

TOM LEHMANN



Die 3. Erweiterung

Auf der Schwelle zum Krieg

Nun, da sich der Konflikt ausbreitet, ist galaktisches Prestige wichtiger denn je, um Zugeständnisse zu erhalten und um Angreifer abzuwehren.

Inzwischen wurde die Welt entdeckt, auf der die Alien ihren Exodus begannen, und die Wächter der Genmanipulation sind aufgetaucht.

Gelingt es Dir in dieser Galaxis auf der Schwelle zum Krieg die wohlhabendste und mächtigste Zivilisation aufzubauen?

EINLEITUNG

Diese Erweiterung enthält neue Startwelten, Ziele und Spielkarten. Es kommen Regeln für galaktisches Prestige hinzu. Außerdem sind neue Modifikationsplättchen für das Solitär-Spiel und Regeln für die Konstruktions-Variante mit sechs Spielern enthalten.

SPIELMATERIAL

- | | |
|--|---|
| 1 Austauschkarte
<i>Galaktische Föderation</i> | 1 Siegpunkt-Chip (5 Punkte) |
| 4 Karten mit Startwelten
(mit den Nummern „12“ bis „15“) | 2 Ziele „Die meisten...“
(große Plättchen) |
| 44 Spielkarten | 3 Ziele „Erster...“
(kleine Plättchen) |
| 6 Aktionskarten Prestige / Suchen | 5 Anzeigeplättchen für verschiedene
militärische Fähigkeiten |
| 1 Anzeigeplättchen <i>Größtes Prestige</i> | 6 Anzeigeplättchen für vorüber-
gehende militärische Stärke |
| 30 Prestige-Chips
(25x 1 Punkt und 5x 5 Punkte) | 2 Modifikationsplättchen für das
Solitär-Spiel |
| 1 doppelseitige Übersichtstafel:
„Suchen“ / „Vorbereitung für
das Solitär-Spiel“ | |

Vor dem ersten Spiel müssen alle Plättchen und Chips vorsichtig aus den Stanzrahmen gelöst werden.

NEUES SPIELMATERIAL HINZUFÜGEN

Um mit dieser Erweiterung spielen zu können, werden die beiden vorhergehenden Erweiterungen Aufziehender Sturm und Rebellen vs. Imperium benötigt.

Die neuen Spielkarten werden den bisher verwendeten Karten hinzugefügt. Die Karte *Galaktische Föderation* wird durch die Austauschkarte mit den geänderten Symbolen für die Siegpunkte ersetzt. Die neuen Ziele werden unter die bereits vorhandenen gemischt und wie gewohnt verwendet: Bei der Spielvorbereitung werden 2 Ziele „Die meisten...“ und 4 Ziele „Erster...“ aufgedeckt.

Spielvorbereitung: Zusätzlich zu den gewohnten Spielvorbereitungen werden folgende Vorbereitungen getroffen: Die Übersichtstafel „Suchen“ und die Prestige-Chips werden in der Tischmitte bereitgelegt. Das Anzeigeplättchen *Größtes Prestige* wird mit der Seite „>“ nach oben daneben gelegt. Jeder Spieler erhält eine Aktionskarte Prestige / Suchen. Es werden Chips im Wert von 5 Siegpunkten *zusätzlich* in den Vorrat gelegt (zum Beispiel bei 3 Spielern 41 Siegpunkte).



Hinweis: *Galaktische Leichenfresser*, die Startwelt mit der Nummer **12**, hat eine Spielvorbereitungsfähigkeit.


Fähigkeiten: Die meisten Fähigkeiten der neuen Karten sind Abwandlungen bereits bekannter Fähigkeiten. Karten mit neuen Fähigkeiten haben einen kurzen beschreibenden Text. Die ausführlichen Beschreibungen beginnen auf Seite 13 dieser Regel.

Einige Fähigkeiten beziehen sich auf *Rebellen*-Entwicklungen. Solche Entwicklungen zeigen neben dem Sechseck mit den Siegpunkten eine kleine rote Raute.



Mit dieser Erweiterung kommen *Ziehen und Abwerfen*-Fähigkeiten hinzu: Der Spieler zieht die angegebene Anzahl Karten, nimmt sie auf die Hand und wirft danach eine beliebige Handkarte ab. Hat der Spieler mehrere Karten mit dieser Fähigkeit in der Auslage, zieht er zuerst so viele Karten, wie ihm *alle* diese Fähigkeiten zusammengenommen gestatten. Erst danach muss er für jede dieser Fähigkeiten eine Karte abwerfen. Dies ist eine Ausnahme zu der Regel, dass eine Fähigkeit nicht durch eine andere Fähigkeit unterbrochen werden darf.



Genmanipulierte Söldnertruppe beispielsweise verleiht dem Spieler militärische Stärke für -Welten. Bei solchen Fähigkeiten werden *nur* die Karten berücksichtigt, die sich bereits zu *Beginn* der Phase *in der Auslage* des Spielers befanden.

Wird eine Karte durch Abwerfen, Ersetzen oder Übernahme aus der Auslage eines Spielers entfernt, *bleiben* dem betreffenden Spieler die Fähigkeiten und Eigenschaften der Karte bis zum Ende der Phase *erhalten*, in der er die Karte verlor.

Erhält der Spieler durch eine Karte, die er gerade ausgespielt hat, Prestige, Güter oder Karten, *darf* er diese Dinge noch in derselben Phase einsetzen – *nachdem* er die Kosten für die ausgespielte Karte bezahlt hat oder sie militärisch erobert hat.

Die Multi-Arten Eigenschaft von *Alien Raffinerie in der Oortschen Wolke* wird auf Seite 18 erklärt.

Alle Karten dieser Erweiterung zeigen in der unteren linken Ecke am Rahmen *drei* kleine Haken.



