

SPIELÜBERSICHT

ZIEL DES SPIELS: Wer am Ende des Spiels, also nach der vorgegebenen Anzahl an Mischungen plus zusätzlicher Abschlussrunde, die meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt derjenige mit den meisten kontrollierten Systemen. Die Siegpunkteleiste reflektiert den aktuellen Spielstand und wird immer angepasst. Neben einigen Karten und Entwicklungsmarkern liefern in erster Linie die eigenen Siedlungen Siegpunkte: die Heimatwelt 7 SP, jede Kolonie 5 SP, jeder Außenposten 3 SP.

ABLAUF DES SPIELS: Nacheinander führen die Spieler je 2 Aktionen (plus evtl. freie Aktionen) aus und ziehen danach Karten bis zum Handkartenlimit (ohne Modifikation: 6) nach. Falls ein Spieler eine Karte ziehen muss, während der Zugstapel leer ist, müssen folgende Schritte abgehandelt werden:

1. Abwurfstapel zu neuem Zugstapel mischen.

Falls im Zugstapel immer noch nicht genug Karten sind, muss, falls möglich, aus der eigenen Reserve nachgezogen werden.

2. Spielendemarker auf der Mischleiste ein Feld nach vorn bewegen.

Falls durch die notwendige Anzahl an Mischungen (2-Spieler: 14; 3-Spieler: 18; 4-Spieler: 20) das Spielende ausgelöst wird, muss die laufende Runde noch beendet und eine zusätzliche Abschlussrunde gespielt werden.

3. Verbrauchte Entwicklungsmarker reaktivieren.

Die Entwicklungsmarker mit 'Siegpunkten' und '+1 Reserve' sind passiv und werden nie gedreht.

REGELGRUNDLAGEN: Kosten für bestimmte Aktionen können in Kombination aus Ressourcen-Symbolen auf Karten und/oder Entwicklungsmarkern bezahlt werden. Jeder *Entwicklungsmarker* darf nur für *einen* Ressourcen-Typ genutzt werden. Benutzte Marker werden umgedreht und können erst wieder nach dem Mischen eines neuen Zugstapels benutzt werden. Jede Karte darf nur für *einen* Ressourcen-Typ genutzt werden *oder* für ihren Text-Effekt. Karten in der Reserve können dabei wie Handkarten gespielt werden. Karten des Typs 'Reserve' haben einen permanenten Effekt, solange sie in der Reserve liegen, und müssen daher *nicht* ausgespielt werden. Ein 'Überbezahlen', um zusätzliche Karten abwerfen zu können, ist nicht erlaubt. Nach dem Ausspielen wird die Karte auf den Abwurfstapel gelegt. Karten, deren 'Einmal-Aktion' genutzt wurde, werden aus dem Spiel entfernt.

Variante: Karten, die für ihre 'freie Aktion' gespielt wurden, werden nicht wie andere Karten direkt nach dem Ausspielen, sondern erst am Ende des eigenen Zuges auf den Abwurfstapel gelegt. Dies verhindert Endlosschleifen bei stark ausgedünnten Decks.

AKTIONSÜBERSICHT

AUFRÜSTUNG / BUILD MILITARY UNITS: Bezahle je 1  +1 , um bis zu 2 beliebige Militäreinheiten (Flotten und/oder Sternenbasen) in deiner Heimatwelt und/oder auf eigenen Kolonien zu bauen.

FLOTTENBEWEGUNG / MOVE FLEETS: Bewege beliebig viele Flotten über Verbindungen, die nicht durch schwarze Löcher blockiert sind - bezahle pro Flotte und Verbindung 1 . Die individuelle Bewegung einer Flotte stoppt beim Betreten eines neutralen oder feindlichen Systems (Ausnahme: 'Stealth Technology'), von denen pro Bewegungsaktion zudem nur *ein einziges* betreten werden darf. Dort kommt es nach Abschluss der gesamten Bewegungsaktion zu einem Kampf (siehe Rückseite).

