

RACE FOR THE GALAXY

Erkunden, Entwickeln, Siedeln, Handeln, Verbrauchen oder Produzieren? Welche Aktion ist jetzt für dich am wichtigsten? Welche der ehemaligen Kolonien der Erde wird die Galaxis am erfolgreichsten besiedeln, jetzt wo der Sprungantrieb zur Verfügung steht? Wer lüftet die Geheimnisse der auf rätselhafte Weise verschwundenen Alien Overlords? Du hast nur ein Ziel: das florierendste und mächtigste Weltraum-Imperium zu errichten!

EINLEITUNG

In *Race for the Galaxy* bauen die Spieler eine Zivilisation auf und führen sie in die Galaxis, indem sie Karten mit neuen Welten und technischen oder gesellschaftlichen Entwicklungen ausspielen.

In jeder Runde werden eine oder mehrere von fünf möglichen *Phasen* gespielt. In jeder Runde wählt jeder Spieler gleichzeitig mit den anderen geheim eine seiner sieben verschiedenen *Aktionskarten* und deckt sie auf. Es werden nur die Phasen gespielt, die zu den ausgewählten *Aktionen* gehören. In jeder Phase führen alle Spieler die entsprechende *Aktion* aus. Diejenigen Spieler, die diese Aktion ausgewählt haben, erhalten in dieser Phase einen *Bonus*.

Wenn zum Beispiel mindestens ein Spieler die Aktion *Entwickeln* wählt, dann findet diese Phase statt, sonst wird sie übersprungen. In dieser Phase dürfen alle Spieler gleichzeitig eine Entwicklungs-Karte von ihrer Hand wählen, um sie auszuspielen: Nach dem Aufdecken der gewählten Karten legt jeder Spieler seine Karte in seine *Auslage* vor sich auf den Tisch. Dann muss er die Anzahl Karten von seiner Hand abwerfen, die den Kosten für diese Entwicklung entspricht. Alle Spieler, die *Entwickeln* gewählt haben, müssen eine Karte weniger abwerfen. Das ist ihr Bonus. *Erkunden* erlaubt es den Spielern Karten zu ziehen und auszuwählen, welche davon sie auf die Hand nehmen wollen. *Siedeln* ermöglicht es ihnen eine Welt in ihre Auslage zu legen. Wenn die Aktion *Produzieren* gewählt wird, erzeugen einige Welten *Güter*, die durch verdeckte Karten dargestellt werden. Güter können abgeworfen werden, um dafür Siegpunkte zu erhalten, und sie können für neue Karten verkauft werden, wenn ein Spieler *Verbrauchen* wählt. Die meisten Karten besitzen *Fähigkeiten*, die den Spielern weitere Vorteile geben, wenn sie solche Karten in ihrer Auslage haben. Der Spieler, der seine Handkarten, die Phasen mit ihren Boni und die Fähigkeiten seiner Karten am geschicktesten nutzt und das größte Imperium errichtet, wird der Sieger. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

SPIELMATERIAL

In einem Kartenpäckchen befinden sich vorsortierte Karten für das erste Spiel (siehe: Spielvorbereitung). Bitte packen Sie die Kartenpäckchen vorsichtig aus!

- 5 Karten mit Startwelten (mit den Nummern „0“ bis „4“ in roten oder blauen Kästchen in den oberen linken und unteren rechten Ecken)
- 109 Spielkarten (mit dem Titel-Schriftzug auf der Rückseite, ebenso wie die Startwelten)
 - 59 Welten (mit  Symbol)
 - 50 Entwicklungen (mit  Symbol)
- 4 Sätze mit je 7 Aktionskarten (zur Auswahl der Phase und des Bonus in jeder Runde; sie haben bunte Rückseiten in den Spielerfarben ohne Schriftzug)
- 8 Aktionskarten für das Zweier-Spiel für Fortgeschrittene (mit -Symbol)
- 4 Übersichtstafeln
- 28 Siegpunkt-Chips (18x 1 Punkt, 6x 5 Punkte und 4x 10 Punkte)

Vor dem ersten Spiel müssen die Siegpunkt-Chips vorsichtig aus dem Stanzrahmen gelöst werden.

Die Spieler wählen gleichzeitig aus, welche Spielphasen stattfinden sollen. Phasen, die von keinem Spieler gewählt wurden, finden nicht statt. Jeder Spieler erhält in der von ihm gewählten Phase einen Bonus.

Die Karten erfüllen drei Funktionen: Sie werden als Entwicklungen oder Welten ausgespielt, sie dienen als Geld und sie stellen Güter dar, die verbraucht oder verkauft werden können.

Die Spieler suchen nach nützlichen Karten, spielen Entwicklungen und Welten aus und produzieren Güter. Güter können verbraucht werden, um Siegpunkte zu erhalten, oder sie können gegen Karten verkauft werden.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt!



SPIELVORBEREITUNG

Je Spieler werden 12 Siegpunkte in 1- und 5-Punkte Chips abgezählt und als Vorrat bereitgelegt. Die übrigen Siegpunkt-Chips werden für die letzte Runde zur Seite gelegt.

Jeder Spieler erhält einen Satz mit den sieben *verschiedenen Aktionskarten*.

Die **Startwelten** werden herausgesucht und gemischt. Jeder Spieler erhält eine Startwelt, die er offen vor sich auslegt. Das ist die *Startauslage* des Spielers.

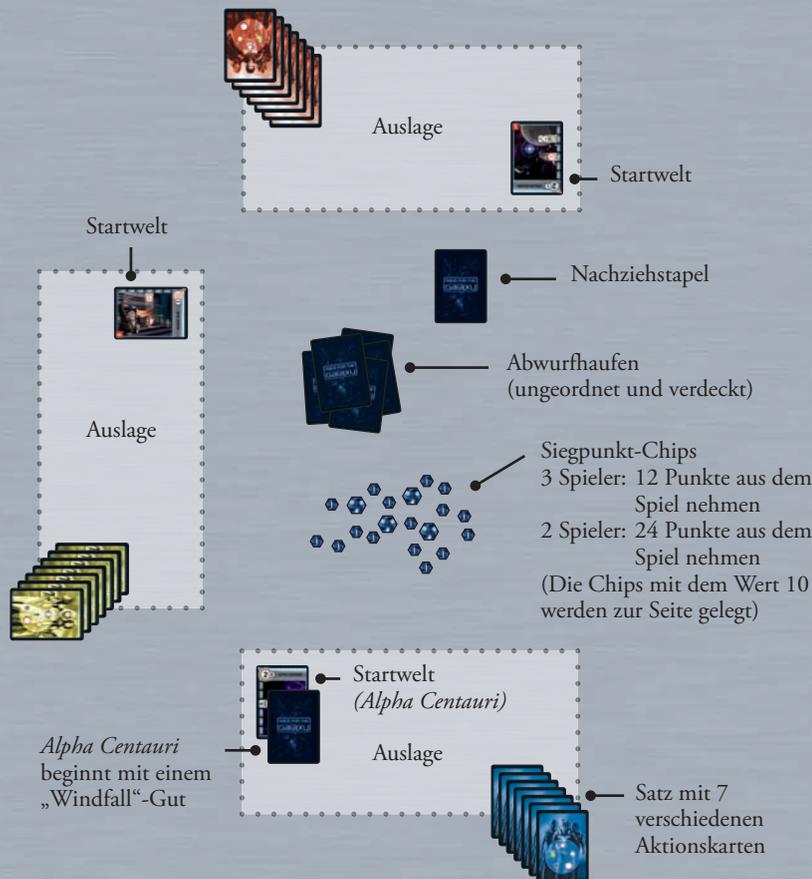
Für das erste Spiel werden folgende Startwelten benutzt: Bei zwei Spielern die Startwelten 1 und 2, bei drei Spielern die Startwelten 1-3 und bei vier Spielern die Startwelten 1-4.

