Astra Gloria

Tutorial

Inhaltsverzeichnis Seite

1. Narratives Tutorial (bitte zuerst spielen)

- Botschafterin Silber Einleitung 2
- Altformer Joseph Metz Einleitung 15

2. Nicht-narratives Tutorial (bitte als Zweites spielen)

- Aufbau Systeme 23
- Strategische Karte, Ringe 26
- App oder Spielertableau 27
- Spielziel und Siegpunkte 28

3. Spielrunde

- Ökonomiephase 29
- Bewegungsphase 31
- Schlachtenphase 33
- Schlussphase, Politikphase, Weiterspielen 35

4. Einstiegstipps und Strategien für das Spiel 41

- Häufig gestellte Fragen 45

Narratives Tutorial (nur für 1 Spieler)

Dieses Tutorial ist wie eine interaktive Geschichte aufgebaut, um dich organisch mit den Spielmechanismen und dem Hintergrund von Sternenkinder – Das letzte Tor vertraut zu machen. Spiel die Szenarien in Reihenfolge. Sie erklären dir, was du wie tun kannst.

Untergangswürfel: Nutze dafür einen roten W6. Er wird bei Aufforderung auf eine bestimmte Zahl gedreht und unter bestimmten Bedingungen um -1 reduziert. Erreicht er 0, verlierst du das Szenario.

1. Botschafterin Silber – Gesandte des Himmels

Himmel, Wolken, Regen – der Ursprung, die Kernwelten und die Peripherie. Sie bilden die drei Kreise der Menschheit. Der Hohe Rat, die Vertretung aller Planeten, hat dich entsandt, um den Frieden der Kreise zu wahren. Deswegen wurdest du in das Calyx-System geschickt. Das Intelligenznetzwerk Welle soll etwas Bahnbrechendes entdeckt haben, doch bevor sie die Daten übertragen konnte, wurde die Verbindung unterbrochen. Die Kosme, die omnipräsente Ordnungsmacht des Hohen Rates, hat ihre nächste, verfügbare Einheit zu deiner Unterstützung gerufen. So dockt dein Gesandtenschiff, die Lumen Gratia, an eine ihrer Fregatten namens Arbitrium an.

„Unterrichten sie mich", füllt der Wohlklang deiner silbernen Stimme die Brücke des Schiffes. Sofort erhebt sich ein junger Offizier der Kosme, der dir als rechte Hand zur Seite gestellt wurde. Das Namensschild auf seiner Brust verrät dir, dass er König heißt.

„Willkommen an Bord Eure Exzellenz. Wir haben die Wartung des Schiffes abgebrochen, um schnellstmöglich hier zu sein. Unsere Kampfeffizienz wird das nicht schmälern, allerdings fehlt uns die Sensorleistung, um den Raum nach der Argox abtasten zu können", berichtet er dir knapp.

„Dann mag eure Farbe erschienen sein, als ich euer Schiff betreten habe. Denn dieses System, Calyx, ist mir nicht fremd. Nähert euch dem Gasriesen und meldet mir, wenn ihr Kontakt zur Wolkenstadt Noureka aufbauen könnt."

König knallt seine Haken zusammen und lässt die Triebwerke hochfahren. Alles scheint seinen Gang zu gehen. Du jedoch weißt, dass das Verschwinden eines Expeditionsschiffes von Welle ein dunkles Omen war.

***Ziel:** Finde das System, dass die Wolkenstadt Noureka enthält (Khalante).*

***Untergangswürfel** auf 5 setzen. Reduziere ihn immer, wenn du die Runde beendest (dies geschieht entweder nach der Bewegungsphase oder wenn du mit der Bewegung eine Schlacht auslöst nach dieser Schlacht) um -1. Die Phasen einer Runde sind: Politik – Ökonomie – Bewegung – Schlacht – Schlussphase. Bei mehreren Spielern dürftest du immer 1-2 Aktionen durchführen, bis der nächste Spieler am Zug wäre. Es gibt keine Grenze für Aktionen. Du kannst so viele durchführen, wie du Rohstoffe besitzt. Kannst oder willst du keine mehr durchführen, passt du.*

Regeln Bewegung-Phase: Aufbau Karte und Entdeckung von Systemen

Wenn du die strategische Karte aufbaust, wirst du eine Anzahl von Ringen entdecken, die um das galaktische Zentrum gelegt werden. Die Ringe bestehen aus Stapeln von Systemen, die du vorher nach der genauen Anleitung des Spielaufbaues gebildet hast. Das werden wir jetzt in einer minimalen Version nachbauen. Nimm dir 1 Asteroiden, 1 Nebel und den Planeten Khalante (dies ist das Ziel deiner Reise). Nutzt du TTS, nimm stattdessen einen generischen Planeten, den du beim Aufdecken mit Khalante austauschst. Mische sie in einen Stapel und lege sie verdeckt so, dass sie alle drei einander berühren. Lege an eine beliebige Seite von ihnen ein Weltraum-System und setze dort die Flotte 1 des roten Spielers. Dies ist die Kosme-Fregatte.

Wir überspringen zunächst alle Phasen bis auf die **Bewegung-Phase** (dies kann sich in den einzelnen Abschnitten ändern). Die Fregatte besitzt eine strategische Bewegung von 2 (2). Sie kann sich damit in der Bewegung-Phase um bis zu zwei Systeme weit bewegen. Allerdings wird die Bewegung beendet, wenn sie dabei ein unentdecktes System aufdeckt. Bewege dich nun selbstständig in die Plättchen und lies, je nachdem, welches System du betrittst, hier runter vor, was geschieht.

Khalante: Gehe zu 1.1. (Seite 3)

Asteroiden: Gehe zu 1.2. (Seite 5)

Nebel: Gehe zu 1.3. (Seite 11)

1.1. Speerzone (platziere hier 1W4 mit der Zahl 3, dies ist die Koloniestufe)

Die Arbitrium nähert sich dem Orbit des Gasriesen Calyx. Doch ihre Reise wird jäh durch eine Patrouille aus Söldnern unterbrochen.

„Es laufen Ermittlungen nach einem verschwundenen Schiff von Welle. Solange ist der Weg nach Noureka gesperrt“, funkt ein Veteran mit steinerner Stimme. König tritt vor dich und spricht streng:

„Wir sind vom Hohen Rat mandatiert. Lassen sie uns passieren.“

„Rede ich Swörtbjorn? Gesperrt heißt auch für Sie gesperrt! Die unabhängige Handelsallianz verwaltet Calyx und nicht der Hohe Rat. Wenn Sie das jetzt ausdiskutieren wollen, dann fliegen Sie zur Handelsstation. Aber gehen Sie mir nicht auf die Nerven und bleiben Sie von der Wolkenstadt weg“, brummte der Söldner wie ein gereizter Bär.

König macht bereits einen energischen Schritt nach vorn, um zu einer wütenden Rede auszuholen. Du schreitest ein und unterbrichst ihn.

„Das hat keinen Zweck, noch haben wir Zeit dafür. Lassen sie uns zu dieser Handelsstation fliegen. Ich habe dort Kontakte, die uns weiterhelfen könnten.“

Es dauert nicht lange, bis du dein Netzwerk reaktivieren kannst. Es berichtet dir davon, dass irgendetwas Großes im Gange sei und die UHA keine Einmischung der Kosme duldet. Dir wird ein Informant genannt, der gegen die Bezahlung von 2(000) AWE dazu bereit wäre, dir einen Hinweis auf die Argox zu verkaufen.

Ziel: *Gib in der Ökonomie-Phase 2 aus.*

1.1.2. Regeln Politik-Phase: Verträge, Institutionen

Mit der Politik-Phase beginnt stets eine neue Runde. Das heißt für dich, du handelst erst deine politischen Aktionen ab, bevor du dich wieder bewegen darfst (es ist aber immer noch dieselbe Runde). Du hast immer eine freie politische Aktion zur Verfügung, die du für alle möglichen Aktionen verwenden kannst. Zusätzlich bist du, als Botschafterin Silber, eine Diplomatin und damit ein Charakter. Charaktere erzeugen, unabhängig von deiner Regierung oder deinen Technologien, für sich selbst eine Institutionsaktion. Damit kannst du nun 2 Aktionen nutzen.

Als Diplomatin ist es für dich ein Leichtes Kultur () zu generieren. Es ist bekannt, dass die UHA nach politischem Einfluss strebt und dazu bereit ist, deine 1:1 in AWE () zu handeln. Dazu benötigst du zuerst einen Handelsvertrag mit der UHA.

Zuerst benötigst du also . Dazu nutzt du die **Institutionsaktion Dialog**. Sie macht, dass du die Koloniestufe des Planeten in erhältst. Das sind 3 .

Nutze nun deine freie Aktion, um einen Handelsvertrag zu schließen. Im regulären Spiel benötigst du für alle Verträge die Zustimmung des Spielers, mit dem du den Vertrag schließen willst. In diesem Fall erhältst du die Zustimmung automatisch. Ein Handelsvertrag kostet 1 , die vertragsschließenden Spieler können selbst entscheiden, wer wie viel bezahlt. Hier musst du die Kultur vollständig bezahlen.

Damit hast du noch 2. Der Vertrag sagt nun, dass du in der Ökonomie-Phase, die sich an die Politik-Phase anschließt, beliebige Mengen eines Rohstoffes gegen einen anderen tauschen kannst. Gehe also in die Ökonomie-Phase und tausche 2 gegen 2. Diese kannst du nun ausgeben, um dein Ziel zu erfüllen. Lies dann weiter.

Der Informant ist nirgendwo zu sehen. Er hatte dich in eine große Lagerhalle der Handelsstation bestellt. Das Einzige, was auf seinen Verbleib hindeutet, ist ein handschriftlicher Zettel auf dem Boden und ein Berg aus Planen hinter dem Zettel.

„Verbaut diese Geräte. Sie geben euch als leichte Beute aus. Fliegt damit ins Asteroidenfeld und ihr werdet eure Antworten erhalten.“

Unter den Planen befinden sich Schiffsteile. Du lässt sie von König an Bord bringen und stellst fest, dass er die Zeit für Reparaturen genutzt hat.

Du erhältst die ⚙ Hologrammfeld und 2x Logistikzentrum.

Komponenten (⚙)

Ein Schiff kann ⚙-Plätze besitzen. Die Arbitrium besitzt 4 davon. Du kannst für dich verfügbare, das heißt durch Forschung freigeschaltete, ⚙ für ihre Kosten in ein Schiff mit ⚙-Plätzen einbauen. Es erhält dann die Fähigkeiten der ⚙. Im Tutorial werden die ⚙ automatisch eingebaut.

Das **Hologrammfeld** hat folgende Regeln: In der Annährungsphase oder zu Beginn des Zuges der Einheit kannst du es aktivieren oder deaktivieren. Aktiviert, kannst du keine Waffen außer Punktverteidigung gegen Nahbereich einsetzen. Dafür bist du um -1 schwerer zu treffen (⊕).

Das doppelte **Logistikzentrum** erhöht die Reparatur-Fähigkeit der Arbitrium auf Reparatur 3.

1.2. Die üblichen Verdächtigen

„Eure Exzellenz, wir erfassen Ionenrückstände veralteter Antriebstechnologie, wahrscheinlich Piraten. Ich denke nicht, dass sie für das Verschwinden der Argox verantwortlich sind, aber vielleicht finden sich bei ihnen Hinweise. Wir können sie angreifen, wenn sie es wünschen", meldet dir König.

Wähle:

A: *„Sie sind unserer Zeit nicht wert. Fliegt weiter." –* ***ignoriere das Ereignis des Systems (löse es erneut aus, wenn du das System betrittst).***

B: *„Ich begebe mich unverzüglich auf die Lumen Gratia. Meine Präsenz und der Anblick eurer Waffen mögen vielleicht ihre Zungen lösen." –* ***Gehe zu 1.2.1.***

1.2.1. Weltraumkampfregeln

Aufbau taktische Karte: Nimm das Brett für die taktische Karte. Sie ist in eine blaue und rote Zone unterteilt. Dies sind die Aufstellungszonen für Verteidiger (blau) und Angreifer (rot). Zwischen diesen Zonen wird nun die taktische Karte aufgebaut. Zuerst werden die Plättchen des Systems abwechselnd platziert. Merke dir, dass der Angreifer immer zuerst handelt. Er legt also das erste Asteroiden-/Nebelplättchen in diese Zone, gefolgt vom Verteidiger. In diesem Fall platziere sie einfach zufällig auf die taktische Karte, bis genau vier **Systemplättchen** ausliegen.

Systemplättchen

Asteroiden: Betritt oder passiert eine Einheit Asteroidenfeld, erleidet sie sofort Treffer abhängig von ihrer Größe. Sie kann dagegen ihre Punktverteidigung abfeuern. Jeder Treffer verursacht 1▮. In diesem Fall sind die Lumen Gratia und die Piraten-Jäger immun gegen Treffer durch Asteroiden, die Arbitrium würde jedoch 2 Treffer erleiden.

Zusätzlich gilt, befindet sich eine Einheit in einem Asteroidenfeld, ist das allgemeine Treffen gegen sie (⊕) um -1 erschwert (außer für Nahbereichswaffen). Besitzt die angreifende Waffe zusätzlich die Besonderheit Lichtnachteilt, ist das ⊕ zusätzlich um -1 erschwert. Eine 1 ist immer daneben und eine 6 immer ein Treffer.

Nebel: Er wird nur für Waffen mit dem Lichtnachteil relevant. Diese Waffen werden wirkungslos, wenn sie in ihn oder durch ihn schießen (das wird für den Zielmarkierer wichtig).

Taktische Ziele

Je nach Spieleranzahl werden 1-2 spezielle Ziele pro Seite (Angreifer und Verteidiger) sowie immer 2 allgemeine Ziele (werden auf einer Tabelle ausgewürfelt) gelegt. Du findest sie im Grundregelwerk (GRW) auf Seite 26. Taktische Ziele sind besondere Unterstützungseinheiten oder Orte, die die Flotten begleiten bzw. in den Systemen gefunden werden.

Jeder Spieler, der nicht am Kampf beteiligt ist, übernimmt die Kontrolle über ein taktisches Ziel, sodass immer alle Spieler an Weltraumschlachten teilnehmen. Befinden sich eine andere Einheit auf einem taktischen Ziel, darf sie eine beliebige Aktion ausgeben, um es zu erobern. Lege dann je nach Seite einen roten/ blauen Farbcube auf das Ziel. Es gehört dir, selbst wenn du deine Einheit davon runterbewegst. Ziele dürfen sich jedoch, falls sich Einheiten auf sie befinden, regulär bewegen und Angriffsaktionen ausführen. Sie treffen die Einheit, die auf ihnen liegt, dadurch ins Heck. Alle Ziele (allgemeine und spezielle) blockieren Sichtlinien, außer für Einheiten, die sich auf ihnen befinden.

Am Ende jeder Schlachtenrunde wird geprüft, wer die Mehrzahl aller taktischen Ziele kontrolliert. Diese Seite erhält +1 taktischen Siegpunkt (bei Gleichstand erhält ihn niemand). Besitzt eine Seite die Kontrolle über alle taktischen Ziele oder erhält sie ihren 3. taktischen Siegpunkt, gewinnt sie die Schlacht und der Rest der feindlichen Einheiten muss sich zurückziehen.

Jedes taktische Ziel besitzt zudem eigene Effekte. Alle speziellen taktischen Ziele sind gleichzeitig Einheiten. Im Falle des Tutorials gibt es für dich nur ein taktisches Ziel: die **Lumen Gratia**. Wähle dazu das Plättchen mit dem Schiff der Gesandten und platziere es in deine Aufstellungszone.

Wurden alle taktischen Ziele platziert, beginnt die Annäherungsphase.

Annäherungsphase

Wie beim Aufbau der taktischen Karte platzieren die Seiten nun abwechselnd und beginnend beim Angreifer ihre Einheiten. Das heißt, du platzierst nun die Arbitrium und danach den Piratenjäger gemäß dem Bild auf Seite 8 hier. In einer regulären Schlacht kannst du deine Einheiten frei platzieren. Diese Phase ist abgeschlossen, wenn alle Einheiten platziert wurden. Besitzt du das Hologrammfeld, kannst du nun entscheiden, ob du es aktivieren oder deaktivieren willst. Du kannst diese Entscheidung immer zu Beginn des Zuges der Arbitrium noch ändern.

