

TOM LEHMANN

# RACE FOR THE Galaxy

## Rebellen vs. Imperium

Die 2. Erweiterung






## Die 2. Erweiterung Rebellen vs. Imperium

Während das Imperium die äußeren Systeme unterwirft, beginnen die Rebellen-Welten sich politisch und militärisch zu vereinigen. Zur selben Zeit werden die manipulierten Gensequenzen entschlüsselt, welche die Alien Overlords in das Erbgut ihrer früheren Abhängigen-Rassen eingebaut haben. Gelingt es dir die wohlhabendste und mächtigste Zivilisation aufzubauen, während in der Galaxis Grenzkonflikte wüten?

### EINLEITUNG

Diese Erweiterung enthält neue Startwelten, Ziele und Spielkarten, sowie Aktionskarten und Siegpunkt-Chips für einen sechsten Spieler. Es kommen Übernahme-Regeln für *Race for the Galaxy* und die erste Erweiterung *Aufziehender Sturm* hinzu. Als weiteres Material sind neue Modifikationsplättchen für das Solitär-Spiel und Anzeigetafeln für jeden Spieler enthalten, um dessen militärische Stärke und seine Angreifbarkeit für Übernahmen anzuzeigen.

### SPIELMATERIAL

- |   |  |
|---|--|
| 1 <b>Austauschkarte</b> <i>Casinowelt</i>   | 3 Anzeigepättchen für bedingte und vorübergehende militärische Stärke  |
| 3 Karten mit Startwelten (mit den Nummern „9“ bis „11“)   | 6 Siegpunkt-Chips (3x 1 Punkt, 2x 5 Punkte und 1x 10 Punkte; der dritte Chip mit 1 Punkt ist ein Ersatzchip) |
| 41 Spielkarten  | 2 Ziele „Die meisten...“ (große Plättchen)   |
| 1 Satz mit 7 Aktionskarten (für den sechsten Spieler)   | 3 Ziele „Erster...“ (kleine Plättchen)   |
| 2 Aktionskarten (mit  -Symbol) | 1 zusätzliche Marke „3 Siegpunkte für Ziele“   |
| 1 Teilnahmekarte für den Wettbewerb   | 4 Modifikationsplättchen für das Solitär-Spiel   |
| 6 Anzeigetafeln Militärische Stärke/Übernahme-Angreifbarkeit  |  |
| 24 Würfel als Anzeigesteine für Militärische Stärke/ Übernahme-Angreifbarkeit                                     |  |
| 1 Übernahme-Scheibe   |  |

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



## NEUE KARTEN HINZUFÜGEN

*Wir empfehlen unbedingt, mit der ersten Erweiterung Aufziehender Sturm zu spielen. Daher gehen wir in dieser Regel davon aus, dass mit beiden Erweiterungen gespielt wird. Wenn sie ohne die erste Erweiterung spielen, ignorieren sie bitte die beiliegenden Ziele, die nachfolgende geänderte Verteilung der Startwelten, die Hinweise auf das Solitär-Spiel und die Konstruktionsvariante. Wenn sie mit den Regeln für die Übernahme spielen, ignorieren sie bitte die Hinweise auf Verbesserte Logistik (eine Karte aus der ersten Erweiterung).*

Die neuen Spielkarten werden den bisher verwendeten Karten hinzugefügt. Die alte Karte *Casinowelt* wird durch die Austauschkarte aus dieser Erweiterung ersetzt. Ihre Fähigkeit hat sich verändert. Die Auflistung mit der Anzahl der Entwicklungen und Welten für jeden Wert der Kosten oder Verteidigungsstärke finden sie auf Seite 13.

Es gibt keine sechste vorgegebene Kartenhand, da wir annehmen, dass die Spieler über genügend Erfahrung verfügen. Aus Gründen der Spielbalance beim Spiel mit den Erweiterungen wurde eine dritte Karte *Forschungslabors* hinzugefügt.

Die meisten Fähigkeiten der neuen Karten sind Abwandlungen bereits bekannter Fähigkeiten. Karten mit neuen Fähigkeiten haben einen kurzen Beschreibungstext. Die ausführlichen Beschreibungen beginnen auf Seite 12.

Auf einigen Karten ist hinter dem Sechseck mit den Siegpunkten das Symbol  oder  abgebildet. Diese Symbole sind für zukünftige Erweiterungen vorgesehen und werden bis dahin ignoriert.



