



COUNCIL OF SHADOWS

Martin Kallenborn & Jochen Scherer

Wir schreiben das Jahr 2200. Ihr schlüpft in die Rolle von vier hochtechnisierten Zivilisationen am Rand des Universums: den trickreichen Tretons, den harmonischen Avry, den spitzfindigen Tak'rill und den androiden Automatos.

Dabei werdet ihr rund um die Uhr vom „Council of Shadows“ beobachtet, einem allwissenden Rat einer übermächtigen Lebensform. Der Council of Shadows hat euch ein besonderes Geschenk gemacht: die sogenannte „Dark Tech“. Sie ermöglicht es euch, mit mehrfacher Lichtgeschwindigkeit in ferne Galaxien zu reisen. Im Gegenzug für diese außergewöhnliche Technologie erwartet der Rat jedoch gewaltige Mengen an Energie, die ihr auf euren Expeditionen in fernen Sonnensystemen „ernten“ sollt.

Wem von euch das am besten gelingt, wird sich damit einen Sitz im Rat erkämpfen und zukünftiges Mitglied im Council of Shadows werden. Ein hitziger Wettstreit zwischen den Zivilisationen entbrennt und ein spannender Kampf um die Energie des Universums beginnt ...

SPIELIDEE

Über mehrere Spielrunden versucht ihr bei euren Reisen zu fremden Galaxien und durch Ausnutzen eurer Aktionen, soviel Energie zu sammeln, dass ihr nicht nur euren Verbrauch deckt, sondern ihn sogar übertrumpft. Entscheidet mit Bedacht, ob ihr mächtige Aktionen verwendet und dafür die Konsequenzen eines hohen Energieverbrauchs tragt oder ob ihr mit feiner und sparsamer Taktik versucht, zum Ziel zu kommen.

Wenn ihr euren Verbrauch übertrumpft, steigt ihr in den so genannten „Dark Tech“-Leveln auf, die euch dem freien Sitz im Council immer näher bringen. Hat jemand das 3. Level erreicht, endet das Spiel. **Wer nun das höchste „Dark Tech“-Level inne hat, gewinnt.**

Hinweis: Die sehr dynamische Punktwertung des Spiels ist originell, aber auch etwas ungewohnt im Spielgefühl. Es ist durchaus möglich, dass ein Spieler* z. B. die ersten Runden keinerlei Energie sammelt und dann auf einen Schlag 50 oder mehr, während die restlichen Spieler jede Runde beispielsweise immer nur um die 10 Energie einheimsen. Diese „Unwuchten“ sind ein Teil des besonderen Spielreizes.

* Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

alea

SPIELMATERIAL



1 beidseitig bedruckter Spielplan
(Puzzleplan)



1 Tafel „Council of Shadows“



31 Sonnensystem-Plättchen
(10 x Parsec 1,
11 x Parsec 2, 10 x Parsec 3)



4 Reihenfolgeplättchen



2 Tafeln
„zusätzliches Aktionsfeld“



25 Karten „Künstliche Intelligenz“
(KI-Karten)



16 „Dark Tech“-Fähigkeiten
(je 8 x Level I und Level II)



27 Bonuskarten
(18 x hell, 9 x dunkel)



18 Automa-Karten
(für das Solospiel)



55 Edelsteine
(20 x anthrazitfarben,
20 x goldfarben, 15 x transparent)



2 Abdeck-Platten
(für das Spiel zu dritt)



6 Anführer
(Modul 2)



1 Thron
(Zum Zusammenbauen
aus 2 Teilen)

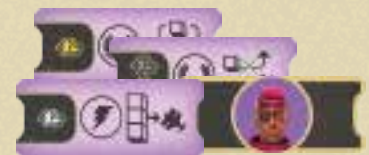
Pro Spielerfarbe:



6 Aktionskarten



1 Sichtschirm
(aus 3 Teilen)



3 Raumstation-Plättchen
(Modul 1)

Vor dem ersten Spiel müsst ihr alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln herauslösen.
Sollte das Spielmaterial ausgehen, behelft euch mit geeignetem Ersatz.



1 Tableau



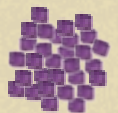
1 Spieler-Marker



1 Energie-Marker



1 Verbrauchs-Marker



30 Cubes

Der **Spielplan** ist beidseitig bedruckt. Die Vorderseite ist für 3 und 4 Spieler (erkennbar an 3/4👤), die Rückseite für 2 Spieler sowie für den Automa-Modus.

3 Entfernungsbereiche:

Parsec 3

Parsec 2

Parsec 1

Verbrauchsleiste (20–100)



Energie-Leiste (0–100)

Ablagefeld für die Sonnensystem-Plättchen
(inkl. Übersicht über deren Verteilung)

10 Galaxien
(jeweils bestehend aus 2 bis 5 Feldern für die Sonnensysteme)

Ertragsanzeige einer Galaxie

Anzahl Planeten auf den Sonnensystemplättchen.
Planetenfarbe mit Haken ist auf jedem Plättchen vorhanden.

31 Felder für die Sonnensysteme

Startfeld der Energie-Leiste

SPIELVORBEREITUNG (EXEMPLARISCH FÜR 3 SPIELER)

Puzzelt den Spielplan zusammen und legt ihn mit der Seite (3/4👤) auf den Tisch.

Legt die verschiedenfarbigen **Edelsteine** ① in 3 separate Haufen als allgemeinen Vorrat bereit.

Sortiert die **31 Sonnensystem-Plättchen** ② nach ihren Rückseiten (Parsec 1, 2 und 3) und bildet jeweils einen Stapel. Mischt jeden Stapel für sich und legt ihn verdeckt auf das passende Ablagefeld.

Nimmt vom **Parsec-1-Stapel** die obersten 2 Plättchen und legt sie offen auf die beiden Felder der grauen Galaxie *Parvus Corta* ③.

Mischt die **25 Karten „Künstliche Intelligenz“** ④ und legt 2 Reihen mit je 4 Karten offen neben dem Spielplan aus. Legt die restlichen KI-Karten als verdeckten Nachziehstapel daneben bereit.

Legt die „**Council of Shadows**“-Tafel ⑤ oberhalb des Spielplans bereit. Mischt die **8 „Dark Tech“-Karten I** und die **8 „Dark Tech“-Karten II** ⑥ als 2 separate Stapel und legt sie dann verdeckt auf die entsprechenden Felder der Tafel. Entfernt von jedem Stapel die 2 obersten Karten und legt diese unbesehen zurück in die Schachtel, so dass nun auf jedem Stapel 6 verdeckte Karten liegen.

Mischt die **18 hellen Bonuskarten** ⑦ und legt sie als verdeckten Stapel neben dem Spielplan bereit.

Bereitet dann die dunklen Bonuskarten vor: Im Spiel zu dritt legt ihr die 2 Karten mit dem Symbol 4👤 zurück in die Schachtel. Spielt ihr ohne Modul 1, legt die Karte mit dem Symbol ⚠️ ebenfalls in die Schachtel zurück. Mischt die übrigen dunklen Bonuskarten und gebt jedem Spieler **1 dunkle Bonuskarte** ⑩. Ihr dürft euch eure eigene Bonuskarte jederzeit geheim anschauen. Die übrigen dunklen Bonuskarten legt ihr unbesehen zurück in die Schachtel, sie werden nicht mehr benötigt.