Hauptkampfphase

Ist die Annäherung abgeschlossen, beginnt der eigentliche Kampf. Die Einheiten werden nun nach ihrer Initiative (⏲) abgehandelt. Jede Einheit besitzt eine **Angriffs- und Bewegungsaktion**, die sie in beliebiger Reihenfolge während ihres Zuges nutzen können. Besitzen Einheiten von beiden Seiten dieselbe ⏲, handelt der Angreifer zuerst alle seine Einheiten mit derselben ⏲ ab und dann ist der Verteidiger an der Reihe. Die Einheiten des Verteidigers mit derselben ⏲ dürfen unter allen Umständen, selbst wenn sie zuvor zerstört wurden, ihre Aktionen (Angriff und Bewegung) durchführen. Sie werden dann erst am Ende ihrer Aktionen entfernt. Haben alle Einheiten gezogen, endet die Runde und eine neue Runde beginnt. Das geschieht so lange, bis eine Seite gewonnen hat.

Bewegung

Prüfe zuerst, welche Größenklasse das Schiff besitzt, welches du bewegen möchtest. Davon hängt seine Drehregel ab. Drehen heißt, deine Einheit auf eine beliebige Seite zu drehen. Einheiten dürfen sich nur in die Richtung bewegen, die entgegengesetzt zur Seite ihres Hecks (denn da ist ihre Antriebssektion) ist. Einfacher ausgedrückt ist das Heck „hinten“ und Schiffe dürfen sich nur nach „vorne“ bewegen. Besitzt die Einheit kein oder überall Heck, bestimme eine Seite, in die sie sich bewegt. Sie verändert sich das Spiel über nicht. Wie weit sie sich bewegen dürfen, erkennst du an dem Wert ihrer taktischen Bewegung (⇨).

Es folgen nun die **Drehregeln**:

Kleinkampfschiffe (KS): Dürfen sich jederzeit, auch in der Bewegung drehen.

Unterstützungsschiffe (US): Dürfen sich vor oder nach einer Bewegung drehen.

Hauptkampfschiffe (HS): Dürfen nur nach einer Bewegung drehen.

Großkampfschiffe (GS): Dürfen sich entweder bewegen oder drehen.

Megakonstruktionen (MK): Dürfen sich entweder bewegen oder maximal um 60° (eine Hexfeldseite) drehen.

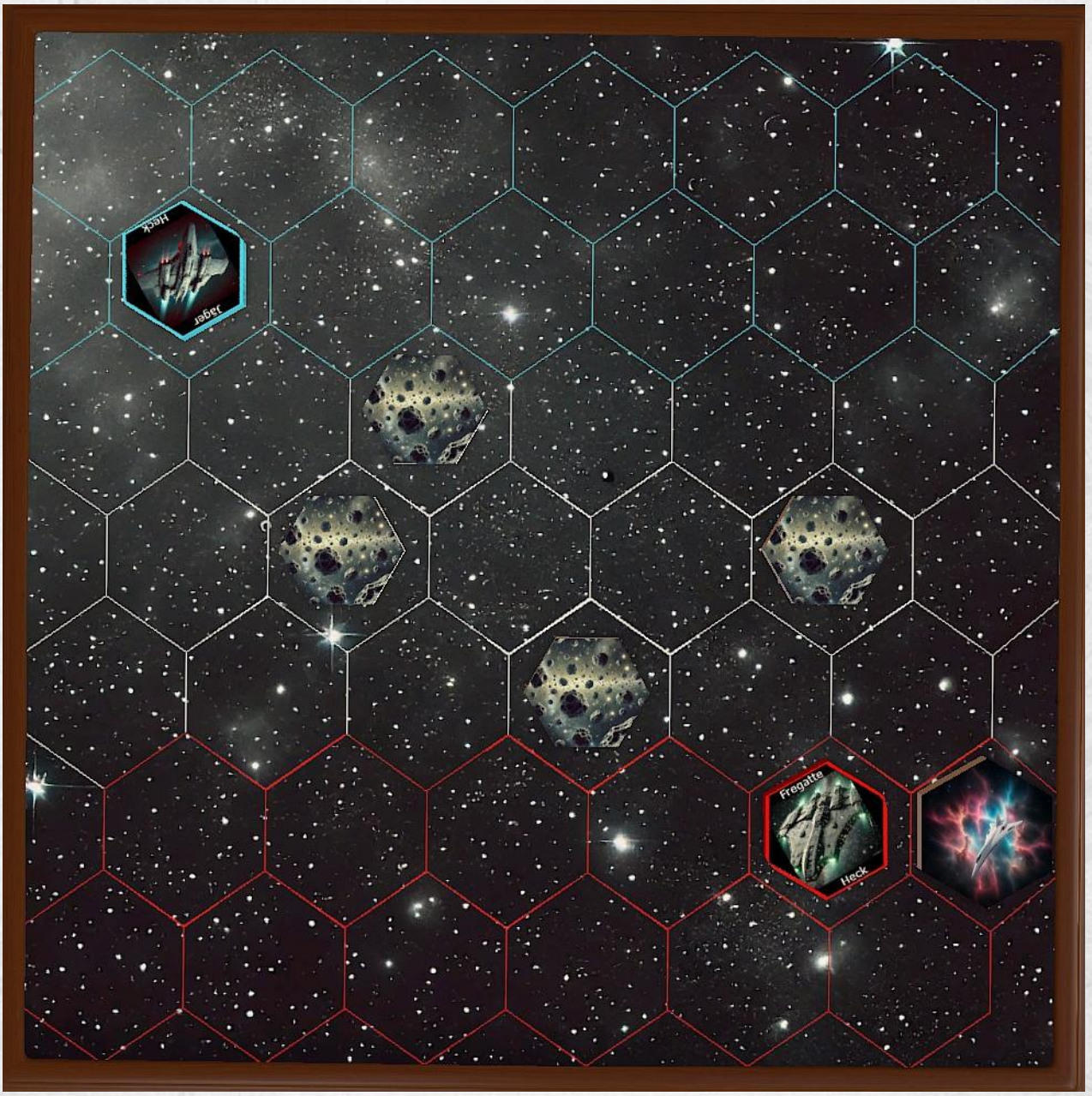
Angreifen

Um ein Ziel anzugreifen, wähle eine Einheit, die in der Reichweite (⇔) einer deiner Waffen ist. Du musst die kurzmöglichste Verbindung zu ihr ziehen. Diese Verbindung darf nicht durch andere Einheiten (außer Schwarm), taktische Ziele, schwarze Löcher oder Planeten gehen (das heißt eine Sichtlinie ziehen können). Du darfst mit jeder Waffe ein anderes Ziel angreifen und darfst die Waffen auch nacheinander abfeuern. Jede Waffe besitzt eine gewisse Anzahl von Schüssen (XW6). Du nimmst genauso viele 6-seitige Würfel und würfelst mit ihnen. Jeder Würfel, der das Treffen auf (◎), erreicht oder drüber liegt, erzeugt einen Treffer. Beachte dabei die Besonderheiten der Waffen. Hast du sie beachtet, erzeugt jeder Treffer Schaden in Höhe und Art seines Schadenswertes (▮▬/✳/✷). Projektilschaden (▮▬)/ Energieschaden (✳) verdoppeln sich gegen Schilde (⬢)/ Panzerung (▢). Hüllenschaden (✷) ignoriert beides und verursacht direkt an der Hülle (⛨) Schaden. Erreicht die ⛨ 0, ist die Einheit zerstört.

Auswertungsphase: Erhalte in einer regulären Schlacht (kein Ferner Krieg und keine Schlachten im Tutorial), wenn du siegst, für jeden zerstörten, feindlichen Punkt ⛨ je 1 Beutepunkt, den du nach der Schlacht in Beutekarte der Stufe 1-3 investieren kannst (Stufe 1/2/3 kostet 1/2/4 Beutepunkte). Verlierst du, musst du die überlebenden Einheiten ein System näher in Richtung deiner nächsten Flotte oder Kolonie bewegen, aber nicht in die Richtung, aus der der Angriff kam. Kannst du das nicht, wird die Flotte zerstört.

Gehe nun zur 1.2.2.

Aufbau für den Kampf



Dein erster Kampf

Nun beginnt die erste Kampfrunde. Es gibt für ihn besondere Sieg- und Niederlagebedingungen:

Sieg: Nutze einmal die Angriffsaktion der Lumen Gratia auf den Piraten-Jäger

Niederlage: Der Piraten-Jäger entkommt oder er wird zerstört.

1.2.2. Kampfübersicht (es werden nur relevante und neue Besonderheiten erklärt)

Arbitrium							
3	2	1			2SP	1PP	2
Unterstützungsschiff, Erfahrene Besatzung, Reparatur 1, Seidenstahlpanzerung,							
:							
:	Aureliageschütz:	2	1W6 4+		1	Energie, EMP-Angriff 1	
	Stahlhagel-FV:	1	4W6 vs Nb., Schw 3+		1	Projektil, Punktv., Flottenverteidigung 4	
Lumen Gratia							
4	4	0			0SP	0PP	1
Kleinkampfschiff, Ausweichen 2, diplomatische Immunität, Klein, Nahbereich							
Du kannst ihre Angriffsaktion nutzen, um ein Ziel in 1 seine Angriffsaktion für diese Kampfrunde überspringen lassen. Wird die Lumen Gratia erobert oder zerstört, verlierst du das Spiel.							
Piraten-Jäger							
3	3	0			0SP	0PP	1
Kleinkampfschiff, Ausweichen 1, Klein, Nahbereich, Schwarm							
: Jagdgeschütz:		1	1W6 5+		1	Projektil, Punktv., reduziert Ausweichen X um -1	
			1W6 vs Schwarm 4+			(bis 0)	

Arbitrium:

Erfahrene Besatzung: Du kannst einmal im Zug der Einheit einen Angriffswürfel neu würfeln.

Reparatur X: Lege W6 mit X mal 3 grünen Augen auf diese Einheit. Du kannst zu Beginn des Zuges dieser Einheit eine andere Einheit in 1 oder die Einheit selbst wählen, um Hülle, Panzerung und Schildschaden (in der Reihenfolge) zu entfernen. Gib für jeden so entfernten Schaden eines ihrer grünen Augen aus.

Seidenstahlpanzerung: Erhöht die . Wurde bereits eingerechnet.

Unterstützungsschiff: Das Schiff kann sich vor oder nach seiner Bewegung drehen.

Lumen Gratia:

Ausweichen 2: Du kannst 2 Treffer mit einer Punktverteidigung gegen diese Einheit wiederholen lassen.

Kleinkampfschiff: Die Einheit darf sich jederzeit drehen, auch in der Bewegung.

Nahbereich: Punktverteidigungswaffen können gegen das Ziel eingesetzt werden (siehe Piraten-Jäger).

Piraten-Jäger:

Ausweichen 1: Du kannst 1 Treffer mit einer Punktverteidigung gegen diese Einheit wiederholen lassen.

Nahbereich: Greift der Jäger ein Ziel in der Punktverteidigung (PV) der Fregatte oder sie selbst an, darf sie ihre PV gegen ihn abfeuern und ihn in seinem Angriff zerstören. Der Angriff wird aber dennoch durchgeführt. Sie kann außerdem ihre Treffer mit der PV nutzen, um seine Treffer zu negieren. Wurde die PV dadurch abgefeuert, kann sie nicht mehr im Zug der Fregatte zum Angriff genutzt werden.

Schwarm: alle Angriffe gegen diese Einheit sind um -1 erschwert, außer gegen Waffen, wie deine Stahlhagel-Flottenverteidigung mit vs. Schwarm. Sie trifft ihn auf die 3+.

Aktionsmuster des Piraten

In der **ersten Kampfrunde** wird der Piraten-Jäger sich auf den kürzesten Weg zur Lumen Gratia bewegen, um sie zu erobern. Er wird dabei möglichst in seiner Aufstellungszone bleiben und eine maximale Distanz zu deinen Einheiten zu erreichen versuchen, außer er kann sie tatsächlich in seinem Zug erobern. Kann er das nicht, versucht er sie zu zerstören. Wenn er sie angreifen könnte, versucht er das auch, selbst wenn er sich dazu außerhalb seiner Aufstellungszone bewegen müsste.

Ab der **zweiten Kampfrunde** versucht er in eine Aufstellungszone zurückzukehren und sich zurückzuziehen. Das dürfen Einheiten allgemein frühstens in der 2. Kampfrunde und auch nur, wenn sie sich in einer der Aufstellungszonen befinden. Dafür werden beide Aktionen genutzt und es wird erst zum Rundenende ausgelöst.

Führe den Kampf selbstständig aus. Verlierst du, wiederhole den Kampf, ansonsten lies Sieg vor.

Sieg: *Die Lumen Gratia ist nahe genug, um an die Piratenschiffe zu senden.*

„Hier spricht Botschafterin Silber, Gesandte des Himmels. Ich will mich weder in ihre Geschäfte einmischen, noch trachte ich nach ihrem Leben. Ich wünsche lediglich eine Vase ihrer Zeit. Falls sie jedoch ablehnen oder nur in der Sprache der Gewalt mit mir zu kommunizieren wünschen, bitte ich sie, ihre Augen hinter mich zu richten. Ich bin derzeit der einzige Grund, warum die Kosme ihrer Pflicht noch nicht nachgegangen ist. Wie also lautet ihre Entscheidung?“, ist dein Ton höflich, aber bestimmt. Die Antwort lässt nicht lange auf sich warten.

„Ja, schon gut. Wir haben verstanden. Pfeifen sie ihre Bluthunde zurück. Ehrlich gesagt bin ich sogar neugierig, wie einfache, hart arbeitende Sternenbürger einer Gesandten des Himmels helfen könnten“, krächzt eine verrauchte Stimme durch den Funk.

„Indem sie mir sagen, ob sie ein großes Schiff von Welle, die Argox, kürzlich hier entdeckt haben“, eine nervöse Stille folgt. Dir ist sofort klar, dass sie etwas wissen.

„Hören sie Botschafterin, wir wollen mit der Sache nichts zu tun haben. Wir haben vor kurzem Treibgut gefunden. Es stammt wohl aus einem Kampf. Das war ziemlich metrites Zeug. Wir haben keine Fragen gestellt und es eingesackt.“

„Dann bedanke ich mich für ihren Hinweis und dafür, dass sie die Ausrüstung wie ein einfacher, hart arbeitender Sternebürger pflichtbewusst für uns aufbewahrt haben. Sie können sie uns nun übergeben und werden nicht mehr von uns behelligt“, lächelst du durch ein Fenster den Piratenjägern entgegen. Wie in einem stillen Einverständnis lassen sie ihr Plündergut in den Weltraum treiben und fliegen dann davon.

*Später stellt sich heraus, dass es sich um Teile eines Sensorsystem handelt, welches tatsächlich von der Argox stammt. Du erhältst die **Komponente** (⚙): Sensoren (Fortschrittlich). Kehre zur strategischen Karte zurück.*

1.3. Geister im Nebel

Besitzt die Arbitrium die ✿ fortschrittlichen Sensoren, lies die 1.3.2., ansonsten lies die 1.3.1.

1.3.1.: *Die Arbitrium durchschneidet unaufhaltsam den kosmischen, farbenprächtigen Nebel. Doch irgendetwas scheint nicht zu stimmen. Der junge König wirkt angespannt. Du trittst an seine Seite und versuchst seine Nervosität zu verstehen. Was sieht er, was dir verborgen bleibt?*

„Erblickt ihr ein ungewöhnliches Muster Kapitän? Meint ihr vielleicht sogar euer Schicksal erkannt zu haben?", ist deine Stimme sanft und ruhig.

„Nichts dergleichen eure Exzellenz. Ich stamme nicht vom Himmel, deswegen kann ich aus Farben kein Schicksal deuten. Ich halte Ausschau nach Bedrohungen, doch es lässt sich keine ausmachen", spricht er eher zu sich selbst als zu dir. Langsam ahnst du, was ihm umtreibt.

„Ihr wollt also sagen, nur weil ihr sie nicht wahrnehmt, kann es trotzdem dort draußen sein?"

„Ich will damit sagen, dass wir so nahe an Noureka mindestens Gasabbauschiffe hätten orten müssen. Doch ohne entsprechend hochwertige Sensoren versuchen wir mit bloßen Händen eine Welt der Geister zu offenbaren."

Nichts geschieht. Kehre zur strategischen Karte zurück. Betrittst du erneut das System und besitzt du die ✿ fortschrittlichen Sensoren, löse 1.3.2. aus.

1.3.2.: *„Prüfen sie das nochmal", bleibt König beharrlich. Nach einem kurzen Moment angespannter Stille, antwortet ihm seine wissenschaftliche Offizierin:*

„Herr Kapitän, ich habe es jetzt zum dritten Mal überprüft. Die molekulare Zusammensetzung des Nebels kann durch keinen bekannten Prozess solche Mengen an thermischer Energie freisetzen."

„Setzen sie Kurs auf die thermische Signatur. Ich will mir das genauer ansehen", befiehlt König knapp.