Die übrigen Startwelten werden mit den **Spielkarten** zusammen gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt sechs Karten. Die Spieler sehen sich ihre Karten an und wählen zwei davon aus, die sie verdeckt auf den Abwurfhaufen legen. Die übrigen Karten bilden den *Nachziehstapel*.

Für das erste Spiel erhält stattdessen jeder Spieler eine vorgegebene Kartenhand für den Spielbeginn. Das sind die vier Spielkarten, welche die *gleiche Nummer* wie seine Startwelt tragen. Die übrigen Startwelten werden anschließend zusammen mit allen übrigen Spielkarten gemischt.

Die Startwelten und die vorgegebenen Handkarten wurden beim Druck bereits vorsortiert.

Hat ein Spieler als Startwelt *Alpha Centauri* ausliegen, wird eine Karte vom Stapel verdeckt darauf gelegt. Diese Karte ist das „Windfall“-Gut (ein sporadisch produziertes Gut), mit dem die Welt das Spiel beginnt.



Die *Auslage* des Spielers besteht aus einer oder mehreren Reihen offener Karten: Entwicklungen und Welten. Einige Welten können über *Güter* verfügen, die durch Karten dargestellt werden, die verdeckt auf den Welten liegen. Zu Anfang enthält die Auslage nur die Startwelt des Spielers (und ihr „Windfall“-Gut, wenn sie über eines verfügt).



Startwelten tragen in der oberen linken und unteren rechten Ecke kleine blaue oder rote Quadrate mit Zahlen darin. Die Farben werden für zukünftige Erweiterungen benötigt. Bei den vorsortierten Handkarten stehen die Zahlen nicht in Quadraten.

Je Spieler 12 Siegpunkte in 1er und 5er Chips bereitlegen.

Die 10er Siegpunkt-Chips für später zur Seite legen.

Jeder Spieler erhält einen Satz mit 7 Aktionskarten und eine zufällige Startwelt.

Unbenutzte Startwelten mit den Spielkarten mischen. Jeder Spieler erhält 6 Karten und wirft 2 ab.

Übrige Karten als Nachziehstapel bereitlegen.

Der Nachziehstapel und der Abwurfhaufen werden verdeckt gehalten. Um sie auseinanderzuhalten, werden die Karten zum Nachziehen ordentlich gestapelt und die abgeworfenen Karten auf einen ungeordneten Haufen gelegt.

Je Spieler 12 Siegpunkte bereitlegen.

Die ausgespielten Entwicklungskarten und Welten eines Spielers bilden seine *Auslage*.

SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Runden; im Durchschnitt werden sieben bis elf Runden gespielt. Am Beginn jeder Runde wählen alle Spieler gleichzeitig eine ihrer Aktionskarten und legen sie verdeckt vor sich hin. Wenn alle Spieler eine Karte ausgewählt haben, deckt jeder Spieler seine Aktionskarte auf. Dann führen die Spieler die gewählten Phasen in der vorgegebenen Reihenfolge aus: I: Erkunden, II: Entwickeln, III: Siedeln, IV: Verbrauchen, V: Produzieren. Phasen, die von keinem Spieler ausgewählt wurden, werden übersprungen.

Jede Phase besteht aus einer *Aktion*, die von *allen* Spielern ausgeführt wird. Diejenigen Spieler, die diese Phase gewählt haben, erhalten einen *Bonus*.

Achtung: Auch wenn mehrere Spieler dieselbe Phase auswählen, wird die entsprechende Aktion nur *einmal* ausgeführt. Alle Spieler, die diese Phase gewählt haben, erhalten den Bonus.

Der Bonus verändert eine Aktion, indem er beispielsweise die Kosten reduziert oder die zu erhaltenden Siegpunkte verdoppelt, oder er fügt der Aktion etwas hinzu, wie zum Beispiel anschließend eine Karte zu ziehen oder die Möglichkeit ein Gut zu verkaufen.

Zur besseren Übersicht sollte jeder Spieler am Ende der von ihm gewählten Phase seine Aktionskarte wieder herumdrehen.

Bei den ersten Spielen hilft es einigen Spielern, wenn sie die Aktionskarten in der Reihenfolge der Phasen in der Mitte auslegen. Wenn die Spieler mit dem Ablauf etwas vertrauter sind, können sie darauf verzichten.

Nachdem alle Phasen, die für diese Runde gewählt waren, durchgespielt wurden, muss jeder Spieler, der mehr als 10 Spielkarten auf der Hand hat, die überzähligen Handkarten abwerfen.

Nun erhalten alle Spieler ihre Aktionskarten zurück.

Die folgenden Runden verlaufen nach demselben Muster, bis eine der Bedingungen für das Spielende erfüllt ist (siehe: *Spielende*).

Die Spielkarten können auf drei verschiedene Arten verwendet werden: als *Entwicklung* oder als *Welt*, die in die Auslage des Spielers gelegt wird, als *eine Geldeinheit*, die der Spieler von der Hand abwirft, um die Kosten für das Auslegen einer Entwicklung oder einer Welt zu bezahlen oder als *Gut*, das bei der Besiedelung oder durch Produktion verdeckt auf eine Welt gelegt wird.

I: ERKUNDEN

Aktion: Jeder Spieler zieht zwei Karten vom Nachziehstapel. Alle Spieler entscheiden *gleichzeitig* welche der beiden Karten sie behalten wollen. Die andere Karte legen sie verdeckt auf den Abwurfhaufen.

Es werden erst alle Karten verteilt, bevor die Spieler Karten abwerfen müssen.

Es gibt für *Erkunden* zwei verschiedene Boni, je nachdem welche Aktionskarte der Spieler gewählt hat.

Hat der Spieler die Karte *Erkunden*: +5 gewählt, zieht er fünf Karten mehr, bevor er sich entscheidet, welche er behält. Er zieht also 7 Karten und nimmt 1 davon auf die Hand.

Hat der Spieler die Karte *Erkunden*: +1, +1 gewählt, zieht er eine Karte mehr *und* darf eine Karte mehr behalten. Er zieht also 3 Karten und nimmt 2 davon auf die Hand.

Je nachdem für welche Aktionskarte Erkunden der Spieler sich entscheidet – und damit für welchen Bonus – darf er mehr Karten zur Auswahl ziehen oder eine zusätzliche Karte behalten.

Die *Fähigkeiten* einiger Karten – wenn der Spieler sie in seiner Auslage hat – verändern diese Regeln, so dass der Spieler mehr Karten zur Auswahl hat oder mehr Karten behalten darf.

Alle Spieler wählen geheim jede Runde eine *Aktionskarte* und decken sie auf.

Es werden nur die von den Spielern ausgewählten Phasen gespielt.

Die *ausgewählten* Phasen werden in numerischer Reihenfolge gespielt:

- I Erkunden
- II Entwickeln
- III Siedeln
- IV Verbrauchen
- V Produzieren

Eine Phase besteht aus der *Aktion*, die von allen Spielern ausgeführt wird und gewährt den Spielern einen *Bonus*, die diese Aktionskarte gewählt haben.

Am *Ende der Runde* dürfen die Spieler das Handkartenlimit von 10 Karten nicht überschreiten und müssen überzählige Karten abwerfen.