Jeder Spieler wählt eine Zivilisation aus und **erhält** in der entsprechenden Farbe:

- **1 Tableau** ⑧
- **1 Deck mit 6 Aktionskarten** ⑨
- **1 Verbrauchs-Marker** ⑩
- **1 Energie-Marker** ⑪
- **30 Cubes** ⑫
- **1 Spieler-Marker** ⑬
- **1 Sichtschirm** ⑭
- **2 Edelsteine** (1x anthrazit- und 1x goldfarben) ⑮

SPIELVERLAUF

Das Spiel wird in mehreren Runden gespielt. Jede Runde besteht aus 3 Phasen. Wer das Reihenfolgeplättchen 1 hat, beginnt mit Phase 1, danach geht es mit dem Spieler mit dem Reihenfolgeplättchen 2 weiter usw.

Phase 1: Kaufen (nacheinander)



In jeder Kaufphase darfst du **bis zu 3 Kaufaktionen** durchführen. Du kannst mit jeder Kaufaktion entweder 1 KI-Karte aus der Auslage oder 1 Verbesserung für dein Tableau kaufen.

So kannst du beispielsweise 2 KI-Karten und 1 Verbesserung für dein Tableau kaufen.



Als „Währung“ gibt es drei Edelsteinarten mit aufsteigender Wertigkeit: von anthrazit- über goldfarbene zu transparent. Die höherwertigen Edelsteine können dabei stets auch als Ersatz für minderwertigere Edelsteine genutzt werden, aber du erhältst in diesem Fall kein „Wechselgeld“.



Du kannst mit  und  diese Karte bezahlen. Aber du könntest diese Karte auch mit  und  kaufen oder auch mit   ...

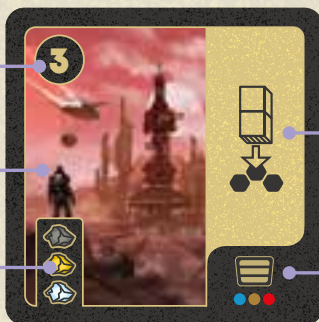
KI-Karten kaufen

Wähle eine KI-Karte (=Aktionskarte) aus der Auslage und zahle die in der linken unteren Ecke abgedruckten Kosten in den allgemeinen Vorrat. Nimm die Karte auf die Hand, sie steht dir ab jetzt wie jede andere deiner Aktionskarten zur Verfügung. Ziehe sofort eine neue KI-Karte vom Nachziehstapel und lege sie offen in die Auslage.

Verbrauchswert

Illustration der Aktion

Kosten beim Erwerb der Karte



Aktion

Sonderfähigkeit (nur bei manchen KI-Karten)

Verbesserungen für das Tableau kaufen

Auf deinem Tableau findest du insgesamt 13 Verbesserungen: 4 geben dir einen einmaligen Bonus, die anderen 9 sind dauerhafte Boni. Um eine Verbesserung für dein Tableau zu kaufen, zahlst du die entsprechenden Kosten (sie sind darüber bzw. daneben abgebildet). Dann setzt du einen deiner Cubes in das entsprechende Feld. Er bleibt dort bis zum Spielende. Du kannst jede Verbesserung nur 1x im Spiel kaufen.

Spiel verläuft über mehrere Runden.

Jede Runde à 3 Phasen:

1. Kaufen
2. Planen/Reihenfolge
3. Aktionen (und Wertung)

Beginnt mit Phase 1 „Kaufen“



Beim Überbezahlen erhältst du keinen Ausgleich.

KI-Karten kaufen:

Kaufpreis bezahlen, anschließend auf die Hand nehmen

Auch mehrfach pro Zug erlaubt

Tableau-Verbesserungen kaufen:

Kosten sind bei den Feldern abgebildet, anschließend mit einem Cube markieren

Auch mehrfach pro Zug erlaubt

Anpassungsfähigkeit für Planeten:

Bläulich (erdähnliche Planeten)

Bräunlich (Wüsten-Planeten)

Rötlich (Vulkan-Planeten)

Das spätere Daraufsetzen (auch bei Gegnern) ist nun erlaubt

Besitzt du die Kolonie-Erweiterung und möchtest z.B. 2 Cubes auf ein Feld setzen auf dem schon 2 Cubes stehen, dann darfst du noch 1 Cube setzen

Zusätzliche Energie

Reichweite ausbauen

Phase 2: Planen/Reihenfolge

Mit oder ohne Sichtschirm

In der ersten Runde auf jedes Feld 1 Aktionskarte legen, danach immer auf das Linke (leere Feld)

Auf andere Karten darauflegen ist auch erlaubt



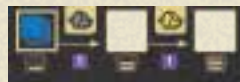
Deine Anpassungsfähigkeit bestimmt, auf welchen Planeten du deine Kolonien errichten darfst. Zu Beginn geht das nur auf den erdähnlichen Planeten (bläulich). Mit den Verbesserungen kannst du auch auf Wüsten- (bräunlich) und Vulkan-Planeten (rötlich) Kolonien errichten. Du kannst selbst wählen, welche Verbesserung du zuerst kaufst.



Mit der Kolonie-Erweiterung darfst du ab jetzt deine Kolonie-Cubes auch auf eigene und auch auf fremde Cubes setzen (Anpassungsfähigkeit beachten), aber immer nur bis zu einer maximalen Höhe von 3 Cubes. Ohne diese Erweiterung darfst du nur auf *freien* Planeten siedeln (siehe Aktion „Siedeln“).



Diese speziellen Projekte geben dir einmalig und sofort die angegebene Menge Energie. Ziehe deinen Energie-Marker entsprechend vor.



Durch diese Verbesserungen kannst du die Reichweite deiner Aktionsfelder erhöhen. Zu Beginn kannst du deine Aktionen nur im Entfernungsbereich Parsec 1 durchzuführen. Mit den Verbesserungen kannst du später in Galaxien von Parsec 2 und 3 vordringen. Ein Aktionsfeld kann erst auf Parsec 3 ausgebaut werden, wenn es zuvor auf Parsec 2 ausgebaut wurde. Kaufst du diese Verbesserung, wählst du 1 deiner Aktionsfelder. Du legst einen Cube auf das nächste Feld in Pfeilrichtung, bezahlst die darüberstehenden Kosten und erhältst zudem 1 Energie. Mit einem Aktionsfeld, das auf Parsec 3 ausgebaut ist, kannst du also Aktionen in allen 3 Reichweiten durchführen.

Kannst oder möchtest du keine weiteren Kaufaktionen durchführen, kommt der nächste Spieler in Spielreihenfolge dran. Haben alle die „Phase 1: Kaufen“ beendet, beginnt die „Phase 2: Planen“.

Phase 2: Planen und Reihenfolge festlegen (gleichzeitig)



Stellt euren Sichtschirm vor euer Tableau und plant eure Aktionen. Die Sichtschirme sollen verhindern, dass ihr die Planung der anderen seht und daraufhin eure eigene Planung optimiert. Ihr könnt euch aber zu Spielbeginn auch darauf einigen, ohne Sichtschirme zu spielen.

In der ersten Runde des Spiels sind noch alle Aktionsfelder auf eurem Tableau frei. Jeder von euch wählt 3 Aktionskarten von seiner Hand aus und legt jeweils 1 davon auf jedes seiner 3 Aktionsfelder. In späteren Runden liegen bereits teilweise Karten auf den Aktionsfeldern. Ihr müsst immer eine Karte aus eurer Hand auf das erste (leere) Aktionsfeld legen. Ihr dürft Karten aus eurer Hand auch auf bereits ausliegende Aktionskarten legen, allerdings zählt immer nur die oberste Karte. Die bereits ausliegenden Karten dürfen dabei weder verschoben noch zurück auf die Hand genommen werden. Habt ihr fertig geplant, entfernt die Sichtschirme.