GALAKTISCHES PRESTIGE

Einleitung: Einige Karten und Kartenfähigkeiten geben dem Spieler galaktisches Prestige, das durch Prestige-Chips angezeigt wird. Einige Fähigkeiten erlauben dem Spieler Prestige abzugeben, um spielerische Vorteile zu erhalten. Jeder Spieler besitzt eine Aktionskarte Prestige / Suchen, die er *einmal im Spiel* einsetzen kann, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Der oder die Spieler mit dem größten Prestige erhalten zu Beginn jeder Runde einen Bonus. Das Spiel endet jetzt auch dann, wenn am Ende der Runde wenigstens ein Spieler 15 Prestige oder mehr besitzt. Das kommt jedoch selten vor. Bei Spielende zählt jeder Prestige-Punkt, den der Spieler besitzt, 1 Siegpunkt.

Es gibt Prestige-Chips mit den Werten 1 und 5 Punkte. Die Spieler dürfen Prestige-Chips jederzeit wechseln. Die Anzahl der Prestige-Chips im Spiel ist unbegrenzt. Sollte der Vorrat ausgehen, können die Spieler einen geeigneten Ersatz verwenden.



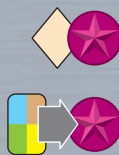
Achtung: Beim Spiel mit dieser Erweiterung werden bei der Spielvorbereitung 5 Siegpunkte zusätzlich in den Vorrat gelegt.

Prestige erwerben: Jedes Mal, wenn ein Spieler Prestige erwirbt, erhält er die entsprechende Menge Prestige-Chips aus dem Vorrat.

Auf einigen Karten ist neben dem Sechseck mit den Siegpunkten ein Prestige-Symbol zu sehen. Diese Karten geben ihrem Besitzer 1 Prestige wenn er sie aus der Hand ausspielt. Eine Welt mit dieser Eigenschaft gibt bei einer Übernahme *nicht* noch einmal Prestige.



Verschiedene Fähigkeiten ermöglichen es dem Spieler Prestige zu erwerben. Einige *Verbrauchen*-Fähigkeiten verbrauchen Güter und geben dafür Prestige. Besitzt der Spieler in der Phase *Verbrauchen* ein geeignetes Gut, muss er diese Fähigkeit einsetzen. Er darf die *Verbrauchen*-Fähigkeiten jedoch in beliebiger Reihenfolge einsetzen und das Gut stattdessen für Siegpunkte verbrauchen, indem er zuerst andere Fähigkeiten einsetzt.



Der Bonus für die Aktion *Verbrauchen: 2x Siegpunkte* verdoppelt nur Siegpunkte. Er verdoppelt *nicht* das Prestige, das der Spieler erhält, wenn er *Verbrauchen*-Fähigkeiten einsetzt.

Spieler mit dem größten Prestige: Am Ende jeder Phase zählen alle Spieler ihr Prestige. Besitzt ein Spieler mehr Prestige als jeder einzelne Mitspieler, erhält er das Anzeigeplättchen *Größtes Prestige* und legt es mit der Seite „>“ nach oben vor sich ab. Die Prestige-Chips, die er in der gerade beendeten Phase erhalten hat, legt er auf das Anzeigeplättchen. Von nun an legt er alle Prestige-Chips, die er neu erhält, auf das Plättchen. Zu Beginn einer Runde nimmt er die Chips herunter und legt sie in seinen Vorrat. So kann man erkennen, ob der Spieler in der vorigen Runde neues Prestige erworben hat.



Gibt es am Ende einer Phase zwischen mehreren Spielern (Achtung: jeder dieser Spieler muss mindestens 1 Prestige besitzen) einen Gleichstand bei dem größten Prestige, wird das Anzeigeplättchen *Größtes Prestige* so in die Tischmitte gelegt, dass die Seite mit „=“ zu sehen ist. Liegen noch Prestige-Chips auf dem Plättchen, erhält ihr Besitzer diese zurück.



Hat ein einzelner Spieler das größte Prestige, wird zu *Beginn* der Runde und bevor die Spieler ihre Aktionskarten auswählen überprüft, ob dieser Spieler in der vorigen Runde neues Prestige erworben hat. Man erkennt es daran, dass Prestige-Chips *auf dem* Anzeigeplättchen *Größtes Prestige* liegen.

Wenn ja, erhält der Spieler einen Siegpunkt und zieht eine Karte vom Nachziehstapel. Anschließend entfernt er alle Prestige-Chips von dem Anzeigeplättchen und legt sie zu seinen übrigen Chips.

Hat der Spieler in der vorigen Runde kein Prestige erworben *oder* gibt es einen Gleichstand zwischen mehreren Spielern, erhalten die betreffenden Spieler jeweils 1 Siegpunkt.

Obwohl dies nicht das Ende einer Spielphase ist, *können* Spieler zu diesem Zeitpunkt Ziele beanspruchen, deren Bedingung Siegpunkt-Chips verlangen.

Prestige abgeben: Einige Fähigkeiten erlauben es dem Spieler Prestige abzugeben, um spielerische Vorteile zu erhalten, wie zum Beispiel Karten ziehen, zusätzliche

militärische Stärke oder Siegpunkte erhalten u.s.w. Diese Fähigkeiten werden ab Seite 13 erklärt.

Es kommt vor, dass der Spieler mit dem größten Prestige diese Mehrheit verliert, weil er Prestige abgibt. In diesem Fall gibt er das Anzeigeplättchen sofort dem Spieler der nun das größte Prestige hat, bzw. legt es zurück in die Tischmitte, wenn es einen Gleichstand gibt.

Prestige kann weder zwischen Spielern gehandelt noch an Mitspieler verschenkt werden.

Prestige-Bonus: Jeder Spieler besitzt eine Aktionskarte Prestige / Suchen, die er *während des Spiels einmal* einsetzen darf. Er kann mit ihr entweder *suchen* oder er gibt 1 Prestige ab, um für die von ihm gewählte Phase einen besonderen *Prestige-Bonus* zu erhalten.