Spielkarten werden verwendet als:

- Entwicklungen oder Welten
- eine Geldeinheit zum Bezahlen von Kosten
- ein Gut (auf einer Welt)

Aktion: Ziehe 2 Karten, behalte 1 und wirf 1 ab.

Der Spieler zieht erst alle Karten unter denen er wählen darf, bevor er abwirft.

Bonus (je nach gewählter Aktionskarte): ziehe 5 Karten mehr *oder* ziehe 1 Karte mehr und behalte 1 Karte mehr.



Beispiel: Diese Erkunden-Fähigkeit erlaubt es dem Spieler (er hat eine andere Aktion gewählt) 4 Karten zu ziehen und 2 zu behalten.

II: ENTWICKELN

Aktion: Jeder Spieler legt eine Entwicklungs-Karte aus seiner Hand verdeckt vor sich hin. Will ein Spieler auf die Aktion verzichten, legt er keine Karte aus. Wenn sich alle Spieler entschieden haben, decken sie *gleichzeitig* ihre Karten auf und bezahlen die Kosten für ihre Karte.

Wenn die Spieler wollen, können sie sich darauf einigen, die Entwicklungs-Karte unter ihre Aktionskarte zu legen und aufzudecken, wenn alle bereit sind.

Jede Entwicklungs-Karte zeigt ein  Symbol mit einer Zahl zwischen 1 und 6 darin. Diese Zahl gibt die *Kosten* für diese Entwicklung an. Der Spieler bezahlt die *Kosten*, indem er die gleiche Zahl Karten aus seiner Hand verdeckt auf den Abwurfhaufen legt.

Alle Spieler, die *Entwickeln* gewählt haben, werfen als Bonus eine Karte weniger ab. Wenn ein Spieler durch die besonderen Fähigkeiten seiner Karten keine Karte abwerfen muss, erhält er keinen Bonus.

Ein Spieler darf eine Entwicklung, die er bereits in seiner Auslage hat, kein weiteres Mal ausspielen.

In dem Sechseck neben dem Symbol ist die Anzahl der Siegpunkte angegeben, die diese Entwicklung bei Spielende wert ist.

Entwicklungen mit den Kosten 6 zeigen als Siegpunkte an Stelle einer Zahl das Symbol . Der Wert der Siegpunkte bei Spielende ist für diese Karten variabel. Die Bedingungen sind auf der Karte jeweils angegeben.

Einige Karten besitzen *Fähigkeiten*, die diese Regeln verändern, wenn der Spieler sie vor Beginn der Phase in seiner Auslage hat.

KARTENFÄHIGKEITEN

Alle Entwicklungs-Karten und die meisten Welten verfügen über eine oder mehrere *Fähigkeiten*. *Einfache Fähigkeiten* werden durch Symbole dargestellt (siehe Übersichtstafel). *Besondere Fähigkeiten* werden ebenfalls durch Symbole dargestellt. Außerdem ist die Nummer der Phase hervorgehoben und am unteren Rand findet sich ein kurzer Beschreibungstext, der mit der Nummer der Phase beginnt. Die Symbole mit den Beschreibungen finden sich auch auf Seite 7-12 dieser Regel. Sie sind nach Phasen sortiert.

Alle Kartenfähigkeiten verändern die Spielregel. Sie sind additiv, das heißt, sie verstärken sich gegenseitig! Jede Fähigkeit verändert jedoch nur die Regel, auf die sie abzielt. Alle anderen Regeln gelten unverändert.

„Ziehe“: Das bedeutet in allen Phasen, ausgenommen in der Phase *Erkunden*, dass der Spieler eine Karte vom Nachziehstapel zieht und auf die Hand nimmt. In der Phase *Erkunden* bedeutet es, dass der Spieler Karten zieht, unter denen er auswählen darf, wie es im Abschnitt *Erkunden* beschrieben ist.

Werden die Kosten für eine Karte durch Fähigkeiten soweit reduziert, dass sie unter 0 fallen, gilt das trotzdem als 0. Der Spieler erhält niemals Karten als „Rückerstattung“!

Die Fähigkeit einer Karte kann nicht in *derselben Phase* genutzt werden, in der die Karte ausgespielt wurde. Die Fähigkeit kann erst ab der *folgenden Phase* genutzt werden.

So kann beispielsweise die Fähigkeit von *Bauarbeiten* (der Spieler darf eine Karte ziehen, nachdem er eine Entwicklungs-Karte ausgespielt hat) nicht für das Ausspielen von *Bauarbeiten* selbst in Anspruch genommen werden.

Der Spieler *muss*, wenn möglich, alle Fähigkeiten für die laufende Phase nutzen. Ausgenommen sind nur Fähigkeiten, in deren Beschreibung ausdrücklich „dürfen“ steht. Der Spieler darf selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge er die Fähigkeiten nutzt (siehe: *Verbrauchen*).

Fähigkeiten, deren Nutzung dem Spieler freigestellt ist, wie zum Beispiel *Kolonieschiff*, *muss* der Spieler nutzen, wenn er sie benötigt, um eine Entwicklungs-Karte oder Welt auszuspielen, die er zu Beginn der Phase aufgedeckt hat.

Die Fähigkeiten werden immer eine nach der anderen benutzt, auch wenn sie sich gegenseitig verstärken. Der Spieler kann die Anwendung einer Fähigkeit nicht mit einer anderen „unterbrechen“.

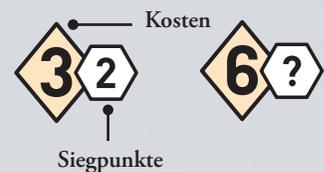
Aktion: Spiele eine Entwicklung aus und bezahle die Kosten.

Die Spieler sollten sich darauf einigen, wie sie anzeigen, dass sie keine Entwicklung ausspielen wollen, beispielweise indem sie auf den Tisch „klopfen“ oder verdeckt eine Welt legen und aufdecken oder eine beliebige Karte verdeckt legen und laut „Passe“ sagen und die Karte wieder aufnehmen wenn alle bereit sind.

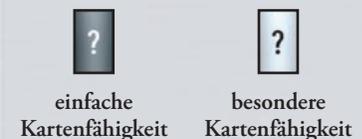
Bonus: Wirf beim Bezahlen der Entwicklung eine Karte weniger ab.

Ein Spieler darf jede Entwicklung nur einmal ausliegen haben.

Entwicklungen geben Siegpunkte.



Entwicklungen und viele Welten besitzen Fähigkeiten.



Die Symbole für die Fähigkeiten befinden sich in der Reihenfolge der Phasen I bis V am linken Rand der Karte. So kann der Spieler leicht die Fähigkeiten für die Phase überblicken.

*Das Chromosomen-Symbol , **GENMANIPULIERT**, **IMPERIUM** und **TERRAFORMING** werden in zukünftigen Erweiterungen benötigt.*

Fähigkeiten können erst in der *nächsten Phase* genutzt werden, nach der die Karte ausgespielt wurde.

Fähigkeiten müssen, wenn möglich, angewendet werden – außer die Karte sagt etwas anderes.

III: SIEDELN

Aktion: Jeder Spieler legt eine Karte mit einer Welt aus seiner Hand verdeckt vor sich hin. Will ein Spieler auf die Aktion verzichten, legt er keine Karte aus. Wenn sich alle Spieler entschieden haben, decken sie *gleichzeitig* ihre Karten auf und bezahlen die Kosten für die Welt oder erobern sie.