„Herr Kapitän, ein Schiff taucht aus dem Nebel aus. Es ist von der Gasabbauvereinigung, einem zivilen Unternehmen des Regens", meldet die Offizierin. König scheint schon erleichtert ausatmen zu wollen, du aber musst deinem Atem anhalten. Du weißt, wer die Fäden der GAV in der Hand hält.

„Die GAV ist ein Stellvertreter von Tor. Aktivieren sie sofort ihre Schilde!", versuchst du noch zu warnen, als sich die Ereignisse auf der Brücke überschlagen.

„Das Schiff macht seine Waffen scharf!", ruft der Waffenoffizier euch zu.

„Besatzung, auf Gefechtsstationen. Schilde hoch!", die Worte des Kapitäns werden sofort umgesetzt. Ein schriller Alarm tränkt die sonst klinisch-weißen Innenräume in ein bedrohliches Rot.

„Tor riskiert viel, wenn sie offen ein Schiff des Hohen Rates angreifen. Das ist mehr als ungewöhnlich. Übernehmen sie das Gefecht König, ich muss wissen, was sie beschützen."

Aufbau für den Kampf

Feuerprobe

Sieg: Du eroberst das taktische Ziel der GAV, die Nebelschemen.

Niederlage: Die Arbitrium wird zerstört oder die Lumen Gratia wird zerstört oder erobert.

Besondere Regeln: Die Lumen Gratia kann taktische Ziele erobern.

Kampfübersicht

				Arbitrium				
3	2	1				2SP	1PP	2
Unterstützungsschiff, Erfahrene Besatzung, Reparatur 1, Seidenstahlpanzerung,								
:								
:	Aureliageschütz:	2	1W6 4+		1	Energie, EMP-Angriff 1		
	Stahlhagel-FV:	1	4W6 vs Nb., Schw 3+		1	Projektil, Punktv., Flottenverteidigung 4		
				Lumen Gratia				
4	4	0				0SP	0PP	1
Kleinkampfschiff, Ausweichen 2, diplomatische Immunität, Klein, Nahbereich, besitzt überall Heck								
Du kannst ihre Angriffsaktion nutzen, um ein Ziel in 1 seine Angriffsaktion für diese Kampfrunde überspringen lassen. Wird die Lumen Gratia erobert oder zerstört, verlierst du das Spiel.								
				GAV-Jäger				
3	3	0				0SP	0PP	1
Kleinkampfschiff, Ausweichen 1, Klein, KS, Nahbereich, Schwarm								
: Zielmarkierer:		2	1W6 3+		0	Lichtnachteil, Zielmarkierung		
				GAV-Zerstörer				
3	2	1				1SP	1PP	2
Unterstützungsschiff, Tarnung, Täuschkörper (bereits einberechnet)								
: 2xTorrakete:		2	1W6 3+		1	Rakete, Nahbereich, Ausweichen 3, HE		

Arbitrium:

EMP-Angriff 1: Würde die Angriffsaktion der Einheit Schaden verursachen legt sie zusätzlich 1 blaues Auge auf die Einheit. Diese reduzieren sich zum Beginn des Zuges der Einheit um -1. Erreichen sie die verbliebenen Hüllenpunkte, erleidet die Einheit 1 Hüllenschaden pro ausgerüstete Komponente. Der GAV-Zerstörer würde also 2 Hüllenschaden erleiden.

Flottenverteidigung 4: Du kannst deine PV bis zu 4-mal für andere, verbündete Einheiten in einsetzen, ohne dass sie als für diese Runde aktiviert gilt.

GAV-Jäger:

Zielmarkierung: Trifft diese Waffe eine Einheit, lege einen roten Farbcube auf sie. Jede andere Einheit trifft diese Einheit ab nun um +1 besser. HE-Effekte lösen nun bereits bei 5+ statt 6+ aus. Entferne den Farbcube am Ende der aktuellen Runde.

GAV-Zerstörer:

HE: Würfelt der Feind bei einem Angriff auf die eine 6, erzeugt der Angriff einen zusätzlichen Treffer. War die Einheit zuvor markiert, wird der Treffer bereits bei einer 5+ erzeugt.

Tarnung: Wird durch deine Sensoren aufgehoben. Ansonsten hättest du mit dem Schiff nicht interagieren können und es hätte auf seinen ersten Angriff gegen dich +2 erhalten. Danach wäre die Tarnung inaktiv geworden.

Täuschkörper: Erhöht das Ausweichen aller Raketen um +1. Wurde bereits eingerechnet.

Nebelschemen (GAV taktisches Ziel)

Lege immer zum Beginn des Zuges des Zieles (: 3) +1 schwarzes Auge auf es. Du kannst in seinem Zug -X Augen entfernen, um irgendwo auf der taktischen Karte einen der folgenden Effekte auszulösen:

-1 Auge: Greif eine beliebige Einheit auf der Karte mit einem Zielmarkierer an.

-2 Augen: Greife eine beliebige Einheit auf der Karte mit einem Torpedo an: 2, 1W6 vs Lumen Gratia 6+, vs Arbitrium 5+, 2 , Rakete, Nahbereich, HE, Hüllenschaden x2

-3 Augen: Erhalte in jedem Zug +1 schwarzen Würfel zusätzlich

Aktionsmuster der GAV

Beide GAV Schiffe prüfen zu Beginn des Zuges des GAV-Jägers, ob die Lumen Gratia eroberbar ist. Ist sie das, wird sie erobert. Ist sie nicht eroberbar, prüfen sie, ob sie angreifbar ist. Ist sie das, wird sie angegriffen (nur wenn tatsächlich Schaden verursacht werden kann). Ist beides nicht der Fall, bewegen sich beide Schiffe zur Arbitrium, bis sie sie möglichst gleichzeitig in einer Runde angreifen können. Die GAV versucht immer, wenn möglich, vor dem Angriff des Zerstörers eine Zielmarkierung zu platzieren.

Die Nebelschemen nutzen 1 Auge, wenn der Zerstörer angreifen kann, aber sein Ziel nicht markiert ist.

Sie nutzen 2 Augen, wenn eine Einheit markiert ist, aber der Zerstörer nicht angreifen kann. Besitzen sie 3 Augen, markieren sie die Lumen Gratia und greifen sie an.

Führe den Kampf selbstständig aus. Verlierst du, wiederhole ihn, siegst du, lies Sieg vor:

Sieg: *Kaum hast du die Quelle der thermischen Anomalie erreicht, beginnt sie sich von dir zu entfernen und mit ihr verschwinden die feindlichen Schiffe. Doch wo ihre Signaturen zurück in das Reich der Geister übertreten, schält sich nun eine andere, zuvor ungesehene heraus.*

„König, stellen sie das Feuer ein. Wir haben keine Zeit, sie zu verfolgen. Achten sie auf die Sensorwerte. Tor hat das Signal der Argox unterdrückt. Wir müssen unverzüglich zu ihr.“

Die Arbitrium nimmt die Lumen Gratia wieder auf und nach kurzer Suche findet ihr das verschwundene Schiff. Die Argox liegt wie eine aufgebrochene Nuss vor euch im Nebel. Nach langem Kampf hatten schließlich Torpedos ihren Rumpf geknackt. Interne Kampfspuren verdeutlichen euch, dass Entertruppen Sektion für Sektion erobert und die Besatzung massakriert hatten. Nur die Brücke war noch verschweißt. Ihr werdet gerufen.

„Die Kosme! Den Himmel sei Dank. Wir haben hier ein Dutzend Schwerverletzte und benötigen sofortige Hilfe“, drängte eine Wanda in Laborkittel durch eine verzerrte Übertragung.

„Sanitätspersonal ist bereits unterwegs. Wir werden ihnen so schnell wie möglich alle uns zur Verfügung stehende Hilfe zukommen lassen. Können sie uns sagen, was die Angreifenden wollten?“, versuchst du ruhig zu bleiben. Aber der Anblick von verwundeten Kindern und ihren toten Müttern lässt auch deinen Magen sich zusammenziehen. Die Wanda hebt einen Datenspeicher empor.

„Sie wollten das hier und haben nicht bemerkt, dass sie stattdessen einen unserer Honigtöpfe erbeutet haben.“

„Was sind das für Daten, dass Tor dafür bereit ist, ein Expeditionsschiff von Welle und eine Gesandte anzugreifen?“

„Das hier, Frau Botschafterin, sind die Daten, um das letzte Tor für die Menschheit zu öffnen.

Herzlichen Glückwunsch! Du hast das erste Tutorialszenario abgeschlossen. Fahre mit dem 2. fort.

2. Joseph Metz - Altformer

Alle Dinge nehmen einmal ihr Ende. Der Glanz alter Zyklen verblasst und fällt von den Dingen ab, wie ein mottenstichiger Vorhang. Was einst der Stolz der Drillinge gewesen war, ist heute nur noch ein vergessenes Relikt. Ihre Stasiskammern sind leer, die großen Habitathallen verwaist. Nur die vereinsamten Terrainformungsmaschinen sind noch mit den Namen dieses großen Schiffes signiert: die Mayenbaum... eine Welle von Nostalgie überspült dich. Du siehst die jungen Burschen der Kommunen vor deinem inneren Auge. Im Schweiße eures Angesichts habt ihr dieses Gefährt der Hoffnung zusammen gehämmert. Nie hätte einer von euch geahnt, dass es als Grabstein im Laden enden würde. Vielleicht würde noch einmal ein Planet im Regen entdeckt werden. Vielleicht würde es dann wehmütige Rufe nach der Mayenbaum geben. Doch bis dahin würde es zu spät sein. Denn du bist der Kapitän ihres letzten Fluges. Es ist deine Pflicht und die deiner Rumpfbesatzung, ihr eine würdige Ruhestätte zu finden.

Neues Ziel: Finde den Laden.

Regeln Bewegung-Phase: Entdeckung von Systemen

Platziere ein Weltraum-System und setze dort ein Kolonieschiff des grünen Spielers. Dies ist die Mayenbaum. Lege an eine beliebige Seite ein weiteres Weltraumplättchen verdeckt (drehe es auf die Rückseite). Hier befindet sich der Laden, ein monströses Konglomerat aus toten, ineinander geschweißten Schiffen.

Die Spielrunde beginnt mit der Politik-Phase. Da du weder politische Aktionen noch 𝄞 besitzt, wird diese Phase übersprungen. Du könntest zwar Kabinettsaktionen durchführen, da diese keine politische Aktion benötigen, aber für den Moment ignorieren wir sie.

Als nächstes beginnt die Ökonomie-Phase. Ein Kolonieschiff ist ein sehr großes Schiff, welches ständige Kosten in seinem Betrieb verursacht. Es erzeugt damit Unterhalt von 1 Nahrung (🍏). Du besitzt 8 🍏. Halte dies in der App unter Konto oder auf dem Spielerboard mit einem bronzenen Cube für das Konto und einem roten Auge unter dem Nahrungskonto, fest:

Jetzt wird dir zu Beginn der **Ökonomie-Phase**, genauer während des Einkommens, der Unterhalt vom Konto abgezogen. Da du kein -Einkommen besitzt, wird dein -Konto auf 7 reduziert. Bewege den bronzenen Cube also von 8 auf 7. Ohne Planeten oder Kapazität kannst du weder Einheiten oder Gebäude bauen. Kannst du den Unterhalt nicht mehr bezahlen, verlierst du das Tutorial. Die **Ökonomie-Phase endet** für dich.

Jetzt beginnt die **Bewegung-Phase**. Das Kolonieschiff besitzt eine strategische Bewegung von 1 (1). Es kann sich damit in der Bewegung-Phase genau ein System weit bewegen. Bewege es nun zum Laden (dem unentdeckten Systemplättchen).

Bei einem ungefährlichen System (Asteroiden, Nebel, Weltall oder Anomalien) würdest du nun beim Entdecken eine Ereigniskarte vom entsprechenden Stapel ziehen und das Ereignis abhandeln. Bei gefährlichen Systemen (Sturm, schwarzes Loch) ziehst du immer eine Ereigniskarte, wenn du das System betrittst (nicht nur beim Entdecken). Supernovae und Planeten haben immer einen fest vorgeschriebenen Effekt, ohne Kartenziehung). Das System ist nicht gefährlich, du würdest jetzt eine Karte vom Weltraumstapel (Kartenrücken entspricht der Grafik des entdeckten Systems) ziehen. Das überspringen wir jetzt jedoch. Lies weiter:

1.1. Entscheidungen und Konsequenzen

Die Mayenbaum nähert sich der grotesken, unförmigen Hülle des Ladens. Ein schwarzer Wald aus tausend toten Schiffen ragt euch entgegen. Dein Magen wird flau bei dem Gedanken, dass dieses abstoßende Ding die einstige Hoffnung der Drillinge verschlingen wird.

„Das wars dann, Joseph?“, fragt dich Karl, dein bester Freund und mittlerweile einzige Pilot der Mayenbaum. Du weißt, dass du eine schreckliche Entscheidung treffen musst.

Wähle:

A1: *„Das wars.“ – Befiehl, dass die Mayenbaum in den Laden integriert wird –* ***1.2.***

B: *„Lass uns erst übersetzen. Vielleicht findet sich noch eine Sammelnde oder irgendwer anders, mit der wir das Schicksal unseres Schiffes abwenden können.“ – Betritt mit deiner Besatzung den Laden –* ***1.1.1.***

Regeln: Wenn du Planeten kolonisierst und dich dafür entscheidest, die Geschichte der Planeten zu spielen, ziehst du ihre Planetenereigniskarten (entscheidest du dich dagegen, wird der Planet generisch und ohne Planetenereigniskarten behandelt). Diese erzeugen Sonderregeln für den Planeten und stellen dich vor die Wahl, wie du die Kolonie weiterentwickeln willst.

Sind die Wahlmöglichkeiten nur mit einem Buchstaben gekennzeichnet, kannst du diese Option immer wählen, selbst nach der Entscheidung noch, wenn du neue Planetenereigniskarten ziehst. In diesem Fall wäre dies Option B. Steht hinter den Buchstaben jedoch eine Zahl, wählst du damit einen Pfad von Möglichkeiten, der alle anderen Pfade von Möglichkeiten ausschließt. Du musst danach diesen Pfad folgen, kannst aber nach wie vor Möglichkeiten ohne Zahlen wählen.

1.1.1. Gesetz der Maske

Abgestandene, verbrauchte Luft aus alten Filtern strömt euch entgegen, als ihr den Laden betreten. Es ist kühl und klamm unter den matten, flackernden Lampen der sterbenden Schiffsrümpfe. Vorsichtig versucht ihr einen Weg durch die unzähligen Gänge auszumachen, da schallt eine blecherne Stimme aus einem Lautsprecher:

„Da würde ich nicht lang gehen, wenn ihr lebend ankommen wollt.“

„Wir sind Landwirte und Formende aus den Drillingen. Wir wollen keinen Ärger“, sprichst du verwirrt in den leeren Raum vor dir.

„Damit seid ihr Ehrengäste im Laden. Vor euch liegen dunkle Korridore. Kehrt um. Ich werde einige Splitter zu eurem Schutz schicken. Sie werden euch den Weg weisen und euch vor den anderen Klänen schützen.“

Platziere die grüne Armee mit der Nummer 1 auf dein aktuelles System. Sie enthält 1 Infanterie. Kehre dann zur Wahlmöglichkeit zurück. Du kannst dich nun neu entscheiden (auf B Farbcube platzieren, weil du diesen Pfad nicht mehr benutzen kannst).

1.2. Etwas endet...

Karl fliegt das gewaltige Schiff so nahe an die Hülle des Ladens, wie es möglich war. Dann übernehmen die Manövrierdüsen den Rest. Ein finaler, winziger Schub stellt den Kontakt mit dem Laden her, doch ihr alle spürt den Impuls des Aufschlags. Es ist, als würde ein Todesgeläut durch die Mayenbaum hallen. Kurz darauf beginnt die Besatzung die Luftschleusen mit der Leichenhaut des Ladens zu verschweißen, die Antriebe werden heruntergefahren, demontiert und werden künftig als Waren im Bauch der Beluga, dem größten Schwarzmarkt des Regens, angeboten werden. Die Mayenbaum wird nie wieder fliegen werden, doch vielleicht wird ihre Ausrüstung noch der einen oder anderen Kolonie helfen können.