Wählt der Spieler den Prestige-Bonus, kann er dies anzeigen, indem er beim Auswählen der Aktion beide Aktionskarten verdeckt vor sich hinlegt. Stattdessen kann er auch nur die Aktionskarte Prestige / Suchen vor sich hinlegen und – wenn die Spieler ihre Aktionskarten aufdecken – die Phase ankündigen, die er ausgewählt hat.

Im Spiel für 2 erfahrene Spieler legt der Spieler die Aktionskarte Prestige / Suchen und die Aktionskarte der Phase, für die er *keinen* Prestige-Bonus möchte. Wenn er die Aktionskarten aufdeckt, nennt er die Phase, für die der Prestige-Bonus gilt.

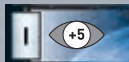
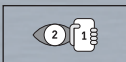
Nach dem Aufdecken muss der Spieler sofort 1 Prestige abgeben. Die von ihm angekündigte Phase findet ganz normal statt. Der Spieler erhält den Prestige-Bonus nur für diese Phase. Er erhält den Prestige-Bonus zusätzlich zu dem normalen Bonus für die Phase.

Nachdem der Spieler die Aktionskarte Prestige / Suchen benutzt hat, wird sie aus dem Spiel genommen.

Man kann die Wirkung der Boni am besten sehen, wenn man die Aktionskarten für die Phase und für Prestige / Suchen nebeneinander legt.

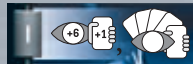
Es gibt folgende Prestige-Boni:

- *Erkunden:* Ziehe 6 Karten mehr und behalte 1 mehr, kombiniere die gezogenen Karten mit deinen Handkarten, und wirf anschließend Handkarten ab.



Verfügt der Spieler über keine anderen Fähigkeiten für diese Phase, darf er mit dem Bonus *Erkunden: +5* also 13 Karten ziehen, diese mit seinen Hand-

karten kombinieren und muss dann 11 beliebige Karten abwerfen. Er behält somit 2 Karten.



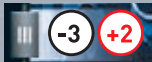
Verfügt der Spieler über keine anderen Fähigkeiten für diese Phase, darf er mit dem Bonus *Erkunden*: +1, +1 also 9 Karten ziehen, diese mit seinen Handkarten kombinieren und muss dann 6 beliebige Karten abwerfen. Er behält somit 3 Karten.

- *Entwickeln*



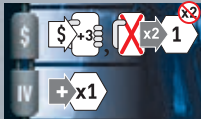
Der Spieler wirft 3 Karten weniger ab, wenn er die Kosten für eine Entwicklung bezahlt.

- *Siedeln*



Der Spieler wirft 3 Karten weniger ab, wenn er die Kosten für eine Welt bezahlt, *und* er erhält militärische Stärke +2 bis zum Ende dieser Phase *Siedeln*. Nachdem er eine Welt ausgespielt und die Kosten bezahlt hat oder sie militärisch erobert hat, zieht er eine Karte.

- *Verbrauchen: Handeln*



Der Spieler zieht 3 Karten mehr für das Gut, das er verkauft. Anschließend muss er seine übrigen Güter verbrauchen und erhält dafür die *doppelten* Siegpunkte, denn der Bonus *Verbrauchen* +1x gilt auch. Von einer Verdoppelung ausgeschlossene Siegpunkte, Karten und Prestige werden nicht verdoppelt. Wenn der Spieler will, darf er außerdem bis zu 2 Handkarten abwerfen, um für jede abgeworfene Karte 1 Siegpunkt zu erhalten.

- *Verbrauchen: 2x Siegpunkte*



Der Spieler erhält (statt der doppelten) die dreifachen Siegpunkte. Von einer Verdoppelung ausgeschlossene Siegpunkte, Karten und Prestige werden nicht verdreifacht.

- *Produzieren*



Ziehe 3 Karten und produziere Güter auf bis zu *zwei* „Windfall“-Welten.

Spielende: Es gibt jetzt eine dritte Möglichkeit wie das Spiel endet: Ein Spieler besitzt am Ende einer Runde 15 Prestige oder mehr.

Wertung: Jeder Prestige-Punkt, den ein Spieler besitzt, zählt bei Spielende 1 Siegpunkt.

Karten, die in dem Sechseck für die Siegpunkte statt einer Zahl ein Prestige-Symbol haben, z.B. *Zentralwelt der Föderation*, sind so viele Siegpunkte wert, wie der Spieler Prestige besitzt.



Prestige wird bei *Galaktische Renaissance* *nicht* mitgerechnet, wenn die Siegpunkte in Form von Siegpunkt-Chips gewertet werden.

SUCHEN

Einleitung: *Einmal im Spiel* darf der Spieler seine Aktionskarte Prestige / Suchen auswählen und beim Aufdecken der Aktionskarten ankündigen, dass er suchen will. Er darf dann den Nachziehstapel nach einer Karte durchsuchen, die einer Suchbedingung entspricht und sie auf die Hand nehmen. Dafür muss er *kein* Prestige abgeben.



Der Spieler kann also bereits in der ersten Runde suchen. Wenn er die Aktionskarte zum Suchen verwendet, kann er im weiteren Spielverlauf keinen Prestige-Bonus (siehe im vorhergehenden Abschnitt) erhalten.

Ablauf: Kündigt wenigstens ein Spieler Suchen an, findet der *Schritt Suchen* vor der ersten Phase statt, die gespielt wird. Anders als eine normale Spielphase wird der Schritt Suchen nur von den Spielern ausgeführt, die ihn angekündigt haben. Kündigen in derselben Runde mehrere Spieler Suchen an, beginnt der Spieler, der die Startwelt mit der niedrigsten Nummer hat. Wenn er seine Suche beendet hat, führen im Uhrzeigersinn die übrigen Spieler nacheinander ihre Suche durch.