Viele Welten zeigen eine schwarze Zahl zwischen 1 und 6 in einem schwarzen Kreis. Das sind die *Kosten* für diese Welt. Der Spieler bezahlt die Kosten für die Welt, indem er die entsprechende Zahl Karten aus seiner Hand verdeckt auf den Abwurfhaufen legt.

Alle Spieler, die *Siedeln* gewählt haben, dürfen eine Karte vom Nachziehstapel ziehen, nachdem sie die Kosten bezahlt oder die Welt erobert haben.

In dem Sechseck neben dem Kreis sind die Siegpunkte angegeben, die der Spieler bei Spielende für diese Welt erhält.

Die Regeln für „Siedeln“ können durch einige *Kartenfähigkeiten* verändert werden, wenn der Spieler solche Karten bereits *vor* Beginn der Phase in seiner Auslage hat.

„Windfall“-Welten: Einige Welten haben einen farbigen Ring um den Kreis. Diese Welten produzieren nur *sporadisch* Güter und werden daher „Windfall“-Welten genannt. Wenn eine solche Welt ausgespielt wird, wird sofort ein Gut darauf gelegt: Der Spieler nimmt eine Karte vom Nachziehstapel und legt sie verdeckt, ohne sich die Vorderseite anzusehen, nach rechts unten versetzt auf die Welt. So bleiben die Kartenfähigkeiten und die Siegpunkte für alle Spieler erkennbar. Die verdeckte Karte ist nun ein *Gut* von der *Art*, die durch die *Farbe* des Rings bestimmt wird.

Es gibt in diesem Spiel vier verschiedene *Arten* Güter:

- *Alien-Technologie*  : außerirdische Technik, von den verschwundenen Aliens zurückgelassene Artefakte
- *Gene*  : für die biologische Forschung verwendetes genetisches Material
- *Seltene Elemente*  : Transurane, die für den Sprungantrieb benötigt werden
- *Luxusartikel*  : beispielsweise Kunstwerke und Unterhaltungsmedien

Militärische Eroberung: Einige Welten haben einen roten Kreis, in dem eine Zahl zwischen 1 und 7 mit rotem Umriss zu sehen ist. Die Zahl gibt die *Verteidigungsstärke* dieser Welt an. Solche Welten können *nicht* gegen die Zahlung von Kosten ausgespielt werden, sie müssen *erobert* werden. Damit der Spieler eine Welt erobern kann, muss seine *militärische Stärke* gleich groß oder größer als die Verteidigungsstärke der Welt sein. Dann darf er sie ausspielen, ohne Handkarten abwerfen zu müssen. Wenn es eine „Windfall“-Welt ist, legt er noch das Gut darauf. Hat der Spieler *Siedeln* gewählt, zieht er wie üblich als Bonus eine Karte.

Militärische Stärke erhalten die Spieler durch einige Startwelten, Entwicklungs-Karten und Welten. Die Stärke hält bis zum Ende der Phase Siedeln an.

Einige Entwicklungs-Karten und Welten, wie zum Beispiel *Empathenwelt*, können die militärische Stärke des Spielers *reduzieren*.

Hat der Spieler *Neue Militärische Taktiken* in seiner Auslage, kann er diese Entwicklungs-Karte abwerfen, um seine militärische Stärke bis zum Ende der Phase um +3 zu erhöhen.

Die Karte *Kontaktspezialist* ermöglicht es dem Spieler, für das Ausspielen einer militärischen Welt – ausgenommen militärische *Alien*-Welten – mit Karten zu bezahlen, anstatt sie durch seine militärische Stärke zu erobern. Die Kosten betragen eine Karte weniger, als es dem Wert der Verteidigungsstärke der Welt entspricht.

Achtung: Die Kosten werden durch die militärische Stärke des Spielers *nicht* verändert. Militärische Stärke und Zahlungen können *niemals* kombiniert werden.

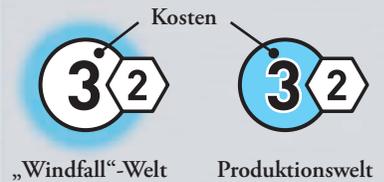
Rabatte, wie etwa durch *Selbstreplizierende Roboter*, *Bergbauroboter* und ähnliche Karten, können mit dem *Kontaktspezialist* kombiniert werden, um die Kosten für das Ausspielen einer militärischen Welt zu verringern.

Dementsprechend gestattet *Kolonieschiff* in Verbindung mit *Kontaktspezialist* eine militärische nicht-*Alien* Welt ohne Kosten auszuspielen.

Es gibt also zwei *grundsätzlich verschiedene* Möglichkeiten, um eine militärische Welt auszuspielen.



Aktion: Spiele eine Welt aus, bezahle die Kosten und lege bei Bedarf ein „Windfall“-Gut darauf.



Bonus: Ziehe am *Ende* der Phase 1 Karte, wenn Du eine Welt ausgespielt hast.



Welten geben Siegpunkte. Auf eine „Windfall“-Welt wird beim Ausspielen *einmalig* ein Gut gelegt.



Auf Welten mit einem farbigen Ring um den Kreis mit den Kosten werden „Windfall“-Güter gelegt.

Militärische Welten haben einen roten Kreis. Sie müssen *erobert* werden, um sie ausspielen zu können.



Um eine militärische Welt zu erobern, muss die *militärische Stärke* des Spielers gleich groß oder größer als die *Verteidigung* der Welt sein. Dann darf er die Welt ohne Zahlung von Kosten ausspielen.



Beispiele für militärische Stärke

Mit *Kontaktspezialist* darf der Spieler eine militärische Welt ausspielen, indem er ihre Kosten bezahlt, *anstatt* sie zu erobern.

IV: VERBRAUCHEN

Aktion: Alle Spieler *müssen* die Verbrauchen-Fähigkeiten ihrer Karten einsetzen und Güter abwerfen, um Siegpunkt-Chips zu erhalten und/oder um Karten zu ziehen.

Einige Fähigkeiten verbrauchen mehrere Güter, andere verbrauchen Güter einer bestimmten *Art*, wieder andere, beispielweise *Defizitfinanzierung*, verbrauchen an Stelle der Güter *Handkarten*, die der Spieler abwerfen muss. Manche Fähigkeiten, wie zum Beispiel *New Economy*, wirken in der Phase *Verbrauchen* ohne weitere Bedingungen, und der Spieler muss keine Karten abwerfen.

Verbrauchte Güter werden verdeckt abgeworfen, ohne dass irgendein Spieler die Vorderseite sieht. Jedes abgeworfene Gut darf nur für eine Fähigkeit verbraucht werden. Das Gut kann von einer beliebigen Welt stammen, auch von der, auf der es verbraucht wird.

Jeder Spieler, der Güter hat, muss sie, wenn es ihm möglich ist, verbrauchen. Er darf seine Verbrauchen-Fähigkeiten in *jeder* von ihm gewünschten Reihenfolge einsetzen. Er darf die Reihenfolge so wählen, dass unverbrauchte Güter übrig bleiben, weil die *Art* dieser Güter nicht zu den ungenutzten Verbrauchen-Fähigkeiten passt.

Jede Verbrauchen-Fähigkeit darf in jeder Phase Verbrauchen nur einmal genutzt werden. Einige Fähigkeiten verbrauchen Güter „bis zu“ der genannten Anzahl. Dabei erhält der Spieler für jedes so verbrauchte Gut die angegebene Belohnung. Wenn der Spieler eine solche Fähigkeit nutzt, muss er, wenn möglich, die verlangte Höchstzahl Güter verbrauchen.

