

TOM LEHMANN



Die 1. Erweiterung Aufziehender Sturm

Jetzt, wo sich die Technik des Sprungantriebs verbreitet, regt sich eine uralte Rasse. Ein anderes Volk muss von seiner zum Tode verurteilten Welt fliehen, denn die Sonne stirbt! Und der Widerstand wirbt – von der zunehmenden Stärke des Imperiums bedroht – jetzt sogar Söldner an. Wird es Dir gelingen, die wohlhabendste und mächtigste Zivilisation im Weltraum aufzubauen, während die Galaxis auf einen Krieg zusteuert?

EINLEITUNG

Diese Erweiterung für *Race for the Galaxy* enthält neue Startwelten, neue Spielkarten, Ziele sowie Aktionskarten und Siegpunkt-Chips für einen fünften Spieler. Außerdem bietet sie eine Solitär-Variante, eine Konstruktions-Variante, und sie enthält Blanko-Karten, damit die Spieler eigene Welten und Entwicklungen erstellen können.

SPIELMATERIAL

In dem Kartenpäckchen befinden sich vorsortierte Karten für das erste Spiel (siehe: Neue Karten hinzufügen). Bitte packen Sie das Kartenpäckchen vorsichtig aus!

- | | |
|---|--|
| 1 Austauschkarte <i>Casinowelt</i> | 9 Siegpunkt-Chips (7x 1 Punkt, 1x 5 Punkte und 1x 10 Punkte) |
| 4 Karten mit Startwelten (mit den Nummern „5“ bis „8“) | 4 Ziele „Die meisten...“ (große Plättchen) |
| 18 Spielkarten | 6 Ziele „Erster...“ (kleine Plättchen) |
| 7 Aktionskarten (ein kompletter Satz für den fünften Spieler) | 8 Marken „3 Siegpunkte für Ziele“ |
| 2 Aktionskarten (mit  -Symbol) | 1 Anzeigetafel für das Solitär-Spiel |
| 17 Blanko-Spielkarten | 14 Anzeige- und Modifikationsplättchen für das Solitär-Spiel |
| 1 Teilnahmekarte für den Wettbewerb | 2 Sonderwürfel für das Solitär-Spiel |

Vor dem ersten Spiel müssen die Siegpunkt-Chips, die Ziele und alle Plättchen vorsichtig aus den Stanzrahmen gelöst werden.

NEUE KARTEN HINZUFÜGEN

Die neuen Spielkarten werden zu den Karten des Grundspiels hinzugefügt. Die Karte *Casinowelt* aus dem Grundspiel wird durch die Austauschkarte aus dieser Erweiterung ersetzt; sie zeigt eine aktualisierte Tabelle der Häufigkeiten, mit denen die Werte für Kosten oder Verteidigungsstärke auf den Karten vorkommen.

Für das Spiel zu fünf gibt es eine fünfte vorgegebene Kartenhand mit der Startwelt 5 und vier Spielkarten mit einer kleinen 5 in den Ecken.

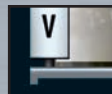
Aus Gründen der Spielbalance beim Spiel mit dieser Erweiterung wurde eine dritte Karte *Kontaktspezialist* hinzugefügt.

Die meisten Fähigkeiten der neuen Karten sind Abwandlungen der Fähigkeiten aus dem Grundspiel. Karten mit neuen Fähigkeiten haben einen kurzen Beschreibungstext. Die ausführliche Beschreibung befindet sich am Ende der Regeln.

Die Startwelt *Uralte Rasse* hat eine *Spielvorbereitungsfähigkeit*. Wird sie als Startwelt gespielt, muss ihr Besitzer 3 Karten (statt 2 Karten) abwerfen, bevor er seine erste Aktion wählt. Er beginnt das Spiel also nur mit drei Handkarten und nicht mit vier. Wird *Uralte Rasse* nicht als Startwelt gespielt, kommt diese *Spielvorbereitungsfähigkeit* auch nicht zum Einsatz.

Verbesserte Logistik kann das Spieltempo merklich verändern.

Alle Karten dieser Erweiterung haben in der unteren linken Ecke eine Markierung am Rahmen.

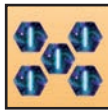


ZIELE

Spielvorbereitung: Die Plättchen mit den Zielen werden verdeckt gemischt. Es werden 2 Ziele „Die meisten...“ (große Plättchen) und 4 Ziele „Erster...“ (kleine Plättchen) aufgedeckt. Die übrigen Ziele werden für das Spiel nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel. Die aufgedeckten Ziele werden in die Tischmitte gelegt. Die Marken „3 Siegpunkte für Ziele“ werden daneben gelegt.

Spielverlauf: Auf jedem Ziel-Plättchen ist in der linken oberen Ecke ein Symbol, das angibt, am *Ende* welcher Phase oder welcher Phasen das Erreichen des Ziels überprüft wird. Das Erreichen des Ziels *Haushaltsüberschuss* wird am Ende der Runde überprüft.

