

VLADIMÍR SUCHÝ

PULSAR 2849

SPIELREGEL

SPIELMATERIAL



1 doppelseitiger Sternhaufen-Spielplan



1 doppelseitiges Würfel-Tableau



6 doppelseitige Technologie-Tableaus



1 Würfelmodifikator-Tableau



1 Gyrodyne-Tableau



24 Transmitter-Plättchen



6 doppelseitige Zieltafeln



1 Runden-Anzeiger



4 doppelseitige HQ-Tableaus



17 Planetensystem-Plättchen



Je 6 Pulsar-Besitzringe in jeder der 4 Farben



Je 10 Gyrodyne-Plättchen 3 verschiedener Typen



3 Konstruktionsbonus-Plättchen mit 7 Punkten



3 Konstruktionsbonus-Plättchen mit 4 Punkten



12 Entdeckungsbonus-Plättchen



12 Marker im Wert von 4 Cubes



Je 1 100/200-Punkte-Plättchen in jeder der 4 Farben



12 Plus-Minus-Modifikator-Marker



9 Plus-Zwei-Modifikator-Marker



Je 3 Raumschiffe in jeder der 4 Farben



Je 30+ Kunststoffmarker in jeder der 4 Farben



1 Median-Anzeiger



25+ Technik-Cubes



1 roter Würfel



1 Spielregel



1 Technologie-Übersicht



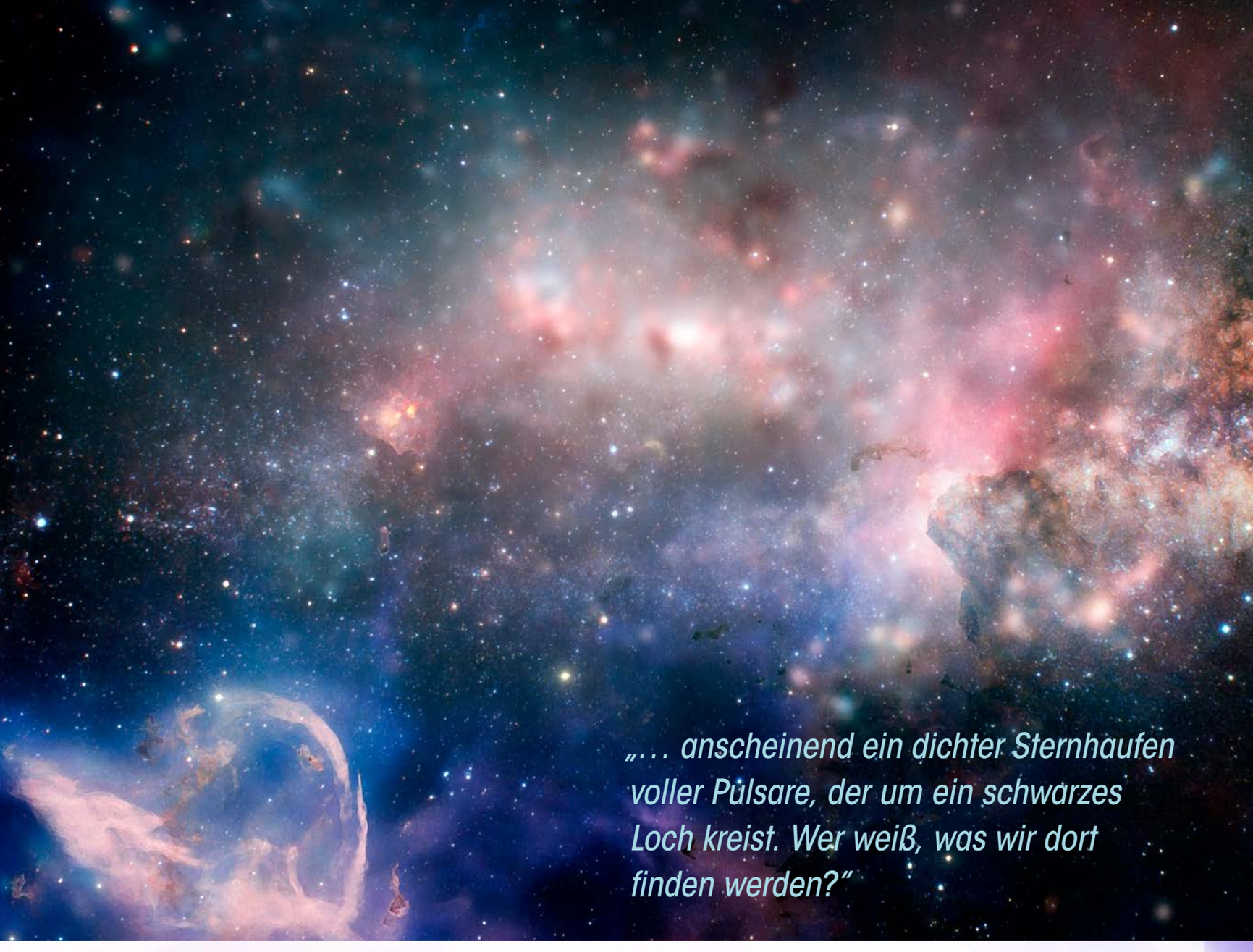
4 Spielerhilfen



9 silberne Würfel

Paul Grogan von „Gaming Rules!" erklärt die Spielregeln (englisch).
Verfügbar unter cge.as/puv

GAMING RULES!