Hat der Spieler in seiner Auslage beispielsweise drei Güter Luxusartikel, *New Vinland* und *Freihandelsunion*, ist es ihm nicht erlaubt, mit der Fähigkeit der *Freihandelsunion* (verbrauche bis zu 3 Güter Luxusartikel, nimm für jedes 1 Siegpunkt und ziehe für jedes eine Karte) nur zwei Güter zu verbrauchen und auf Grund der dabei erhaltenen Karten zu entscheiden, das dritte Gut Luxusartikel für die *New Vinland*-Fähigkeit (ziehe zwei Karten) zu verbrauchen. Er muss jetzt das dritte Gut ebenfalls mit der Fähigkeit der *Freihandelsunion* verbrauchen. Der Spieler hätte die beiden Fähigkeiten auch in der umgekehrten Reihenfolge einsetzen können, aber er hätte diese Entscheidung *vor* dem Einsatz der *Freihandelsunion* treffen müssen. Wird eine Fähigkeit eingesetzt, kann sie nicht durch eine andere Fähigkeit unterbrochen werden.

Es gibt für *Verbrauchen* zwei verschiedene Boni, je nachdem welche Aktionskarte der Spieler gewählt hat.

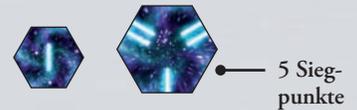
§: Handeln: Wählt der Spieler *Verbrauchen: Handeln* muss er ein Gut verkaufen, bevor er die Verbrauchen-Fähigkeiten einsetzt. Er verkauft das Gut, indem er es abwirft und, je nach *Art* des abgeworfenen Guts, Karten zieht: 5 Karten für *Alien-Technologie*, 4 Karten für *Gene*, 3 Karten für *Seltene Elemente* und 2 Karten für *Luxusartikel*.

Nur die Spieler, die *Verbrauchen: Handeln* gewählt haben, dürfen ein Gut verkaufen.

Beim Verkauf dürfen die Spieler alle *Handeln*-Fähigkeiten einsetzen, die neben dem \$-Symbol ihrer Karten angegeben sind. Meist erhalten sie dadurch zusätzliche Karten.

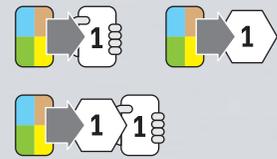
Spiele, die *Verbrauchen: 2x Siegpunkte* gewählt haben, erhalten in dieser Phase die doppelte Anzahl Siegpunkte. Andere Verbrauchen-Fähigkeiten werden nicht verdoppelt.

Ausnahme: Verbrauchen-Fähigkeiten wie *Defizitfinanzierung* oder *Welt der Kaufleute* geben dem Spieler Siegpunkte für Handkarten, die er abwirft. Siegpunkte für abgeworfene Handkarten werden nicht verdoppelt!



5 Siegpunkte

Aktion: Nutze, wenn möglich, Verbrauchen-Fähigkeiten, um Güter abzuwerfen, für die du Siegpunkt-Chips erhältst.



Beispiele für Verbrauchen-Fähigkeiten



Verbrauche Seltene Elemente (2 Güter für 3 Siegpunkte) *Defizitfinanzierung*

Alle Verbrauchen-Fähigkeiten müssen, wenn möglich, genutzt werden. Sie dürfen in *beliebiger* Reihenfolge genutzt werden.



Freihandelsunion

New Vinland

Bonus (je nach gewählter Aktionskarte): Verkaufe 1 Gut oder erhalte die doppelte Anzahl Siegpunkte

Achtung: *Handeln ist keine eigenständige Phase, sondern wird zu Beginn der Phase Verbrauchen nur von den Spielern ausgeführt, die diesen Bonus gewählt haben.*



Beispiele für Handeln-Fähigkeiten

V: PRODUZIEREN

Aktion: Lege ein *Gut* auf jede *Produktions-Welt* (Welt mit einem farbigen Kreis), auf der *kein Gut* liegt. Dazu nimmt der Spieler eine Karte vom Nachziehstapel und legt sie, ohne die Vorderseite anzusehen, verdeckt auf die Welt. Die verdeckte Karte ist nun ein Gut von der *Art*, die durch die *Farbe* des Kreises und der entsprechenden *Produktions-Fähigkeit* bestimmt ist.

Auf jeder Welt darf höchstens ein Gut liegen. Das Gut wird immer nach rechts unten versetzt auf die Welt gelegt. So bleiben die Kartenfähigkeiten und die Siegpunkte für alle Spieler erkennbar. Manche Welten, wie zum Beispiel *Kristallwelt*, gestatten es dem Spieler, eine Karte zu ziehen, wenn die Welt ein Gut produziert. Liegt bereits ein Gut auf der Welt, darf der Spieler *keine* Karte ziehen.

Die Spieler, die *Produzieren* gewählt haben, dürfen, wenn möglich, als Bonus ein Gut auf eine „Windfall“-Welt legen, auf der noch kein Gut liegt.

Einige Karten, wie zum Beispiel *Genlabor*, erlauben ebenfalls die Produktion eines Gutes auf einer „Windfall“-Welt ohne Gut.

Andere Karten, wie *Pangalaktische Liga*, erlauben dem Spieler für jede Welt in seiner Auslage, die eine bestimmte *Art* Gut produziert (beispielweise für alle *Gene*-Welten, gleichgültig ob mit einem grünen Ring oder mit einem grünen Kreis), Karten zu ziehen.

ENDE DER RUNDE, KARTEN UND SIEGPUNKT-CHIPS

Nachdem alle von den Spielern gewählten Phasen abgeschlossen wurden, muss jeder Spieler, der mehr als 10 Karten auf der Hand hat, überzählige Karten abwerfen.

Die Karten werden *verdeckt* so abgeworfen, dass sie einen ungeordneten Abwurfhaufen bilden. So können sie nicht mit dem Nachziehstapel verwechselt werden.

Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, werden die Karten des Abwurfhaufens gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

Der Wert der Siegpunkt-Chips der Spieler und die *Anzahl* ihrer Handkarten müssen immer gut erkennbar sein. Bei Bedarf können Siegpunkt-Chips gewechselt werden.

SPIELENDE

Das Spiel endet *nach* der Runde und dem Abwerfen der überzähligen Handkarten in der:

- ein Spieler 12 oder mehr Karten in seiner Auslage hat (Ein Spieler kann das Spiel mit mehr als 12 Karten in der Auslage beenden, wenn er in der letzten Runde sowohl eine Entwicklungs-Karte, als auch eine Welt ausspielt.)

oder

- der Vorrat an Siegpunkt-Chips aufgebraucht wurde.

Wenn der Vorrat an Siegpunkt-Chips aufgebraucht ist, müssen die Spieler ihre Siegpunkte in die Siegpunkt-Chips mit dem Wert 10 wechseln, so dass in der letzten Phase Verbrauchen die noch benötigten Siegpunkte ausgegeben werden können.

Jeder Spieler addiert die Siegpunkte auf seinen Entwicklungs-Karten und auf den Welten in seiner Auslage, den Wert seiner Siegpunkt-Chips und die Siegpunkte für die erfüllten Bedingungen auf den Entwicklungen mit den Kosten 6  (siehe Seite 12). Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Bei einem Gleichstand gewinnt der an dem Gleichstand beteiligte Spieler, der insgesamt mehr Karten auf seiner Hand und Güter auf seinen Welten hat.