„Erster...“-Ziele: Diese Plättchen sind jeweils 3 Siegpunkte wert und werden nur *einmal im ganzen Spiel* vergeben. Sie können von allen Spielern beansprucht werden, die als Erste die geforderte Bedingung erfüllen. Die Spieler können diese Plättchen nicht mehr verlieren. Erfüllt am Ende einer Phase nur ein Spieler die Bedingung, legt er das Plättchen offen vor sich ab. Erfüllen mehrere Spieler die Bedingung in *derselben* Phase, erhält einer von ihnen das Plättchen und die anderen erhalten jeweils eine Marke „3 Siegpunkte für Ziele“. Das gilt auch, wenn die Spieler die Bedingung um unterschiedliche Beträge überschreiten.



Der erste Spieler, der 5 oder mehr Siegpunkte in Form von *Siegpunkt-Chips* besitzt. (*Galaktischer Lebensstandard*)
Siegpunkte für Ziele zählen dabei nicht.



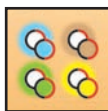
Der erste Spieler, der eine Entwicklung mit Kosten 6 (6?) ausspielt. (*Galaktischer Status*)



Der erste Spieler, der mit den Karten seiner Auslage über mindestens eine Fähigkeit in jeder Phase (einschließlich *Handeln*) verfügt. (*Innovationsführerschaft*)



Der erste Spieler, der am Ende einer Runde mindestens eine Karte abwerfen muss. (*Haushaltsüberschuss*)



Der erste Spieler, der mindestens eine Produktions- oder „Windfall“-Welt für jede Art von Gütern besitzt: Luxusgüter, Seltene Elemente, Gene und Alien-Technologie. (*Systemdiversifikation*)



Der erste Spieler, der mindestens 3 **ALIEN**-Karten in seiner Auslage hat. (*Overlord-Entdeckungen*)

„Die meisten...“-Ziele: Diese Plättchen sind jeweils 5 Siegpunkte wert. Ein solches Plättchen befindet sich immer im Besitz des Spielers, der die geforderte Bedingung am besten erfüllt. Der Spieler kann es wieder verlieren. Der erste Spieler, der die Bedingung erfüllt oder um den höchsten Wert übertrifft, erhält am *Ende* der betreffenden Phase das Plättchen. Erfüllt er die Bedingung nicht mehr, muss er das Plättchen zurück in die Mitte legen. Nur wenn später ein Mitspieler den Wert des Spielers *übertrifft*, der *gerade* im Besitz des Plättchens ist, erhält der Mitspieler das Plättchen.

Beispiel: Andreas legt eine Karte in seine Auslage, durch die seine militärische Stärke 6 erreicht. Damit erfüllt er die Bedingung für das Ziel *Größte Militärische Stärke*, und er bekommt das Plättchen. (Falls er danach eine Karte mit militärischer Stärke -1 auslegt, sinkt seine Stärke unter 6 und er muss das Plättchen zurück legen.) Birgit erreicht in der folgenden Runde ebenfalls eine militärische Stärke von 6. Da sie Andreas' Stärkewert nicht überschreitet, behält Andreas das Plättchen. Später erreicht Birgit eine militärische Stärke von 7 und nimmt sich das Plättchen von Andreas.

Falls mehrere Spieler die Bedingung in derselben Phase erfüllen und/oder um denselben Wert übertreffen, erhält keiner von ihnen das Plättchen, und es wird zurück in die Mitte gelegt.

Beispiel: Andreas und Birgit erreichen in *derselben* Phase eine militärische Stärke von 6. Keiner von beiden darf das Ziel *Größte Militärische Stärke* für sich beanspruchen. Später erreicht Claus die militärische Stärke 7 und nimmt sich das Plättchen aus der Mitte. In der nächsten Runde erreichen Andreas und Birgit in derselben Phase eine militärische Stärke von 8. Daher muss Claus das Plättchen wieder in die Mitte legen.

Hinweis: Das Plättchen wird nur dann zurück in die Mitte gelegt, wenn der *aktuelle* Wert des Spieler, der im Besitz des Plättchens ist, durch seine Mitspieler *übertroffen* wird. Sonst behält er das Plättchen.

Spielende: Jeder Spieler, der an einem *Gleichstand* bei einem „Die meisten...“-Ziel beteiligt ist, und nicht das Plättchen besitzt, erhält eine Marke „3 Siegpunkte für Ziele“. Dabei ist es gleich, ob ein Mitspieler das Plättchen zuerst beansprucht hat oder ob das Plättchen in der Mitte liegt, weil mehrere Spieler am Ende derselben Phase die Bedingung erfüllt oder um denselben Wert übertroffen haben.



Die meisten *Produktions-Welten* – aber mindestens 4 – für Güter beliebiger *Arten* in der Auslage.
(*Führender Produzent*)



Die meisten *Entwicklungen* – aber mindestens 4 – in der Auslage.
(*Beste Infrastruktur*)



Die größte *militärische Stärke* – aber mindestens 6 – in der Auslage.
(*Größte Militärische Stärke*)


Berücksichtige negative Werte, aber nicht spezialisierte militärische Stärke (wie bei Neue Galaktische Ordnung).