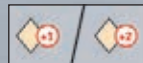
Der Spieler muss zuerst eine der neun Suchbedingungen auswählen, die auf der Übersichtstafel „Suchen“ aufgeführt sind. Dann deckt er einzeln nacheinander Karten vom Nachziehstapel auf und legt sie bis zum Ende der Suche offen zur Seite, so dass alle Spieler sie sehen können. Deckt der Spieler eine Karte auf, die der Suchbedingung entspricht, kann er entweder die Suche beenden und die Karte auf die Hand nehmen, oder er setzt die Suche fort. Wenn er die Suche fortsetzt und die zweite Karte findet, die der Suchbedingung entspricht, *muss* er diese Karte auf die Hand nehmen und die Suche beenden.

Deckt der Spieler die letzte Karte vom Nachziehstapel auf, wird nur der verdeckte Abwurfhaufen gemischt, als neuer Nachziehstapel in die Mitte gelegt, und der Spieler setzt seine Suche fort. Ist auch der neue Nachziehstapel aufgebraucht, war die Suche *erfolglos*, und der Spieler erhält keine Karte. In diesem Fall darf er seine Aktionskarte Prestige / Suchen behalten und später noch einmal einsetzen.

Hat der Spieler seine Suche beendet, werden die offen zur Seite gelegten Karten herumgedreht und auf den Abwurfhaufen gelegt. War die Suche erfolgreich, wird die Aktionskarte Prestige / Suchen des Spielers aus dem Spiel genommen.

Suchbedingungen: Es gibt neun Suchbedingungen, die auf der Übersichtstafel „Suchen“ aufgeführt sind:

- Entwicklungen, die dem Spieler militärische Stärke +1 oder +2 geben. Vorübergehende oder bedingte militärische Stärke erfüllen diese Bedingung nicht.



- „Windfall“-Welten mit Verteidigung 1 oder 2.





- „Windfall“-Welten mit den aufgedruckten Kosten 1 oder 2.



- Welten – gleich welchen Typs – mit einem -Symbol.



- „Windfall“- oder Produktionswelten  , die mit einem Gut *Alien*-Technologie darauf ins Spiel kommen oder eines produzieren. Andere **ALIEN**-Karten erfüllen diese Bedingung nicht. Deckt der Spieler bei der Suche *Alien Raffinerie in der Oortschen Wolke* auf, darf er entscheiden, ob die Karte die Suchbedingung erfüllt.




- Karten mit *Verbrauchen*-Fähigkeiten, die zwei oder mehr Güter verbrauchen. *Pilgerwelt* und Karten mit *Verbrauchen*-Fähigkeiten, die zwei oder mehr Güter einer bestimmten *Art* verbrauchen, erfüllen diese Bedingung.



- Militärische Welten mit Verteidigung 5 oder größer.



- Entwicklungen mit Kosten 6 .



- Karten mit *Siedeln*-Fähigkeiten zur Übernahme (einschließlich Verteidigung gegen Übernahmen). Der Spieler kann diese Bedingung nur auswählen, wenn Übernahmen *erlaubt* sind.



HINWEISE ZUM SPIEL MIT ÜBERNAHME

Diese Erweiterung ergänzt die in *Rebellen vs. Imperium* eingeführten Regeln für Übernahmen.

Die Übernahme-Fähigkeit von *Interstellare Kriegserklärung* erlaubt dem Spieler einen Übernahme-Versuch gegen eine Welt in der Auslage eines *beliebigen* Mitspielers. Mit dieser Fähigkeit ist jede Auslage *angreifbar*. In Kombination mit der Fähigkeit von *Imperium Invasionsflotte*, eine nicht-militärische Welt zu erobern, kann jede *beliebige* Welt Ziel einer Übernahme sein.



Ist der Übernahme-Versuch mit *Imperium Planetenzerstörer* erfolgreich, wird die übernommene Welt *zerstört*, das heißt, die Karte wird aus dem Spiel genommen.



Die Verteidigungs-Fähigkeit von *Pangalaktischer Sicherheitsrat* kann nur zu Beginn des Schritts „Übernahmen auswerten“ eingesetzt werden. Sie erlaubt es, *einen beliebigen* Übernahme-Versuch gegen eine Welt in der Auslage eines *beliebigen* Spielers scheitern zu lassen. Der Spieler kann diese Fähigkeit in jeder Phase *Siedeln* nur einmal einsetzen. (Zur Erinnerung: Prestige kann weder zwischen Spielern gehandelt noch an Mitspieler verschenkt werden.)



Eine Welt, die dem Spieler 1 Prestige gibt, wenn er sie ausspielt, gibt bei einer Übernahme *nicht* noch einmal Prestige.

Mit den elf neuen Anzeigeplättchen können die Spieler ihre militärische Stärke und Fähigkeiten markieren, die für Übernahmen von Bedeutung sind.

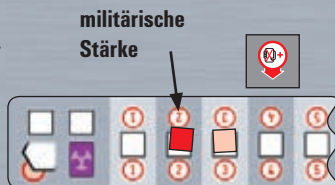
Zwei Plättchen dienen zur Anzeige der militärischen Stärke, welche Spieler durch die Übernahme-Fähigkeit von *Rebellen Überraschungsangriff* erhalten. Diese Fähigkeit gibt den Spielern (ähnlich wie bei *Rebellen Allianz* aus *Rebellen vs. Imperium*) speziell zur Übernahme militärische Stärke +2 für jede militärische *Rebellen*-Welt, die sie zu Beginn der Phase *Siedeln* in ihrer Auslage haben.



Sechs Plättchen dienen zur Anzeige der potentiellen militärischen Stärke, welche die Spieler erreichen können, wenn sie ihre gesamte *vorübergehende* militärische Stärke nutzen.



Die nebenstehende Abbildung zeigt die Anzeigetafel eines Spielers mit militärischer Stärke +2, vorübergehender militärischer Stärke +2 und bedingter militärischer Stärke +1 gegen militärische Rebellen-Welten. Die Mitspieler können so leicht erkennen, dass der Spieler bei einem Übernahme-Versuch Welten mit einer Stärke von 4 (5 gegen militärische Rebellen-Welten) angreifen kann.



Zwei Plättchen dienen zur Anzeige der potentiellen militärischen Stärke, mit welcher die Spieler ihre Welten verteidigen können, wenn sie die Karte *Rebellen Pakt* ausliegen haben.