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



Die neuen Ziele werden unter die bereits vorhandenen gemischt. Bei der Spielvorbereitung werden wie gewohnt 2 Ziele „Die meisten...“ und 4 Ziele „Erster...“ aufgedeckt.



Wenn sie eine Partie mit mehreren Spielen nacheinander spielen, legen sie vor dem ersten Spiel die Übernahme-Scheibe mit der roten Seite „Übernahmen verboten“ nach oben aus. Wenn „Übernahmen erlaubt“ sind, benutzen sie bitte die Anzeigetafeln, -steine und -plättchen (siehe *Übernahmen*).

Sind Übernahmen verboten, werden alle Fähigkeiten mit Übernahme-Symbolen ignoriert. Die Symbole befinden sich neben dem Beschreibungstext. Alle übrigen Fähigkeiten der jeweiligen Karte werden ganz normal verwendet.



**Verteilung der Startwelten** (Änderung der Regel): Nach dem Aufdecken der Ziele werden die blauen und roten Startwelten (Farbe des Kastens um die Nummer) getrennt und jeder Stapel wird gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt zwei Startwelten, eine von jedem Stapel. Die übrigen Startwelten werden mit den Spielkarten zusammen gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt sechs Karten. Nachdem sich der Spieler alle acht Karten angesehen hat, wirft er eine der beiden Startwelten und zwei seiner sechs Spielkarten ab. *Anschließend* decken alle Spieler gleichzeitig ihre Startwelt auf, und das Spiel beginnt.

## ÜBERNAHMEN

**Einleitung:** Übernahmen ermöglichen es dem Spieler – unter bestimmten Voraussetzungen – militärische Welten in der Auslage der Mitspieler zu *erobern*. In einer Partie sind Übernahmen in den aufeinander folgenden Spielen immer abwechselnd erlaubt und verboten. Die Übernahme-Scheibe dient dafür als Anzeiger. Im ersten Spiel einer Partie sind Übernahmen immer *verboten*.



Einige Spieler werden grundsätzlich ohne Übernahmen spielen wollen, während andere womöglich immer mit Übernahmen spielen. Das Prinzip für Übernahmen ist so angelegt, dass die Spieler die offizielle abwechselnde Regel ohne Schwierigkeiten ihrer bevorzugten Spielweise (immer erlaubt oder immer verboten) anpassen können.

Wenn Übernahmen verboten sind, werden alle Fähigkeiten mit einem *Übernahme-Symbol* ignoriert. Diese Fähigkeiten erkennt man an dem Symbol neben dem Textfeld mit der Beschreibung auf der Karte. Alle anderen Eigenschaften und Fähigkeiten auf der Karte bleiben davon unberührt.



Wenn Übernahmen erlaubt sind, erhält jeder Spieler während der Spielvorbereitung eine Anzeigetafel für Militärische Stärke/Übernahme-Angreifbarkeit, je einen roten und lilafarbenen Würfel und zwei hellrote Würfel als Anzeigesteine. Die beiden Anzeigepfändchen für die Verteidigungsstärke und das Pfändchen für den Übernahme-Bonus für Rebellen werden in der Tischmitte bereitgelegt.



Die Übernahme ist eine Aktion während der Phase *Siedeln*. Sie richtet sich gegen eine bereits zuvor ausgelegte *militärische* Welt in der Auslage eines Mitspielers. Ein Spieler kann nur dann eine Übernahme durchführen, wenn das Ziel durch eine Übernahme-Fähigkeit *angreifbar* ist, über die der Spieler verfügt.

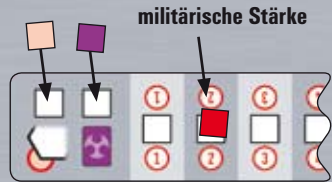
★ Ein Spieler ist für die Übernahme-Fähigkeit von *Imperium Ratssitz* angreifbar, wenn er mindestens eine *militärische* Rebellen Welt in seiner Auslage hat.

★ Ein Spieler ist für die Übernahme-Fähigkeit von *Rebellen Allianz* angreifbar, wenn er mindestens eine *Karte Imperium* in seiner Auslage (Imperium-Auslage) hat.

★ Ein Spieler ist für die Übernahme-Fähigkeit von *Imperium Tarntechnologie* angreifbar, wenn seine *gesamte* militärische Stärke mindestens 1 beträgt.