Die meisten *Produktions- und/oder „Windfall“-Welten* für Luxusgüter und/oder Seltene Elemente – aber mindestens 3 – in der Auslage.
(*Größte Industrie*)

Wertung: Jeder Spieler addiert die Siegpunkte auf seinen Ziel-Plättchen (3 oder 5) und seine Marken „3 Siegpunkte für Ziele“ zu seinen übrigen Siegpunkten. Siegpunkte für Ziele werden für *Galaktische Renaissance* nicht berücksichtigt.

DAS SOLITÄR-SPIEL

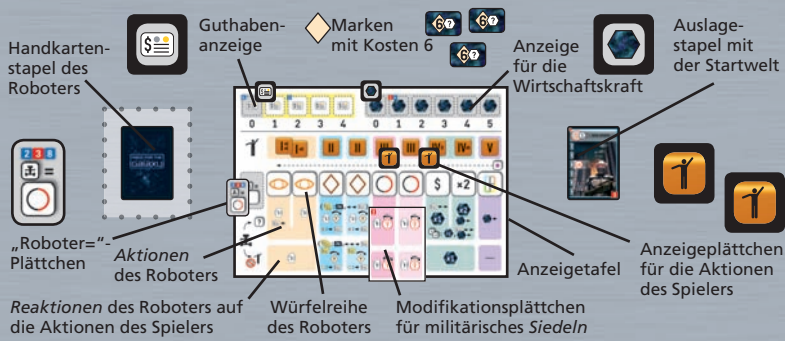
Es wird nach den Regeln für das Spiel für 2 erfahrene Spieler gespielt. Die Ziele werden nicht verwendet. Der Spieler spielt gegen einen „anpassungsfähigen“ Roboter, dessen Aktionen abstrahiert werden, und die Wahl seiner Aktionen wird durch die Sonderwürfel bestimmt. Die Startwelt des Roboters bestimmt, welche *Modifikationsplättchen* auf die *Anzeigetafel* des Roboters gelegt werden, um seine dort gezeigten normalen *Aktionen* und *Reaktionen* zu modifizieren oder zu ersetzen. Außerdem bestimmt die Startwelt welche Aktion der Roboter ausführt, wenn er das *Symbol Roboter*  würfelt. Dieses Symbol kommt auf einem Würfel zweimal vor. Die *Auslage* des Roboters besteht aus einem offenen Kartenstapel, in dem ausschließlich die *Anzahl* der Karten und ihre Siegpunkte von Bedeutung sind. Das ist der *Auslagestapel*. Er enthält keine Güter!

Die Auslage des Roboters kann außerdem *Entwicklungsmarken mit Kosten 6*  enthalten. Diese stehen für zusätzliche Entwicklungen, die der Roboter im Spielverlauf ausspielt. Die „Kartenhand“ des Roboters ist ein verdeckter *Handkartenstapel*, von dem im Spielverlauf immer wieder Karten aufgedeckt werden, die entweder abgeworfen werden, oder sie werden auf den Auslagestapel des Roboters gelegt. Mit seinem *Guthaben*  kann er Karten für seine Auslage erwerben. Außerdem verfügt er über *Wirtschaftskraft* . Sie bestimmt, wie viele Siegpunkte der Roboter in der Phase verbrauchen erhält. Der aktuelle Stand des Guthabens und der Wirtschaftskraft wird auf der Anzeigetafel des Roboters festgehalten.

Spielvorbereitung: 24 Siegpunkt-Chips als Vorrat bereit legen. Der Spieler entscheidet sich für einen Schwierigkeitsgrad (siehe Tabelle) und legt die entsprechende Anzahl Entwicklungsmarken mit Kosten 6 als Vorrat bereit. Die Startwelten werden verdeckt gemischt. Der Spieler und der Roboter erhalten je eine Startwelt. Die übrigen Startwelten werden unter die Spielkarten gemischt.

Schwierigkeitsgrad	◆ Marken mit Kosten 6
einfach	1 Marke mit 6 SP
mittel	2 Marken mit 6 SP
schwierig	3 Marken mit 9 SP

Die schwarzrandigen Anzeigeplättchen für das Guthaben, die Wirtschaftskraft und die Spieleraktionen werden bereitgelegt. Durch die Startwelt des Roboters ist vorgegeben, welche Modifikations- und „Roboter“-Plättchen benötigt werden (siehe auch auf Rückseite der Anzeigetafel). Hinweis: Die Plättchen sind doppelseitig bedruckt. Die übrigen Plättchen kommen zurück in die Schachtel. Die Modifikationsplättchen werden auf die farblich passenden Felder der Anzeigetafel gelegt. Das graue „Roboter“-Plättchen wird auf das vorgesehene Feld gelegt. Falls die Startwelt des Roboters *Alte Erde* ist, wird außerdem der „Roboter= x2“-Marker bereitgelegt. Das Anzeigeplättchen für das Guthaben wird auf 1 gelegt. Ist die Startwelt *Uralte Rasse* beginnt er mit 0 Guthaben und bei *Alpha Centauri* mit 2 Guthaben. Das Anzeigeplättchen für die Wirtschaftskraft wird auf 0 gelegt, mit der Startwelt *Vergessene Erdkolonie* oder *Epsilon Eridani* wird es auf 1 gelegt. Der Roboter erhält verdeckt 4 Karten als anfänglichen Handkartenstapel (siehe Abbildung). Startet der Roboter mit *Uralte Rasse*, erhält er nur 3 Karten. Anschließend erhält der Spieler 6 Karten, von denen er 2 Karten abwerfen muss. Nun beginnt das Spiel.