Ein Plättchen dient zur Anzeige der Fähigkeit von *Pangalaktischer Sicherheitsrat* zur Abwehr von Übernahmen. Der Besitzer der Karte legt das Plättchen neben den Bereich *Rebellen / Imperium* links auf seiner Anzeigetafel für die militärische Stärke.



DAS SOLITÄR-SPIEL

Mit den beiden neuen, *doppelseitigen* Modifikationsplättchen kann der Roboter auch die Startwelten 12–15 übernehmen. Für einige dieser Welten benötigt er außerdem Modifikationsplättchen aus früheren Erweiterungen.

Prestige: Die Regeln für galaktisches Prestige gelten auch im Solitär-Spiel. Dementsprechend werden 5 Siegpunkte mehr in den Vorrat gelegt. Der Roboter erhält Prestige wenn er eine Karte ausspielt, die beim Ausspielen Prestige gibt. Der Roboter kann ganz normal das Anzeigepplättchen *Größtes Prestige* bekommen oder am Gleichstand beteiligt sein. Bei Spielende zählt jeder Prestige-Punkt, den der Roboter besitzt, 1 Siegpunkt.

Spielt der Roboter mit *Alien Forschungs-Team* (14) oder *Rebellen Freischärler* (15) kann er durch Aktionen und Reaktionen auch im Spielverlauf Prestige erwerben.

Wenn der Roboter zu Beginn der Runde eindeutig das größte Prestige besitzt und er in der vorigen Runde mindestens 1 Prestige erworben hat, erhält er 1 Siegpunkt und 1 Karte, die er auf seinen Handkartensapel legt. Außerdem erhöht er sein Guthaben um 1.


Im Gegensatz zum menschlichen Spieler kann der Roboter niemals *Suchen* oder *Prestige-Bonus* wählen.

Spielvorbereitung: Die nachfolgende Abbildung zeigt, welche „Roboter“- und Modifikationsplättchen für die neuen Startwelten jeweils benötigt werden. Die Abbildung befindet sich auch auf der Rückseite der Übersichtstafel „Suchen“. Es werden 5 Siegpunkte mehr (insgesamt 29) in den Vorrat gelegt. Die neuen Startwelten beginnen mit Wirtschaftskraft 0, Guthaben 1 und 4 Karten, ausgenommen *Galaktische Leichenfresser*, die mit Guthaben 2 und 3 Karten beginnt.

Abgesehen von den anderen Startbedingungen, erhöht der Roboter mit *Galaktische Leichenfresser* (12) in der Phase *Produzieren* sein Guthaben um 1.



12



Mit *Genmanipulierte Söldnertruppe* (13) zieht der Roboter in der Phase *Erkunden* mehr Karten. Zu Beginn der Phase *Siedeln* zieht er vier Karten und 1 weitere Karte für jede -Welt in seiner Auslage (einschließlich der Startwelt). Er siedelt militärische Welten. Siedelt er als Reaktion, muss er die sein Guthaben um 1 verringern.





13



Mit *Alien Forschungs-Team* (14) zieht der Roboter in der Phase *Erkunden* mehr Karten. Als *Siedeln*-Aktion siedelt er nur *Alien*-Welten  .

14



Als Reaktion siedelt er militärische *Alien*-Welten   oder beliebige nicht-militärische Welten, je nach dem, was er zuerst aufdeckt, und muss sein Guthaben um 1 verringern. Bei der Aktion *Verbrauchen: Handeln* erhöht er sein Guthaben um 1 mehr. Bei der Aktion *Verbrauchen: 2x Siegpunkte* erhöht er seine Wirtschaftskraft nicht. Er bekommt bei dieser Aktion 1 Prestige, wenn er in seinem Auslagestapel mindestens eine *Alien*-Welt   hat.

Mit *Rebellen Freischärler* (15) zieht der Roboter beim *Erkunden*, *Entwickeln* (Aktion) und *Siedeln* (Reaktion) mehr Karten.

15



Er siedelt militärische Welten und erhält jedes Mal 1 Prestige, wenn er eine *Rebellen*-Entwicklung oder *Rebellen*-Welt ausspielt. Er kann *keine IMPERIUM*-Karten ausspielen, sie entsprechen niemals dem von der Aktion oder Reaktion verlangten Typ.

KONSTRUKTIONS-VARIANTE FÜR 2-6 SPIELER

Die in *Aufziehender Sturm* eingeführte Konstruktions-Variante kann jetzt mit bis zu 6 Spielern gespielt werden. Jeder Spieler erhält zwei Startwelten. Die übrigen Startwelten werden unter die Spielkarten gemischt. Je nach Spielerzahl ziehen die Spieler jede Runde folgende Anzahl Karten, von denen sie 1 Karte auswählen bevor sie die übrigen an ihren Nachbarn weitergeben. (Zur Erinnerung: Die Richtung wechselt in jeder Runde.)

2 Spieler ziehen 22 Runden lang 5 Karten und 2 Karten in der letzten Runde.

3 Spieler ziehen 14 Runden lang 5 Karten und 4 Karten in der letzten Runde.

4 Spieler ziehen 7 Runden lang 7 Karten und 6 Karten in der letzten Runde.

5 Spieler ziehen 4 Runden lang 9 Karten und 7 Karten in der letzten Runde.

Die 3 übrigen Karten werden aus dem Spiel genommen.

6 Spieler ziehen 4 Runden lang 9 Karten.

Achtung: Anstatt die am Ende der Runde abgeworfenen Karten der Mitspieler auf die Hand zu nehmen, *zieht* der Besitzer von *Umbau & Abwrack GmbH* so viele Karten von seinem Nachziehstapel, wie seine Mitspieler abgeworfen haben. Zerstört der Spieler mit *Imperium Planetenzerstörer* eine Welt, legt er sie und ihr Gut (falls vorhanden) auf den Abwurfhaufen ihres früheren Besitzers.