Sonderfälle: Falls du über die Technologie 'Star Base Movement' verfügst, kannst du auch Sternenbasen wie Flotten bewegen, allerdings zum Preis von 2  pro Verbindung. Falls du über die 'Wormhole Technology' verfügst, kannst du 1  je Flotte bezahlen, um sie direkt von einem System mit Wurmloch zu einem anderen System mit Wurmloch zu bewegen. Falls du dank 'Star Base Movement' eine Sternenbasis durch ein Wurmloch bewegen möchtest, musst du hierfür jedoch 2  ausgeben.

BESIEDLUNG / COLONISE: Führe *eine* der drei Besiedlungsformen aus und aktualisiere im Anschluss die Siegpunkteleiste:

1. Bezahle 1 , um 1 Außenposten in einem *beliebigen* System zu errichten, das ausschließlich eigene militärische Einheiten enthält. Platziere die entsprechende Systemkarte auf deinem Abwurfstapel.
2. Bezahle 3 , um 1 Kolonie in einem *bewohnbaren* System zu errichten, das ausschließlich eigene militärische Einheiten enthält. Platziere die entsprechende Systemkarte auf deinem Abwurfstapel.
3. Bezahle 3 , um 1 Außenposten in einem *bewohnbaren* System durch 1 Kolonie zu ersetzen.

TECHNOLOGIE-UPGRADE / DRAFT TECHNOLOGY: Bezahle die Kosten einer ausgelegten Technologiekarte (meist ), um sie zu erwerben und auf den eigenen Abwurfstapel zu legen. Decke anschließend eine neue Technologiekarte für die Auslage auf.

Sonderfall: Sollte die Karte 'Wormhole Technology' gezogen werden, muss diese für alle Spieler sichtbar neben der Auslage platziert und an ihrer Stelle eine Ersatzkarte gezogen werden. Von nun an kann jeder Spieler die auf der Karte angegebenen Kosten (2 ) bezahlen, um einen 'Wormhole'-Marker auf seinem Tableau zu platzieren und die dadurch eröffneten neuen Bewegungsoptionen zu nutzen.

RESERVE AUFFÜLLEN / RESERVE CARDS: Lege beliebig viele Handkarten offen auf freie Plätze deiner verfügbaren Reserven und/oder verschiebe Karten zwischen den verschiedenen Reserve-Slots.

Die "Erste Reserve" kann Karten *beliebigen* Typs aufnehmen, die "Zweite Reserve" hingegen ausschließlich Karten des Typs 'Reserve'. *Reservelimit:* Beide Reserve-Plätze können maximal jeweils 2 Karten aufnehmen. Jeder '+1 Reserve'-Entwicklungsmarker vergrößert dieses Limit jedoch um eine weitere Karte, und zwar für *beide* Reserveplätze.

Sonderfälle: Die Karte 'Mass Armies' zählt nicht gegen das Reservelimit. Auch andere Karten, wie z.B. 'Warehouse', können es dir ermöglichen, das Reservelimit zu überschreiten.

KARTEN-AKTION / CARD ACTION: Spiele eine 'Aktions'-Karte für ihren Text-Effekt aus und lege die Karte sodann auf den Abwurfstapel. Karten, die für ihre 'Einmal-Aktion' genutzt werden, müssen hingegen direkt aus dem Spiel entfernt werden.

KARTEN ABWERFEN / DISCARD CARDS: Lege beliebig viele Karten deiner Hand und/oder Reserve auf den Abwurfstapel.

KARTE ENTFERNEN / REMOVE CARD: Entferne 1 Karte aus deiner Hand oder Reserve. Eine entfernte Systemkarte wird auf den Systemstapel zurückgelegt. Eine Start- oder Technologiekarte wird hingegen ganz aus dem Spiel entfernt.

PASSEN / PASS: Freue dich darauf, dass du bald wieder etwas Sinnvolles tun kannst.