Nun werden zunächst die Verbrauchswerte abgetragen und anschließend eine neue Zugreihenfolge bestimmt. Jeder zählt dazu die Zahlen oben links auf seinen ausliegenden Aktionskarten zusammen und trägt sie dann auf der Verbrauchsleiste ab, indem ihr euren Marker entsprechend weiterrückt. Wer in dieser *aktuellen* Planungsphase den höchsten Verbrauch hat (also nicht unbedingt insgesamt!), erhält das Reihenfolgeplättchen mit der 1. Der mit dem zweithöchsten *aktuellen* Verbrauchswert erhält das Plättchen mit der 2 und so weiter. Bei Gleichstand ist früher an der Reihe, wer von diesen auf der Energie-Leiste weiter vorne steht. Ist auch dies gleich, erhält das niedrigere Plättchen derjenige, dessen Energie-Marker früher den Wert erreicht hat (also im Stapel „unten“ steht).

In der ersten Runde, wenn noch mehrere Spieler auf der 0 nebeneinanderstehen, erhält derjenige den niedrigeren Marker der unterhalb der größeren Zahl der Energie-Leiste steht!

Verbrauchswert ermitteln, mit Verbrauchs-Marker abtragen und Reihenfolgeplättchen verteilen

Bei negativem Verbrauch geht man auf der Verbrauchsleiste zurück, aber niemals unter den Wert 20.

Wer den höchsten Verbrauchswert hat, erhält die 1 usw.



Cecilia (rot) hat durch ihre Aktionskarten insgesamt einen Verbrauchswert von 12 (6+3+3) und rückt dementsprechend ihren Marker um 12 Schritte vor.



Damit hat sie in dieser Runde den höchsten Verbrauch (+12, von der 33 auf die 45). Sie erhält das Reihenfolgeplättchen „1“. Dario (violett) hat am zweitmeisten verbraucht (+6, von der 41 auf die 47) und erhält deswegen die „2“.



Wenn der Verbrauchs-Marker die 100 überschreitet, verfallen weitere Schritte. Für die Bestimmung der Reihenfolge zählt in dem Fall nur der tatsächlich abgetragene Verbrauch.

Phase 3: Aktionen (und Wertung)

Aktionen von links nach rechts ausführen

Kann eine Aktion nicht ausgeführt werden, weil z.B. kein Sonnensystem-Plättchen mehr zum Entdecken vorhanden ist oder alle möglichen Felder schon belegt sind, verfällt die Aktion.

Siedeln / Kolonie gründen

Cubes auf Planeten setzen
(Reichweite und Anpassungsfähigkeit beachten!)

Nie mehr als 3 Cubes übereinander

Schürfen

Entsprechend der eigenen Kolonien Erträge nehmen
(Reichweite beachten!)

Phase 3: Aktionen und Wertung (nacheinander)

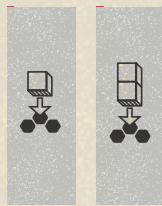
In der neuen Spielreihenfolge führt ihr nun eure Aktionen auf euren Karten aus, immer alle 3 Aktionen, und immer von links nach rechts.



Jede Aktion bezieht sich dabei grundsätzlich auf die Reichweite des Aktionsfeldes (Parsec 1, 2 oder 3), auf dem sie liegt, und auf deine geltende Anpassungsfähigkeit an Planeten (blau, braun, rot).

Zu Beginn des Spiels kannst du also, wenn du noch keine Verbesserungen gekauft hast, nur Aktionen auf freien erdähnlichen Planeten (blau) und im Entfernungsbereich Parsec 1 ausführen.

Symbole der Startkarten



Siedeln / Kolonie gründen

Setze 1 deiner Cubes oder 2 Cubes (als Turm, nicht getrennt als einzelne Cubes) als „Kolonie/n“ auf einen freien Planeten eines Sonnensystems (Ausnahme Kolonie-Erweiterung). Beachte dabei die Reichweite des Aktionsfeldes und deine Anpassungsfähigkeit. Es dürfen nie mehr als 3 Cubes übereinander auf einem Planeten stehen.

Erdähnlicher Planet (bläulich)

Wüsten-Planet (bräunlich)

Entfernung

Vulkan-Planet (rötlich)

Ertrag



Schürfen

Schürfe bis zu 2 Erträge. Um dir den Ertrag eines Sonnensystems nehmen zu dürfen, musst du in diesem wenigstens eine Kolonie besitzen. Pro Kolonie (= jeder einzelne deiner Cubes in diesem Sonnensystem) darfst du dir 1x den Ertrag des Sonnensystems nehmen.

Du darfst mit dieser Aktion auch in 2 verschiedenen Sonnensystemen schürfen. Die Reichweite des Aktionsfeldes (Parsec 1–3) ist auch hier ausschlaggebend. Du darfst mit jedem Cube nur 1x pro Aktionskarte schürfen.

Achtung: Beim „Schürfen“ entfernst du keine Cubes!



Entdecken

Wähle 1 Stapel in der Reichweite des Aktionsfeldes (Parsec 1–3) und nimm davon die obersten 2 Sonnensystem-Plättchen. Wähle 1 der beiden Plättchen und lege es auf ein beliebiges noch freies Feld **in der gewählten Reichweite**. Das andere Plättchen legst du verdeckt unter den Stapel zurück.

Nun darfst du entweder direkt 1 Cube als Kolonie auf einen Planeten des gerade gelegten Plättchens setzen (wenn deine Anpassungsfähigkeit dies erlaubt) oder du erhältst einmalig den Ertrag dieses Sonnensystems, indem du dir die entsprechenden Edelsteine aus dem Vorrat nimmst und/oder um die angegebene Energie auf der Energie-Leiste vorrückst. Wählst du den Ertrag, spielt deine Anpassungsfähigkeit keine Rolle.



Edelsteine nehmen

Nimm dir die 3 abgebildeten Edelsteine aus dem Vorrat.



Edelsteine aufwerten

Du darfst entweder 1 anthrazitfarbenen in 1 goldfarbenen **oder** 1 goldfarbenen in 1 transparenten Edelstein aufwerten.

Nachdem du deine Aktionen ausgeführt hast, schiebst du alle deine eingesetzten Aktionskarten um 1 Feld nach rechts. Die dadurch hinausgeschobene Karte (oder Karten, falls mehrere Karten übereinanderlagen) nimmst du zu deinen anderen Karten auf die Hand; sie ist/sind ab sofort wieder frei einsetzbar. Nachdem du die Karten verschoben hast, ist jetzt das linke Aktionsfeld frei.



Entdecken

Neues Sonnensystem ins Spiel bringen, dann entweder besiedeln oder schürfen (*Reichweite beachten!*)

3 Edelsteine nehmen

Edelstein um 1 Stufe aufwerten

Als letztes alle Karten 1 nach rechts schieben, letzte Karte wieder auf die Hand nehmen

Wertung

Jede Galaxie, in der wenigstens 1 eigene Kolonie ist, maximal 1x pro Runde werten

Mehrheit (>): höhere Zahl
Minderheit (≤): niedrigere Zahl

Prüfe die Mehrheitsverhältnisse, Werte die Galaxie und rücke die entsprechende Energie vor, entferne dann 1 Cube aus der gewerteten Galaxie

Kartenlimit der Bonuskarten = 4


Nur durch Wertungen werden Cubes entfernt!