Regeln: Ökonomie-Phase: Kolonien gründen, Koloniestufe

Nach der Bewegungsphase folgt die Schlachtenphase. Da keine Schlacht ausgelöst wird, würde jetzt in der Schlussphase folgendes geschehen: Ersten-Spieler-Marker weitergeben, eine Schwarzmarktkarte ziehen und Investorengesuche prüfen. Nichts ist gerade möglich oder spielt für das Szenario eine Rolle. Deswegen überspringen wir es und kommen in die neue Runde. Hier wird wieder die Politik-Phase übersprungen und wir befinden uns damit in der neuen Ökonomie-Phase. Zahle ein letztes Mal 1 Unterhalt für die Mayenbaum (6 Konto), dann tausche das Schiff mit einem 1W4 aus und stelle ihn auf 1. Dies ist deine Koloniestufe. Sobald du den Würfel platziert hast, erhöht sich dein Einkommen (nicht dein Konto), um das, was der Planet (hier das Weltraumsystem, welches normalerweise nicht kolonisierbar wäre und daher kein Einkommen anzeigt) an Rohstoffen produziert.

Die bunten Zahlen am unteren Rand eines Planeten stellen von links nach rechts die Rohstoffe Nahrung, AWE, Forschung und Kultur dar. In diesem Fall wird nun die Ausrüstung der Mayenbaum nach und nach verkauft. Erhöhe deswegen in der App oder auf dem Spielertableau unten bei Planeteneinkommen, auch wenn keine Zahlen angegeben sind, dein AWE ()-Einkommen um +1. Das heißt, in der nächsten Ökonomiephase erhältst du dieses Einkommen auf dein Konto.

Passe entsprechend dein Spielertableau an:

Die Koloniestufe von 1 gibt die Größe und Integration deiner Kolonie wieder. Für deine Vorstellung bedeuten die Koloniestufen 1/2/3/4: Außenposten/ Siedlung/ Städte/ Metropolen. Du kannst mit Koloniestufe 1 genau 1 Gebäude bauen, erhältst 1 Stimme in Abstimmungen, 1 Bodenkapazität ( ), würdest +1 zusätzlich erhalten, wenn du sie via Handelsroute mit deiner Heimatwelt verbindest, und sie würde sich mit 2 Milizen mal ihrer Koloniestufe vor Bodenangriffen verteidigen. Erhöhst du die Koloniestufe, erhöhen sich alle diese genannten Werte um +1.

1.2.1. Kaltes Willkommen

Das Geschäft kommt nur mühselig in Gang. Als ihr die Mayenbaum eingebettet hatte, kamen neugierige Reisende zu euch. Doch kaum hatten sie eure Terrainformungsausrüstung begutachtet, sind sie so schnell verschwunden, wie sie gekommen waren. Eure Technologie ist veraltet und hat im Laden, wo die Menschen Schrott sammeln gehen, um sich zyklisch dürftige Mahlzeiten zu verdienen, kaum eine Bedeutung. Karl tritt verstimmt an dich heran:

„Wie viel Kohle brauchte unsere Kommune nochmal? 10(000) ? Wir sind an Altersschwäche gestorben, bis wir das zusammengekratzt haben.“

„Ich bin für Vorschläge offen, alter Kumpel“, antwortest du etwas ratlos. Du hattest gehofft, das dem einstigen Stolz der Drillinge mehr Interesse entgegen gebracht werden würde.

„Na ja, wir können offenbar nicht verkaufen, was wir loswerden wollen, also müssen wir schauen, was die Leute kaufen wollen. Im Laden ist Futter doch immer knapp. Mit unseren Vorräten Feldfrüchten erreichen wir hier bestimmt einen anständigen Preis.“

Neues Ziel: Besitze 10 auf deinem Konto (Zehnerstellen werden auf dem Spielertableau mit einem silbernen Cube dargestellt).

Regeln: Ökonomie-Phase: Handel

Der Laden besitzt kein Ökosystem oder einen eigenen Agraranbau. Nahrungsmittel werden deswegen hier zu Höchstpreisen gehandelt. Für dich heißt das, dass das Handelsverhältnis von zu 1:5 ist. Im regulären Spiel kannst du jederzeit und so oft du willst handeln. Durch die Kabinettsaktion Handelsinvestition, kannst du in der Politik-Phase dein Handelsverhältnis sogar permanent verbessern. Hier kannst du nun deine Nahrung tauschen.

Im Spiel ist außerdem die nächste Runde angebrochen. Wir ignorieren alle Phase außer die Ökonomie-Phase. Das heißt, du erhältst durch das Planeteneinkommen +1 (du besitzt nun 1) auf dein Konto.

Achtung: Das umgekehrte Handelsverhältnis von zu ist hier 6:1. Tausche nur so viel, wie du wirklich brauchst. Hast du dein aktuelles Ziel erfüllt, lies weiter.

1.2.2. Massenattraktion

Kaum beginnt ihr eure tiefgefrorenen Agrargüter aus ihrem schützenden Schlaf zu erwecken, kommen bereits die ersten Kunden. Es sind ausgemergelte Gestalten, die manches von eurem Gemüse noch nie gesehen hatten. Doch so schwach und kränklich sie aussehen mögen, heißt das nicht, dass sie arm sind. Eure Ausrüstung könnt ihr hier kaum loswerden, doch eure Nahrung wird euch fast aus den Händen gerissen.

Es war zwar nicht das, was ihr erwartet hattet, aber ihr habt euren Schnitt gemacht. Das Geld wird den Kommunen der Drillinge gute Dienste leisten. Eure Gedanken kreisen bereits um Bretzeln und Bier, als ihr spürt, wie sich etwas ändert. Zuerst merkt ihr nur, wie sich die Leute umdrehen und etwas fokussieren. Dann rollt eine Welle des Innehaltens über euch, die selbst das geschäftige Treiben zum Stillstand bringt. Es ist, als würde das Laden dem Atem anhalten. Als ihr euren Diskus prüft, wisst ihr auch wieso.

Auf einmal Schreie aus der Menge, aber nicht aus Angst oder Schmerzen, sondern aus Freude. Jubel brandet auf und eine vor Aufregung überkochende Stimmung elektrisiert die Massen. Das letzte Tor wurde geöffnet! Unzählige kolonisierbare Welten liegen plötzlich in Reichweite! Doch nur der, der zuerst mit seinen Kolonieschiff vor Ort ist, kann sie beanspruchen.

„Josef, wir müssen die Mayenbaum wieder zum Laufen bekommen und zwar sofort!“, schreit dein bester Freund hektisch auf und du holst tief Luft.

„Nachbarn, jetzt wird in die Hände gespuckt! Machen wir das alte Mädchen wieder flugfähig!“, rufst du voller Tatendrang zu deiner Besatzung.

Aus den Augenwinkeln siehst du einen bewaffneten Kaliman, der dir mit grimmigem Lächeln zugehört hat. Intuitiv weißt du, dass er mit seinen Kumpels wiederkommen und Ärger machen wird.

Neues Ziel: baue ein Kolonieschiff. Hast du es gebaut, lies die 1.2.4. vor. Eine neue Runde beginnt und der **Untergangswürfel** wird auf 1 gesetzt (platziere neben der strategischen Karte einen roten Würfel mit 1 Auge). Er wird am Ende jeder Schlussphase um -1 reduziert. Erreicht er 0 verlierst du nicht das Szenario, sondern ließ den Abschnitt 1.2.3. vor.

Lies weiter: die Mayenbaum wurde mit dem Laden verschweißt. Es wird erhebliche Anstrengungen kosten, sie wieder weltraumtauglich zu machen. Aber Menschen kommen aus allen Rümpfen zu euch, um bei der Fertigstellung mitzuhelfen. Das Planeteneinkommen erhöht sich dadurch um +1. Du hast damit hast damit 4, 10, 1 und +1 und +1 Einkommen zur Verfügung. Spiele das Tutorial selbstständig weiter. Du handelst dabei immer die Politik- und dann die Ökonomiephase ab. Danach endet deine Runde und der Untergangswürfel wird runtergedreht.

Du hast folgende Möglichkeiten:

1. Maschinenteile importieren (Politik-Phase): Du kannst für 5 je 1 Bodenkapazität ( ) und 1 Weltraumkapazität ( ) temporär für diese Runde kaufen. benötigst du zum Kauf von Gebäuden und Bodeneinheiten (du kannst nur Infanterie rekrutieren).

2. Handelsinvestition (Politik-Phase): Du kannst für 5 dein Handelsverhältnis permanent um 1 verbessern (etwa das 1:5-Verhältnis von zu zu einem 1:6 Verhältnis oder das 6:1 Verhältnis von zu zu einem 5:1 Verhältnis. Dies kann bis zu 1:9 oder 2:1 verbessert werden.

3. Einheiten kaufen (Ökonomie-Phase): Wenn du noch keine Gebäude gebaut hast, darfst du Einheiten kaufen. Dies geht nur in Systemen, in denen du die korrekte Kapazität produzierst. Durch deine Koloniestufe produzierst du 1 , damit kannst du Bodeneinheiten kaufen. Für Weltraumeinheiten benötigst du , die du durch ein Kapazitätsgebäude erhältst. Maschinenteile importieren gibt dir zwar die auch , aber du dürftest das Kolonieschiff dann nirgendswo platzieren, weil du es nur dort platzieren kannst, wo du die entsprechende Kapazität produzierst.

Kosten: Infanterie: 1 . Da Infanterie die Besonderheit klein besitzt, kannst du mit 1 bis zu 2 Infanterie kaufen. Ein Kolonieschiff kostet dagegen: 5 , 1 .

4. Gebäude bauen (Ökonomie-Phase): Durch deine Koloniestufe von 1 besitzt du 1 Bauplatz. Damit kannst du maximal 1 beliebiges Gebäude in deiner Kolonie bauen. Rohstoffgebäude erhöhen ein beliebiges Rohstoffeinkommen, welches von dem Planeten produziert wird, um +2 (dies werden gleich und sein). Nur -Rohstoffgebäude besitzen keinen Unterhalt. Alle anderen besitzen pro Gebäudestufe (+2/+4/+6) einen Unterhalt von -1 pro Runde. Kapazitätsgebäude wiederum ziehen dir in der Einkommensphase -1 als Unterhalt ab. Platziere nach dem Bau einen kleinen W6 in der Rohstofffarbe mit 2 Augen (bei Kapazitätsgebäuden einen orangenen Würfel mit 1 Auge) unten auf den Planeten. Dies ist dein Gebäude.

Kosten: Rohstoff/Kapazitätsgebäude 3 / und 2 , Unterhalt 1 / (außer -Rohstoffgebäude).

5. Gebäude aufwerten (Ökonomie-Phase): Du benötigst für die Aufwertungen im regulären Spiel die Technologien Raffinerien und Hochindustrie. Im Tutorial werden diese Bedingungen ignoriert. Ein Gebäude aufzuwerten hat denselben Effekt, wie ein Gebäude derselben Art neu zu bauen. Allerdings benötigst du keinen Bauplatz und sparst dir 1 , sondern erhöhst bei Rohstoffgebäuden das Einkommen von +2 auf +4 und mit noch einer Aufwertung auf +6 oder bei Kapazitätsgebäuden von +1 auf +2 und dann +3 in jeder Kapazitätsart. Du kannst auch direkt von +2 auf +6 aufwerten (bezahle dann zweimal). Achte dabei darauf, dass sich dann auch der Unterhalt erhöht (gilt nicht für -Rohstoffgebäude, denn sie besitzen keinen Unterhalt).

Kosten: Rohstoff/Kapazitätsgebäude 3 / und 1 , Unterhalt 1 / (außer -Rohstoffgebäude).

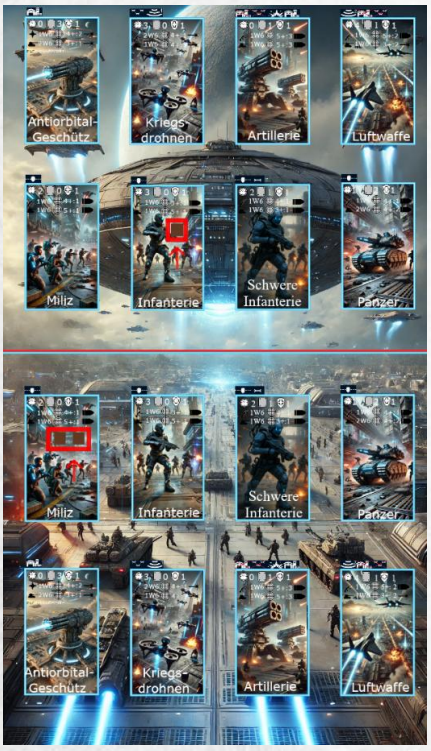
6. Koloniestufe erhöhen (Ökonomie-Phase): Du kannst einmal pro Runde für eine Kolonie 10/15/20 ausgeben, um sie auf Koloniestufe 2/3/4 (4 nur mit dem Gebäude Zentrum) zu erhöhen. Damit erhöhen sich deine verfügbare und die Anzahl deiner Bauplätze von 1 auf 2/3/4.

1.2.3. Die Gier

Euer Aufbruch zieht weite Kreise. Ein jeder Mensch, der jemals von einem anderen Leben geträumt hatte, kommt zu euch. Das Geschäft ist einfach: Muskelkraft gegen einen Platz an Bord. So schafft ihr es innerhalb kürzester Zeit die notwendige Besatzung für eure Überfahrt zu rekrutieren. Doch nicht alle sind euch wohlgesonnen. Eine Gruppe bewaffneter Kaliman kommt zur Mayenbaum und macht ihren Anspruch unmissverständlich deutlich. Karl versucht gar nicht erst das Wort zu erheben, sondern wirft dir stattdessen deine alte Flinte zu.

Regeln: Schlachten-Phase: Bodenkampf

Deine Kolonie wird angegriffen. Als Verteidiger erhältst du zusätzlich so viele Milizen, wie deine doppelte Koloniestufe beträgt (hast du hier eine eigene Armee, kämpft sie mit, die folgende Beschreibung ist aber ohne ihre Teilnahme geschrieben). Du kämpfst gegen eine Infanteriegruppe. Das Bodenkampfbrett muss also so aussehen:



Die Einheiten werden nun gemäß ihrer Initiative (🕒) abgehandelt. Jede Einheit hat einen Angriffswert gegen Infanterie und Fahrzeuge. In dem Fall beginnt die feindliche Infanterie, weil sie 🕒 3 und die Miliz nur 🕒 2 besitzt. Fähigkeiten über den Einheitenkästen werden hier ignoriert. Sie wählt nun Ziele für ihre Angriffe. Da sie nur eine Infanteriegruppe ist, wählt sie eine der Miliz-Gruppen als Ziel und würfelt. Gegen Infanterie trifft sie auf die 3 (🎯) und verursacht 1 Projektilschaden (▮▬). Würfle jetzt bei dir und sieh, was passiert. Trifft sie nicht, passiert nichts. Trifft sie, stirbt eine Miliz-Gruppe (entferne den bronzenen Cube). Denn die Miliz besitzt keine Panzerung und nur 1🛡.

Danach bist du dran. Du darfst jetzt mit den überlebenden Einheiten zurückschießen. Triffst du, gewinnst du den Kampf. Triffst du nicht, würde die neue Runde beginnen. Wenn du den Kampf verlierst, verlierst du das Tutorial. Gewinnst du, setze den Untergangswürfel von nun immer auf 2. Ist er bei 0 wirst du stets von +2 Infanterie (zuerst 3, dann 5, 7 usw.) angegriffen. Das setzt sich unbegrenzt fort.

1.2.4. ... etwas beginnt.

Die kommenden Wannen werden ein gnadenloser Wettlauf gegen die Zeit. Ihr werft alles, was ihr an Vermögen und Vorräten habt in die Waagschale, um möglichst schnell die benötigten Ersatzteile und Arbeitskräfte zu bekommen. Mit dem Donnern der Ionentriebwerke reißt der mächtige Koloss sich von seiner Grabesstätte los. Kabel, Panzerplatten und Angreifer stürzen kreischend in die Leere des Alls und verstummen dort für immer. Du stehst auf der Brücke neben Karl und das breite Grinsen von Siegern ziert euere Gesichter.

„Wir habens geschafft Joseph!“, löst sich endlich die Spannung in erlösenden Triumph.

„Das haben wir, altes Haus. Dann setz jetzt mal Kurs auf das letzte Tor. Es wird Zeit, dass die Mayenbaum endlich ihr Schicksal erfüllen kann.“ – ***Glückwunsch, du hast das narrative Tutorial beendet! Beginne nun das nicht-narrative Tutorial.***

Aufbau des nicht-narrativen Tutorials

Zu Beginn des Tutorials werden nur drei Dinge benötigt: 1. die strategische Karte (wird ab Seite 4 GRW beschrieben), 2. der Technologiebaum und 3. das Material der teilnehmenden Spieler und bei einem Spiel ohne App zusätzlich das Spielertableau.