KAMPFÜBERSICHT

ÜBERBLICK: Befinden sich nach dem vollständigen Abhandeln einer Bewegungsaktion Militäreinheiten eines Spielers in einem neutralen bewohnbaren System oder in einem System, das von einem anderen Spieler kontrolliert wird, kommt es zum Kampf - im ersten Fall gegen die ansässigen Aliens, im zweiten Fall gegen den gegnerischen Spieler. Kämpfe sind damit keine eigene Aktion, sondern eine mögliche Konsequenz der Bewegungsaktion. Da mit jeder Bewegungsaktion nur ein neutrales oder gegnerisches System betreten werden darf, kann es pro Bewegungsaktion auch nur zu einem einzigen Kampf kommen.

KONTROLLIERTE UND NEUTRALE SYSTEME: Ein System ist neutral, wenn es über keinen Spielstein eines Spielers verfügt. Ein Spieler kontrolliert hingegen ein System, wenn er dort über mindestens einen eigenen Spielstein verfügt, also z.B. über eine Koloniescheibe, einen Außenpostenwürfel, über Einheitenplättchen usw.

KAMPFSTÄRKE MILITÄRISCHER EINHEITEN: Flotten haben eine Kampfstärke von 3, Sternenbasen eine Kampfstärke von 5.

ABHANDLUNG EINES KAMPFES

1. AUSGANGSKAMPFSTÄRKE: Der Angreifer markiert seine Ausgangskampfstärke - zusammengerechnet aus der Kampfstärke seiner vor Ort befindlichen Militäreinheiten sowie seiner Kampfstärke-modifizierenden 'Reserve'-Karten (i.e. 'Space Mines', 'Dreadnoughts' und 'Super Dreadnoughts') - auf der Kampfleiste. Sodann wird die Kampfstärke des Verteidigers gegengerechnet:

Kampfstärke der Aliens: Kampfstärke des System-Plättchens und - falls vorhanden - des aufzudeckenden Alien-Plättchens.

Kampfstärke des Gegners: Kampfstärke seiner Militäreinheiten sowie seiner Kampfstärke-modifizierenden 'Reserve'-Karten.

2. RÜCKZUGSOPTIONEN (OPTIONAL): Je nach Kampfort - gegen Aliens oder gegen Spieler - hat nun entweder der Angreifer oder der Verteidiger die Möglichkeit, sich vom Kampf zurückzuziehen (siehe Rückzugsübersicht).

Im Kampf gegen Aliens: Der Angreifer kann sich ohne direkte Kampfverluste vom Kampf zurückziehen.

Im Kampf zwischen Spielern: Der Verteidiger kann sich ohne direkte Kampfverluste vom Kampf zurückziehen.

3. BEGINN DES KAMPFES UND KAMPFRUNDEN: Sofern kein Rückzug stattgefunden hat, beginnt nun der eigentliche Kampf. Dieser wird solange in einzelnen Kampfunden fortgeführt, bis die aktuell den Kampf verlierende Partei ihre Kampfstärke nicht hinreichend vergrößern kann oder will, um wieder in siegreiche Position auf der Kampfleiste zu gelangen. Während einer Kampfunde kann stets nur derjenige Spieler, der sich gerade in unterlegener Position auf der Kampfleiste befindet, seine Kampfstärke vergrößern. Zu diesem Zweck gibt es drei verschiedene Verstärkungsmöglichkeiten, für die dieser Spieler genau solange Karten ausspielen und Entwicklungsmarker verbrauchen kann, bis er eine siegreiche Position auf der Kampfleiste eingenommen hat:

1. Bewege eine oder mehrere Flotten (mit 'Starbase Movement' auch Sternenbasen) unter Bezahlung der dafür notwendigen Ressourcen (regulär: , mit Wurmloch: ) in das umkämpfte System und passe die Kampfstärke entsprechend an.

Während eines Kampfes können bewegliche militärische Einheiten auch aus dem umkämpften System fortbewegt werden, solange man trotzdem in siegreicher Position auf der Kampfleiste bleibt und die nötigen Ressourcen ausgibt.

2. Erhöhe die Kampfstärke um 1 für jede , die du über Karten und/oder Entwicklungsmarker aus gibst.

Bestimmte Technologiekarten (wie 'High Energy Weapons' oder 'Mass Armies') können es dir erlauben, auch andere Ressourcen zum Vergrößern der Kampfstärke auszugeben.