Wertung



Nun hast du noch die Möglichkeit, sofort Galaxien zu werten (wenn du möchtest). Du darfst jede Galaxie, in der sich wenigstens 1 deiner Kolonien befindet, genau 1x pro Runde werten.

Wenn du mehr Kolonien (= Cubes) als jeder einzelne andere in der Galaxie besitzt (einfache Mehrheit) >, erhältst du die höhere Ausschüttung. Hast du dort nur gleich viele oder weniger Kolonien ≤, erhältst du die niedrigere Ausschüttung.

Um eine Galaxie zu werten, entfernst du genau 1 (beliebigen) deiner Cubes aus dieser Galaxie. Dann erhältst du die entsprechende Energie und gegebenenfalls eine helle Bonuskarte  vom Stapel, die du dir anschaust und dann verdeckt vor dir ablegst.

Achtung: Jeder von euch darf im Spiel höchstens 4 Bonuskarten (helle und dunkle) besitzen. Erhältst du also eine 5., schau sie dir an und entscheide, ob du sie behalten möchtest (dann eine frühere unter den Stapel legen!) oder direkt wieder unter den Stapel schiebst.



Dario (violett) besitzt die Mehrheit in der blauen Galaxie. Er entfernt einen beliebigen seiner 2 Cubes und erhält 8 Energie und eine helle Bonuskarte. Er kann weitere Galaxien werten, aber die blaue in dieser Runde nicht mehr.







In der grünen Galaxie hat Dario nur gleich viele Cubes wie Cecilia (rot) und weniger als Anna (blau). Dario kann aber dennoch seinen Cube entfernen, um 4 Energie und eine helle Bonuskarte zu erhalten.

Hinweis: Cubes werden nur bei den Wertungen entfernt, ansonsten nie.





Nachdem jeder Spieler die dritte Phase beendet hat, endet die aktuelle Runde. Die neue Runde startet direkt wieder mit der nächsten Kaufphase. Dabei bleibt die aktuelle Zugreihenfolge bestehen.

„Dark Tech“

Wenn du es schaffst, so viel Energie zu sammeln, dass du mit deinem Energie-Marker deinen Verbrauchs-Marker einholst, erreichst du dadurch das nächsthöhere „Dark Tech“-Level. Setze deinen Energie-Marker zurück auf die Null und drehe ihn auf das nächsthöhere Level, z. B. von  auf . Hattest du beim Zurücksetzen sogar mehr Energie, als bis zu deinem aktuellen Verbrauch notwendig war, rückst du deinen Marker auf der Energie-Leiste von 0 beginnend weiter um die Differenz vor. Erreichst du dabei erneut deinen Verbrauchs-Marker, steigst du ein weiteres Level auf.

Du hast deinen Verbrauchs-Marker (auf 56) mit deinem Energie-Marker (nun auf 63) eingeholt. Setze deinen Energie-Marker zurück auf 7 (63 - 56 = 7) und drehe ihn einen Level hoch, z. B. von  auf .

Als Gegenleistung für diese Energie-Abgabe erhältst du beim Aufstieg auf „Dark Tech“-Level I und auf „Dark Tech“-Level II eine einmalige „Dark Tech“-Fähigkeit vom Council of Shadows. Am Ende der laufenden Phase, in der du das neue Level erreicht hast (und erst dann!), wählst du eine der „Dark Tech“-Karten aus allen Karten des entsprechenden Stapels aus, führst gegebenenfalls deren Effekt/e aus und legst sie dann offen vor dir ab. Beim ersten Mal wählst du aus Stapel I, beim zweiten Mal aus Stapel II. Mit dem Erreichen des 3. „Dark Tech“-Levels läutest du das Spielende ein, du erhältst dann keine „Dark Tech“-Karte mehr, aber den Thron, den du vor dir abstellst.

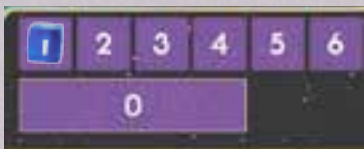
Gibt es Mitspieler, die in diesem Moment ein geringeres „Dark Tech“-Level haben als du, erhalten diese Edelsteine. Hast du „Dark Tech“-Level I erreicht, erhält jeder, der noch kein „Dark Tech“-Level hat, 1  Edelstein. Hast du dein zweites „Dark Tech“-Level erreicht, erhalten alle mit „Dark Tech“-Level I je 1  Edelstein, und alle noch ganz ohne Level sogar 1  und 1  Edelstein.




Anna ist auf „Dark Tech“-Level 0. Sie erhält 5 Energie durch die Wertung in der roten Galaxie (dort hatte sie weniger Cubes als ihre Mitspieler).



Hierdurch erreicht sie die 41 und überholt damit ihren Verbrauchs-Marker (auf 40). Sie könnte noch weiter werten, entscheidet sich aber, aufzuhören.



Sie zieht ihren Energie-Marker auf Feld 1 der Leiste zurück, dreht ihn auf 1 Level und erhält dadurch eine „Dark Tech“-Karte von Stapel .

„Dark Tech“

Wer mit seinem Energie-Marker seinen Verbrauchs-Marker erreicht oder überholt, steigt um 1 „Dark Tech“-Level auf und richtet seinen Energie-Marker entsprechend neu aus

Von „Dark Tech“-Level 0 auf Level I aufsteigen, dann auf Level II und schließlich auf III (Spielende!)



Spieler sucht sich 1 „Dark Tech“-Karte I bzw. 1 „Dark Tech“-Karte II aus; zurückliegende Mitspieler erhalten Edelsteine

SPIELENDE

Sobald jemand „Dark Tech“-Level III erreicht hat, noch laufende Runde zu Ende spielen

Endwertung:

- restliche Edelsteine (1-3)
- KI-Karten (2)
- Bonuskarten

Sollte man innerhalb einer Phase 2x ein „Dark Tech“-Level aufsteigen (also 2x seinen Verbrauch überholen), so werden am Ende der Phase beide Level-Erhöhungen chronologisch und nacheinander durchgeführt.

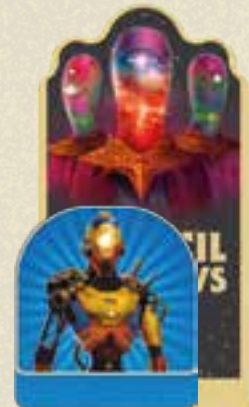
Sonderfall: Durch einen negativen Verbrauch in der Planphase (KI-Karten) kann kein neues „Dark Tech“-Level erreicht werden. Der Verbrauchs-Marker darf also zu keinem Zeitpunkt „von oben“ den Energie-Marker erreichen. Er bleibt also immer mindestens 1 Feld über dem Energie-Marker stehen.

SPIELENDE




Erlangt einer von euch „Dark Tech“-Level III, erhält er den Thron und läutet damit das Spielende ein. Die aktuelle Runde wird noch zu Ende gespielt. Dabei kann es auch geschehen, dass jemand sein „Dark Tech“-Level noch über das 3. Level hinaus erhöht.