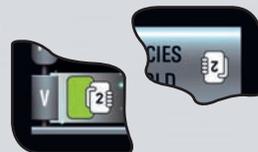
Herrscht dabei ebenfalls Gleichstand, teilen sich die Spieler den Sieg!

Aktion: Lege ein *Gut* auf jede Produktions-Welt, auf der kein Gut liegt.



Lege die produzierten Güter auf Produktions-Welten (mit farbig ausgefülltem Kreis).

Bonus: Lege ein Gut auf eine „Windfall“-Welt.



Die Symbole der *Produzieren-Fähigkeiten*, die dem Spieler Karten oder Güter geben, sind zweimal abgebildet: neben der Symbolleiste und in der oberen rechten Ecke der Karte (als Hilfe beim Ausgeben der Karten).

Am Ende jeder Runde Handkarten auf 10 Karten reduzieren.

Karten *verdeckt* und *ungeordnet* abwerfen.

Das Spiel endet, wenn:

- ein Spieler die Runde mit 12 oder mehr Karten in seiner Auslage beendet oder
- der Vorrat an Siegpunkt-Chips aufgebraucht ist.

Die Runde wird zu Ende gespielt. Bei Bedarf die Siegpunkt-Chips mit Wert 10 hinzunehmen.

Jeder Spieler zählt seine Siegpunkte zusammen:

- Siegpunkte für Karten in der Auslage
- Siegpunkt-Chips
- Siegpunkte für  Entwicklungen

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt!



Nach dem Spiel sollte man die Karten ausbreiten und die Startwelten mit den Zahlen in den Ecken herausuchen.

SPIELERREIHENFOLGE

In den meisten Fällen können und sollten die Spieler ihre Aktionen gleichzeitig ausführen. In einigen Fällen kann jedoch die Spielerreihenfolge wichtig sein, so etwa dann,

- wenn nur noch wenige Karten auf dem Nachziehstapel liegen oder
- wenn in der Phase *Verbrauchen* die Siegpunkt-Chips ausgehen oder
- wenn Spieler gegen Spielende noch siedeln.

Wenn dann mehrere Spieler *Neue Militärische Taktiken* oder *Kolonieschiff* ausliegen haben, kann es für die Mitspieler wichtig sein zu wissen, ob diese Spieler die Karten einsetzen und deswegen abwerfen müssen *oder* ob ein Spieler seine zwölfte Karte ausspielt und damit das Spiel nach dieser Runde endet.

In diesen und in ähnlichen Fällen führen die Spieler für diese Phase ihre Aktion im Uhrzeigersinn aus. Es beginnt der Spieler, der bei Spielbeginn die Startwelt mit der niedrigsten Nummer hatte.

Wenn eine Spielerreihenfolge eingehalten werden muss, beginnt der Besitzer der Startwelt mit der niedrigsten Nummer bei Spielbeginn.

DAS SPIEL FÜR 2 ERFAHRENE SPIELER

Wenn die Spieler mit dem Spiel vertraut sind, können sie im 2-Personen-Spiel mit den folgenden Änderungen spielen:

- Jeder Spieler erhält einen vollständigen Satz mit 9 Aktionskarten und wählt zu Beginn jeder Runde *zwei* Karten aus.
- Wählt ein Spieler beide Aktionskarten *Erkunden*, um beide Boni zu erhalten, wird die Phase nur einmal gespielt. Er darf beide Boni zusammen verwenden: Er zieht 8 Karten und darf 2 behalten. Die Kartenfähigkeiten für diese Phase darf er nur einmal benutzen.
- Wählt ein Spieler beide Aktionskarten *Entwickeln* oder beide Aktionskarten *Siedeln*, wird die betreffende Phase *zweimal nacheinander vollständig durchgespielt*. Der Spieler erhält in jeder Phase jeweils nur einen Bonus. Hat sein Mitspieler dieselbe Phase *einmal* gewählt, erhält dieser den Bonus nur in der *ersten* Phase. Der Spieler *kann* in der zweiten Phase die Fähigkeiten der Karte nutzen, die er in der ersten Phase ausgespielt hat.
- Wählt der Spieler beide Aktionskarten *Verbrauchen*, wird die Phase nur einmal gespielt. Er muss zuerst ein Gut verkaufen. Erst danach darf er andere Güter für die doppelte Anzahl Siegpunkte verbrauchen.



Das Spiel für 2 erfahrene Spieler: alle 9 Aktionskarten verwenden und zu Beginn jeder Runde 2 auswählen.

CREDITS

Idee, Entwicklung, Spielregel: Tom Lehmann
Inspiriert durch: Frederick Pohl und David Brin
Original-Grafiken und Entwicklung: Wei-Hwa Huang
Grafik: Mirko Suzuki
Illustrationen: Martin Hoffmann und Claus Stephan

Testrunden und Beratung
Corin Anderson, Brian Bankler, Eric Brosius, Mark Delano, David desJardins, Chris Esko, Barry Eynon, Jeff Goldsmith, Dave Helmbold, Jay Heyman, Beth Howard, Bryan Howard, Joe Huber, Chris Lopez, Larry Rosenberg, Ron Sapolsky, Steve Thomas, Jay Tummelson, Lou Wainwright, Don Woods und viele, viele andere.
Herzlichen Dank an alle!

Ein ganz besonderer Dank geht an Wei-Hwa Huang!

Dank gebührt außerdem: Rob Watkins, der mich Mitte der 90er Jahre bei der Entwicklung des unveröffentlichten Sammelkartenspiels „Duel for the Stars“ unterstützte, aus dem ich viele Elemente in dieses Spiel übernommen habe; Richard Borg für die ursprüngliche Idee; Stefan Brück, der es Richard und mir gestattete am Prototypen eines Puerto Rico-Kartenspiels zu arbeiten; und Andreas Seyfarth, ohne den wir niemals dazu angeregt worden wären.

KARTENFÄHIGKEITEN (nach Phasen)

I: ERKUNDEN

Zusätzliche Karten ziehen

-  Ziehe 1 oder 2 Karten mehr zur Auswahl.
-  *Diese Fähigkeiten haben keinen Einfluss darauf, wie viele Karten der Spieler behalten darf.*

Zusätzliche Karten behalten

-  Behalte 1 Karte mehr.

Ziehe und behalte zusätzliche Karten

-  Ziehe 2 Karten mehr zur Auswahl und behalte 1 Karte mehr.

II: ENTWICKELN

Ziehen

-  Ziehe zu Beginn der Phase *Entwickeln* 1 Karte.

Verringerung der Kosten

-   Die Kosten für das Ausspielen einer Entwicklung () verringern sich um 1 oder 2 Karten.

Anschließend ziehen

-  Ziehe nach dem Ausspielen einer Entwicklung () 1 Karte.

Kosten können durch Fähigkeiten nicht unter 0 gesenkt werden. Fähigkeiten können nicht in derselben Phase genutzt werden, in der die Karte ausgespielt wurde.

III: SIEDELN

Verringerung der Kosten

-  Kosten -2, um eine nicht-militärische Welt () auszuspielen.

Bedingte Verringerung der Kosten

-  Kosten -1, um eine nicht-militärische Produktions- oder „Windfall“-Welt ( ) für Seltene Elemente auszuspielen.