Die gesamte militärische Stärke wird genau so berechnet, wie für die Karte *Neue Galaktische Ordnung*. Sie schließt negative Werte ein, nicht jedoch bedingte oder vorübergehende militärische Stärke.

Mit Hilfe der Anzeigetafel und der Würfel können die Spieler ihre gesamte militärische Stärke (roter Würfel) anzeigen und durch welche Übernahme-Fähigkeiten sie angreifbar sind: Sobald der Spieler eine militärische Rebellen Welt auslegt, stellt er einen hellroten Würfel auf das Feld ganz links auf seiner Anzeigetafel. Legt er eine Karte Imperium aus, stellt er den lilafarbenen Würfel auf das Feld rechts daneben. Mit dem zweiten hellroten Würfel zeigt er seine bedingte militärische Stärke gegen Rebellen Welten an. Um Werte über 10 anzuzeigen, wird eine zweite, unbenutzte Anzeigetafel auf die Rückseite gedreht und an die erste Tafel angelegt.



Je nach den Karten in seiner Auslage, ist ein Spieler nicht für alle Übernahme-Fähigkeiten angreifbar. Ein Spieler, der weder militärische Rebellen Welten noch Imperium Karten und nur Karten mit vorübergehender militärische Stärke in seiner Auslage hat, ist (in dieser Erweiterung) für Übernahmen überhaupt nicht angreifbar.

Thematisch entsprechen die Übernahmen den Grenzkonflikten kurz vor dem Ausbruch eines Krieges, während in den meisten Teilen der übrigen Galaxie Frieden herrscht. Eine Zivilisation, die sich nicht an dem „Rüstungswettlauf“ beteiligt (keine positive militärische Stärke besitzt) und die sich weder auf die Seite der Rebellen (keine militärische Rebellen Welten besitzt) noch die des Imperiums (keine Imperium Karten besitzt) schlägt, ist vor den militärischen Aktionen der Mitspieler sicher.

**Ablauf:** Übernahmen werden in der Phase *Siedeln* angekündigt, wenn nach dem Aufdecken der Welten die *Siedeln*-Fähigkeiten eingesetzt werden. Es gibt in der Phase keinen gesonderten *Schritt* „Übernahmen ankündigen“. Es gibt jedoch

einen *Schritt* Übernahmen *auswerten* am Ende der Phase *Siedeln*. Der Einsatz von Übernahme-Fähigkeiten ist eine *Siedeln*-Aktion. Sie können daher nur von Spielern eingesetzt werden, die entweder in der Phase noch keine Welt ausgespielt haben oder die eine Fähigkeit besitzen, die es ihnen erlaubt eine zweite Welt auszulegen (wie etwa *Verbesserte Logistik*).

Besitzt ein Spieler eine Fähigkeit wie *Verbesserte Logistik*, die es ihm erlaubt zwei Welten auszulegen, und er legt keine Welt aus, darf er zwei Übernahmen ankündigen, wenn er zwei *verschiedene* Übernahme-Fähigkeiten einsetzt.

Falls notwendig, werden die *Siedeln*-Fähigkeiten (einschließlich des Bezahlens der Kosten) in der Spielerreihenfolge eingesetzt: Es beginnt der Spieler mit der Startwelt mit der niedrigsten Nummer. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Wenn der Spieler eine Übernahme ankündigt, muss er angeben, welche Übernahmefähigkeit er einsetzt, welche Welt er übernehmen will und er muss alle vorübergehende militärische Stärke angeben, die er einsetzt. Das Ziel der Übernahme darf *keine* Welt sein, die ein Mitspieler in *dieser* Phase *Siedeln* ausgelegt hat. Fähigkeiten und Eigenschaften von *neu ausgelegten* Welten (militärische Rebellen Welten, Imperium-Karten, Welten mit militärischer Stärke oder mit einer Verteidigungs-Fähigkeit), haben auf Übernahmen *keinen* Einfluss.

Die Spieler sollten neue Welten in ihrer Auslage zunächst etwas schräg drehen, so dass sie als neue Welten erkennbar sind. Die Anzeigetafel für die militärische Stärke wird erst *am Ende* der Phase *Siedeln* aktualisiert.

Die Übernahme der Ziel-Welt gelingt, wenn bei der Auswertung die militärische Stärke des angreifenden Spielers *gleich groß* oder *größer* ist als die *Summe* aus der militärischen Stärke des verteidigenden Spielers *und* dem Verteidigungswert der Ziel-Welt.