Spielverlauf. In jeder Runde werden nacheinander die folgenden Schritte ausgeführt:


1. Der Spieler wählt zwei Aktionen. Er benutzt dazu nicht die Aktionskarten, sondern markiert seine Aktionen auf der Anzeigetafel des Roboters mit den *Anzeigeplättchen für die Spieleraktionen* .
2. Er würfelt für den Roboter und legt die Würfel auf die entsprechenden Felder der Würfelreihe. Das sind die zwei Aktionen, die der Roboter „gewählt“ hat.
3. In der Reihenfolge der gewählten Phasen werden die Aktionen von links nach rechts ausgeführt.


Ende der Runde: Hat der Spieler mehr als 10 Karten auf der Hand, muss er überzählige Karten abwerfen. Der Roboter hat kein Handlimit. Er darf beliebig viele Karten auf seinem Handkartenstapel haben. Anschließend wird überprüft, ob eine der Bedingungen für das Spiel erfüllt ist. Wenn das Spiel noch nicht zu Ende ist, werden die Schritte 1 bis 3 wiederholt.

Würfel in die Würfelreihe legen: Die Würfel werden auf die Felder mit demselben Symbol in der Würfelreihe auf der Anzeigetafel gelegt. Hat der Roboter jeweils nur ein Symbol Erkunden, Entwickeln oder Siedeln gewürfelt, wird der Würfel auf das *linke* Feld der beiden Felder der jeweiligen Aktion gelegt.

Zeigt der Würfel das Symbol , wird er auf das Feld in der Würfelreihe gesetzt, dessen Symbol auf dem „Roboter“-Plättchen abgebildet ist.


Wird das Symbol „Übereinstimmung“  gewürfelt, bedeutet das, dass der Roboter die gleiche Aktion wie der Spieler ausführt. Zeigen beide Würfel das Symbol „Übereinstimmung“ , werden sie direkt unter die beiden Anzeigepflichtchen für die Spieleraktionen gelegt. Wurde nur ein -Symbol gewürfelt, wird dieser Würfel unter das Anzeigepflichtchen für die Spieleraktionen gelegt, das *am weitesten rechts* liegt. Liegt dort bereits ein Würfel, wird der Würfel mit dem -Symbol auf das Symbol unter dem anderen Anzeigepflichtchen gelegt. Falls beide Anzeigepflichtchen auf den beiden Aktionen für dieselbe Phase Erkunden, Entwickeln oder Siedeln liegen, wird der Würfel auf das linke Feld gelegt – vorausgesetzt, dass dort nicht bereits der andere Würfel liegt.


Beispiele: a.) Der Spieler hat die Aktionen Verbrauchen: 2x Siegpunkte und Produzieren gewählt. Der Roboter würfelt Entwickeln und . Der erste Würfel wird auf das linke Feld Entwickeln gelegt. Der zweite Würfel wird auf das Feld Produzieren gelegt, da es das weiter rechts liegende Anzeigepflichtchen ist.


b.) Der Spieler hat beide Aktionen Erkunden gewählt, und der Roboter hat Produzieren und  gewürfelt. In diesem Fall wird der erste Würfel auf Produzieren gelegt. Der zweite Würfel kommt auf das linke Feld Erkunden.


Die Aktionen und Reaktionen des Roboters ausführen

Auf der Anzeigetafel befinden sich unterhalb der Würfelreihe zwei Reihen, in denen die Handlungen des Roboters aufgeführt sind, die er ausführt, wenn eine Phase stattfindet.


Die obere Reihe  zeigt die *Aktionen* des Roboters, also die Handlungen, die er ausführt, wenn ein Würfel auf dem darüberliegenden Feld der Würfelreihe liegt.

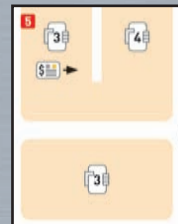
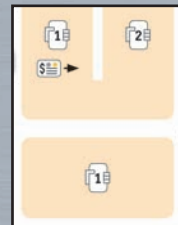
Die untere Reihe  zeigt die *Reaktionen* des Roboters, also die Handlungen, die er ausführt, wenn der Spieler die Phase gewählt hat *und* kein Würfel auf dem Feld liegt.

 **Erkunden *Aktion:*** Der Roboter zieht 1 Karte und erhöht sein Guthaben um 1. Falls er beide Erkunden Aktionen macht, zieht er 3 Karten und erhöht sein Guthaben um 1.

