

SPIELABLAUF SOLO/COOP

Das Spiel läuft in 3 Zyklen ab. Jeder Zyklus besteht aus: **Vorbereitungsphase**, **Fokusphase** und **Auswertungsphase**

Vorbereitungsphase (S.7)

Schritte 0-3 werden im 1. Zyklus übersprungen, zählen erst ab 2. Zyklus. Werden für den 1. Zyklus über den Spielaufbau abgewickelt/vorbereitet

1

Nur 2. + 3. Zyklus : Unterstes Handelsplättchen entfernen und zurück in den Vorrat

0

- Nur 2. + 3. Zyklus : Heroische/Gemeinsame Fokuskarten tauschen
- Nur 2. + 3. Zyklus : Alarmstapel erneuern: Gemäß Schwierigkeitskarte Situations- und Kriegskarten zusammenstellen, auf übrige Krisenkarten des letzten Zyklus legen und Stapel mischen
- Nur 2. + 3. Zyklus : Wenn auf Schwierigkeitskarte angegeben, einen Vorboten auf eine beliebige Leiste des **Krisentableaus** platzieren
 - Alle Vorboten und Krisen der gewählten Leiste 1 Feld nach rechts verschieben.
 - Werden dabei Krisen oder Vorboten über das äußere rechte Feld hinaus verschoben, diese abwerfen und 1 **Katastrophe** anlegen
 - Bei 4. Katastrophen-Marker: Spiel endet sofort mit einer Niederlage

2

- Bei Start Zyklus 1: Fortschrittliche Technologie Auslage ist gesperrt
- Bei Start Zyklus 2: Fortschrittsbarriere von Fortschrittlichen Technologien abwerfen
- Bei Start Zyklus 3: Fortschrittliche Technologien in der Auslage durch die verbleibenden 4 austauschen



3

- Nur 2. + 3. Zyklus : Die Spieler bestimmen gemeinsam die Spielerreihenfolge
- Wird im Solo Modus Übersprungen

4

- Zu Beginn 1. + 2. + 3. Zyklus : Neues Galaktisches Ereignis für den Zyklus aufdecken, dies bleibt bis Zyklusende (alle angegebenen Runden gespielt) liegen
- Es werden so viele Runden (3-6) gespielt, wie auf dem Galaktischen Ereignis rechts oben angegeben
 - Vollständig umrandete Anweisungen müssen befolgt werden
 - Gestrichelt umrandete Anweisungen können befolgt werden

0

Krisentableau:

- Deckt zu Beginn **jeder Runde** die oberste Alarmkarte vom Alarmstapel auf. Alarm gilt für **alle Spieler**
- a. **Situation:** Krise vom angegebenen Stapel (1/2/3) aufdecken → aktuelle Krise
 - Aktuelle und andauernde Krisen können während eines Zuges zu jedem Zeitpunkt bestanden werden, wenn die geforderte Bedingung erfüllt wird
- b. **Krieg:** Schritt überspringen

1

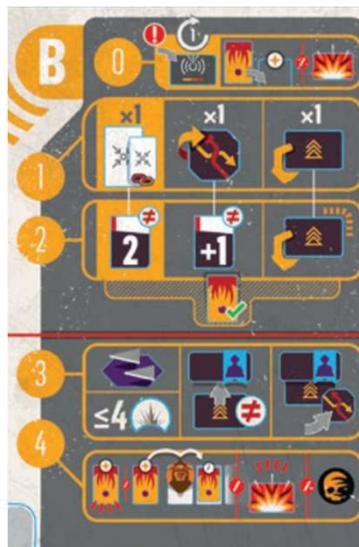
Auswählen:

- Jeder Spieler wählt eine Fokuskarte und spielt sie aus
- Eine ausliegende gemeinsame/heroische Fokuskarte darf gespielt werden, wenn man die passende Fokuskarte 1zu1 tauscht (abwerfen der eigenen)
- Für **Führung:** Beliebige Karte eintauschen
- Karten werden **nicht** aufgefüllt!
- Es darf ein Handelsplättchen umgedreht und auf die Fokuskarte gelegt werden (3 Aktionen spielbar)
- Man kann eine Agendakarte von der Hand ausspielen, wenn das Fokussymbol von Agenda und Fokuskarte übereinstimmen

4

Anwachsen der Leere:

- Situation und aktuelle Krise bestanden => Nichts passiert
- Situation und aktuelle Krise nicht bestanden => Wähle 1:
 - Erleide Konsequenzen der aktuellen Krise (Unterer Teil auf Krisenkarte)
 - Lege 1 Katastrophe an das Katastrophenfeld
 - Wandle aktuelle Krise zu andauernder Krise (alle bisherigen Karten der Reihe nach rechts schieben und links anfügen. Fällt dabei eine Krise rechts heraus => abwerfen und Katastrophe anlegen)
- Aufgedeckte Krise ist ein Krieg => Wähle eins:
 - Krisentableau abhandeln
 - Kriegsleiste – Gefecht: Flottenstärke der Leere: das erste freie Feld neben der Kriegsleiste +1 Flotte für **jeden** Verderbnismarker auf Zivilisationsleisten und Agenden
 - Wirtschaftsleiste: Zahle die Ressourcen auf dem ersten freien Feld. Verliere 3 Einfluss für jede Ressource, die nicht gezahlt werden kann
 - 1 Katastrophe anlegen
 - Immer wenn ein Katastrophenplättchen angelegt wird, darf jeder Spieler wählen: Entweder einen Verderbnismarker abzuwerfen oder 5 beliebige Ressourcen zu erhalten
 - Sollte man gezwungen sein, einen 4. Katastrophen-Marker anzulegen, endet das Spiel sofort mit einer Niederlage



Ist eine Runde innerhalb eines Zyklus beendet, zurück zu **Punkt 0**, bis alle angezeigten Runden der galaktischen Ereigniskarte abgehandelt sind, dann erst geht es weiter zur **Auswertungphase** (Zyklus –Ende).

5

2

Agieren:

- 2 der 3 Aktionen der gewählten Fokuskarte ausführbar
- Wurde ein **Handelsplättchen** umgedreht, dürfen alle 3 Aktionen ausgeführt werden
- Wurde eine **Agendakarte** gespielt, darf auch die Aktion der Agenda genutzt werden
- Es müssen alle anfallenden Kosten gezahlt werden



- Beide Teilaktionen dürfen ausgeführt werden
- Nur eine Teilaktion darf ausgeführt werden

- Beim gemeinsamen Fokus können Mitspieler Aktionen mit ausführen:

- Nur Du; Du oder ein anderes Haus; Du und/oder ein anderes Haus, Einzeln abhandeln; Du und/oder ein anderes Haus, gleicher Effekt nicht nutzbar

3

Aufräumen:

- Max 2 Flottenverbände/Sektor, überschüssige Flotten zurückrufen (aufs Spielertableau)
- Max. 4 Ruhmplättchen, überschüssige in den Vorrat zurück
- Ausgespielte Agendakarten an das Haustableau anlegen (nicht an den Start Platz, Max. eine Agenda je Symbol, überschüssige abwerfen, angelegte Handelsplättchen bleiben erhalten)

Handelsplättchen

- Beim **Auswählen** umgedrehte Handelsplättchen auf das Galaxietableau zurück
- Übrige Handelsplättchen platzieren, entweder:
 - In die untere rechte Ecke von einer der Agenden am Haustableau ablegen, wenn vorhanden
 - Oder zurück auf das Galaxietableau legen
- Falls Gemeinsame/Heroische Fokuskarte gespielt wurde => abwerfen

Auswertungsphase (S.15): Jeder Spieler führt folgendes in Spielerreihenfolge aus:

1

Die Leere schlägt zurück:

- Das Krisentableau abhandeln
- **Gefechte**
 1. +1 Flotte für **jeden** Verderbnismarker auf Zivilisationsleisten und Agenden des Spielertableaus
 2. + Flottenstärke vom jeweils ersten freien Feld der Militärleiste
 3. + 1 Flotte in der **Auswertungsphase** des 2. und 3. Zyklus
- **Ressourcen** vom ersten freien Feld der Wirtschaftsleiste zahlen (-3 Einfluss pro nicht gezahlter Ressource)

3

Galaktische Bestimmung:

- Erfüllst du die Bestimmungen auf der rechten Seite des galaktischen Ereignisses, dann erhalte die angegebene Belohnung:
- 1. **Blau hinterlegte (und umrahmte) nur 1-mal.** Oberhalb von stehen die Voraussetzungen, unterhalb die Belohnung
- 2. **Gelb hinterlegte (und umrahmte) mehrmals.** Oberhalb von stehen die Voraussetzungen, unterhalb die Belohnung. Diese erhält man so oft, wie die Voraussetzungen erfüllt werden.
- Beachte: Das Erfüllen einer Bestimmung kann zum Bestehen einer andauernden Krise führen



2

Wartung:

- Errechne Wartung aus **Agendakarten**, Gilden und Stützpunkten, sowie auf Sektoren aufgedruckten Wartungssymbolen
- Zahle **pro** Wartungspunkt 1 Nahrung oder 2 Material oder 2 Energie (-3 Einfluss pro nicht beglichener Wartungspunkt)
- Pro reinen Sektor mit Bevölkerungsstufe 6 und 3 Gilden, darf eine **inaktive** Flotte in eine Zuflucht gelegt werden

4

Agendaziele:

Überprüfe alle Ziele auf nicht verderbten Agenden, und erhalte die angegebenen Punkte

5

Fokuskarten:

- Zurück auf die Hand nehmen
- Am **Ende** von Zyklus 1 auch die Innovationsfokuskarte

6

Auswertungsphase nach 1. Zyklus und 2. Zyklus => **Vorbereitungsphase** startet erneut
Auswertungsphase nach 3. Zyklus => **Ende der Partie** (S.16)