*Beispiel:* Der Spieler besitzt militärische Stärke 4 und wirft *Imperium Tarntechnologie* ab. Damit übernimmt er von einem Mitspieler mit militärischer Stärke 2 eine Welt mit Verteidigungsstärke 2. Man beachte, dass der Gleichstand zu Gunsten des *Angreifers* aufgelöst wird – so wie bei der normalen Regel für die militärische Eroberung einer Welt!

Die eingesetzte vorübergehende militärische Stärke, negative Werte und/oder bedingte militärische Stärke, wie etwa gegen militärische Rebellen Welten oder gegen eine bestimmte *Art* von Welt (seltene Elemente, Alien u.s.w.) werden bei der Berechnung der militärischen Stärke jedes Spielers mit berücksichtigt. Bevor ein Spieler eine Übernahme ankündigt, sollte er daher alle möglichen Boni sorgfältig überprüfen!

Die *Rebellen Allianz* gibt ihrem Besitzer, wenn er eine Übernahme durchführen will, militärische Stärke +2 für jede militärische Rebellen Welt, die er zu Beginn der Phase *Siedeln* in seiner Auslage hat.



Der *Rebellen Pakt* gibt seinem Besitzer, wenn er sich gegen eine Übernahme verteidigt, militärische Stärke +2 für jede militärische Rebellen Welt und militärische Stärke +1 für jede andere militärische Welt, die er zu Beginn der Phase *Siedeln* in seiner Auslage hat.



Dem Spiel liegen Anzeigepfättchen bei, welche die Spieler vor ihre Anzeigetafel legen können, um ihre militärische Stärke einschließlich der Boni anzuzeigen.

Eine Welt kann in derselben Phase *Siedeln* das Ziel mehrerer Übernahme-Versuche durch verschiedene Spieler sein. Eine in der Spielerreihenfolge später angekündigte Übernahme hat nur dann Aussicht auf Erfolg, wenn alle zuvor angekündigten Übernahmen gescheitert sind. Eine angekündigte, aber noch nicht ausgewertete Übernahme kann der Ziel-Welt *nicht* bis in die Auslage des erobernden Mitspielers „folgen“.

Nachdem alle Spieler ihre *Siedeln*-Fähigkeiten genutzt und die Kosten ihrer ausgelegten Welten bezahlt haben, werden die angekündigten Übernahmen ausgewertet. Zuerst wird der Übernahme-Versuch des Spielers ausgewertet, der die Startwelt mit der niedrigsten Nummer in seiner Auslage hat. Die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Der Besitzer der Ziel-Welt darf während der Auswertung der Übernahme seine militärische Stärke erhöhen, indem er noch nicht genutzte vorübergehende militärische Stärke einsetzt.

Hat er zuvor in der Phase vorübergehende militärische Stärke nur teilweise eingesetzt, kann er nun den Rest einsetzen. Hat er beispielsweise zu Beginn der Phase nur eine Handkarte abgeworfen, um seine *Söldnertruppen* zu verstärken, darf er nun eine zweite Handkarte abwerfen, um den ungenutzten Teil der Fähigkeit der *Söldnertruppen* einzusetzen. Diese Regel ist eine Ausnahme von der Grundregel, dass der Einsatz einer Fähigkeit nicht unterbrochen werden darf.

Anschließend werden die militärischen Stärkewerte und die Verteidigungsstärke der Welt verglichen, um festzustellen, ob die Übernahme erfolgreich ist oder nicht. Ist die Übernahme erfolgreich, wandert die Welt, gegebenenfalls mit einem darauf liegenden Gut, in die Auslage des Spielers, der sie erobert hat. Der Spieler hat damit eine Welt ausgelegt. Somit darf er eine Karte als Bonus ziehen, wenn er die Aktion *Siedeln* gewählt hat, und er darf *Anschließend ziehen*-Fähigkeiten einsetzen.

Wenn der Spieler eine „Windfall“-Welt ohne Gut übernimmt, wird *kein* Gut darauf gelegt.

Alle Auswirkungen von Fähigkeiten der Welt, die der Vorbesitzer bereits eingesetzt hat, bleiben dem *Vorbesitzer* bis zum Ende der Phase *Siedeln* erhalten.

Hat ein Spieler mit *Verbesserte Logistik* zwei Übernahmen angekündigt (für die er verschiedene Übernahme-Fähigkeiten einsetzen muss) und der erste Versuch scheitert, dann scheitert der zweite Versuch automatisch, da der Spieler keine „erste“ Welt ausgelegt hat.