 **Erkunden *Reaktion:*** Der Roboter zieht 1 Karte, selbst wenn der Spieler beide Aktionen Erkunden gewählt hat.

Karten ziehen und Anzeigeleisten: Wenn der Roboter Karten zieht, bedeutet das in allen Phasen, dass die angegebene Anzahl Karten vom Nachziehstapel auf den Handkartenstapel des Roboters gelegt wird, ohne dass der Spieler die Karten ansieht. Der aktuelle Stand des Guthabens des Roboters und seiner Wirtschaftskraft wird auf den Anzeigeleisten markiert. Die höchstmöglichen Werte sind 4 für das Guthaben und 5 für die Wirtschaftskraft. Eine Erhöhung über diese Werte hinaus, ist nicht möglich.

Startet der Roboter mit *Separatistenkolonie* () , zieht er in der Phase Erkunden mehr Karten, so wie es auf dem Modifikationsplättchen angegeben ist.



⬠ || Entwickeln *Aktion* oder *Reaktion* (für jede gewählte Phase Entwickeln):

Zuerst wird überprüft, ob der Roboter noch ⬠-Marken in seinem Vorrat hat und ob er über ein Guthaben von 2 oder mehr verfügt (3 oder mehr bei der Reaktion). Falls ja, wird eine Marke neben den Auslage-Stapel des Roboters gelegt. Sie zählt bei der Bestimmung des Spielendes als eine Karte. Anschließend wird das Guthaben des Roboters um 2 verringert – um 3 bei der Reaktion. In diesem Fall führt der Roboter seine normale Aktion oder Reaktion Entwickeln nicht mehr aus. Hat der Roboter keine Marke mehr oder zu wenig Guthaben, führt er seine normale Aktion oder Reaktion Entwickeln aus:

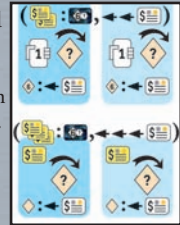


als *Aktion*



als *Reaktion*

⬠ Entwickeln *Aktion*: Der Roboter zieht eine Karte. Anschließend *sucht* er in seinem Handkartenstapel nach einer ⬠ Entwicklung. Findet er eine Entwicklung mit Kosten unter 6, legt er sie auf seinen Auslagestapel. Findet er eine Entwicklung mit Kosten ⬠, muss er sein Guthaben um 1 verringern, um sie auf seinen Auslagestapel zu legen.



|| Entwickeln *Reaktion*: Falls der Roboter über kein Guthaben verfügt, passt er. Anderenfalls *sucht* er nach einer Entwicklung ⬠. Wenn er eine beliebige Entwicklung findet (eine Entwicklung mit Kosten 6 oder eine andere), legt er sie auf seinen Auslagestapel und verringert sein Guthaben um 1.



Suchen: bedeutet, dass solange Karten einzeln, nacheinander vom Handkartenstapel des Roboters aufgedeckt werden, bis entweder eine Karte vom geforderten Typ erscheint oder bis der Stapel aufgebraucht ist. Alle aufgedeckten Karten, die nicht dem geforderten Typ entsprechen, kommen auf den Abwurfhaufen. **Auslegen** bedeutet, dass eine Karte vom geforderten Typ auf den Auslagestapel des Roboters gelegt wird.



Beispiel: Der Spieler hat als eine seiner Aktionen Entwickeln gewählt. Der Roboter hat 2 Karten auf seinem Handkartenstapel, und sein Guthaben beträgt 1. Er würfelt Entwickeln und eine andere Aktion. Nachdem der Spieler seine Aktion Entwickeln ausgeführt hat, führt der Roboter seine Aktion aus. Er zieht eine Karte vom Nachziehstapel, legt sie auf seinen Handkartenstapel und beginnt zu suchen. Die zweite aufgedeckte Karte ist eine Entwicklung mit niedrigeren Kosten als 6. Sie wird auf den Auslagestapel gelegt, ohne das Guthaben des Roboters zu verringern. Der Roboter hat nach dieser Aktion noch ein Guthaben von 1 und 1 Karte auf seinem Handkartenstapel.

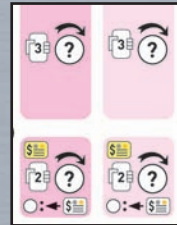
Später wählt der Spieler beide Aktionen Entwickeln. Der Roboter würfelt Übereinstimmung, so dass er die erste Aktion Entwickeln des Spielers übernimmt. Der andere Würfel zeigt eine andere Aktion. Das Guthaben des Roboters beträgt 4, er hat 5 Karten auf seinem Handkartenstapel und 2 noch nicht ausgespielte Entwicklungsmarken in seinem Vorrat. Nachdem der Spieler seine erste Aktion Entwickeln ausgeführt hat, führt der Roboter seine Aktion aus: Er nimmt eine Entwicklungsmarke aus seinem Vorrat, legt sie in seine Auslage und verringert sein Guthaben um 2. Da der Roboter eine Entwicklungsmarke ausgelegt hat, ist seine Aktion damit beendet. Er kommt nicht mehr dazu, seinen Handkartenstapel zu durchsuchen.