Militär
Wirtschaft
Außenpolitik
Innenpolitik

1. Strategische Karte: Nimm für den Aufbau folgende Systeme aus der Schachtel und sortiere sie.

Nebel

Ziehe eine Ereigniskarte vom Nebel-Stapel

Weltall

Ziehe eine Ereigniskarte vom Weltall-Stapel

Supernova

Die entdeckende Einheit zieht sich sofort zurück. Für den Rest des Spiels kann das System nicht mehr betreten werden.

Anomalie

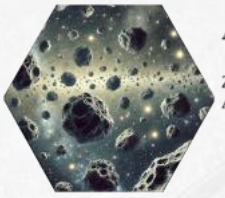
Entdeckt ein Forschungsschiff dieses System, ziehe eine Ereigniskarte vom Anomalie-Stapel. Markiere die Karte und das dazugehörige System mit einem Zahlmarker, bis die Anomalie erforscht wurde

Heimatwelt

Werden beim Spielstart platziert.

Galaktisches Zentrum

Siehe Schlussphase Galaktisches Zentrum.

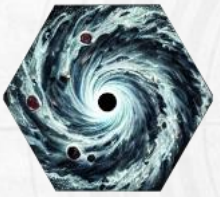


Asteroiden

Ziehe eine Ereigniskarte vom Asteroiden-Stapel.

Sturm

Gefährliches System. Ziehe eine Ereigniskarte vom Sturm-Stapel und lege sie danach unter den Stapel.



Schwarzes Loch

Gefährliches System. Ziehe eine Ereigniskarte vom Schwarzen Loch-Stapel und lege sie danach unter den Stapel.

Quantentunnel

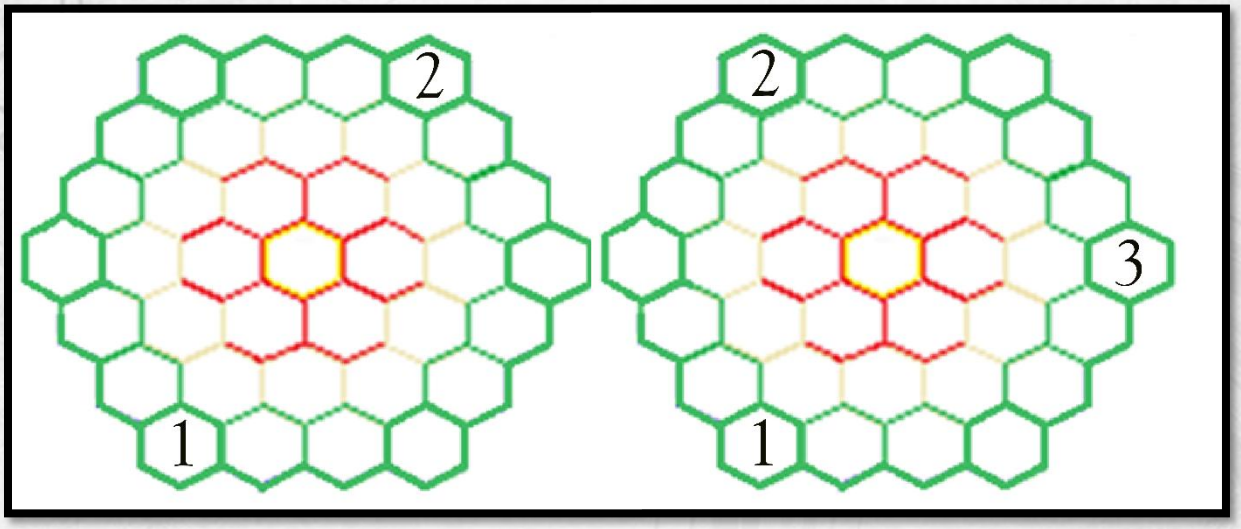
Jeder Quantentunnel zählt zu jeden Quantentunnel als benachbartes System.

Planet

Können kolonisiert werden. Werden bei benachbarten Planeten zurückgelegt. Dürfen für 3 ausgegebene Ereigniskarten statt eines erkundeten Systems gespielt werden.

Lege das galaktische Zentrum (GZ) in die Mitte des Tisches. Das gesamte Spiel wird nun darum aufgebaut.

Tutorial: 2-3 Spieler



Spieleran-zahl	I (1)	II (6)	III (12)	IV (18)
2-3	GZ	3 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 1 Sturm	4 Anomalien 1 Asteroiden 1 Nebel 2 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	1/2 Anomalien 5 Asteroiden 2/3 Heimatwelten 5 Nebel 1 Planet 3 Weltall

Seid ihr eine größere Gruppe von Spielern, nutzt den standardmäßigen Aufbau ab Seite 4 im Grundregelwerk. Bedenkt aber, dass das Spiel dann länger geht und komplexer sein wird.

Aufbau der Ringe: Nachdem das galaktische Zentrum (GZ) platziert wurde, nimm die in der Tabelle oben angegebene Anzahl und Art von Systemen für den Ring II, dann III und IV. Erstelle aus ihnen jeweils einzelne Stapel, mische diese Stapel und beginne Ring II um das GZ zu verdeckt zu legen. Dies wiederholst du mit Ring III um Ring II und mit Ring IV um Ring III.

Heimatwelten: Die Zahlen in den Grafiken oben, zeigen die Positionen der Heimatwelten der einzelnen Spieler. Dies sind die Planeten, deren Rohstoffwerte alle 3 sind. Sind sie an die korrekte Stelle gelegt, nimmt jeder Spieler 1W4 (Koloniestufe) aus seinem Spielermaterial und legt ihn darauf auf die 3. Er nimmt zudem ein Forschungsschiff und stellt es ebenfalls auf das System.

Technologiebaum: Zuletzt wird der Technologiebaum in Sichtweite aller Spieler platziert. Es ist nicht nötig, ihn zu lesen. Das Tutorial wird alle relevanten Technologien für die ersten Züge benennen.

Spielertableau

Es wird die App als Spielertableau empfohlen (http://samyadaleh-script-hosting.s3-website.eu-central-1.amazonaws.com/ressourcen-skript.html). Darin sie die Anfangswerte bereits eingestellt. Ein Klick auf den Knopf Einkommen erhalten, würde für jeden Spieler das Spiel beginnen lassen. Im unteren Bereich befinden sich Notizen, für Ausrüstungen in Bauplänen und Schiffe in Flotten, sowie ein Action Log, mit dem alle Handlungen nachverfolgt werden können. Andernfalls wird folgendes Tableau genutzt:

1 – Siegpunkte: Hier wird der aktuelle Siegpunktstand festgehalten. Im Tutorial reichen 6 für den Sieg.

2 – Rohstoffe: Hier werden das aktuelle Einkommen und Konto desjeweiligen Rohstoffs festgehalten. Die Einerstelle wird mit einem bronzenen, die Zehnerstelle mit einem silbernen, die hunderte Stelle mit einem goldenen Cube markiert (diese liegen den Spielermaterial bei, sie können von allen benutzt werden und sind theoretisch unbegrenzt)

3 – Gesamt: Hier wird das gesamte Einkommen (grün)/ der gesamte Unterhalt (rot) eines Rohstoffes festgehalten. Ihre Differenz ergibt das Einkommen. Die Zahlen ergeben sich aus den Werten unten.

4- Kapazität: Hier wird die aktuelle Produktionskapazität von Boden (links) und Weltraumeinheiten (rechts) festgehalten. Die Einerstelle wird mit einem bronzenen, die Zehnerstelle mit einem silbernen Cube markiert. Die orangenen Zahlen sind die Anfangswerte zu Spielbeginn. Um in dieser Runde verwendete Kapazität anzuzeigen, kannst du einen deiner Farbcubes auf die jeweils reduzierte Anzahl legen.

5 – Regierungsfeld: Politische Aktionen, die Reichsgröße und das Handelsverhältnis wird hier mit entsprechenden Würfeln festgehalten. Die Zahlen im Klammer zeigen die Anfangswerte zu Spielbeginn. Sobald eine neue Regierung angenommen wurde, können entsprechende Würfel in die Leerstellen gelegt werden.

6 – Planeten: Hier werden die Rohstoffwürfel aller eigenen Planeten platziert. Dabei gilt:

Oberes Segment: alle Rohstoffgebäude werden hier platziert (alle anderen Gebäude werden auf der strategischen Karte auf dem Planeten platziert). Im sonstigen Einkommen wird jedes Einkommen festgehalten, was nicht über die eigenen Planeten erzeugt wird.

Mittleres Segment: hier werden mit Rohstoffwürfeln die natürlichen Rohstoffe des Planeten platziert und rechts die Gunst der Spezialregierungen festgehalten.

Unteres Segment: hier kommen rote Würfel für alle Unterhaltskosten des Planeten/ aller Einheiten hinein.

Spielziel

Jeder Staat strebt danach, die Vorherrschaft in dem neuen Gebiet des Universums zu erlangen. Dies wird entweder erreicht, indem ein Spieler die Abstimmung zu Souverän (Immer-Gesetz Souverän bestimmen) gewinnt, seine Macht monopolitisch ausgebaut hat (im Tutorial zuerst 6 Siegpunkte erreichen) oder die See die Unabhängigkeit erlangt (kooperativer Sieg der Spieler, wenn die Kosme-Flotte oder die Hegemonie zerstört wurde).

Siegpunkte

- **X Siegpunkte** (können zwischen 3 bis 15 eingestellt werden, standardmäßig 10) sammeln:

    - feindliche Heimatwelt erobern und halten: 4 Siegpunkte (beinhaltet bereits den Eroberungssiegpunkt)

    - jede Kolonie auf Stufe III/ IV: 1 Siegpunkt/ 2 Siegpunkte

    - jeder voll entwickelte Berater: 2 Siegpunkte

    - jedes abgeschlossene Weltraumwunder: 3 Siegpunkte

    - jedes beendete Forschungsgebiet: 1 Siegpunkt

    - Meilensteine (Investorengesuche): 1 Siegpunkt

    - je 2 Regierungsziele erfüllt: 1 Siegpunkt

    - Mehrfach: Halten des galaktischen Kerns für 2 Runden: 1 Siegpunkt

    - jede eroberte Kolonie: 1 Siegpunkt (die Siegpunkt für die Koloniestufe werden zusätzlich hierzu gewertet. Kolonien der Stufe 3/4 sind entsprechend 2/3 Siegpunkte wert)

    - Zerstörung eines Titans oder einer Spielerkolonie: 2 Siegpunkte

    - von Regierungen, Ereignissen, Gesetzen, Investorengesuchen und Beratern erzeugte Siegpunkte

- Verliert ein Spieler seinen **letzten Planeten**, findet sofort eine Wahl (regulär mit den Stimmen aller Spieler) statt, ob das Spiel beendet und Siegpunkte gezählt werden oder regulär weitergespielt wird.

Rundenablauf

1. Politik-Phase (wird in der ersten Runde übersprungen)

2. Ökonomie-Phase

3. Bewegung-Phase

4. Schlachten-Phase

5. Schluss-Phase

Aktionen: Jede einzelne, abgeschlossene Spielerhandlung in einer Phase, ist eine Aktion. Beispiele: das Erforschen einer Technologie, der Kauf einer Einheit oder eines Gebäudes, die Bewegung einer Flotte

Aktionenfolge: Jeder Spieler, beginnend beim Startspieler, führt im Uhrzeigersinn immer **1-2 Aktionen** aus, dann ist der nächste Spieler am Zug. Es gibt unbegrenzt viele Züge. Dies geschieht so lange, bis die Spieler passen. Haben sie gepasst, dürfen Spieler keine Aktion mehr in dieser Phase ausführen.

1. Spielrunde

Die erste Spielrunde überspringt die Politik-Phase, die ab der 2. Runde stets den Auftakt der neuen Runde darstellen wird. Ihr befindet euch in der Ökonomiephase. Ihr führt nacheinander pro Phase immer 1-2 Aktionen aus oder passt. Ein Spieler, der gepasst hat, darf in der Phase keine Aktionen mehr durchführen. Ihr könnt so viele Aktionen maximal durchführen, wie ihr Rohstoffe besitzt. Das ist euer Zug. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ökonomiephase

1. Erhalt von Einkommen

Klickt auf den Knopf in der App „Wende alle Einkommen an“ oder verschiebt auf euren Spielertableau eure Bronzecubes jedes Rohstoffes jeweils bei Konto auf 3.

Nachdem Erhalt des Einkommens würden noch Kolonieschiffe auf unbesiedelten Planeten entfernt und mit einer Kolonie der Stufe I ersetzt werden. Da dies für keinen von euch zutrifft, überspringen wir den Schritt und schließen das Einkommen damit ab.

2. Kauf von Technologien Einheiten und danach Gebäuden.

Kurzzusammenfassung der relevantesten Aktionen zu Spielbeginn:

- **Technologie:** Einfache Sensoren (sichere Erkundung), Diplomatisches Chor (mit Spielern in Kontakt treten) ODER sparen auf: Politische Philosophie (Regierung ins Spiel bringen), Experten-Rat (Berater ins Spiel bringen) oder Raffinieren (Rohstoffgebäude aufwerten) ODER Kleinkampfschiffe (mehr Schiffe zum Entdecken) ODER Verteidigungstruppen (frühe Rohstoffe durch Ferne Krieg-Karten)
- **Bau**: zusätzliches Forschungsschiff oder beliebiges Rohstoffgebäude
- **Ausrüsten:** Forschungsschiff mit Sensoren und/oder Diplomaten

1. Technologie erforschen: Wähle eine Technologie aus dem Technologiebaum, die für dich erforschbar ist. Sie darf dazu nicht durch einen Pfeil durch eine andere Technologie bedingt sein. Ihre Kosten stehen hinter ihren Namen. Du bezahlst sie mit dem Rohstoff Forschung (🧪). Lege einen Farbcube auf diese Technologie, sie ist sofort aktiv. Warst du der Erste, der sie erforscht hat, überdecke ihr Symbol in der unteren, rechten Ecke und erhalte ihren Bonus (Kurzübersicht ab S. 13). Sie ist nun für jeden anderen Spieler um -2🧪 billiger.

2. Einheiten bauen/ausrüsten: Zu Beginn kannst du nur Forschungs- und Kolonieschiffe bauen. Kolonieschiffe benötigst du nur, wenn du Planeten entdeckt hast. Du könntest aber ein weiteres Forschungsschiff zu kaufen (Achtung, ab je 3 würdest du 1 Nahrung (🍏) Unterhalt zahlen). Es wird dir in Bewegungsphase helfen, Systeme zu entdecken und Entdeckungsboni wie zusätzliche Rohstoffe zu erhalten. Da Forschungsschiffe aber genauso viel kosten (3🍏), wie Rohstoffgebäude, musst du entscheiden, ob du schneller entdecken oder ein +2 höheres Einkommen eines beliebigen Rohstoffes haben willst.

Entscheidest du dich für den **Bau des Forschungsschiffes**, bezahle 3🍏 und reduziere deine Weltraumkapazität (✦) temporär um -1 (auf 0). Sie fungiert als industrielle Grenze von dem, was du in einer Runde herstellten kannst und füllt sich am Ende der Runde wieder auf ihren Maximalwert auf. Du kannst sie auch nutzen (1✦/🏭 für Weltraum/Bodeneinheiten und Gebäude), um Kosten

von Einheiten, Gebäuden und Ausrüstung zu reduzieren (bis 0). Platziere nun das Forschungsschiff auf ein System, welches ✦ produziert. Dies ist derzeit nur deine Heimatwelt. Es gibt keine Grenze dafür, wie viele Schiffe, Flotten oder Armeen sich auf einem System befinden dürfen. Die Einheit ist sofort aktiv und darf sich in der Bewegungsphase regulär bewegen.

Hast du **Ausrüstung**, wie etwa die Sensoren, erforscht, kannst du diese nun in einen erforschten Bauplan, hier dem Forschungsschiff, eintragen. Bezahle dazu die Kosten der Ausrüstung einmalig und notiere dir die Ausrüstung im Bauplan. Dies geht auf der App unter Notizen oder ohne App mit einem Bleistift auf den Bauplänen in der Kurzübersicht unter Forschungsschiff (S. 6). Sobald eine Ausrüstung (gilt auch für jede Ausrüstung wie Waffen oder Schilde) in einen Bauplan eingetragen ist, ist sofort jedes Schiff dieses Bauplans damit ausgerüstet. Bei dem Forschungsschiff gibt es noch die Besonderheit, dass es eine A und B Variante besitzt. Du kannst also die verschiedenen Varianten gleichzeitig verschieden ausgerüstet haben. Drehe dazu das Plättchen um.