Da die neu ausgelegten Welten auf die Übernahmen keinen Einfluss haben, können Übernahmen meist ohne Berücksichtigung der Spielerreihenfolge angekündigt und ausgewertet werden. Die Spieler müssen nur dann auf die Reihenfolge achten, wenn mehrere Übernahmen angekündigt werden oder wenn die Auswertung durch vorübergehende militärische Stärke beeinflusst werden kann.

### Beispiele für Übernahmen:

1. Andreas, Britta und Christiane spielen zu dritt. Andreas hat die Startwelt mit der niedrigsten Nummer. Britta hat militärische Stärke +4 und *Rebellen Kolonie* (eine militärische Rebellen Welt mit Verteidigungsstärke 4) in ihrer Auslage. Andreas hat *Imperium Ratssitz*, *Imperium Truppen* und militärische Stärke +6 (gegen militärische Rebellen Welten insgesamt +8). Er wählt die Aktion *Siedeln*. Er legt keine Welt von seiner Hand aus, sondern kündigt an, dass er die *Rebellen Kolonie* übernehmen will. Nachdem Christiane ihre Fähigkeiten genutzt hat, nimmt Andreas die *Rebellen Kolonie* und legt sie in seine Auslage. Anschließend zieht er eine Karte als Bonus für die Aktion *Siedeln*.

2. Die gleiche Ausgangssituation wie im ersten Beispiel, mit dem Unterschied, dass zu Brittas militärischer Stärke +4 unter anderem *Söldnertruppen* beitragen (wirf bis zu 2 Handkarten ab, um für jede militärische Stärke +1 zu erhalten). Außerdem hat sie *Terraforming Roboter* (ziehe 1 Karte nach dem Auslegen einer Welt) in ihrer Auslage. Sie hat in dieser Phase eine militärische Welt ausgelegt und keine Karte mehr auf der Hand. Nachdem Andreas die Übernahme angekündigt hat, zieht Britta eine Karte für die Fähigkeit der *Terraforming Roboter* (da sie eine Welt ausgelegt hat). Während die Übernahme ausgewertet wird, wirft Britta ihre einzige Handkarte ab, um durch die *Söldnertruppen* vorübergehende militärische Stärke +1 zu erhalten. Damit scheitert Andreas' Übernahme. Hinweis: Selbst wenn Andreas in seiner Auslage noch ungenutzte Fähigkeiten mit vorübergehender militärischer Stärke hat, darf er sie jetzt nicht mehr einsetzen, weil die Übernahme bereits ausgewertet wird.



3. Die gleiche Ausgangssituation wie im zweiten Beispiel, mit dem Unterschied, dass Britta zusätzlich *Machthaber des Imperium* in ihrer Auslage hat. Christiane hat *Kontaktspezialist*, *Rebellen Allianz*, *Rebellen Pakt*, fünf militärische Rebellen Welten und eine militärische nicht-Rebellen Welt in ihrer Auslage. Christianes militärische Stärke ist -1 (durch den *Kontaktspezialist*) aber sie hat militärische Stärke +9 für die Übernahme von militärischen Welten in einer Imperium-Auslage, und sie verteidigt jede ihrer militärischen Welten mit militärischer Stärke +10 (plus der Verteidigungsstärke der jeweiligen Welt). Christiane erklärt, dass sie ebenfalls die *Rebellen Kolonie* übernehmen will. Wenn Britta ihre Handkarte abwirft, um ihre militärische Stärke vorübergehend zu erhöhen, scheitert der Übernahme-Versuch von Andreas und die Übernahme von Christiane gelingt. Wirft Britta ihre Handkarte nicht ab, gelingt Andreas' Übernahme und der Übernahme-Versuch von Christiane scheitert automatisch, denn die *Rebellen Kolonie* liegt nicht mehr in Brittas Auslage, wenn Christianes Übernahme ausgewertet wird.

Christianes Angriffs- und Verteidigungs-Boni ändern sich für diese Phase selbst dann nicht, wenn sie eine ihrer militärischen Rebellen Welten verliert, da für die Berechnung der Boni die Zusammensetzung der Auslage zu Beginn der Phase *Siedeln* ausschlaggebend ist. Veränderungen der militärischen Stärke durch neu ausgelegte oder verlorene Welten wirken sich erst nach der Phase *Siedeln* aus.