Nachdem der Spieler seine zweite Aktion Entwickeln ausgeführt hat, führt der Roboter seine Reaktion aus. Er kann seine letzte Entwicklungsmarke nicht mehr auslegen, da dies als Reaktion 3 kosten würde. Da er aber immer noch über Guthaben verfügt, durchsucht er stattdessen seinen Kartenstapel. Die dritte aufgedeckte Karte ist eine Entwicklung mit Kosten 2. Er legt sie auf seinen Auslagestapel und verringert sein Guthaben um 1.

Nach dieser Aktion hat der Roboter ein Guthaben von 1 und noch 2 Karten auf seinem Handkartenstapel.


 Siedeln *Aktion* (gilt für jede vom Roboter gewählte Aktion Siedeln): Er zieht 3 Karten und sucht nach einer nicht-militärischen Welt . Wenn er eine findet, legt er sie aus.

 Siedeln *Reaktion* (gilt für *jede* Reaktion auf jede vom Spieler gewählte Aktion Siedeln): Wenn der Roboter kein Guthaben hat, passt er. Anderenfalls zieht er 2 Karten und sucht nach einer *nicht-militärischen Welt* . Wenn er eine findet, legt er sie aus und verringert sein Guthaben um 1.



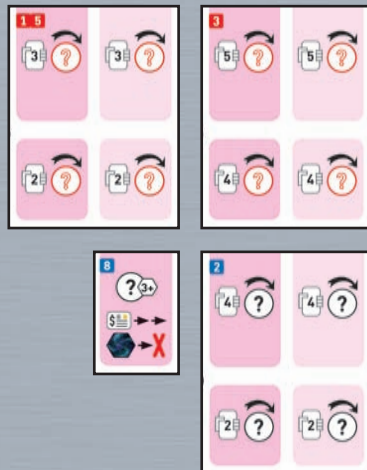
Beispiel: Der Spieler wählt Siedeln. Der Roboter hat kein Guthaben und würfelt zwei andere Aktionen. In der Phase Siedeln passt der Roboter.

In einer späteren Runde wählt der Spieler beide Aktionen Siedeln. Der Roboter würfelt Übereinstimmung und eine andere Aktion. Das Guthaben des Roboters beträgt 2, und er hat 2 Karten auf seinem Handkartenstapel. Nachdem der Spieler seine erste Aktion Siedeln ausgeführt hat, zieht der Roboter 3 Karten und beginnt zu suchen. Er deckt als vierte Karte eine nicht-militärische Welt auf und legt sie aus. Nachdem der Spieler seine zweite Aktion Siedeln ausgeführt hat, folgt die Reaktion des Roboters. Da er noch Guthaben hat, zieht er vom Nachziehstapel 2 Karten und legt sie auf seinen Handkartenstapel. Dann sucht er nach einer nicht-militärischen Welt. Falls er nach der dritten Karte keine gefunden hat, ist sein Handkartenstapel aufgebraucht. Dann passt der Roboter und behält sein Guthaben von 2. Findet er eine nicht-militärische Welt, legt er sie aus und verringert sein Guthaben um 1, da er ja als Reaktion auf die Aktion des Spielers siedelt.

Wie auf den Modifikationsplättchen angegeben, sucht der Roboter mit den Startwelten *Epsilon Eridani* (1), *New Sparta* (3) und *Separatistenkolonie* (5) stattdessen nach *militärischen* Welten . Außerdem benötigt er beim Siedeln als Reaktion *kein* Guthaben! *New Sparta* zieht mehr Karten.

Erste *Aktion* Siedeln mit *Sterbende Welt* (8): Der Roboter sucht im *Nachziehstapel* (nicht in seinem Handkartenstapel!), bis er eine nicht-militärische Welt mit 3 oder mehr Siegpunkten findet und legt sie aus. Anschließend erhöht er sein Guthaben um 2 und seine Wirtschaftskraft um 1. Danach wirft er das Modifikationsplättchen auf seiner Anzeigetafel und die Karte *Sterbende Welt* ab.

Alpha Centauri (2) darf bei seiner Aktion Siedeln mehr Karten ziehen. Bei der Reaktion benötigt er zum Siedeln *kein* Guthaben.



Ⓢ **Verbrauchen: Handeln *Aktion***: Der Roboter erhöht sein Guthaben um 2 und erhält Siegpunkte in der Höhe seiner Wirtschaftskraft.

2** **Verbrauchen: 2x Siegpunkte *Aktion: Der Roboter erhält *doppelt* so viele Siegpunkte, wie es seiner Wirtschaftskraft entspricht. Anschließend erhöht er seine Wirtschaftskraft um 1.

Ⓢ *2 Der Roboter hat *beide* Aktionen Verbrauchen gewählt: Der Roboter erhält *doppelt* so viele Siegpunkte, wie es seiner Wirtschaftskraft entspricht. Anschließend erhöht er sein Guthaben um 2 und seine Wirtschaftskraft um 1.

IV IV **Verbrauchen *Reaktion***, wenn *nur* der Spieler beide Aktionen Verbrauchen gewählt hat: Der Roboter erhält Siegpunkte in der Höhe seiner Wirtschaftskraft.