Verringerung der Kosten auf 0

-  Der Spieler kann diese Karte aus seiner Auslage *abwerfen* um die Kosten für das Ausspielen einer nicht-militärischen Welt () auf 0 zu verringern. *Sie kann nicht für eine Produktions- oder „Windfall“-Welt ( ) für Alien-Technologie verwendet werden. Sie darf für die Alien Rosettastein Welt verwendet werden.*

Kosten können durch Fähigkeiten nicht unter 0 gesenkt werden. Fähigkeiten können nicht in derselben Phase genutzt werden, in der die Karte ausgespielt wurde. Bei der Besiedelung militärischer Welten () kann die Verringerung von Kosten mit der Fähigkeit „Kosten statt militärischer Stärke“ genutzt werden.

Militärische Stärke

-  Trägt bei der Eroberung einer militärischen Welt () zur militärischen Stärke bei.
-  *Die -1 müssen in Abzug gebracht werden! Diese Fähigkeit verringert die militärische Stärke des Spielers, so dass es schwieriger wird, Welten zu erobern.*
-  *Die -1 müssen in Abzug gebracht werden! Diese Fähigkeit verringert die militärische Stärke des Spielers, so dass es schwieriger wird, Welten zu erobern.*
-  *Die -1 müssen in Abzug gebracht werden! Diese Fähigkeit verringert die militärische Stärke des Spielers, so dass es schwieriger wird, Welten zu erobern.*

Bedingte militärische Stärke

-  Militärische Stärke +4 für die Eroberung einer militärischen *Rebellen-Welt* ()

Bedingte Verringerung der Kosten / militärischen Stärke

-  Verringert die Kosten für das Ausspielen einer nicht-militärischen Welt der angegebenen Art (   ) oder trägt bei der Eroberung einer militärischen Welt der angegebenen Art zur militärischen Stärke bei.
-  Verringert die Kosten für das Ausspielen einer nicht-militärischen Welt der angegebenen Art (   ) oder trägt bei der Eroberung einer militärischen Welt der angegebenen Art zur militärischen Stärke bei.

Vorrübergehende militärische Stärke

-  Der Spieler darf diese Karte aus seiner Auslage *abwerfen*, um bis zum Ende dieser Phase *Siedeln* militärische Stärke +3 zu erhalten.

Kosten statt militärischer Stärke

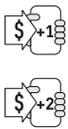
-  Als seine Aktion kann der Spieler eine militärische Welt () so ausspielen, als ob sie eine nicht-militärische Welt () wäre. Die Kosten betragen Verteidigungsstärke -1, andere *Rabatte* werden zusätzlich angerechnet. *Sie kann nicht dazu verwendet werden, eine Produktions- oder „Windfall“-Welt ( ) für Alien-Technologie auszuspielen. Kontaktspezialist verringert die militärische Stärke um 1.*

Anschließend ziehen

-  Ziehe nach dem Ausspielen einer Welt () 1 Karte.

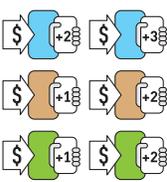
§: HANDELN

Ein beliebiges Gut



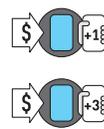
Ziehe 1 oder 2 zusätzliche Karten, wenn du ein beliebiges Gut verkaufst.

Gut einer bestimmten Art



Ziehe 1, 2 oder 3 zusätzliche Karten, wenn du ein Gut der angegebenen Art () verkaufst.

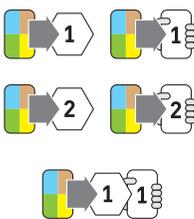
Gut von dieser Welt



Ziehe 1 oder 3 zusätzliche Karten, wenn du das Gut von der Welt () mit dieser Fähigkeit verkaufst. (Handeln-Fähigkeiten anderer Welten werden ebenfalls genutzt.)

IV: VERBRAUCHEN

Ein beliebiges Gut



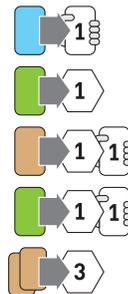
Wirf ein beliebiges Gut ab, um die angegebene Zahl Siegpunkte und/ oder Karten zu erhalten.

Ein bestimmte Anzahl Güter



Wirf 2 Güter beliebiger Arten (auch zwei gleiche) ab, um 3 Siegpunkte zu erhalten.
Wirf genau 3 Güter von verschiedenen Arten () ab, um 3 Siegpunkte zu erhalten.

Gut einer bestimmten Art



Wirf die angegebene Zahl Güter der angegebenen Art () ab, um die angegebene Anzahl Siegpunkte und / oder Karten zu erhalten.

Wirf „bis zu ...“ ab



Wirf Güter bis zur angegebenen Anzahl ab, um für *jedes* davon die angegebene Zahl Siegpunkte und/ oder Karten zu erhalten. Wenn die Fähigkeit genutzt wird, *muss* sie soweit wie möglich genutzt werden.

Beispiel: Der Spieler hat noch zwei Güter der angegebenen Art. Sobald er die Fähigkeit nutzt, muss er beide Güter abwerfen.

Alle Güter



Wirf *alle* Güter ab, um einen Siegpunkt weniger zu erhalten, als die Anzahl Güter, die du abgeworfen hast. (Du kannst vorher andere Verbrauchen-Fähigkeiten einsetzen.)

Beispiel: Der Spieler hat 3 Güter, als er diese Fähigkeit einsetzt. Er wirft sie alle ab und erhält 2 Siegpunkte.

Für Karten zum Handelswert



Wirf 1 Gut ab und ziehe die seinem Handelswert () entsprechende Anzahl Karten. *Handeln-Fähigkeiten* haben hierauf keinen Einfluss.



Wirf 1 Gut ab und ziehe die seinem Handelswert () entsprechende Anzahl Karten. Dabei werden *alle* anderen *Handeln-Fähigkeiten* angerechnet.

Ziehen



Ziehe 1 Karte.

Ziehe, wenn du Glück hast



Nenne eine Zahl zwischen 1 und 7.

Decke die oberste Karte vom Nachziehstapel auf. Wenn ihre Kosten oder die Verteidigungsstärke gleich der von dir genannten Zahl sind, darfst du sie behalten, anderenfalls legst du sie auf den Abwurfhaufen. *Casinowelt hat neben dieser Fähigkeit noch eine einfache Verbrauchen-Fähigkeit.*

Wirf Handkarten statt Güter ab

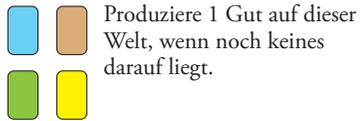


Der Spieler darf bis zu 2 Handkarten abwerfen, um für jede 1 Siegpunkt zu erhalten.

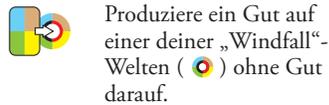
Diese Siegpunkte werden durch den Bonus Verbrauchen: 2x Siegpunkte nicht verdoppelt. Die Anwendung dieser Fähigkeit ist freiwillig! Der Spieler muss sie daher nicht vollständig nutzen.

V: PRODUZIEREN

Produziere ein Gut



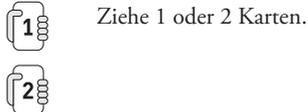
Produziere ein „Windfall“-Gut



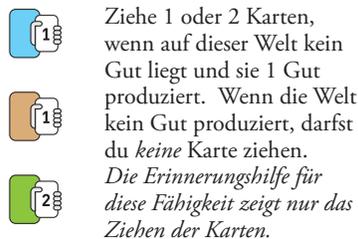
Produziere ein bestimmtes „Windfall“-Gut



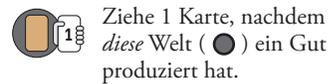
Ziehen



Produziere ein Gut und ziehe

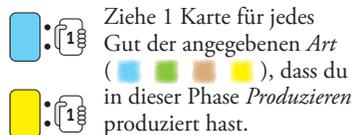


Ziehe für ein „Windfall“-Gut

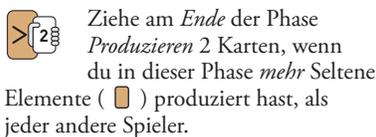


Die Erinnerungshilfe für diese Fähigkeit zeigt das Symbol „ziehe 1 Karte für Produktion auf dieser Welt“.