ZIELE

„Erster...“-Ziele:



Der erste Spieler, der am Ende einer Phase mindestens zwei Prestige und mindestens drei Siegpunkte in Form von Siegpunkt-Chips besitzt. (*Galaktische Geltung*).



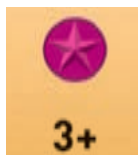
Der erste Spieler, der entweder mindestens zwei Welten in seiner Auslage hat und dessen militärische Stärke negativ ist *oder* der mindestens zwei militärische Welten in seiner Auslage hat und eine Übernahme-Fähigkeit hat. (*Führend in Frieden/Krieg*)



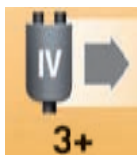
Der erste Spieler, der entweder mindestens drei **IMPERIUM**-Karten *oder* mindestens vier militärische Welten in seiner Auslage hat. (*Militärischer Einfluß*)

Wenn Übernahmen *verboten* sind, kann die zweite Bedingung *nicht* erfüllt werden, da Übernahme-Fähigkeiten ignoriert werden.

„Die meisten...“-Ziele:



Die meisten Prestige-
Punkte, aber mindestens
drei.
(Galaktisches Prestige)



Die meisten *Karten*
mit *Verbrauchen*-Fähig-
keiten (Phase IV) – aber
mindestens drei – in der
Auslage.

(Führend in Wohlstand)

Handeln-Fähigkeiten
erfüllen die Bedingung
nicht.

KARTENFÄHIGKEITEN (nach Phasen)

BEGINN DER RUNDE

Aktionen der Mitspieler kennen



Wähle deine Aktion aus
nachdem deine Mitspieler
ihre Aktionskarten auf-
gedeckt haben.

*Im Spiel für 2 erfahrene Spieler wählt der
Spieler zunächst nur eine Aktion. Nachdem
sein Mitspieler beide Aktionskarten auf-
gedeckt hat, wählt er seine zweite Aktion.*

I: ERKUNDEN

Prestige für abgeworfene Karte



Du darfst zu Beginn der
Phase *Erkunden*, also bevor
die Spieler Karten ziehen,
1 Handkarte abwerfen, um
dafür 1 Prestige zu erhalten.

*Diese Fähigkeit zählt mit für die Bedingung
des Ziels Forschungsführerschaft.*

II: ENTWICKELN

Ziehen und abwerfen



Ziehe zu Beginn der Phase
Entwickeln die angegebene
Anzahl Karten, nimm sie auf
die Hand und wirf 1 Hand-
karte ab.

Prestige für Entwickeln



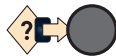
Du erhältst 1 Prestige,
wenn du die angegebene
Entwicklung (beliebige
Entwicklung, Entwicklung
mit Kosten 6 oder *Rebellen*-
Entwicklung) ausspielst.

Gut abwerfen, um Kosten zu verringern



Du darfst ein Gut Seltene
Elemente () abwerfen,
um die Kosten einer
Entwicklung um 2 zu
verringern.

Bezahlte Karten sichern



Lege 1 beliebige Karte,
die du *nach* Abzug aller
Rabatte für eine Ent-
wicklung *bezahlst*, unter
() diese Welt.

III: SIEDELN

Anschließend ziehen und abwerfen



Ziehe nach dem Ausspielen einer Welt (○) 2 Karten, nimm sie auf die Hand und wirf 1 Handkarte ab.

Prestige für Siedeln



Du erhältst 1 Prestige, wenn du die angegebene Welt (*Rebellen-Welt* oder *Produktionswelt*) ausspielst.

Übernahme einer Welt (★)

Als Aktion darfst du eine militärische Welt (○) in der Auslage eines Mitspielers erobern.



Gib 1 Prestige ab, um eine Übernahme aus der Auslage eines beliebigen Mitspielers anzukündigen.




Wenn du diese Karte abwirfst, darfst du eine Übernahme aus einer Auslage mit mindestens einer **IMPERIUM**-Karte ankündigen. Du erhältst für die Übernahme militärische Stärke +2 für jede militärische *Rebellen-Welt* (○) in deiner Auslage.



Kündige eine Übernahme aus einer Auslage, deren militärische Stärke +1 oder größer ist. Ist die Übernahme erfolgreich, erhältst du 2 Prestige und musst die übernommene Welt und (falls vorhanden) ihr Gut auf den Abwurfhaufen legen.

Welt ersetzen



Du darfst eine nicht-militärische Welt (○) durch eine Welt derselben *Art* () ersetzen, um 1 Prestige zu erhalten. Die Kosten der neuen Welt müssen um 0 bis 3 höher sein, als die der ersetzten Welt. *Ausnahme:* Für diese Fähigkeit gelten graue Welten (○) ebenfalls als Welten einer *Art*.

Lag auf der alten Welt ein Gut, kommt es auf den Abwurfhaufen. Lege ein Gut auf die neue Welt, wenn sie eine „Windfall“-Welt ist. Nimm dir 1 Prestige, wenn sie beim Ausspielen Prestige gibt.

Du kannst die Fähigkeiten der neuen Welt in dieser Phase noch nicht einsetzen. Du kannst eine Welt nicht in derselben Phase ersetzen, in der du sie ausgespielt hast.

Diese Fähigkeit kannst du *unabhängig* von allen anderen Aktionen einsetzen, die du in dieser Phase *Siedeln* ausführst. Du kannst sie aber *nicht* mit anderen *Siedeln*-Fähigkeiten oder -Bonis kombinieren.

Außerdem besitzt Terraforming Ingenieure die Fähigkeit die Kosten für normale Siedeln-Aktionen um 1 zu verringern.

III: SIEDELN (Fortsetzung)

Vorübergehende militärische Stärke



Du darfst 1 Prestige abgeben, um bis zum Ende dieser Phase militärische Stärke +3 zu erhalten.



Du darfst ein Gut Seltene Elemente (📦) abwerfen, um bis zum Ende dieser Phase militärische Stärke +2 zu erhalten.