Beispiel: Der Spieler wählt als eine Aktion Verbrauchen: 2x Siegpunkte und der Roboter würfelt Verbrauchen: Handeln **Ⓢ** als eine seiner Aktionen. Das Guthaben des Roboters beträgt 3 und seine Wirtschaftskraft 1. Er erhält einen Siegpunkt und erhöht sein Guthaben auf 4; das ist das Maximum. Auf die Aktion Verbrauchen: 2x Siegpunkte des Spielers reagiert der Roboter nicht, da er selbst bereits eine Aktion Verbrauchen ausgeführt hat.

In einer späteren Runde wählt der Spieler beide Aktionen Verbrauchen, und der Roboter würfelt zwei andere Aktionen. Die Wirtschaftskraft des Roboters beträgt 3. Er erhält daher 3 Siegpunkte. Er bekommt die Punkte aber nur einmal, obwohl der Spieler beide Aktionen Verbrauchen gewählt hat.

Erste *Aktion* Verbrauchen: Handeln mit *Alte Erde* (**0**): Nach der *Aktion* wird das „Roboter“-Plättchen **Ⓢ** auf der Anzeigetafel durch das „Roboter“-Plättchen ***2** ersetzt.

Defekte Alien Fabrik (**7**): Jedes Mal, wenn das „Roboter“-Plättchen **Ⓢ** zeigt, wird es nach der *Aktion* Verbrauchen: Handeln auf die Seite **⏪** umgedreht.

⏪ **Produzieren *Aktion***: Die Wirtschaftskraft des Roboters wird um 1 erhöht.

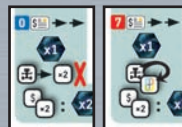
II **Produzieren *Reaktion***: Der Roboter passt.

Beispiel: Der Roboter würfelt als eine seiner Aktionen Produzieren. Seine Wirtschaftskraft ist 0. Sie wird auf 1 erhöht.

Später wählt der Spieler die Aktion Produzieren, aber der Roboter würfelt zwei andere Aktionen. Der Roboter passt in dieser Phase.

In einer späteren Runde wählt der Spieler Produzieren und der Roboter würfelt Produzieren. Die Wirtschaftskraft des Roboters ist 2. Sie wird auf 3 erhöht.

Defekte Alien Fabrik (**7**): Jedes Mal, wenn das „Roboter“-Plättchen **⏪** zeigt, wird es nach der *Aktion* Produzieren auf die Seite **Ⓢ** umgedreht.



Rundenende: Der Spieler muss, falls nötig, seine Kartenhand auf 10 Karten reduzieren. Der Roboter hat kein Handkartenlimit. Anschließend wird überprüft, ob das Spiel zu Ende ist. Falls nicht, wählt der Spieler seine Aktionen für die nächste Runde.

Spielende: Das Spiel endet wie gewohnt: Es endet entweder nach der Runde, in der die 24 Siegpunkt-Chips aufgebraucht wurden – darüber hinaus benötigte Siegpunkte werden von den bei Spielbeginn überzähligen Chips genommen – oder nach der Runde, in der der Spieler oder der Roboter 12 Karten oder mehr in seiner Auslage hat. In der Auslage des Roboters zählt jede Entwicklungsmarke mit Kosten 6 als eine Karte.

Der Roboter zählt seine Siegpunkt-Chips und die Siegpunkte auf den Karten auf seinem Auslagestapel zusammen. Entwicklungskarten mit Kosten 6 und Entwicklungsmarken zählen, je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad, 6 oder 9 Punkte. Im Fall eines Gleichstandes wird die Summe aus Guthaben und Wirtschaftskraft des Roboters mit der Anzahl der Handkarten und Güter des Spielers verglichen.

KONSTRUKTIONS-VARIANTE FÜR 2-3 SPIELER

Bei der Konstruktions-Variante stellt sich jeder Spieler aus einer eingeschränkten Vorauswahl seinen persönlichen Nachziehstapel zusammen. Außerdem verfügt er über beschränkte Informationen, über welche Karten seine Mitspieler verfügen.

Zuerst werden die Ziele bereitgelegt. Dann werden die Startwelten mit geraden und ungeraden Nummern auseinandersortiert und als zwei getrennte Stapel gemischt. Jeder Spieler erhält je eine verdeckte Karte von jedem der beiden Stapel. Die Spieler dürfen sich ihre Karten ansehen. Übrig gebliebene Startwelten werden unesehen zusammen mit den Spielkarten gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.

Nun zieht jeder Spieler 5 Karten vom verdeckten Stapel. Davon wählt er 1 Karte aus, die er behalten möchte und gibt die übrigen 4 Karten an seinen linken Nachbarn weiter. Von den vier Karten, die er von seinem rechten Nachbarn erhält, behält er wieder eine Karte und gibt den Rest nach links weiter. So geht es weiter, bis alle Karten verteilt sind. Anschließend zieht jeder Spieler wieder 5 Karten, behält eine und gibt die übrigen Karten jetzt aber an den *rechten* Nachbarn weiter. Diese Abfolge wird mit abwechselnder Richtung so lange fortgesetzt, bis nicht mehr alle Spieler genügend Karten vom Stapel ziehen können. Die dann noch übrigen Karten werden aus dem Spiel genommen.