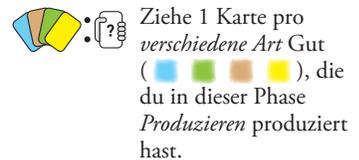
Ziehe für die Art des Guts



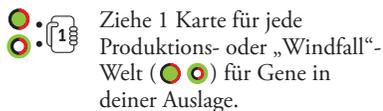
Ziehe für die meisten Güter einer Art



Ziehe für verschiedene Arten



Ziehe für Welten



ÜBER DIE KARTEN

Kartenverteilung (114 Spielkarten):

- 5 Startwelten: 4 ○ und 1 ○
- 22 weitere militärische Welten ○
- 37 weitere nicht-militärische Welten ○
- 12 Entwicklungen (7) mit Kosten 6 ◇
- 38 weitere Entwicklungen: 19 verschiedene, je 2x ◇

23 Welten sind militärische Welten ○:

- 6 mit Vs* 1 (1 Rebellen-Welt)
- 7 mit Vs* 2 (daunter 1 Aliens, 1 Startwelt, 1 Rebellen)
- 3 mit Vs* 3 (davon 2 Rebellen)
- 2 mit Vs* 4 (davon 1 Aliens)
- 2 mit Vs* 5 (1 Aliens, 1 Rebellen)
- 2 mit Vs* 6 (1 Aliens, 1 Rebellen)
- 1 mit Vs* 7 (1 Rebellen) *Kontaktspezialist* für 4 Aliens (○) unmöglich.

Vs* = Verteidigungsstärke

19 Karten geben militärische Stärke:

- 7 ◇ : 2x +1, 3x +2, 2x +3
- 2 ◇ geben +3 beim Abwerfen
- 6 ○ : 4x +1, 1x +2, 1x +3
- 2 ○ : +1
- 2 Startwelten: ○ +1, ○ +2
- *Galaktisches Imperium*: +4 gegen 7 Rebellen ○
- 1 ◇ und 1 ○ : +2 gegen 4 Aliens ○
- *Alpha Centauri*: +1 gegen 3 Seltene Elemente ○
- 5 Karten mit militärische Stärke -1

91 Karten werden mit Kosten ausgespielt:

- 2 Kosten 0: 0 ◇ und 2 ○
- 18 Kosten 1: 12 ◇ und 6 ○
- 23 Kosten 2: 12 ◇ und 11 ○
- 14 Kosten 3: 4 ◇ und 10 ○
- 13 Kosten 4: 8 ◇ und 5 ○
- 7 Kosten 5: 2 ◇ und 5 ○
- 14 Kosten 6: 12 ◇ und 2 ○

25 Welten sind „Windfall“-Welten ○:

- 5 Luxusartikel ○ : 2 ○ und 3 ○
- 7 Seltene Elemente ○ : 5 ○ und 2 ○
- 7 Gene ○ : 2 ○ und 5 ○
- 6 Alien-Technologie ○ : 3 ○ und 3 ○

21 Welten sind Produktions-Welten:

- 9 Luxusartikel ○ : 8 ○ und 1 ○
- 6 Seltene Elemente ○ : 5 ○ und 1 ○
- 4 Gene ○ : 3 ○ und 1 ○
- 2 Alien-Technologie ○ : 1 ○ und 1 ○
- 6 ◇ und 2 ○ produzieren ein Gut auf einer bestimmten Art „Windfall“-Welt.
- 1 ○ produziert ein Gut auf einer beliebigen ○ Welt.

33 Karten verbrauchen eines oder mehrere Güter:

- 13 ○ (3 Startwelten) und 2 ○
- 15 ◇
- 2 ◇ und 1 ○ verbrauchen Handkarten für Siegpunkte.

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 (und im Fall von *Galaktische Renaissance* für jedes Vielfache von 3 Siegpunkten, die der Spieler in Chips hat). Bei den in BLOCKSCHRIFT angegebenen Bedingungen handelt es sich um die Namen von ganz bestimmten Karten, die der Spieler in seiner Auslage haben muss, um die jeweils angegebenen Siegpunkte zu erhalten.

ALIEN FORSCHUNGSINSTITUT

-  Alien-Technologie Produktions-Welten
-  Alien-Technologie „Windfall“-Welten
-  alle anderen **ALIEN**-Karten (einschließlich dieser)

FREIHANDELSUNION

-  Luxusartikel Produktions-Welten
-  Luxusartikel „Windfall“-Welten
-  ABSATZMÄRKTE
-  EXPANDIERENDE KOLONIE

GALAKTISCHE FÖDERATION

-  Entwicklungen mit Kosten 6 (einschließlich dieser)
-  andere Entwicklungen

GALAKTISCHES IMPERIUM

-  militärische Rebellen-Welten
-  andere militärische Welten

Militärische Rebellen-Welten tragen einen kleinen roten, farbig hinterlegten Kreis (●) unter dem Sechseck mit den Siegpunkten.

GALAKTISCHE RENAISSANCE

-  jedes Vielfache von 3 Siegpunkten in Chips (abgerundet)
-  FORSCHUNGS-LABORS
-  GALAKTISCHE TRENDSETTER
-  KÜNSTLERKOLONIE

ERKUNDUNG DER GALAXIS: SETI

-  Entwicklungen mit einer **Erkunden**-Fähigkeit (einschließlich dieser)
-  Welten mit einer **Erkunden**-Fähigkeit
-  andere Welten

GILDE DER KAUFLEUTE

-       Produktions-Welten (nicht  „Windfall“-Welten)

BERGBAU-LIGA

-  Seltene Elemente Produktions-Welten
-  Seltene Elemente „Windfall“-Welten
-  BERGBAUROBOTER
-  BERGBAUKONZERN

NEW ECONOMY

-  Entwicklungen mit einer **Verbrauchen**-Fähigkeit (einschließlich dieser)
-  Welten mit einer **Verbrauchen**-Fähigkeit

Handeln-Fähigkeiten gelten für diese Bedingung *nicht* als *Verbrauchen*-Fähigkeit.

NEUE GALAKTISCHE ORDNUNG

-  **+?** gesamte militärische Stärke (berücksichtige negative Werte, aber nicht spezialisierte militärische Stärke).

Unter spezialisierter militärischer Stärke versteht man bedingte militärische Stärke (wie Boni gegen *Rebellen*- und *Alien*-Welten) und vorübergehende militärische Stärke (wie *Neue Militärische Taktiken*).

PANGALAKTISCHE LIGA

-    Gene-Welten
-  andere militärische Welten
-  KONTAKTSPEZIALIST

HANDELS-LIGA

-  Entwicklungen mit einer **Handeln**-Fähigkeit (einschließlich dieser)
-  Welten mit einer **Handeln**-Fähigkeit

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

Rio Grande Games, PO Box 45715, Rio Rancho, NM 87174-5715, USA
E-Mail: RioGames@aol.com

Besuchen Sie auch unsere Homepage!
<http://www.riograndegames.com>

©2004-2007 Tom Lehmann
©2007 Rio Grande Games