## REBELLEN vs. IMPERIUM SZENARIO FÜR 2 SPIELER

**Szenario mit Übernahmen:** Vor dem Spiel werden die Karten *Rebellen Allianz* und *Imperium Ratssitz* aussortiert. *Rebellen Kneipe* und *Imperium Warlord* werden als Startwelten herausgesucht. Jeder Spieler wählt eine Seite. Falls gewünscht, kann mit Zielen gespielt werden. Jeder Spieler erhält sechs Karten und wählt, wie üblich, vier davon als Handkarten aus. Anschließend erhält jeder Spieler zusätzlich die Karte *Rebellen Allianz*, beziehungsweise *Imperium Ratssitz*, und nimmt sie auf die Hand. Übernahmen sind erlaubt.

Viel Glück!

# DAS SOLITÄR-SPIEL

Dem Spiel liegen vier *doppelseitige* Modifikationsplättchen bei, so dass der Roboter auch mit den neuen Startwelten 9 bis 11 spielen kann.

**Spielvorbereitung:** Auf der folgenden Abbildung sind die „Roboter“- und Modifikationsplättchen gezeigt, welche für die jeweilige Startwelt benötigt werden. Jede dieser Startwelten beginnt mit 1 Guthaben und Wirtschaftskraft 0. Im Solitär-Spiel sind Übernahmen immer verboten.

Mit der Startwelt *Rebellen Kneipe* (9) zieht der Roboter beim Siedeln zusätzliche Karten und sucht eine beliebige Welt. Es kann eine militärische oder eine nicht-militärische Welt sein. Außerdem erhöht er beim Produzieren sein Guthaben um 1.

Mit der Startwelt *Galaktische Entwickler* (10) zieht er beim Entwickeln zusätzliche Karten. Bei der *Aktion* muss er für eine Entwicklung mit Kosten  $\diamond 6$  sein Guthaben nicht verringern. Bei der *Reaktion* muss er für eine Entwicklungsmarke mit Kosten 6  $\diamond 6$  sein Guthaben nur um 2 (statt 3) verringern. Außerdem muss er sein Guthaben nur für eine Entwicklung mit Kosten  $\diamond 6$  um 1 verringern.



Mit der Startwelt *Imperium Warlord* (11) zieht der Roboter beim Erkunden und Siedeln zusätzliche Karten. Beim Siedeln sucht er eine militärische Welt.

## KONSTRUKTIONS-VARIANTE FÜR 2-5 SPIELER

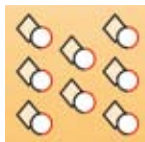
Mit den neuen Startwelten und Spielkarten kann die Konstruktions-Variante, die in *Aufziehender Sturm* eingeführt wurde, nun ohne Regeländerungen mit bis zu 5 Spielern gespielt werden.

## TEILNAHMEKARTE FÜR DEN WETTBEWERB

Wir haben in der nächsten Erweiterung Plätze für Vorschläge von Spielern frei gelassen. Mit der Teilnahmekarte können sie uns ihren besten Vorschlag für eine neue Karte für eine der zukünftigen Erweiterungen schicken. Nähere Angaben finden sie auf der Teilnahmekarte.

## BEDINGUNGEN FÜR DIE ZIELE

„Erster...“-Ziele:



Der erste Spieler, der am Ende einer Phase mindestens acht *Karten* (Entwicklungen und/oder Welten) in seiner Auslage hat.  
(*Expansionsführerschaft*)

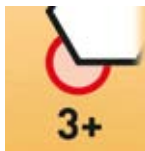


Der erste Spieler, der am Ende einer Phase mindestens vier Güter in seiner Auslage hat.  
(*Galaktischer Reichtum*)



Der erste Spieler, der mindestens 3 Karten mit **GENMANIPULIERT** in seiner Auslage hat.  
(*Wissen über Genmanipulation*)

„Die meisten...“-Ziele:



Die meisten *militärischen* Rebellen Welten (○) – aber mindestens 3 – in der Auslage.  
(*Erfolgreichste Propaganda*)



Die meisten Karten mit *Erkunden-Fähigkeiten* (Phase I) – aber mindestens 3 – in der Auslage.  
(*Forschungsführerschaft*)

## KARTENFÄHIGKEITEN (nach Phasen)

Die Fähigkeiten von *Versteckte Festung* und *R & D Dringlichkeitsprogramm*, den Gewinnern des Wettbewerbs aus der ersten Erweiterung, finden sie auf Seite 15.