Nachdem die laufende Runde für alle beendet ist, gibt es noch eine Endwertung, in der jeder noch weitere Energie erhalten und vorrücken kann.

Der Spieler mit dem Thron beginnt.



Jeder erhält noch Energie für ...

- die restlichen eigenen Edelsteine ( : 1,  : 2,  : 3)
- jede eigene KI-Karte: 2 (Startkarten zählen nicht)
- jede eigene Bonuskarte: die entsprechende Energie (siehe Seite 22).

Schafft ihr es, im Rahmen der Endwertung noch „Dark Tech“-Level aufzusteigen, dreht ihr euren Würfel entsprechend um und tragt die Energie auf der Leiste weiter ab. Ihr erhaltet aber weder „Dark Tech“-Karten, noch werden Edelsteine an zurückliegende Spieler ausgeschüttet.

Wer das höchste „Dark Tech“-Level hat, gewinnt und darf sein Portrait auf den Thron stellen.

Befinden sich mehrere von euch auf demselben Level, gewinnt, wer hier von noch mehr Energie besitzt. Herrscht auch da Gleichstand, zählt die Mehrheit an Cubes auf dem Spielplan als Tie-Breaker. Herrscht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

ERWEITERUNGEN

1 Modul 1: Raumstationen

Ihr erhaltet zu Spielbeginn die 3 Raumstationen eurer Farbe und legt sie neben eurem Tableau bereit.

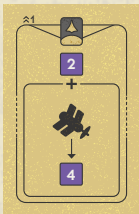
Raumstationen können wie die KI-Karten und die Verbesserungen des Tableaus in der Kaufphase einer Runde gekauft werden. Ihre Kosten stehen jeweils auf der linken Seite.

Jede Raumstation hat einen anderen Effekt auf die Galaxie, in der sie errichtet wird (siehe unten).



Legt die gekaufte Raumstation auf ein freies Raumstationen-Feld der gewünschten Galaxie. Dort verbleibt sie bis zum Spielende.

Sie kann nicht entfernt oder ausgetauscht werden. Pro Galaxie kann nur 1 Raumstation errichtet werden. Wer eine Raumstation in einer Galaxie errichten möchte, muss zu diesem Zeitpunkt in dieser Galaxie mindestens 1 Kolonie besitzen.



Hinweis: Mischt, wenn ihr mit der Erweiterung „Modul 1: Raumstationen“ spielt, zu Spielbeginn die hier abgebildete dunkle Bonuskarte in den entsprechenden Stapel ein.



Station „Schürfen“

Nimm dir in dieser Galaxie den Ertrag eines beliebigen Sonnensystems, in dem du wenigstens 1 Kolonie hast. Dies gilt ab jetzt jede Runde in deiner Wertungsphase, egal ob du wertest oder nicht.



Station „Werden“

Du darfst diese Galaxie werten, ohne einen deiner Cubes entfernen zu müssen. Du musst dort aber trotzdem wenigstens 1 Kolonie haben.



Station „Siedeln“

Setze 3 deiner Cubes direkt auf diese Raumstation. Diese Cubes zählen neben deinen anderen Kolonien, die du hier hast, für die Bestimmung der Mehrheiten.

ERWEITERUNGEN

Modul 1: Raumstationen

Teil der Kaufaktion;
Kosten stehen links

Auf leeres Raumstationen-Feld einer Galaxie legen, in der man mindestens eine Kolonie hat

Station „Schürfen“

Station „Werden“

Station „Siedeln“

Modul 2: Anführer

Zu Beginn entgegen der
Zugreihenfolge 1 aussuchen

Modul 2: Anführer

Unabhängig davon, ob ihr mit oder ohne Modul 1 spielt, nehmt ihr zu Beginn die 6 „Anführer“ ins Spiel. Wer zu Spielbeginn nach der Auslösung das höchste Reihenfolgeplättchen hat, nimmt sich alle 6 Anführer und sucht sich 1 davon aus. Die übrigen gibt er an den Spieler mit dem nächstniedrigeren Reihenfolgeplättchen weiter usw., bis auch der letzte (mit dem Reihenfolgeplättchen 1) sich einen Anführer ausgesucht hat. Die übrigen Anführer legt ihr zurück in die Schachtel.



Buteo

Erhöhe zu Beginn deinen
Verbrauch um 10 (= 30).

Du darfst jede Runde während deiner Wertungsphase 1x in beliebiger Reichweite schürfen! Wie bei der Schürf-Aktion musst du eine Kolonie in dem Sonnensystem besitzen, in dem du schürfen möchtest.



Zoe

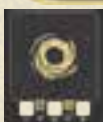
Erhöhe zu Beginn deinen
Verbrauch um 14 (= 34).

In jeder Kaufphase darfst du kostenfrei 1 Kolonie entsprechend deiner Platzierungsmöglichkeiten (bläulich, bräunlich, rötlich) in beliebiger Reichweite draufsetzen. Das ist keine Kaufaktion.



Ava

Erhöhe zu Beginn deinen
Verbrauch um 8 (= 28).



Nimm dir das zusätzliche Aktionsfeld und lege es rechts neben dein Spielertableau. Die Aktionskarten wandern

von nun an vom 3. auf das neue 4. Feld und erst vom 4. wieder auf die Hand. Lege einen Cube auf Parsec 1. Du kannst auch bei diesem zusätzlichen Aktionsfeld die Reichweite ausbauen.



Casares

Erhöhe zu Beginn deinen
Verbrauch um 6 (= 26).

Hast du in einer Galaxie 3 oder mehr Kolonien, musst du dort beim Werten keinen Cube mehr entfernen.

Achtung: Mit Casares als Anführer darfst du die KI-Karte, die das Siedeln mit einem 3er-Turm ermöglicht, nicht kaufen!



S3E3

Erhöhe zu Beginn deinen
Verbrauch um 7 (= 27).

Zähle vor jeder Wertung alle deine Kolonien auf dem Spielplan und rücke deinen Energie-Marker entsprechend vor. Anschließend kannst du werten.






Breish

Erhöhe zu Beginn deinen
Verbrauch um 5 (= 25).
Zudem startest du mit
8 Energie.

Bei den Wertungen erhältst du auch bei Gleichstand in Galaxien schon die höhere Ausschüttung.

Das Spiel zu viert oder zu zweit

Mit 4 Spielern benutzt ihr die Vorderseite des Spielplans (3/4 ). Ihr spielt mit allen Bonuskarten, die das (3/4 ) zeigen und natürlich auch mit alle 4 Reihenfolgeplättchen.

Mit 2 Spielern benutzt ihr die Rückseite des Spielplans (2 ). Legt zudem zu Spielbeginn die 4 Bonuskarten mit der gelben, türkisfarbenen, braunen und beigefarbenen Galaxie zurück in die Schachtel, sowie die Reihenfolgeplättchen „3“ und „4“.

Beispiel für eine Runde (2er-Spiel)

Bernd wird als Startspieler ausgelost. Er kauft sich zu Beginn eine KI-Karte (neue KI-Karte aufdecken) und baut sein Tableau aus.

Cecilia ist an der Reihe. Sie kauft sich ebenfalls eine KI-Karte. Den goldfarbenen Edelstein hebt sie sich für die nächste Runde auf.

Dann platzieren beide hinter ihrem Sichtschirm ihre Aktionskarten. Danach werden diese präsentiert und der Verbrauch markiert. Bernd setzt seinen Verbrauchs-Marker 12 Felder vor und Cecilia nur 4. Bernd behält das 1er-Plättchen, da er diese Runde mehr verbraucht hat als Cecilia (die die „2“ behält).