3. Spiele eine oder mehrere 'Kampf'-Karten aus und wende deren Text-Effekt an.

Während eines Kampfes können nur 'Kampf'-Karten für ihren Text-Effekt gespielt werden, keine 'Aktions'- oder 'freie Aktions'-Karten.

4. KAMPFENDE UND VERLUSTE: Sobald die aktuell unterlegene Partei ihre Kampfstärke nicht hinreichend vergrößern kann oder will, um wieder in siegreiche Position zu gelangen, ist der Kampf beendet. Geschieht dies schon in der **ersten Runde**, also direkt nach Bestimmung der Ausgangskampfstärke, geht der Kampf mit einem **souveränen Sieg** für den Gewinner zuende. Auch endet der Kampf sofort mit einem **souveränen Sieg**, wenn der andere Spieler während des Kampfes keinerlei Spielsteine (militärische Einheiten und Siedlungen) mehr im umkämpften System hat. Ob der Kampf mit einem souveränen Sieg beendet wird, ist ausschlaggebend dafür, ob nur der Verlierer oder auch der Gewinner infolge des Kampfes Verluste erleidet.

Verluste der Aliens: Haben die Aliens einen Kampf verloren, nimmt der siegreiche Spieler das betreffende Alien-Plättchen vom eroberten System zu sich. Falls die Aliens den Kampf gewonnen haben oder sich der angreifende Spieler nach Aufdecken des Alien-Plättchens zurückgezogen hat, bleibt das Alien-Plättchen aufgedeckt auf dem System liegen.

Verluste des Verlierers: Der Verlierer des Kampfes muss stets die **Hälfte - aufgerundet!** - seiner im umkämpften System befindlichen *militärischen Einheiten* zu seinem Vorrat zurücklegen. Alle übrigen beweglichen Militäreinheiten können sich, falls möglich, zurückziehen. Falls das umkämpfte System bereits von ihm besiedelt war, kommt auch der *Siedlungsmarker* des Systems (i.e. Heimatzyliner, Koloniescheibe oder Außenpostenwürfel) zum persönlichen Vorrat zurück. Die *Systemkarte* des Systems wird in diesem Fall zurück auf den Systemstapel gelegt - falls sie hierfür aus dem Zugstapel des unterlegenen Spielers herausgesucht werden musste, wird dieser neu gemischt.

Verluste des Siegers: Nur falls der Sieger einen **souveränen Sieg** - entweder in der ersten Runde oder durch Abwesenheit jeglicher gegnerischer Einheiten (s.o.) - errungen hat, erleidet er **keine** weiteren Kampfverluste. *In allen anderen Fällen* muss er die **Hälfte - abgerundet!** - seiner im umkämpften System befindlichen *militärischen Einheiten* zu seinem Vorrat zurücklegen.

Beachte: Auch der Sieger eines Kampfes erleidet damit gewöhnlich Verluste, wenn der Kampfmarker nach der Bestimmung der Ausgangskampfstärke mindestens *ein* Mal die Grenze zwischen Angreifer und Verteidiger auf der Leiste überschreitet!

In jedem Fall: Der ursprüngliche Verteidiger zieht **direkt nach Kampfende** seine Handkarten bis zum Handkartenlimit nach!

RÜCKZUG

Im Falle eines Rückzugs kann der Spieler alle seine beweglichen militärischen Einheiten gemäß den für ihn geltenden Bewegungsregeln bis zum ersten selbst kontrollierten System bewegen, und zwar ohne dafür Bewegungskosten bezahlen zu müssen. Dies gilt selbst für einen Rückzug mithilfe der 'Wormhole'-Technologie. Ein Rückzug auf bzw. durch ein neutrales oder feindliches System ist ohne die hierfür nötige 'Stealth Technology' jedoch niemals möglich. Unbewegliche Einheiten bzw. Siedlungen gehen im Falle eines Rückzugs immer verloren und müssen zurück in den Vorrat gelegt werden.