### I: ERKUNDEN

#### Erkunden kombinieren



Nimm *alle* Karten, die du beim Erkunden vom Stapel ziehst, zu deinen übrigen Handkarten hinzu. Anschließend musst du von allen Karten, die du jetzt auf der Hand hast, so viele Karten auswählen und abwerfen, wie du beim Erkunden nicht behalten darfst.

*Hat der Spieler Erkunden +5 gewählt, zieht er 7 Karten, nimmt sie auf die Hand und muss dann 6 beliebige Karten von der Hand abwerfen.*

### III: SIEDELN

#### Kosten statt militärischer Stärke (⊗)



Als Aktion darfst du eine militärische Welt (⊗, nicht gelb) so ausspielen, als ob sie eine nicht-militärische Welt (○) wäre. Die Kosten entsprechen der Verteidigungsstärke der Welt. *Rabatte* werden angerechnet.



Als Aktion darfst du eine militärische Rebellen Welt (⊗) so ausspielen, als ob sie eine nicht-militärische Welt (○) wäre. Die Kosten entsprechen der Verteidigungsstärke der Welt -2, andere *Rabatte* werden angerechnet.

#### Übernahme einer Welt (★)

Als Aktion darfst du eine militärische Welt (⊗) in der Auslage eines Mitspielers *erobern* (siehe Seite 4 ff.).



Übernahme einer militärischen Rebellen Welt (⊗).



Übernahme aus einer Auslage mit mindestens einer **IMPERIUM** Karte.

Du erhältst dabei für jede militärische Rebellen Welt (⊗) in deiner Auslage (zu Beginn der Phase *Siedeln*) militärische Stärke +2.



Übernahme einer militärischen Welt in einer Auslage mit mindestens +1 militärischer Stärke, wenn du diese Karte aus deiner Auslage abwirfst.

#### „Kosten statt militärischer Stärke“ verringern



Kosten -2, wenn du eine Fähigkeit *Kosten statt militärischer Stärke* (⊗) einsetzt.

*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.*

#### 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. Die Verteidigungsstärke der Welt entspricht ihren Kosten -2. Diese Fähigkeit kann nicht in Verbindung mit *Übernahme-Fähigkeiten* (★) oder „*Kosten statt militärischer Stärke*“-Fähigkeiten (⊗) eingesetzt werden.

#### Verteidigung gegen Übernahme (⊙)







Du erhältst zur Verteidigung deiner Welten gegen Übernahmen militärische Stärke +2 für jede militärische Rebellen Welt (⊗) und militärische Stärke +1 für jede andere militärische Welt (⊗) in deiner Auslage (zu Beginn der Phase *Siedeln*).

## IV: VERBRAUCHEN

### „bis zu“ vier verschiedene Arten






Wirf bis zu 4 Güter von *verschiedenen Arten* (     ) ab, um für jedes davon 1 Siegpunkt und 1 Karte zu erhalten.

### Erhalte 1 Siegpunkt



Du erhältst einen Siegpunkt.  
*Dieser Siegpunkt kann durch den Bonus Verbrauchen: 2x Siegpunkte verdoppelt werden.*

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	0	23	12	10	11	2	22	0	0	0
	3	11	17	15	5	6	4	1	0	0
	0	11	9	6	3	4	2	1	1	1

Die Tabelle listet die Anzahl der Karten für jeden Wert für Kosten / Verteidigungsstärke auf (im Spiel mit beiden Erweiterungen).

### Einsatz und Karte nehmen, wenn du Glück hast



Du darfst eine deiner Handkarten mit Kosten oder Verteidigungsstärke zwischen 1 und 6 einsetzen. Anschließend deckst du so viele Karten vom Nachziehstapel auf, wie die Zahl für die Kosten oder Verteidigungsstärke der Karte angibt.

Wenn mindestens eine der aufgedeckten Karten eine höhere Zahl zeigt als die eingesetzte Karte, darfst du eine beliebige aufgedeckte Karte und die eingesetzte Karte behalten. Anderenfalls erhältst du keine Karte und musst die eingesetzte Karte abwerfen.