3. Gebäude bauen: Gebäude baust du immer zuletzt. Beginnst du, ein Gebäude zu bauen, darfst du keine Einheiten mehr bauen. Du hast zu Spielbeginn nur die Option **Rohstoff- oder Kapazitätsgebäude** zu bauen. Erstere erhöhen dein Rohstoffeinkommen und Letztere deine Weltraum- (✦) und Bodenkapazität (🎩).

Neben den Rohstoffen und 🎩 für ein Gebäude, benötigst du auch einen freien Bauplatz auf einen deiner Planeten. Du hast genauso so viele Bauplätze (und 🎩), wie du Koloniestufen auf den Planeten besitzt. In diesem Fall wären das 3 Bauplätze und 3🎩. Außerdem darfst du nur ein Rohstoffgebäude der Rohstoffart bauen, die der Planet selbst produziert. Da deine Heimatwelt alle Rohstoffe produziert, darfst du dich frei für ein Rohstoffgebäude entscheiden. Empfehlungen dazu gibt es weiter unten bei den Einstiegstipps. Ein einfaches Rohstoffgebäude (aufgewertete Gebäude müssen erst erforscht werden) kostet 3🍏, 2 🎩 sowie 1🍏 Unterhalt (außer es ist ein 🍏-Rohstoffgebäude, dann kostet es keinen Unterhalt). Die 🎩 gibst du wie die ✦ nur temporär aus. Sie füllt sich am Rundenende wieder auf ihr Maximum auf.

Aktualisiere danach dein Einkommen in der App/ auf dem Board um +2 der gewählten Rohstoffart, +1🍏 Unterhalt (sofern kein 🍏-Rohstoffgebäude war) und wähle jeweils als Quelle Gebäude. Platziere einen kleinen Würfel der entsprechenden Rohstofffarbe (grün: Nahrung, gelb: AWE, blau: Forschung, rosa: Kultur) über die entsprechende Rohstoffzahl des Planeten. Drehe die Würfelzahl auf das erzeugte Einkommen (also 2). Ohne App platzierst du einen entsprechenden Würfel (du kannst hier auch die normal großen Würfel nutzen) in den unteren Bereich deines Spielertableaus über die Rohstoffwerte deiner Heimatwelt. Für Farbe und angezeigte Zahl gelten hier die gleichen Regeln. Erhöhe im oberen Bereich entsprechend dein Einkommen und reduziere, sofern es kein 🍏-Rohstoffgebäude war, dein 🍏-Einkommen um -1 durch den Unterhalt. Um das anzuzeigen, platziere einen grünen Würfel mit einer 1 in den roten Bereich unter den Planetenrohstoffwerten.

Will niemand mehr etwas bauen, ist die Ökonomiephase abgeschlossen.

Rohstofferklärung

- Nahrung, wird für Gebäude, zivile Einheiten (Forschungs- und Kolonieschiff), Kolonien, Bodeneinheiten und einen expansiven Spielstil benötigt.

- AWE (Allgemeine Währungseinheit), wird für Kapazitätsgebäude, Militäreinheiten, Handelsrouten, Untergrundsaktionen und einen aggressiven Spielstiel benötigt.

- Forschung, wird ausschließlich für Technologien und einen optimierenden Spielstil benötigt.

- Kultur, wird für politische Aktionen wie Verträge, Institutionen, Gesetze, Regierungen, Politiken, Berater und einen kooperativen Spielstil benötigt.

Bewegungsphase

In dieser Phase bewegen alle Spieler in Zugreihenfolge 1-2 Schiffe/Flotten. Schiffe sind einzelne zivile Einheiten und Flotten immer militärische Einheiten, deren Zusammensetzung geheim ist. Die Bewegung ist zu Beginn immer 1 . Das heißt, die Einheit darf sich in ein benachbartes System bewegen.

Neues Material: Ab jetzt benötigt ihr die Ereigniskartenstapel der einzelnen Systeme. Nehmt sie aus der Schachtel und legt sie um die strategische Karte herum an.

Wenn sich eine Einheit bewegt, können nun die unten aufgeführten Möglichkeiten geschehen.

Kurzzusammenfassung der relevantesten Aktionen zu Spielbeginn:

- **Entdecken neuer Systeme (sicher):** Bewege dein Forschungsschiff am Rand zu einem benachbarten System
- **Entdecken neuer Systeme (riskant):** Bewege dein Forschungsschiff in Richtung des galaktischen Zentrums (größere Chance auf Anomalien und Planeten)

1. System wird entdeckt: Ist das benachbarte System unentdeckt, also liegt mit der Rückseite nach oben, drehe es um und ziehe eine Ereigniskarte des jeweiligen Systems. Handle die Ereigniskarte ab. War es ein gefährliches System (Sturm, Schwarzes Loch), lege die rote Karte unter den Ereigniskartenstapel (außer es war eine Anomalie, die das Schlüsselwort Stufen besitzt). War es das nicht, behalte die Karte auf deiner Hand, außer sie sagt etwas anderes. Würden durch sie neutrale Einheiten entstehen, platziere sie nur, wenn sie nicht benachbart zu einer Heimatwelt sind. Ansonsten lege die Karte unter den Stapel und zieh neu. Wird ein System entdeckt, verfallen nach der Entdeckung alle übrigen ⬡.

Planeten: Sobald du mindestens 3 Handkarten hast, kannst du diese bei der Entdeckung eines Systems ausgeben. Ersetze dann das gerade entdeckte System mit einem zufällig gezogenen Planeten. Beachte dabei folgende **Platzierungsregel**: Planeten dürfen nie benachbart zu einander sein. Entdeckst du einen benachbarten Planeten, lege ihn für dich zurück und würfle. Platziere bei 1-3 ein Asteroidenfeld oder bei 4-6 einen Nebel anstelle des Planeten. Sobald du legal durch eine Entdeckung einen Planeten platzieren dürftest, tausche das entdeckte System mit deinen zurückgelegten Planeten aus, außer es handelt sich um einen anderen Planeten. Dann bleibt der Planet liegen und du behältst deinen zurückgelegten Planeten.

Anomalien: Anomalien besitzen auf ihren Karten Stufen. Ziehst du eine Anomaliekarte, bleibt sie offen für alle sichtbar liegen. Markiere das System und die dazugehörige Anomaliekarte mit einem Würfel, um sie zuzuordnen. Der Effekt der Karte wird sofort ausgelöst, sobald sie die benötigten Stufen erreicht hat. Behalte danach diese Karte als Handkarte. Der Effekt wird von dem Spieler ausgelöst, der die letzte Stufe der Karte hinzufügt. Um eine Stufe hinzuzufügen, muss ein Forschungsschiff seine gesamte ⬡ in diesem System ausgeben (wenn es in das System transportiert wurde, etwa über eine Polizeipatrouille darf es sofort seine ⬡ ausgeben). Dann wird der Karte ein Farbcube hinzugefügt, der als eine Stufe gilt.

Handelsrouten: Sie gelten wie Weltraumstraßen. Betritt eine deiner Einheiten ein System mit einer Handelsroute, erhält sie einmalig in dieser Runde +1⬡, unabhängig davon, wer die Handelsroute gebaut hat (mit der Technologie Fortschrittliche Antriebe erhält sie immer diesen Bonus).

Spieler entdecken: Bist du am Ende einer Bewegung in einem System oder bist benachbart zu einer Kolonie oder Einheit eines anderen Spielers, entdecke ihn und jeden Spieler, den er bereits entdeckt hat. Ihr könnt von nun an Verträge in der Politikphase miteinander schließen und, sobald alle Spieler entdeckt wurden, Gesetze erlassen.

Hinweis: Wenn du Systeme entdecken willst, bedenke, dass der äußerste Ring an Systemen nie gefährliche Systeme beinhaltet. Dafür gibt es dort auch die wenigsten Anomalien und Planeten. Je näher du dem Zentrum kommst, desto höher wird zwar das Risiko aber auch die Chance auf die zwei Systemarten.

2. Blockieren: Befinden sich dort feindliche Einheiten (Piraten, Söldner, Spielereinheiten mit denen du im Krieg bist) oder willst du Einheiten blockieren, vergleicht die Hüllenpunkte ( ) aller Flotten (Militäreinheiten) in diesem System. Wer die meisten hat, darf den anderen blockieren und alle seine übrigen verfallen lassen. Neutrale Einheiten, bei denen nicht explizit steht, dass sie passiv oder auf deiner Seite sind, werden dich immer blockieren. Ansonsten darf weitergeflogen werden. Befinden sich verfeindete Einheiten in einem System, kommt es dann in der Schlachtenphase zum Kampf.

Du kannst auch andere Kolonien blockieren, wenn du mehr in Militäreinheiten als der Besitzer der Kolonie hast. Hier werden auch Stufen der Kolonie und einer möglichen Polizeistation zu den addiert. Der Planet wird dadurch kein Einkommen für den Spieler erzeugen und keine Weltraumeinheiten bauen können, außer du erlaubst es. Die Blockade von Spielerplaneten ist ein Kriegsgrund. Das heißt, der betroffene Spieler kann dir sofort oder in der Politikphase den Krieg erklären.

Wurden die gewünschten Einheiten bewegt, endet die Bewegungshase und es wird nun geschaut, wo Schlachten stattfinden. Finden keine statt, überspringt diese Schlachtenphase.

Schlachtenphase (wird in der ersten Runde übersprungen)

Nutze den regulären Kampfmodus aus dem narrativen Tutorial. Ist er dir zu komplex kannst du auch mit dem einfachen Kampfmodus spielen. Darin kämpfen immer nur Flotten mit festen Werten gegeneinander. Ihre Werte werden durch deine Militärtechnologien definiert. Alle Schiffsausrüstung und verschiedenen Schiffstypen werden inaktiv. Die taktische Karte wird für die Partie nicht gebraucht. Der Bodenkampf bleibt davon unberührt. Jede Flotte kann bis zu 3 Bodeneinheiten transportieren. Es kann genau 1 Söldnerflotte mit halben Kosten und doppeltem Unterhalt gekauft werden.

Jede Flotte gilt als eine militärische Einheit (1 Flotte in einem System gilt als Kleinkampfschiff, 2 im selben System als Unterstützungsschiff usw. – das ist für verschiedene Institutionsaktionen wichtig, Flotte allgemein bezieht sich auf alle deine Flotten in einem System). Ohne Technologie besitzt jede Flotte 1, 1 (Hüllenpunkte, sie sind das Leben der Flotte, erreicht es 0, ist sie zerstört), 1W6 Schüsse, 5+ (trifft auf), 1 (Schaden), 5 Kosten, 1 Unterhalt

Kampfrunde: Kommt es zum Kampf zwischen Flotten, stelle alle Flotten gegenüber. Jetzt würfeln beide Spieler (bei neutralen Flotten der Spieler zur Linken) gleichzeitig die summierten Schüsse und teilen den gewürfelten Treffern den jeweiligen Flotten zu. Der Schaden wird von den Hüllenpunkten abgezogen und eventuelle Verluste entfernt. Danach beginnt eine neue Runde.

Rückzug: Ein Rückzug einer Flotte ist mit Beginn der zweiten Runde möglich (die Feindflotte darf nicht noch einmal auf das sich zurückziehende Schiff schießen, es nimmt nicht mehr im Kampf teil und addiert seine Würfel auch nicht zu den Schüssen in der 2. Runde). Hat die sich zurückziehende Einheit die Schlacht erfolgreich verlassen, muss sie sich zur nächsten Kolonie oder Flotte von dir oder einem Föderationsmitglied bewegen.

Folgende Technologien verlieren ihre ursprünglichen Freischaltungen und verändern die Eigenschaften der Flotten:

Schiffsgrößen: Jede Technologie, die eine Schiffsgröße freischalten würde, erhöht stattdessen die Anzahl maximal verfügbarer Flotten um +1 Flottengröße (beginnt bei 0).

Projektilwaffen: Jede Technologie, die Projektilwaffen freischalten würde, erhöht stattdessen die Anzahl der möglichen Schüsse pro Flotte um +1 Würfel.

Energiewaffen: Jede Technologie, die Energiewaffen freischalten würde, erhöht stattdessen das Ergebnis der Schüsse um +1 .

Raketen: Jede Technologie, die Raketen freischalten würde, erhöht stattdessen den Schaden aller getroffenen Schüsse um +1.

Schutz: Jede Technologie, die Schutz freischalten würde, erhöht stattdessen die Anzahl der Hüllenpunkte pro Flotte um +1.

Fortschrittliche Konstruktion: Verdoppelt die Anzahl der verfügbaren Flotten (bis 9). Erhöht den Unterhalt aller Flotten um +1 .

Verteidigungsgebäude: Sie besitzen keine besonderen Eigenschaften, sondern zählen, jedes Verteidigungsgebäude für sich, als zusätzliche Flotte in der Verteidigung des Planeten, die kein Unterhalt benötigt.

Achtung: Jeder der gerade aufgelisteten Technologien (außer Verteidigungsgebäude) erhöht die Kosten einer Flotte um +1 (nicht Unterhalt). Alle Effekte (aus Politiken, Regierungen, Berater usw.) gelten regulär

Werte anderer Militäreinheiten

Angeheuerte Söldner: 2, 2W6 Schüsse, 4+, 2, 5 Kosten, 2 Unterhalt

Neutrale Flotten: es entstehen so viele neutrale Flotten in einem System, wie Einheiten durch den Effekt generiert werden würden. Für die einzelnen Feindarten gelten folgende Werte:

Kultisten: 1, 1W6 Schüsse, 4+, 2

Piraten: 2, 3W6 Schüsse, 5+, 1 (Piratenbasis nur eine Flotte mit: 8, 4W6 Schüsse, 4+, 2)

GAV: 3, 1W6 Schüsse, 3+, 3

Kosme: 4, 4W6 Schüsse, 2+, 4

Die Kabinettsaktion Kosme-Schutz erbitten: 10 für 1 Kosme-Flotte und nicht mehr als 1 Flotte.

Effekte, die Einheiten in Kämpfen erzeugen würden, erzeugen so je 1 Flotte pro erzeugter Einheit.

Sonstiges: Alle Effekte, die sich auf Waffenbesonderheiten, einzelne Einheiten oder den regulären Kampfmodus beziehen, werden inaktiv. Ignoriere entsprechende Karten und ziehe neu. Wenn einzigartige Schiffe (Souveränität, Seele-Söldner usw.) erzeugt werden würden, erzeuge stattdessen 1 Flotte, die nicht zu deiner derzeitigen Flottengrenze gezählt werden.

Schlussphase

Die Schlussphase ist eine Auswertungsphase, die die Runde beendet und die nächste Runde vorbereitet. Geht die unten stehenden Schritte durch.

Neues Material: Legt die Schwarzmarktkarten an die strategische Karte an

1. Siegpunkte: Prüfe, ob ein Spieler die erforderlichen Siegpunkte erreicht hat. Ist das der Fall, gewinnt er. Gewinnen mehrere Spieler gleichzeitig, stimmen sie über eine militärische oder wirtschaftliche Entscheidung ab. Näheres dazu findest du auf S. 44 im Grundregelwerk.

2. Investorengesuche: Prüft der Reihe nach, ob ein oder mehrere Spieler das erste Mal die unten stehenden Bedingungen erfüllt haben:

Kolonie auf Stufe II: Erhöhe eine Kolonie um +1 Stufe

Politik eingeführt: führe kostenfrei noch eine Politik ein oder erhalte die Kosten der eingeführten Politik zurück

Institutionsaktion mit Agenten durchgeführt: führe kostenfrei eine Institutionsaktion mit einem Agenten durch (es kann dieselbe sein).

Militäreinheit im galaktischen Zentrum: Dupliziere eine Militäreinheit im galaktischen Zentrum

Kolonie via Handelsroute mit der Heimatwelt verbunden: Platziere kostenfrei 2 weitere Handelsrouten.

Zweite Anomalie erforscht: Erforsche kostenfrei eine für dich verfügbare Technologie deiner Wahl.

Meilensteine: Sie werden wie Investorengesuche behandelt, erzeugen bei Erfüllung aber immer +1 Siegpunkt (S. 44).

3. Krise (optional): Ist die durchschnittliche Kolonieanzahl 5+ oder besitzt ein Spieler 5+ Siegpunkte? Wenn ja, würfle eine Krise auf S. 45 im Grundregelwerk aus.

4. Krieg: Auf Krieg-Karten wird ein schwarzer Würfel gelegt/ +1 Auge. Jedes Auge erhöht beim Angreifer den 𝄞-Unterhalt um +1 und beim Verteidiger aller 2 Augen um +1.

5. Schwarzmarkt: Zieht 1 davon. Liegen irgendwann mehr als 3 aus, legt die unterste unter den Stapel.

6. Neuer Startspieler: Der Erster-Spieler-Marker wird weitergegeben und eine neue Runde beginnt.

Politikphase

Jeder von euch hat zu Beginn eine freie politische Aktion, die für jede Handlung in der Politikphase genutzt werden kann.