Kosten statt militärischer Stärke (🔴🔴)



Du darfst als Aktion eine militärische *Alien*-Welt (🟡🟡) so ausspielen, als ob sie eine nicht-militärische Welt wäre. Die Kosten entsprechen der Verteidigungsstärke. *Rabatte* werden angerechnet, einschließlich dem von *Alien* *Forschungsteam*.



Du darfst als Aktion eine militärische 🌿-Welt so ausspielen, als ob sie eine nicht-militärische Welt wäre. Die Kosten entsprechen der Verteidigungsstärke. *Rabatte* werden angerechnet.

Prestige für „Kosten statt militärischer Stärke“



Nachdem du eine *Kosten statt militärischer Stärke*-Fähigkeit (🔴🔴) eingesetzt hast, erhältst du 1 Prestige.

Diese Fähigkeit erlaubt es dem Spieler nicht, eine militärische Welt durch Bezahlen von Kosten auszuspielen. Dafür benötigt er eine andere Karte mit der entsprechenden Fähigkeit.

Zusätzlich eine militärische Welt ausspielen



Nachdem du eine Welt (🔴) ausgespielt hast, darfst du die Karte mit dieser Fähigkeit aus deiner Auslage abwerfen und zusätzlich eine militärische Welt (🔴) erobern.

Diese Fähigkeit kann nicht mit *Übernahme*- (★) oder *Kosten statt militärischer Stärke*-Fähigkeiten (🔴🔴) kombiniert werden. Sie darf aber mit *nicht-militärische Welt erobern*-Fähigkeiten kombiniert werden.

Nachdem der Spieler die erste Welt ausgespielt hat, nutzt er ganz normal seine Siedeln-Fähigkeiten, um diese zusätzliche Welt zu erobern. Diese Fähigkeit darf nach Verbesserte Logistik eingesetzt werden. Die Fähigkeiten der vorher in derselben Phase ausgespielten Welten können für diese zusätzliche Welt nicht genutzt werden. Hat der Spieler die Aktion Siedeln gewählt, erhält er für diese Welt keinen Siedeln-Bonus.

Nicht-militärische Welt erobern



Als Aktion darfst du diese Karte aus

deiner Auslage abwerfen und eine nicht-militärische Welt (🔴) erobern, als ob sie eine militärische Welt (🔴) wäre. Dafür erhältst du 2 Prestige. Die Verteidigungsstärke der Welt entspricht ihren aufgedruckten Kosten.

Diese Fähigkeit kann in Verbindung mit *Übernahme*-Fähigkeiten (★) eingesetzt werden. Sie kann jedoch *nicht* mit *Kosten statt militärischer Stärke*-Fähigkeiten (🔴🔴) eingesetzt werden.

III: SIEDELN (Fortsetzung)

Übernahme abwehren (🛡️)



Du darfst vor der Auswertung aller Übernahmen 1 Prestige abgeben, um *einen* Übernahmeversuch deiner Wahl gegen die Auslage eines *beliebigen* Spielers automatisch scheitern zu lassen.

Bezahlte Karten sichern



Lege 1 beliebige Karte, die du *nach* Abzug aller Rabatte für eine Welt *bezahlst*, unter (●) diese Welt. Das gilt nicht für Karten, die du abgeworfen hast, um deine militärische Stärke zu erhöhen.


Gut abwerfen, um Kosten zu verringern



Du darfst ein Gut Gene (■) abwerfen, um die Kosten einer Welt um 3 zu verringern.

Militärische Stärke



Du erhältst für jede -Welt in deiner Auslage militärische Stärke +1.

Anschließend Gut erhalten



Lege, nachdem du eine Produktionswelt (●) ausgespielt hast, sofort ein Gut darauf.



Du erhältst militärische Stärke +1 und außerdem militärische Stärke -2 (zusammen also -1) falls du wenigstens eine **IMPERIUM**-Karte in deiner Auslage hast.

§: HANDELN

Unverkäufliches Gut

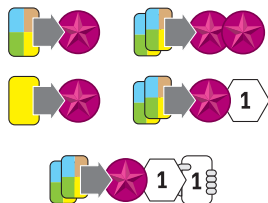


Das Gut auf dieser Welt kann nicht als Bonus für die Aktion *Handeln* verkauft werden.

Das Gut kann jedoch mit Verbrauchen-Fähigkeiten, wie zum Beispiel der von Handels-Liga, verkauft werden. Diese Fähigkeit zählt für die Siegpunkte von Handels-Liga.

IV: VERBRAUCHEN

Prestige für abgeworfene Güter



Wirf die angegebenen Güter ab, um Prestige, Siegpunkte und Karten wie angegeben zu erhalten.

Prestige wird durch den Bonus Verbrauchen: 2x Siegpunkte nicht verdoppelt.

IV: VERBRAUCHEN (Fortsetzung)

Prestige für abgeworfene Karten



Du darfst zwei Handkarten abwerfen, um 1 Prestige zu erhalten.

Prestige abgeben



Du darfst 1 Prestige abgeben, um 3 Karten zu ziehen.



Du darfst 1 Prestige abgeben, um 3 Siegpunkte zu erhalten.

Diese Siegpunkte können durch den Bonus Verbrauchen: 2x Siegpunkte verdoppelt werden.

V: PRODUZIEREN

Prestige für produziertes Gut




Diese Welt produziert ein Gut, wenn noch keines darauf liegt. Wenn sie ein Gut produziert, erhältst du 1 Prestige.

Die Erinnerungshilfe für diese Fähigkeit zeigt nur das Prestige-Symbol.

Prestige für die meisten



Besitz du mehr -Welten als jeder einzelne Mitspieler, erhältst du 1 Prestige.

Handkarte abwerfen und ein „Windfall“-Gut produzieren



Du darfst eine Handkarte abwerfen, um auf einer „Windfall“-Welt der angegebenen Art ein Gut zu produzieren, wenn noch kein Gut darauf liegt.



Diese Fähigkeiten sind von der normalen Produzieren-Fähigkeit der betreffenden Produktionswelt unabhängig.