Jeder Spieler mischt seine ausgewählten Karten und legt sie als seinen *persönlichen* Nachziehkartestapel verdeckt vor sich ab. Jeder Spieler zieht von seinem Stapel 6 Karten. Dann muss er eine der beiden Startwelten und 2 von den übrigen Karten abwerfen. Alle Spieler decken gleichzeitig ihre Startwelt auf.

Es gelten die normalen Spielregeln, mit der Ausnahme, dass jeder Spieler immer nur von seinem persönlichen Nachziehstapel Karten zieht und abgeworfene Karten auf seinen eigenen Abwurfhaufen legt, den er mischt, wenn sein Nachziehstapel leer ist.

BLANKOKARTEN / TEILNAHMEKARTE FÜR DEN WETTBEWERB

Dieser Erweiterung liegen Blankokarten der verschiedenen Typen bei, so dass die Spieler ihre eigenen Welten und Entwicklungen kreieren können. Wir empfehlen, die Kosten bzw. Verteidigungsstärke und Fähigkeiten mit schwarzem bzw. rotem Filzstift einzutragen.

Zur Teilnahme am Wettbewerb, schicken Sie ihre beste Idee auf der Teilnahmekarte ein. Nähere Angaben finden Sie auf der Teilnahmekarte.

KARTENFÄHIGKEITEN (nach Phasen)

III: SIEDELN

Wirf Handkarten ab, um vorübergehende militärische Stärke zu erhalten



Du darfst bis zu 2 Karten aus deiner Hand abwerfen. Du erhältst für jede dieser Karten militärische Stärke +1 bis zum Ende dieser Phase *Siedeln*.

Der Spieler muss diese Fähigkeit nicht einsetzen.

Söldnertruppen gibt außerdem ganz normal militärische Stärke +1.

Spiele eine zweite Welt aus



Du darfst in der Phase *Siedeln* eine zweite Welt ausspielen (○ ○).

Nachdem der Spieler ganz normal die erste Welt ausgespielt hat, darf er diese Siedeln-Fähigkeit nutzen, um eine zweite Welt auszuspielen.



Fähigkeiten der ersten Welt kann er für das Ausspielen der zweiten Welt nicht nutzen.


*Hat der Spieler die Aktion *Siedeln* gewählt, erhält er für die zweite Welt keinen Siedeln-Bonus.*

§: HANDELN

Bestimmte Art von Gut und Welten



Ziehe für jede -Welt in deiner Auslage 1 Karte zusätzlich, wenn du ein  Gut Gene verkaufst.

Das illegale Labor für genmanipulierte Wesen ist selbst eine -Welt.

IV: VERBRAUCHEN

Gut von dieser Welt



Wirf ein Gut Alien-Technologie von der Welt (●) mit *dieser* Fähigkeit ab, um 2 Siegpunkte zu erhalten.

V: PRODUZIEREN

Wirf Handkarten ab, um zu produzieren



Wenn du eine Handkarte abwirfst, produziert *diese* Welt ein Gut Alien-Technologie.

Wenn der Spieler eine Karte abwirft, die er in dieser Phase durch Mischwirtschaft erhalten hat, bekommt er für die Produktion dieses Gutes durch Mischwirtschaft keine weitere Karte, da sich Fähigkeiten niemals gegenseitig unterbrechen können.

Ziehe für Welten



Ziehe 1 Karte für jede militärische Welt (○) in deiner Auslage.

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.

GALAKTISCHES GENOMPROJEKT

  Gene-Welt

  GENLABOR

TERRAFORMING GILDE

  "Windfall"-Welt

  Karte
(einschließlich dieser)

MACHTHABER DES **IMPERIUM**

  Karte
(einschließlich dieser)

  andere
militärische Welt

*Hinweis: Weder das Grundspiel, noch diese Erweiterung enthalten militärische **IMPERIUM** Welten. Diese Formulierung bezieht sich auf zukünftige Erweiterungen.*

ABSPANN

Idee, Entwicklung, Spielregel: Tom Lehmann

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

Grafik: Mirko Suzuki

Illustrationen: Martin Hoffmann und Claus Stephan

Testrunden und Beratung

Corin Anderson, Andrew Conway, David Helmbold, Jay Heyman, Joe Huber, Trisha Lantzner, Chris Lopez, Larry Rosenberg, Ron Sapolsky, Steve Thomas, Jay Tummelson, Don Woods und viele andere. Vielen Dank an alle!

Ein besonderer Dank (insbesondere für seine Hilfe bei der Entwicklung des Solitär-Spiels) geht an Wei-Hwa Huang.

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

Rio Grande Games, PO Box 45715,
Rio Rancho, NM 87174, USA

E-Mail: RioGames@aol.com

© 2008 Tom Lehmann

© 2008 Rio Grande Games