Phase 3 läuft wieder nacheinander ab. Bernd beginnt. Er führt nun von links nach rechts seine 3 Aktionen durch.



Zuerst entdeckt er. Da er das 1. Aktionsfeld bereits auf „Parsec 2“ verbessert hat, darf er bis zum Bereich Parsec 2 entdecken. Er zieht 2 Sonnensystem-Plättchen vom Parsec 2-Stapel, sucht sich ein passendes aus und legt das andere wieder zurück unter den Stapel. Das ausgesuchte Plättchen legt er jetzt offen auf ein beliebiges freies Feld in Reichweite Parsec 2 (und nur da!). Danach darf er entscheiden, ob er 1 Cube auf einen erdähnlichen Planeten setzt **oder** sich die Erträge des Sonnensystems nimmt (dann setzt er keinen Cube!). Er entscheidet sich dafür, 1 Cube auf dem gerade gelegten Plättchen zu platzieren.

Als 2. Aktion darf er einen Turm aus 2 Cubes auf einen beliebigen freien bläulichen Planeten in Reichweite Parsec 1 setzen.

Als 3. Aktion darf er 2x in Entfernung Parsec 1 schürfen. Da er nur die beiden Cubes aus Aktion 2 in Parsec 1 stehen hat, nimmt er sich 2x den Ertrag dieses Sonnensystems (es werden keine Cubes entfernt!). Danach hat er seine Aktionen beendet und schiebt alle 3 Aktionskarten um 1 Feld nach rechts. Die Schürfen-Karte nimmt er jetzt wieder zurück auf die Hand.



Zum Schluss der 3. Phase darf er noch entscheiden, ob er wertet. Er entscheidet sich dafür, beide Galaxien zu werten, in denen er Kolonien hat. Er muss je einen Cube entfernen. Beide Male hat er als einziger Kolonien in den Galaxien, somit jeweils die Mehrheit: Er erhält die höhere Ausschüttung. Er rückt seinen Energie-Marker entsprechend vor. Danach ist seine Runde beendet.

Anschließend ist Cecilia an der Reihe, ihre 3 Aktionen von links nach rechts auszuführen.



Zuerst entdeckt sie in Reichweite Parsec 1: Sie zieht 2 Sonnensystem-Plättchen vom Parsec 1-Stapel, legt eins zurück und platziert das andere offen auf einem beliebigen freien Feld in Reichweite 1. Sie entschließt sich, ebenfalls 1 Cube darauf zu setzen.

Auf ihr 2. Aktionsfeld hat sie ihre neugekaufte KI-Karte gelegt. Sie ermöglicht ihr zwar keine Aktion, aber dafür hat sie ihren Verbrauch in dieser Runde um 2 verringert.

Als 3. Aktion darf sie 1 Cube in Reichweite 1 setzen. Da sie noch nichts verbessert hat, darf sie diesen lediglich auf einem freien bläulichen Planeten und nicht auf anderen Cubes platzieren. Sie entscheidet sich dafür, nochmal in der gleichen Galaxie zu siedeln, in der sie bereits mit der 1. Aktion ein Sonnensystem entdeckt hat.

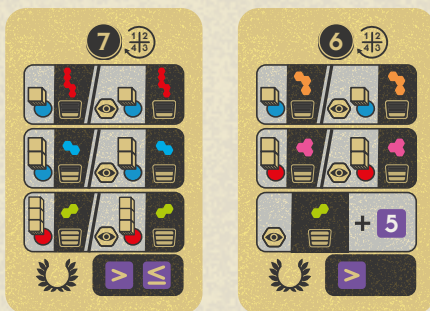
Nachdem sie die Aktionen ausgeführt hat, schiebt auch sie alle Karten um 1 Feld nach rechts und nimmt die herausgeschobene zurück auf die Hand. Da sie nur Kolonien in einer einzigen Galaxie hat, darf sie auch nur diese werten. Sie nimmt also 1 Cube aus der Galaxie zurück und rückt die erhaltene Energie entsprechend mit ihrem Energie-Marker vor.

Es beginnt eine neue Runde, wieder zuerst mit der Kaufphase, Bernd fängt an ...



Der Automa-Modus

Im Automa-Spiel spielst du mit dem 2er-Spielplan (2 Personen). Du spielst gegen die KI, die sich die „Automas“ zu Untertanen gemacht hat. Du kannst demnach nur aus den 3 anderen Völkern, „Tretans“, „Shengar“ oder „Humans“, auswählen. Leg die blauen Cubes der KI bereit und setze Energie-Marker und Verbrauchs-Marker auf ihre Startfelder. Leg auch die beiden Reihenfolgemarkers 1 und 2 bereit. Nimm die 16 Automa-Karten, unterteile sie nach den „Dark Tech“-Leveln auf ihrer Rückseite in 3 Stapel, die du separat mischst und verdeckt bereitlegst.



Hinweis: Die 2 links abgebildeten, bei den Aktionen silberfarbenen hinterlegten Automa-Karten solltest du nur benutzen, wenn du mit dem Automa-Spiel schon vertrauter bist. In dem Fall mische sie einfach in ihre entsprechenden Stapel ein.

Das Spiel verläuft den Basis-Regeln entsprechend. Nachdem du gekauft und deinen Zug geplant hast, deckst du die oberste Karte des Automa-Stapels auf – zu Beginn eine Karte vom „Dark Tech“-Level 0. Die Reihenfolge eurer Züge wird wie sonst auch über den höheren aktuellen Verbrauch bestimmt. Kommt die KI an die Reihe, führst du für sie die Aktionen, nacheinander von oben nach unten, aus. Wenn eine linke Aktion nicht umsetzbar ist, führst du stattdessen die Alternative rechts daneben aus. Geht auch das nicht, überspring diese Aktion. Wenn es beim Siedeln für die KI mehrere Planeten zur Auswahl gibt, darfst du beliebig und auch in deinem Interesse den Zielplaneten bestimmen.

Sobald die KI ein neues „Dark Tech“-Level erreicht, zieh für sie ab dem Zeitpunkt vom nächsthöheren Stapel. Du bekommst keinen Ausgleich, wenn die KI ein neues Level erreicht.

Auch die KI beendet das Spiel, wenn sie das 3. „Dark Tech“-Level erreicht. Die Endwertung erfolgt auch für sie, sie hat aber weder überzählige Edelsteine noch gekaufte KI-Karten, sondern punktet bei der Endwertung lediglich noch mit all ihren hellen Bonuskarten (sie muss sich nicht an das Limit von 4 halten!).

Automa-Modus

Spiel gegen die KI:
Entsprechende Automa-Karten bereitlegen, ansonsten ähnlich dem 2er-Spiel

Entsprechend der Basis-Regeln spielen

Immer linke Aktion ausführen, wenn nicht möglich, rechte Alternative ausführen (wenn erneut nicht möglich: Aktion verfällt)

Bei der Endwertung zählen nur alle hellen Bonuskarten für die KI

Beispiel für eine Automa-Karte:

Verbrauchswert (hier 11)

Aktion 1 und Alternative

(Die KI siedelt mit einem 2er-Turm auf einem Wüsten-Planeten in Entfernung Parsec 2 der blauen Galaxie. Ist dort kein brauner Planet frei, entdeckt sie stattdessen (in der blauen Galaxie) und siedelt dann auf einem freien Vulkan-Planeten des neuen Plättchens mit einem 2er-Turm.)