Ziehe für die meisten Güter



Ziehe am Ende der Phase *Produzieren* 1 Karte, wenn du in dieser Phase *mehr* Güter produziert hast als jeder einzelne Mitspieler.

Ziehe gesicherte Karten



Ziehe alle unter dieser Welt (●) gesicherten Karten.

Muss der Spieler die Welt aus irgendeinem Grund aus seiner Auslage abwerfen, muss er auch die darunter gesicherten Karten abwerfen.

ENDE DER RUNDE

Nimm abgeworfene Karten der Mitspieler auf



Am Ende der Runde wirfst du, falls nötig, *zuerst* überzählige Handkarten wie gewohnt ab. Falls deine Mitspieler ebenfalls überzählige Handkarten abwerfen, bekommst du anschließend *deren* abgeworfene Karten und nimmst sie auf die Hand.

Nachdem der Spieler die abgeworfenen Karten der Mitspieler genommen hat, darf er sein Handkartenlimit überschreiten.

MULTI-ARTEN EIGENSCHAFT

Multi-Arten Welt



Teile den Mitspielern mit, welche *Art Welt Alien Raffinerie in der Ortschaften Wolke* ist, wenn du sie ausspielst. Du kannst die *Art* im Spielverlauf *jederzeit* neu festlegen. Bei Spielende darfst du *vor* dem Berechnen der Siegpunkte die *Art* ein *letztes Mal* neu festlegen.

Der Spieler kann auf der Welt mit Bergbauroboter ein Gut Seltene Elemente produzieren. Diese Art des Guts gilt nun für alle Fähigkeiten, die seine Produktion in dieser Phase betreffen, wie zum Beispiel Bergbaukonzern. Anschließend kann der Spieler die Art der Welt und damit die Art des Guts in Gene ändern, um die Fähigkeit von Pangalaktische Liga einzusetzen.

FÄHIGKEITEN DER ENTWICKLUNGEN MIT KOSTEN 6

Diese Entwicklungen geben dem Spieler bei Spielende Siegpunkte für jede Karte in seiner Auslage, die eine der auf der Entwicklung angegebenen Bedingungen erfüllt. Ein KARTENNAME bedeutet, dass der Spieler die betreffende Karte in seiner Auslage haben muss, um die angegebenen Siegpunkte zu erhalten.

ALIEN ÜBERFLUSS

 / ALIEN -Karte
(einschließlich dieser)

 /   
jede andere (nicht-ALIEN)
Produktionswelt

GOLDENE ZEIT DES TERRAFORMING

 / TERRAFORMING -Karte
(einschließlich dieser)

 /  jede andere
Entwicklung mit
Kosten 6

 /    
Produktionswelt

PANGALAKTISCHER WOHLSTAND



PANGALAKTISCHES HOLONETZ



UNIVERSALES FRIEDENS-INSTITUT



Imperium Planetenzerstörer ist eine Entwicklung mit Kosten 9. Diese Karte zählt *nicht* als Entwicklung mit Kosten 6! Das gilt auch für *Suchen*, die *Entwickeln*-Fähigkeit von *Zentralwelt der Föderation*, das Ziel *Galaktischer Status*, das *Solitär-Spiel* oder andere Siegpunkte für Entwicklungen mit Kosten 6.

DIE GEWINNER AUS DEM KARTEN-WETTBEWERB

Die Gewinner aus dem Wettbewerb für neue Kartenideen in der zweiten Erweiterung sind:

- Michael Brough für seine Anregung zu *Alien Raffinerie in der Oortschen Wolke*.
Erwähnung ehrenhalber: Gilles und Nydhyana Brischoux, Lionel Coignard, Christopher Guild, Dimitri Polzin und Charlie Schoegje
- Kester Jarvis für seine Anregung zu *Goldene Zeit des Terraforming*.
Erwähnung ehrenhalber: Pierre Dahl und Christopher Guild
- Ville Halonen und Raine Rönnholm für ihre Anregung zu *Universales Friedens-Institut*.
Erwähnung ehrenhalber: Anthony Rubbo

Erwähnung ehrenhalber: Folgende Teilnehmer haben für diese Erweiterung bereits fertig entwickelte Karten oder Fähigkeiten vorausgeahnt. Wir beglückwünschen sie zu ihrem Einfühlungsvermögen!

Andrey Belikov, Rus Belikov, Stephane Berthelot, Dan Blum, Christophe Capel, David Dal Zot, Michael Fraser, Jérémy Goutin, Joe Huber, Joel Jeddelloh, Colin Kameoka, Daniel Kotlewski, J. Chris Lorton, Jesse Mundis, Bill Reeves Jr., R. Eric Reuss, Justin Rodger, Anthony Rubbo, Mark Saya, Ralf Schemmann, Lotte Schüler, Ian Scrivins, Kevin Shiue, Dave Torby und Nicholas Vacek.

Wir bedanken uns bei allen Teilnehmern des Wettbewerbs.

ABSPANN

Idee, Entwicklung, Spielregel: Tom Lehmann

Original-Grafiken und Unterstützung bei der Entwicklung: Wei-Hwa Huang

Grafik: Mirko Suzuki

Illustrationen: Martin Hoffman und Claus Stephan

Testrunden und Beratung:

Corin Anderson, David Helmbold, Jay Heyman, Trisha Lantzner, Serge Levert,
Chris Lopez, Larry Rosenberg, Ron Sapolsky, Don Woods und viele andere.

Vielen Dank an alle!

Ein besonderer Dank geht an Larry Rosenberg (kritische Bearbeitung der Karten) und
Don Woods (Suchen).



Wenn Sie Fragen, Anmerkungen oder Vorschläge zu
diesem Spiel haben, schreiben Sie bitte an:

**Rio Grande Games, 18 Santa Ana Loop,
Placitas, NM 87043, USA**

**E-Mail: RioGames@aol.com
www.riograndegames.com**

© 2009 Tom Lehmann

© 2010 Rio Grande Games