Kurzzusammenfassung der relevantesten Aktionen zu Spielbeginn:

- **Untergrund (beliebige Aktion):** Schwarzmarkt (Gebot auf SM-Karten)
- **Kabinett (kostet keine Aktion)**: Entbürokratisierung (Aktionsverkauf für 1𝄞), Delegation entsenden (Diplomaten zu Spieler schicken), Entwicklungshilfe beantragen(𝄞 sparen und nächste +1 Einkommen auf alle Rohstoffe)
- **Vertrag (freie oder Vertragsaktion)**: Vertrag mit entdeckten Spieler schließen (Vertrag auswählen, beide Spieler müssen sich einig sein, Kosten beliebig untereinander aufteilen)

Kategorie Untergrund (gebt irgendeine politische Aktion aus)

Schwarzmarkt: Wähle eine Schwarzmarktkarte in der Auslage und beginne eine Auktion oder ziehe zwei Schwarzmarktkarten und wähle eine davon, um eine Auktion zu beginnen, die andere geht in die Auslage (bei mehr als 3: lege die unterste Karte unter den Stapel).

Bei einer Auktion wählt jeder Spieler, ob er für 1 𝄞 mitbieten will. Bietet niemand mit, bezahle 1 des gezeigten Rohstoffes und nimm die Karte. Ansonsten nimmt jeder X Cubes verdeckt in seine Hand. Dies ist euer Gebot. Öffnet gleichzeitig die Hände. Nur das Höchstgebot muss bezahlen.

Kategorie Kabinett (ihr gebt keine politische Aktion aus)

Entbürokratisierung: Verkaufe deine politische Aktion für 1 𝄞. Es ist meistens ratsamer die Aktion für irgendetwas, sei es nur das Ziehen von Gesetzen oder Beratern, zu nutzen.

Delegation entsenden: Entsende Diplomaten von der eigenen Heimatwelt zur Heimatwelt eines anderen Spielers. Kosten: 3 𝄞. Das ist eine wichtige Aktion, wenn ihr schnell Spieler entdecken, Netzwerke etablieren und Gesetze verabschieden wollt. Ihr müsst dazu diplomatisches Chor erforscht und einen Diplomaten auf euer Forschungsschiff ausgerüstet haben.

Entwicklungshilfe beantragen: +1 Einkommen für jede Rohstoffart erhalten. Kosten: 5 𝄞 + 5 𝄞 für jede vorherige Nutzung + dreifache Anzahl deiner Siegpunkte in 𝄞. Wenn ihr zu viel Kultur habt, weil ihr nicht sofort auf eine Regierung und ihre Politiken geht, nutzt diesen Bonus. Er ist in der Frühphase des Spiels hilfreich.

Kategorie Vertrag (ihr gebt eine freie oder Vertragsaktion aus)

Vertrag schließen: Schließe entweder mit einem entdeckten Spieler (du kannst einen durch Delegation entsenden zuvor entdeckt haben) einen Vertrag ab oder wirb Söldner an. Da Söldner hohen -Unterhalt kosten, wird dies aber nur empfohlen, wenn du für sonst keine Verwendung hast und schneller durch zusätzliche Schiffe entdecken willst. Willst du dagegen mit einen Spieler einen Vertrag abschließen, wähle einen Vertrag aus dem Vertragsstapel (es wird ein Handelsvertrag empfohlen) und schlage ihn vor. Akzeptiert der Vertragspartner, könnt ihr die Kosten des Vertrags beliebig aufteilen. Legt auf die Vertragskarte jeweils einen eurer Farbcubes. Der Effekt gilt nun einmal pro Runde (bei weiteren Vertragen auch öfter) für euch.

Selbstständig weiterspielen

Hat jeder Spieler seine politische Aktion verwendet, endet die Politikphase und die nächste Ökonomiephase beginnt. Jetzt kennt ihr den grundlegenden Rundenablauf und könnt selbstständig weiterspielen. Nutzt ab nun an unbedingt die Kurzübersichten und schaut für detaillierte Regelfragen in das Grundregelwerk und das Referenzbuch. Viel Spaß!

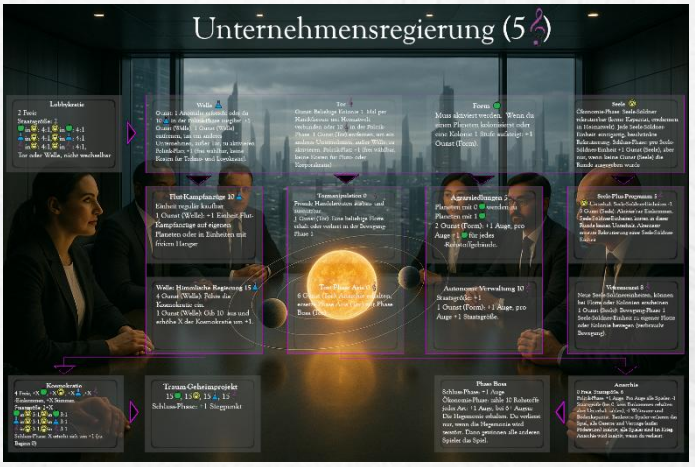
Neues Material

Holt das angegebene neue Material aus der Schachtel, sobald folgende Ereignisse eintreten:

Politische Philosophie erforscht: nehmt den Regierungsbaum der Stufe I Regierungen und Ziele hervor (Spezialregierungen sind im Tutorial nicht empfohlen, wollt ihr sie dennoch ausprobieren, nehmt den Klan- und Unternehmensregierungsbaum hervor)

Ihr wollt zusätzlich mit der Klan-Regierung spielen (nicht empfohlen):

Ihr wollt zusätzlich mit der Unternehmensregierung spielen (nicht empfohlen):

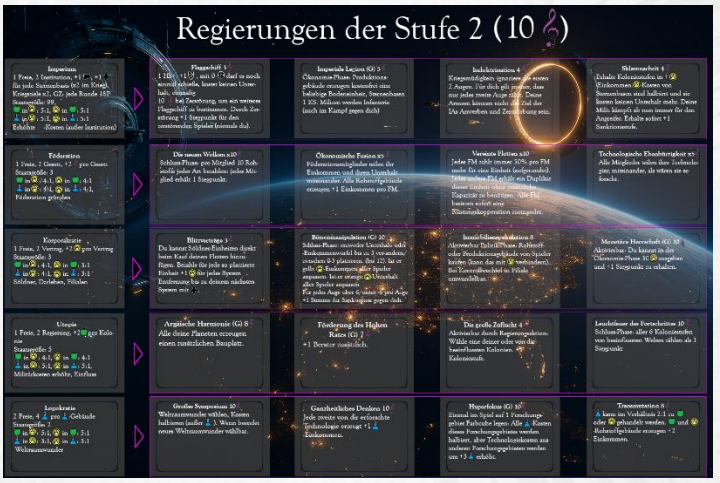


Experten-Rat erforscht: Nehmt den Berater-Stapel hervor, deckt die erste Karte auf.

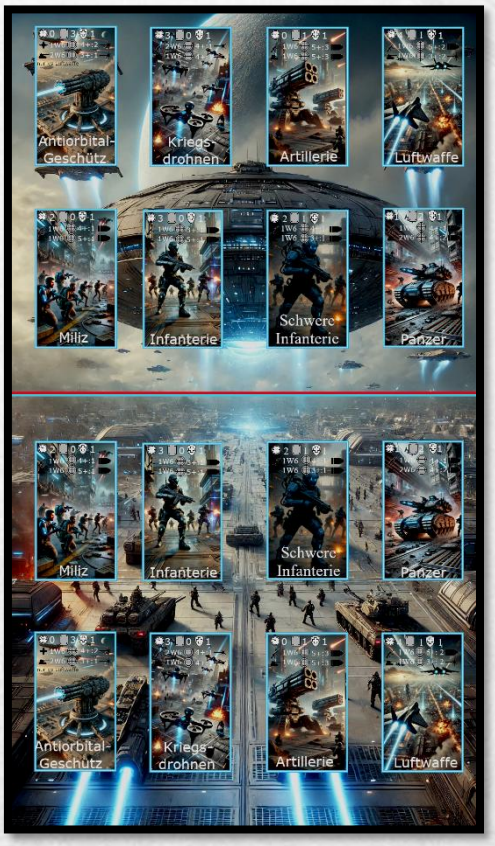
Ein Spieler wurde entdeckt: Nehmt die Verträge hervor.

Alle Spieler wurden entdeckt: Nehmt die Gesetze hervor.

Politische Vision erforscht: Nehmt den Regierungsbaum der Stufe II hervor.



Bodenkampf findet statt: Nehmt die Bodenkampfkarte hervor.



Ansicht, nachdem alles Material platziert wurde (auch Spezialregierungen):

Allgemeine Spielhinweise

Langsam und politisch: Jede Strategie benötigt Zeit, um sich zu entfalten. Beginnt ihr, einen Ansatz zu verfolgen, rechnet damit, dass er erst in 2-3 Runden eine Wirkung zeigen wird. Jede eurer Handlungen sendet zudem ein Signal an eure Mitspieler. Baut ihr als erstes Militäreinheiten oder Agenten, erzeugt ihr für alle anderen Spieler ein Bedrohungsgefühl, auf das diese reagieren müssen. Ihr könnt damit ein Wettrüsten auslösen aber auch andere Spieler in eine Kooperation mit euch zwingen. Ein Spiel verändert sich maßgeblich darüber, wie Spieler miteinander kooperieren oder gegeneinander vorgehen.

Spielmöglichkeiten: Fast alles, was ihr tun wollt, müsst ihr erforschen. Es gibt Material, wie Berater, dass ihr zu Beginn schon auf die Hand nehmen könnt, aber bedenkt, dass ihr zum Spielen erst die entsprechende Technologie benötigt. Das gilt nicht für politische Aktionen.

Spezialisierung vs. Generalisierung: Wollt ihr schnell Siegpunkte erringen, spezialisiert euch auf einen Rohstoff. Bedenkt aber, dass ihr euch durch eine Spezialisierung verwundbar macht. Es gibt immer einen Weg, eure Strategie zu durchkreuzen (Agenten, Gesetze, Militär, Effekte durch Stufe 2 Regierungen). Generalisierung dauert zwar länger, ist aber der sichere Weg.

Einstiegtipps und Strategien für das Spiel

Erste Züge

Es gibt im Spiel drei entscheidende Punkte, in der die eigene Spielweise bestimmt wird: 1. die Wahl der Anfangsgebäude, 2. die Wahl der ersten Regierung, 3. die Wahl des Beraters. Wie der beste Beginn ist, hängt davon ab, was dein bevorzugter Spielstil ist:

1. Ich spiele gerne expansiv und baue meine Planeten auf.

Dann bietet sich die Soziokratie für dich an. Baue Runde 1 ein Nahrungsrohstoffgebäude und forsche nicht. Runde 2 erforscht du Politische Philosophie und baust ein Kapazitätsgebäude. Maximiere deine Forschungsschiffsanzahl, um möglichst schnell Planeten zu entdecken. Handelsrouten oder der Fusionsantrieb (beides unter der Technologie Antriebe) helfen dir, deine Kolonieschiffe schnell zu Planeten zu bewegen.

Strategie 1: Nahrungsfokus. Konzentriere dich auf die Nahrungsproduktion, um Koloniestufen, Gebäude und zivile Einheiten zu produzieren. Sehr nützlich wird für dich der Berater Pionier von Form. Du gewinnst das Spiel durch die Aufwertung deiner Kolonien auf Stufe 3 und 4.

Strategie 2: Nachbarschaftsfokus: Kolonisiere möglichst nahe bei anderen Spielern. Eventuell kannst du ihnen mit deinen schnellen Kolonieschiffen sogar Planeten wegschnappen. Gelingt dir das das, wechsle im Mittelspiel Spätspiel auf die Utopie. Du erzeugst nun einen Einflussbereich, der dich die Kolonien anderer Spieler „friedlich“ übernehmen lässt.

2. Ich spiele gerne für mich und bevorzuge Optimierung.

Dann bietet sich die Technokratie für dich an. Baue Runde 1 ein Forschungsrohstoffgebäude, erforsche Einfache Sensoren und rüste diese gleich an deinem Forschungsschiff aus. Nun kannst du recht sicher, das Universum erkunden. In der zweiten Runde erforschst du Politische Philosophie, spare dir die anderen Rohstoffe auf. In Runde drei erforschst du Raffinerien, Einfacher Schutz, baust ein einfaches Nahrungsgebäude und rüstest dein Forschungsschiff mit einfachen Schilden aus. Ab Runde 4 kannst du nun deine Gebäude verbessern und Politiken einführen. Du wirst nicht mehr als 1-2 Kolonien haben. Deswegen ist es entscheidend, dass du möglichst schnell ein Zentrum baust oder per Technologie Exotischer Materialienabbau an die zusätzlichen Rohstoffe gelangst. Baue deine Gebäude rechtzeitig aus und sichere dir mit Forschungsschiffen frühe Siegpunkte.

Strategie 1: Forschungsfokus. Konzentriere dich auf deine Forschungsproduktion sowie auf Technologien und Politiken (Raffinerien, Zentrum, Hochindustrie, freie Forschung), die deine Forschungsrohstoffgebäude verbessern. Die Forschung nutzt du dann in der Logokratie, um mit Transmutation weitere Rohstoffe zu genieren und so Weltraumwunder zu bauen. Für letzte, fehlende Siegpunkte erforscht du Forschungsbereiche zu ende.

Strategie 2: Anomaliefokus. Führe die Politik experimentelle Methode ein und investiere früh in Forschungsschiffe, Antriebe und Sensoren. Versuche so schnell und so viele Systeme wie möglich zu erkunden. Versuche schon im Frühspiel den Berater Koryphäe von Welle für dich

zu rekrutieren. Anomalien werden für dich Forschung und Siegpunkte generieren. Unterstütze deine Forschungsschiffe mit der Politik Welle-Partnerschaft.

3. Ich spiele gerne kooperativ und friedlich.

Dann bietet sich die Demokratie für dich an. Baue Runde 1 ein Forschungsschiff, bewege es aber nicht von deiner Heimatwelt. Erforsche Diplomatisches Chor und rüste Diplomat an deinem Forschungsschiffsbauplan aus. Runde zwei schickst du in der Politik-Phase per Diplomatischer Delegation dein Forschungsschiff zu einem Spieler und erntest den Entdeckungsbonus. Schließe nach Möglichkeit einen Handelsvertrag mit dem Spieler ab. Baue ein Kulturrohstoffgebäude und spare Forschung, bis du in Runde 3 Politische Philosophie erforschen kannst. Versuche schnellstmöglich die Politik Friedensdividende einzuführen oder Entwicklungshilfe zu beantragen. Achtung, eine Demokratie ist gerade im Frühspiel militärisch eher schwach. Verteidige dich mit Kosme-Flotten und biete einen potenziellen Föderationspartner eine Rüstungskooperation an, damit er dich schützen kann.

1. Strategie: Kulturfokus. Ziele auf die Technologie Interportale Gemeinschaft und baue Botschaften. Unterstütze andere Spieler, in dem du mit deinen Diplomaten die IA Dialog oder politische Unterstützung durchführst. Mit der gewonnenen Kultur kannst du entweder durch den Berater Gräfin des Schwans Siegpunkte generieren oder du nutzt sie, um eine Föderation aufzubauen und gemeinsam mit anderen Spielern zu gewinnen.

2. Strategie: Stimmenfokus. Versuche möglichst früh den Berater Gesandte des Himmels zu erlangen. Fahre mit den diplomatischen Delegationen und Handelsverträgen fort, bis du Gesetz verabschieden kannst. Hast du nicht genügend Stimmen, verhandle mit deinen Mitspielern. Biete ihnen deine Unterstützung für andere Gesetze oder versprich ihn Rohstoffe über den Handelsvertrag, damit sie für dich günstige Gesetze unterstützen. Nutze ebenfalls Botschaften, um weitere Stimmen und Kultur zu generieren. Zähle heimlich, wie viele Stimmen die anderen besitzen und wie viel Kultur du für zusätzliche Stimmen ausgeben musst, um mit dem Gesetz Souverän bestimmen erfolgreich zu sein.