Aktion 2 und Alternative

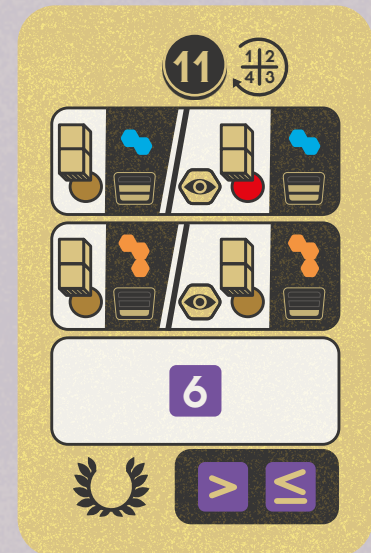
(Die KI siedelt auf einem Wüsten-Planeten der orangefarbenen Galaxie. Ist dort kein brauner Planet frei, entdeckt sie stattdessen in der orangefarbenen Galaxie und siedelt dann mit einem 2er-Turm auf einem freien Wüsten-Planeten des neuen Plättchens.)

Aktion 3, hier: keine Alternative

(Die KI erhält 6 Energie.)

Wertungsart

(Die KI wertet alle Galaxien, in denen sie vertreten ist. Du entscheidest im Zweifel, welcher Cube genommen wird.)



Die KI siedelt mit 1 Kolonie bzw. einem 2er-Turm auf einem erdähnlichen Planeten in Parsec 2 und den abgebildeten Galaxien.



Das ist der Verbrauchswert der KI. Entsprechend ihren Verbrauchs-Marker vorrücken. Diese Werte liegen zwischen -5 und 15.

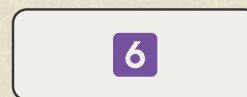


Die KI entdeckt zuerst und siedelt dann mit 1 Kolonie auf einem erdähnlichen Planeten in Parsec 2 in der abgebildeten Galaxie.

Die KI entdeckt zuerst und siedelt dann mit 3 Kolonien auf einem Vulkan-Planeten in Parsec 3 in der abgebildeten Galaxie.



Die 4 durchgestrichenen KI-Karten aus der offenen Auslage entfernen und durch neue vom Stapel ersetzen.



Die KI erhält X Energie (hier 6).



Die KI siedelt mit einem 2er-Turm auf einem Wüsten-Planeten in Parsec 2 in der abgebildeten Galaxie.

Die KI entdeckt zuerst in Parsec 2 und siedelt dann mit einem 2er-Turm auf einem Wüsten-Planeten dieses Plättchens.



Die KI wertet alle Galaxien, in der sie die Mehrheit hat.



Die KI wertet alle Galaxien, in der sie mit wenigstens 1 Kolonie vertreten ist.

GLOSSAR DER KARTEN

„Dark Tech“-Level I:



Neues Sternentor

Nimm dir das zusätzliche Aktionsfeld. Dieses ist bereits auf die Reichweite Parsec 3 verbessert. Leg das Kärtchen rechts neben dein Tableau. Die Aktionskarten wandern von nun an vom 3. auf das neue 4. Feld und erst vom 4. wieder auf die Hand.

Nimm dir zusätzlich sofort 1 goldfarbenen Edelstein.

Hinweis: Besitzt du auch den Anführer Ava, hast du nun 5 Aktionsfelder.



Edelsteinaufwertung

Immer wenn du durch einen Ertrag Edelsteine erhältst, nimm dir um eine Stufe höherwertigere Edelsteine, also statt anthrazitfarben goldfarben und statt goldfarben transparent. (Transparente Edelsteine kannst du natürlich nicht mehr aufwerten.)

Nimm dir zusätzlich sofort 1 transparenten Edelstein.



Volk der Entdecker

Immer wenn du ein Sonnensystem entdeckst und auf diesem Kolonien gründest, darfst du 1 Cube mehr setzen als es dir die Aktionskarte erlaubt (z. B. statt 1 Cube einen Turm aus 2 Cubes). Aber auch hierdurch darfst du nicht höher als 3 Cubes bauen.



Wissenschaftliche Siedlungen

Du darfst sofort 1 Kolonie gründen (egal auf welchem Planeten und in welcher Reichweite; ob du obenauf bauen darfst, ist abhängig von deiner entsprechenden Verbesserung).

Zusätzlich erhältst du 1x den Ertrag dieses Sonnensystems.



Imperium

Egal, ob du wertest oder nicht, erhalte vorher 3 Energie für jede Galaxie, in der du die einfache Mehrheit besitzt.



Flexible Volksplanung

Verbessere sofort (kostenlos!) alle deine Reichweiten deiner Aktionsfelder auf Parsec 2 und anschließend auf Parsec 3. Für jede Verbesserung rücke deinen Energie-Marker 1 Feld vor.



Energiesparer

Verringere deinen Verbrauch sofort und einmalig um 7.



Weit gereist

Du darfst ab sofort, immer wenn du schürfst, auch von Kolonien der Mitspieler schürfen. Reichweite beachten!

Nimm dir sofort 1 transparenten Edelstein.

„Dark Tech“-Level II:



Volk der Ressourcen

Du darfst sofort und einmalig 2x in Sonnensystemen schürfen, in denen du wenigstens 1 Kolonie hast (egal in welcher Reichweite).



Perpetuum mobile

Dein Verbrauch in jeder weiteren Runde liegt bei 0 (egal, welche Aktionskarten du auslegst)! Dies gilt allerdings auch fürs Bestimmen der Zugreihenfolge, d. h. du bist vermutlich ab jetzt immer Letzter.



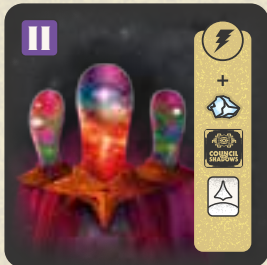
Feudalismus

Egal, ob du wertest oder nicht, erhalte vorher 3 Energie für jedes Sonnensystem, in dem du die einfache Mehrheit besitzt.



Entdeckungsreise

Du darfst sofort 1 Entdeckungsaktion ausführen und in dem entdeckten Sonnensystem entweder einen 2er-Turm als Kolonie platzieren (egal auf welchen Planeten und in welcher Distanz; oder 2 x schürfen!



Informationsvorsprung

Nimm dir (kostenlos!) eine beliebige ausliegende KI-Karte (anschließend wieder ersetzen) und die oberste Karte vom Stapel der hellen Bonuskarten. Nimm dir zusätzlich 1 transparenten Edelstein.



Dominantes Volk

Du darfst sofort nochmals bis zu 2 *unterschiedliche* Galaxien werten, genau wie bei der normalen Wertung, *also inkl. der Mehrheitsbestimmung und des Entferns von jeweils 1 Cube.*



Energieschub

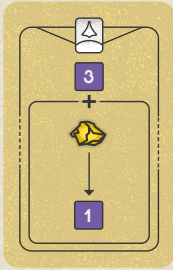
Du erhältst sofort und einmalig 10 Energie.



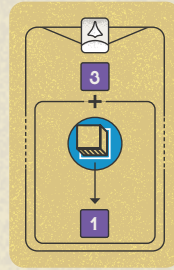
Zusatzsiedlung

Du darfst sofort eine 2er-Kolonie errichten (egal auf welchem Planeten und in welcher Distanz; ob du obenauf bauen darfst, ist abhängig von deiner entsprechenden Verbesserung).