*Beispiel: Andreas setzt eine Karte mit Kosten 5 ein und deckt 5 Karten vom Stapel auf. Eine der Karten hat einen Verteidigungswert von 7. Andreas darf die eingesetzte Karte behalten und eine der fünf aufgedeckten Karten auf die Hand nehmen. Hätte keine der aufgedeckten Karten Kosten oder einen Verteidigungswert von 6 oder höher gehabt, hätte Andreas seine Karte verloren.*


## V: PRODUZIEREN

### Produziere ein Gut auf einer anderen „Windfall“-Welt




Eine deiner *anderen* „Windfall“-Welten für die angegebene Art produziert ein Gut, wenn auf ihr kein Gut liegt.





*Diese Fähigkeit ist unabhängig von der normalen Produktion*  *von Interstellare Prospektoren und kann auch genutzt werden, wenn bereits ein Gut auf Interstellare Prospektoren liegt.*

### Ziehe für Welten



Ziehe 2 Karten für jede Genmanipuliert-Welt mit  in deiner Auslage.



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

*Die Rebellen Kneipe ist selbst eine (nicht-militärische) Rebellen Welt.*

## ENDE DER RUNDE

### Höheres Handkartenlimit



Du musst am Ende der Runde deine Kartenhand auf 12 Karten reduzieren und nicht auf 10.

## 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.

### GALAKTISCHE BANKIERS

-   INTERSTELLARE BANK,
-  INVESTITIONS-KREDITE,
-  CASINOWELT
-   jede andere Entwicklung (einschließlich dieser)

### GALAKTISCHE BÖRSE

- 1, 3, 6, 10  1-4 verschiedene Arten von Welten    
-   MISCHWIRTSCHAFT

*Beispiel: Für eine Auslage mit Mischwirtschaft und mit Welten für drei verschiedene Arten Güter erhält der Spieler mit dieser Karte 9 Siegpunkte.*

### IMPERIUM RATSSITZ

-   **IMPERIUM** Karte (einschließlich dieser)
-   militärische Rebellen Welt






### PROSPEKTORENGILDE


-    Welt mit Seltenen Elementen
-   jede andere Welt
-   **TERRAFORMING** Karte

### REBELLEN ALLIANZ

-   **REBELLEN** Karte (einschließlich dieser)
-   jede andere militärische Welt

### GENMANIPULIERTE SEQUENZ

-   Genmanipuliert-Welt mit 
-   jede andere Karte mit **GENMANIPULIERT** (einschließlich dieser)

*Pangalaktische Forschung* ist eine Entwicklung mit Kosten 6, die genau 4 Siegpunkte wert ist und nicht . Das Auslegen dieser Entwicklung erfüllt nicht die Bedingung für das Ziel *Galaktischer Status* (aus der ersten Erweiterung). Sie gibt dem Spieler aber die 2 Siegpunkte durch *Galaktische Föderation*.

# DIE GEWINNER-KARTEN AUS DEM WETTBEWERB

Als Gewinner aus dem Wettbewerb für neue Kartenideen in der ersten Erweiterung wurden die Vorschläge von Rüdiger Dorn – *Versteckte Festung* und Tom Liles und James Self – *R & D Dringlichkeitsprogramm* übernommen (R & D steht für Research and Development / Forschung und Entwicklung). Herzlichen Glückwunsch!

Dies sind die Fähigkeiten der Karten:

## II: ENTWICKELN

### Abwerfen um Kosten zu verringern



Du darfst diese Karte aus deiner Auslage *abwerfen*, um eine Entwicklung für um 3 verringerte Kosten auszulegen.

## IV: VERBRAUCHEN

### Abwerfen um zu ziehen



Du darfst eine Handkarte abwerfen, um eine Karte vom Nachziehstapel zu ziehen.

## III: SIEDELN

### Militärische Stärke durch militärische Welten



Du erhältst militärische Stärke +1 für jede militärische Welt (○) in deiner Auslage.

## SPIELENDE

### Spielende bei Auslage mit 14



Du löst das Spielende nicht mit 12 sondern mit 14 Karten in deiner Auslage aus.

*Erwähnung ehrenhalber:* Kester Jarvis, Dave und Meredith Mattingly und Gary Riley haben Karten vorausgeahnt, die für diese Erweiterung bereits vorgesehen waren. Herzlichen Glückwunsch!

## 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, Chris Johnson, Trisha Lantzner, Chris Lopez, Larry Rosenberg, Ron Sapolsky, Steve Thomas, Jay Tummelson, Don Woods und viele andere. Vielen Dank an alle!

Ein besonderer Dank 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](mailto:RioGames@aol.com)

© 2008 Tom Lehmann

© 2009 Rio Grande Games