4. Ich spiele gerne aggressiv und mag es, meine Mitspieler zu ärgern.

Dann bieten sich für dich die Autokratie und die Kakistokratie an. Beide lassen sich über die Plutokratie ideal vorbereiten. Baue Runde 1 ein AWE-Rohstoffgebäude und erforsche nichts. In Runde 2 erforschst du Politische Philosophie. In Runde 3 führst du die Plutokratie ein und zielst darauf ab, die Politik Investitionsfond so schnell wie möglich einzuführen. Durch das gute Tauschverhältnis von 3:1 kannst du AWE für Nahrung und Forschung gut eintauschen. Baue dir zunächst eine AWE-Ökonomie auf. Erforsche Kleinkampfschiffe und nutze Korvetten oder Söldner zur Erkundung des Weltalls. Wichtig ist, dass du parallel Strategische Infiltration erforscht hast und mit Diplomaten oder Agenten Netzwerke errichtest. Sie sorgen über die IA Untertauchen für die Mobilität deiner Korvetten und können dir mit anderen IA ein gutes Nebeneinkommen ermöglichen. Alternativ setzt du für Mobilität und mehr Einkommen auf Handelsrouten und weitere Kolonien.

Jetzt hängt alles davon ab, wie sich die Karte aufbaut. Sind 2+ Piratenflotten im Spiel, kann sich die Kakistokratie lohnen. Du übernimmst die Piraten und bedrohst Spieler durch deine

hochmobilen Korvetten. Sie werden vor allem über AWE und Agenten gespielt. Die Autokratie spielt sich eher über einzelne, starke Flotten. Könnte er dich abwehren, verhandle aus dieser Position heraus. Kriege sind teuer und Spieler sind meistens bereit dir einen Preis für den Frieden zu zahlen. Nutze alternativ mit den Piraten ihre Fähigkeit, Korvetten überall auftauchen zu lassen und schneide deinen Feinden die Versorgung ab. Agenten können Kolonien mit der IA Rebellion übernehmen. Hier hilft der Berater Mund der Zeugen sehr.

Strategie 1: AWE-Fokus. Willst du mit der Plutokratie gewinnen, führe möglichst frühzeitig die Politik Investitionsfond ein und investieren jede Runde bis zu zweimal. Führe die Politik Tor-Partnerschaft ein und baue Handelsrouten zu den Spielern. Nutze Transporter und die Technologie fortschrittliche Antriebe, um schnell große Mengen an AWE zu genieren. Nutze die AWE, um dein Handelsverhältnis zu maximieren oder wechsle zur Korporakratie. Jetzt kannst du 30 AWE in 1 Siegpunkt umwandeln. Schwäche Feinde, in dem du ihre Gebäude abkaufst und Filialen dort baust.

Strategie 2: Militärfokus. Wähle früh die Autokratie. Du kannst sie auch ohne die Plutokratie spielen, solltest dann aber die Ferne-Krieg-Karten nutzen, um im Frühspiel an zusätzliche Rohstoffe zu kommen. Die Souveränität ist deine stärkste Waffe. Baue sie konstant aus und passe ihre Ausrüstung an. Der Tech-Bonus für Verteidigungstruppen wird dir eine ausreichend starke Armee geben, um die Ferner-Krieg-Karten der Stufe 1 (Boden) zu bewältigen. Die Souveränität kannst du für die Weltraumkarten nutzen. Beginnt deine Flotte zu wachsen, schau, dass du per Netzwerke ein Forschungsschiff nahe an eine Heimatwelt eines militärisch schwachen Spielers platzieren kannst. Es baut ein künstliches Tor dort und bringt deine Flotte in Angriffsposition. Erkläre diesen Spieler zu deinen Rivalen und erobere seine Heimatwelt durch. Willst du weniger aggressiv spielen, werde zum Imperium und befestige das Galaktische Zentrum. Nutze die Berater Schülerin von Sanktis oder Kosmoral um Schlachten zu gewinnen.

5. Ich will mich zu Beginn noch auf keine Spielweise festlegen.

Dann bietet sich für dich die flexible Lobbykratie an. Baue in der ersten Runde ein Nahrungsrohstoffgebäude und forsche nicht. Erforsche in der zweiten Runde Politische Philosophie. Führst du die Lobbykratie ein, musst du dich entscheiden, ob du eher friedlich mit Welle oder aggressiv mit Tor spielen willst. Beide Regierungen besitzen einen weiteren Politik-Platz, der sich mit allen Politiken (außer das gegenteilige Unternehmen und Kläne) befüllen lässt. Tor konzentriert sich auf AWE und Welle auf Forschungsakkumulation. Tor kann leichter Söldner einsetzen, Welle hat Zugriff auf die mächtigen Flut-Kampfanzüge.

Achtung, wählst du Tor, wirst du zur Mittelspielkrise und kannst zur Spätspielkrise werden.

Tipps für das Kampfsystem (Nicht einfacher Kampfmodus)

Für neue Spieler, die gerne den regulären Kampfmodus ausprobieren möchten, existieren folgende Tipps:

1. Schiffstyp: Überlege, welcher Schiffstyp für dich gerade am vorteilhaftesten ist. Benötigst du billige, kleine Schiffe, um andere Spieler an verschiedenen Punkten zu bedrohen, setze auf Korvetten. Willst du große Schiffe jagen, nutze Zerstörer mit Torpedos. Willst du Planeten angreifen, benötigst du Schiffe mit Hangar und Bombern oder Transporter mit Bodentruppen.

2. Schutz: Rüste deine Schiffe nach Möglichkeit immer mit Schilden und Panzerung aus, selbst wenn du dir nur die Einfachsten leisten kannst. Das erhöht ihre Überlebensfähigkeit enorm.

3. Waffen: Jede Waffenart hat Vor- und Nachteile. Entscheide je nach Feinden, denen du gegenüberstehst, was du einsetzen willst.
Projektilwaffen sind billiger, flexibel und haben die meiste Punktverteidigung. Ihre Reichweite ist aber gering. Sie sind ideal auf schnellen oder gut geschützten Schiffen, die die fehlende Reichweite überwinden können. Achtung: große Schiffe können sich mit geringen Reichweiten nicht mehr gegen wendigere Schiffe mit größeren Reichweiten wehren.
Energiewaffen sind teurer, aber besitzen die größten Reichweiten im Spiel. Wenn du die AWE hast, setze auf sie. Bedenke aber, dass du auch noch Punktverteidigung benötigst. Ab Hauptkampfschiffen wirst du ansonsten von Bombern und Jägern ausgekontert werden.
Raketen haben das größte Schadenspotential, lassen sich aber leicht mit Punktverteidigungswaffen abfangen. Nutze sie gegen große Schiffe und fokussiere ihre Angriffe, um die feindliche Punktverteidigung zu überlasten. Einige Raketen besser, je größer ein Schiff ist.

4. Ungerüstet: Vermeide es unbedingt, wenig oder gar nicht aufgerüstete Schiffe in Kämpfe zu schicken. Nutze dann lieber standardisierte Baupläne, um zwar teure, aber dafür starke Schiffe zu kaufen.

5. Ausrüstungsplätze: Nutze die Ausrüstungsplätze an Schiffen, um deine Taktik zu unterstützen. Es folgt eine Auflistung von Schiffen und ihrer Ausrüstung für bestimmte Aufgaben:

Piratenjagd: Zerstörer mit 2 Vulkanwerfern/ 2 Schwere Geschütze oder Kreuzer mit Konkavgeschützen

Kristallwesen: 2 Zerstörer mit Torpedos, die Zerstörer benötigen keine weitere Ausrüstung

GAV-Söldner: 3 Korvetten mit kinetischem Geschütz, die sich gegenseitig mit Punktv. schützen

Kultistenbegegnung: 1 Fregatte mit Schnellfeuergeschütz oder 2 Korvetten mit kinetischem Geschütz

Kolonieblockade: Korvetten mit Stabsquartier oder Bergungsmodul, beweglich über Netzwerke (IA Untertauchen) bedrohlich für feindliche Infrastruktur, ohne einen Kriegsgrund zu generieren.

Kolonieeroberung: Nutze Infanterie in Höhe der Koloniestufe der anzugreifenden Kolonie in Transportern als Minimum. Eine Kombination aus Panzer (hält Schaden ab), Artillerie (verursacht Flächenschaden) und Luftwaffe (lässt Artillerie besser treffen) ist am wirkungsvollsten. Einheiten mit Hangar und Bombern sowie Bombern mit Streubomben bereiten den Angriff per Bombardement vor.

Anti-Schwarm: Zerstörer mit Schwarmraketen, Fregatte mit Schnellfeuergeschütz oder Konvexgeschütz

Gegen große Schiffe: Jäger und Bomber mit Trägerschiff, Zerstörer mit Torpedos, Kreuzer mit Konkavgeschütz oder Schwerem Geschütz, Schlachtschiff mit großen Waffen

Flotten: Setze Fregatten mit Logistikzentrum und Punktverteidigung hinter größeren Schiffen wie Kreuzer oder Schlachtkreuzer ein. Diese nutzen Waffen gegen größere Schiffe und einen Hangar für kleinere Schiffe (ohne Träger) oder Ausrüstung, die ihre Feuerkraft erhöht (mit Träger). Jäger mit Zielmarkierer unterstützen, Korvetten flankieren die Flotte und behindern feindliche Schiffe in ihrer Bewegung, im Zentrum der eigenen Flotte steht ein Schlachtschiff mit Waffen der Reichweite 4-6.

Häufige gestellte Fragen

Es gibt viele Möglichkeiten. Was soll ich als nächstes tun?

Grundsätzlich hast du zwei Arten das Spiel zu spielen: fokussiert oder generalisiert. Bei Ersterem suchst du dir genau eine Siegstrategie aus. Welche das ist, hängt von den anfänglichen Gegebenheiten und der Wahl deines Spielstiels ab. Am Ende läuft es aber darauf hinaus, dass du einen Rohstoff in großen Mengen zu produzieren versuchst. Jeder Rohstoff kann zu Siegpunkten umgewandelt werden (Nahrung in Koloniestufen, AWE in Militär und Handelsrouten, Forschung in Technologien, Kultur in Politiken, Berater oder Stimmen).
Wenn du dich auf einen Rohstoff fokussierst, ist dies ein schnellerer Weg zum Sieg. Eine fokussierte Strategie kann jedoch durch die Einwirkung anderer Spieler oder durch Krisen schnell erschüttert werden.
Spielst du dagegen generalisiert und versuchst gleichmäßig die verschiedenen Handlungsfelder und Rohstoffe deines Staates aufzubauen, bleibst du flexibel und kannst auf alle möglichen Spielsituationen reagieren. Es ist daher ratsamer, zunächst generalisiert sein Rohstoffeinkommen aufzubauen, bis sich eine strategische Richtung aus der Spielsituation herauskristallisiert.

Neben diesen grundsätzlichen Gedanken sollte es immer dein erstes Ziel sein, einen zweiten Planeten zu kolonisieren. Dazu musst du Systeme entdecken. Vergiss nicht, dass du mit 3 Ereigniskarten auf der Hand garantiert bei der nächsten Entdeckung einen Planeten findest.

Orientiere dich außerdem an den Investorengesuchen und versuche diese zu erfüllen. Sie geben dir hilfreiche Boni zu Spielbeginn. Mit Einführung einer Regierung hast du dann die Regierungsziele, die dich leiten und später die Meilensteine der Investorengesuche.

Was soll ich zu Beginn forschen?

Zu Beginn sind die Tech-Boni entscheidend. Willst du früh mehr erkunden, wähle Kleinkampfschiffe, um ein zusätzliches Schiff zu erhalten, oder Sensoren, um deine Forschungsschiffe gezielter und mit geringerem Risiko entdecken zu lassen.

Willst du früh Spielerinteraktion erzeugen, erforsche diplomatischer Chor. Du erhältst hier auch ein Forschungsschiff, lässt es aber auf deiner Heimatwelt und schickst es in der Politik-Phase zu einem Spieler. Hier kannst du dann entweder Netzwerke über die Technologie Strategische Infiltration aufbauen und sie mit der Technologie Geheimdienst nutzen, um Gegner zu schwächen oder du baust mit den Institutionsaktionen der Diplomaten eine friedliche Zusammenarbeit mit Spielern auf.

Setzt du auf Wirtschaft, kannst du auf Raffinerien oder politische Philosophie sparen. Mit ersterem wertest du ein Rohstoffgebäude auf, mit zweiteren erhältst du sofort eine Regierung der Stufe 1 deiner Wahl.

Willst du direkt kämpfen, erforsche Verteidigungstruppen und nutze die kostenlosen Bodentruppen, um Ferne-Krieg-Karten (Boden) zu absolvieren und so Rohstoffe zu sammeln.

Was kann ich zu Spielbeginn bauen?

Du kannst einfache Rohstoffgebäude aller Art (+2 Rohstoffe auf das entsprechende Einkommen), einfache Kapazitätsgebäude (+1 auf Boden- und Weltraumkapazität), Forschungs- und Kolonieschiffe bauen.

Was nützen mir Kapazitätsgebäude?

Zunächst einmal erzeugt das erste Kapazitätsgebäude eine weitere Weltraumkapazität. In der Anfangsphase des Spiels ist diese wichtig, um schneller als deine Feinde Schiffe zum Entdecken produzieren zu können. Im späteren Verlauf sparen die Kapazitätsgebäude Kosten, weil du für alles, was du dir potenziell in der Ökonomiephase kaufst, die Kosten durch sie senken lassen kannst. Im Verlauf lässt sich dieser Effekt durch die Technologien Massenproduktion und wehrtechnisch-industrieller Komplex noch weiter steigern.

Wozu sollte ich die App nutzen?

Die App spart viel Platz auf dem Spieltisch. Zudem macht sie das Verfolgen von Rohstoffen, die Veränderung von Werten deines Staates und das Anlegen von Notizen komfortabler. Sie zeigt Quellen deines Einkommens an und protokolliert über das Action Log deine Handlungen. Sie macht das Spiel für dich dadurch übersichtlicher.

Warum muss ich Gebäude zuletzt bauen?

Das hat einen balancetechnischen Hintergrund. Dabei geht es ausschließlich darum, dass du auf einer frisch eroberten oder plötzlich bedrohten Welt nicht einfach ein Kapazitätsgebäude und dann eine Flotte bauen sollst. Diese „Spawn“-Armeen sorgen im Spielgefühl für Frust und motivieren nicht zum langfristigen, strategischen Planen.

Welche Schiffe soll ich bauen und wie soll ich sie ausrüsten?

Du kannst die standardisierten Baupläne (S. 68 im Grundregelwerk) nutzen. Im Namen der Einheiten ist ihre Funktion angegeben. Daran kannst du dich orientieren.

Meine Einheiten sind zu langsam, was kann ich tun?

Erforsche die Antriebstechnologien und baue Handelsrouten. Handelsrouten erhöhen deine strategische Bewegung einmalig um +1. Mit verbesserten Antrieben erhöht sich die Bewegung all deiner Schiffe um +1. Mit fortschrittlichen Antrieben erhältst du immer +1 Bewegung auf deinen Handelsrouten (du kannst dich mit ihnen soweit bewegen, wie die Handelsrouten eine Straße bilden – Planeten gelten als Handelsrouten). Außerdem erhältst du künstliche Tore, mit denen und zu denen du teleportieren kannst.

Wie kann ich meine Gegner davon abhalten, ihre Siegstrategie zu verfolgen?

Nutze Agenten, um deinen Gegner abzulenken und zu stören. Zweiteres benötigt jedoch Vorbereitungszeit, Forschung und Kultur. Versuche Schlüsselgebäude, wie Botschaft oder Zentrum, von ihm zu zerstören oder den Weg für seine Kolonieschiffe zu verminen. Wichtige Flotten kannst du in Nebeln verlangsamen. Konzentriere dich ansonsten auf den Diebstahl von Schlüsselrohstoffe oder erzeuge eine Knappheit eines bestimmten Rohstoffs, den er für seinen Unterhalt benötigt.

Wann genau bekomme ich Regierungsziele?

Sobald du eine Regierung der Stufe I eingeführt hast. Du kannst sie mit der Nachfolgeregierung immer noch erreichen. Solltest du die Regierung wechseln, erhältst du entsprechend andere Ziele. Sollte ein Spieler die gleiche Regierung wie du einführen, konkurriert ihr darum, wer die Ziele zuerst erfüllt.

Was soll ich mit meiner politischen Aktion tun?

Versuche es zu vermeiden, die Aktion einfach zu verkaufen. In den allermeisten Fällen ist es besser, sie zu benutzen, um sich passende Berater oder Gesetze auf die Hand zu nehmen oder nach bestimmten Schwarzmarktkarten damit zu suchen.

Hast du politische Philosophie erforscht, kannst du damit eine Regierung und Politiken einführen.

Besitzt du Charaktere, bringen diese zwar selbstständig eine Institutionsaktion mit, die du nutzen solltest. Du kannst sie aber darüber hinaus auch nochmal zusätzlich handeln lassen, wenn du eine andere Institutionsaktion ausführen möchtest.