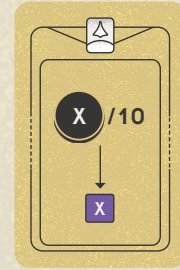
Die Bonuskarten



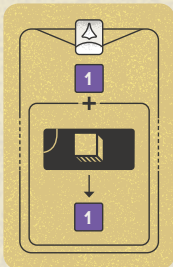
Du erhältst 3 Energie plus 1 Energie für jeden abgebildeten Edelstein (*hier: goldfarben*), den du am Ende noch übrig hast.



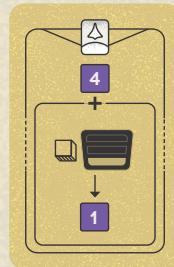
Du erhältst 3 Energie plus 1 Energie für jeden deiner Cubes auf der abgebildeten Planetenart (*hier: erdähnlich*).



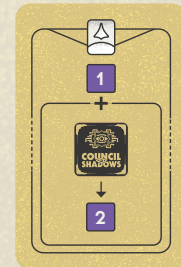
Dividiere deinen Gesamtverbrauch durch 10 und runde diese Zahl ab. Du erhältst entsprechend viel Energie.



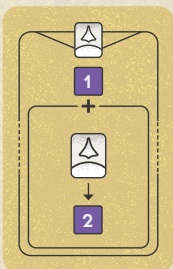
Du erhältst 1 Energie plus 1 Energie für jeden Cube auf deinem Tableau, inkl. der Zusatz-Tableaus (*ohne die vorgedruckten!*).



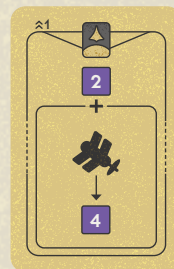
Du erhältst 4 Energie plus 1 Energie für jeden deiner Cubes in dem abgebildeten Bereich (*hier: Parsec 1*).



Du erhältst 1 Energie plus 2 zusätzliche Energie für jede deiner KI-Karten – ohne Startkarten (also 4 statt der üblichen 2).



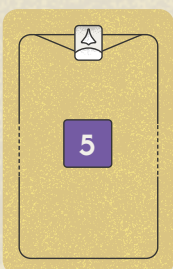
Du erhältst 1 Energie plus 2 Energie für jede helle Bonuskarte inkl. dieser.



Du erhältst 2 Energie plus 4 Energie für jede deiner errichteten Raumstationen.
Nur mit Modul 1 im Spiel!



Du erhältst 3 Energie plus 6 Energie, wenn du in dieser Galaxie (*hier: grau*) die Mehrheit besitzt. Andernfalls erhältst du 3 Energie, sofern du wenigstens eine Kolonie in der abgebildeten Galaxie hast.



Du erhältst 5 Energie.

Die Aktionskarten (Auswahl)



Setze 1 Cube (nach deinen Fähigkeiten) **und** schürfe 1x in dem Sonnensystem, in das du den Cube gesetzt hast.



Du entdeckst ein Sonnensystem (Aktionsreichweite egal) und platzierst entweder einen Cube (Anpassungsfähigkeit egal) **oder** du schürfst 1x im gerade gelegtem Sonnensystem.



Setze einen Turm aus 2 Cubes auf einen beliebigen freien Planeten in einer beliebigen Entfernung.

Solltest du über die Kolonie-Erweiterung verfügen, darfst du auch *auf* Cubes setzen (beachte weiterhin maximal 3 Cubes pro Planet).



Entdecke ein Sonnensystem (Aktionsreichweite beachten) und platziere einen Cube (Anpassungsfähigkeit beachten). **Zusätzlich** darfst du sofort in dem gerade gelegten Sonnensystem 1x schürfen.



Setze einen Turm aus 3 Cubes auf einen freien Planeten entsprechend deiner Anpassungsfähigkeit und Reichweite des Aktionslots.

Es dürfen nie mehr als 3 Cubes auf einem Planeten stehen.



Diese Karte hat einen negativen Wert von -1 bei der Berechnung des Verbrauchs in Phase 2.

Als Aktion in Phase 3 darfst du zudem entsprechend deiner erlaubten Reichweite ein Sonnensystem entdecken und dort entweder 1 Cube platzieren **oder** 1x schürfen.



Du darfst entweder einen Cube auf einen Planeten setzen (Anpassungsfähigkeit, Kolonie-Erweiterung und Reichweite beachten!) **oder** du entdeckst ein Sonnensystem und setzt einen Cube **oder** schürfst im gerade gelegten Sonnensystem.


















Dein Verbrauch in Phase 2 sinkt um 4. In Phase 3 wird keine Aktion durchgeführt.



Du entdeckst ein Sonnensystem und platzierst entweder 2 Cubes auf einem Planeten (Anpassungsfähigkeit, Kolonie-Erweiterung und Reichweite beachten!) **oder** du schürfst 2x.

Übersicht ausgewählter Symbole

	Du erhältst 3 Energie.		Eine KI-Karte		Symbol für eine Raumstation
	Sofort und einmalig		Dieses Symbol bedeutet, dass die Aktion in beliebiger Entfernung und auf beliebigen Planeten durchgeführt werden kann.		Die Mehrheit in einer Galaxie haben.
	Immer wenn du entdeckst		1x pro abgebildeten Cube den Ertrag einer Kolonie eines Sonnensystems nehmen. Reichweite beachten. Ein Cube kann pro Aktionskarte nur 1x verwendet werden.		Die Mehrheit in einem Sonnensystem (Hexplättchen) haben.
	Immer in der Wertungsphase		Einkaufsphase		„Dark Tech“-Level
	Planungsphase der Aktionen		Bestimmung des Energieverbrauchs		Helle Bonuskarte: Bekommt man beim Werten bestimmter Galaxien. Werden bei Spielende ausgewertet.
	Bestimmung der Spielreihenfolge		Zeigt die maximale Entfernung der Karten bzw. Aktionsfelder.		Dunkle Bonuskarte: Bekommt man zu Spielbeginn. Werden bei Spielende ausgewertet.
	Symbole für den Verbrauch		Einen Cube auf einen Planeten setzen. Reichweite und Anpassungsfähigkeit beachten.		

Autoren und Verlag danken den vielen Testspielern für ihr großes Engagement und ihre zahlreichen Anregungen, besonders:

Jan Scherer, Jörn Koch, Andreas Wagner, Kathi Kallenborn, Melissa Hoffmann, Pierre Schumberra, Michael Klasen, Jens Merkl, Laura Kloos, Heiko Schmitt, Stefan Brück, allen Mitgliedern des Legendary Games Club St. Wendel, Manuel Renn, Rita Modl, Nils Stamer, Alexandre Laurenti Done, Martin Braun, Matthias Prinz, Bianca Lüscher und dem Copyshop Bliesen sowie den vielen Testgruppen in Rotenburg, Lieberhausen und Krumbach.

Sollten Sie Kritik, Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel haben, schreiben Sie uns:

alea@ravensburger.de
www.aleaspiele.de

© 2020 Martin Kallenborn, Jochen Scherer
© 2022
Regelversion 1.1

Autoren: Martin Kallenborn, Jochen Scherer
Grafik: Sam Dawson
Illustration: Armin Rangani
Redaktion: André Maack

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

Ravensburger