ÜBERBLICK

HINTERGRUND

Wir schreiben das Jahr 2849 – ein interstellarer Energierausch steht kurz vor dem Ausbruch. Rivalisierende Unternehmen haben Forschungsschiffe am Rand eines mit Pulsaren übersäten Sternhaufens in Stellung gebracht, um dessen Reichtümer auszubeuten.

Die Spieler weiten den Einflussbereich ihrer Unternehmen aus, indem sie gigantische Megastrukturen im All erreichten. Gyrodynamische Generatoren rotieren um Pulsare und liefern Energie ohne Verzögerung über gewaltige Entfernungen. Über eine Energietransmissions-Struktur wird die Energie zu kürzlich entdeckten, entfernten Planeten geleitet. Ein neuer Goldrausch beginnt!

SPIELABLAUF

Eine Partie verläuft über 8 Runden. Jede Runde besteht aus diesen aufeinanderfolgenden Phasen:

1. **Würfelphase:** Die Spieler sind nacheinander mit dem Auswählen von Würfeln am Zug.
2. **Aktionsphase:** Jeder Spieler darf in seinem Zug die gewählten Würfel für Aktionen einsetzen.
3. **Produktionsphase:** Die Spieler erhalten Punkte und bereiten die nächste Runde vor.

Punkte stellen den Erfolg eines Unternehmens dar, seine Rolle in der Energieversorgungsindustrie zu erfüllen. Bei Spielende erhalten die Spieler weitere Punkte abhängig von diversen Aspekten ihrer Fortschritte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

SPIELAUFBAU

Würfel-Tableau: Legt dieses mit der richtigen Seite nach oben an den Rand des Sternhaufen-Spielplans. Die Seite hängt bei diesem Tableau von der Spielerzahl ab.

4 Diese Seite gilt für eine Partie zu viert.

2 3 Diese für eine Partie zu zweit oder dritt.

Die Vorbereitung der Raumschiffe und Marker findet ihr auf Seite 6.

Sternhaufen-Spielplan: Legt diesen in die Tischmitte. Ihr könnt eine beliebige Seite wählen. Auf einer Seite enden einige Verbindungswege mit toten Enden, was besondere Taktiken erfordert. Für die erste Partie solltet ihr die Seite ohne tote Enden verwenden. Sie hat ein ❄ beim Feld für 0 Punkte.

Würfel: Die Anzahl der Würfel hängt von der Spieleranzahl ab.

9× **Partie zu viert:** Ihr benötigt alle 9 silbernen und den roten Würfel.

7× **Partie zu zweit oder dritt:** Ihr benötigt 7 silberne und den roten Würfel. 2 silberne Würfel bleiben in der Spielschachtel.

Legt die Würfel zunächst auf das Schwarze Loch in der Spielplanmitte.

Median-Anzeiger: Legt diesen zunächst neben das Würfel-Tableau.

Planetensystem-Plättchen: Mischt diese Plättchen verdeckt und legt 16 davon verdeckt auf die Planetensystem-Orte des Sternhaufen-Spielplans. Legt das übrige Plättchen unbesehen in die Spielschachtel zurück.

Gyrodyne-Tableau: Legt dieses Tableau neben den Spielplan.

Gyrodyne-Plättchen: Sortiert diese nach Typ und stapelt jede Gruppe auf ihrem Platz des Gyrodyne-Tableaus.

Konstruktionsbonus-Plättchen: Bildet 3 Paare, in denen jeweils ein 7-Punkte-Plättchen auf dem 4-Punkte-Plättchen liegt. Legt diese Paare auf die entsprechenden Plätze des Gyrodyne-Tableaus.

Würfelmodifikator-Tableau: Legt dieses neben den Spielplan.

Plus-Minus-Modifikator-Marker: Jeder Spieler erhält einen. Legt die übrigen auf den entsprechenden Platz des Würfelmodifikator-Tableaus.

Plus-Zwei-Modifikator-Marker: Stapelt diese auf dem entsprechenden Platz des Würfelmodifikator-Tableaus.

Entdeckungsbonus-Plättchen: Mischt sie und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan.

3 der 6 Zieltafeln: In der ersten Partie solltet ihr die drei mit ❁ gekennzeichneten Zieltafeln verwenden. Legt sie mit der markierten Seite nach oben an den Spielplan. In späteren Partien wählt ihr 3 zufällige mit einer zufälligen Seite nach oben aus. Die übrigen 3 Tafeln bleiben in der Spielschachtel.

Rundenanzeiger: Dieser Anzeiger zeigt die laufende Runde an. Platziert ihn so, dass er auf die innerste Reihe der Technologien zeigt.

3 der 6 Technologie-Tableaus: Technologien gibt es in drei Kategorien – I, II und III. Ihr benötigt ein Tableau pro Kategorie. In einer späteren Partie könnt ihr die Tableaus jeder Kategorie zufällig wählen. Beispielsweise DI, AII und CIII. In der ersten Partie solltet ihr jedoch AI, AII und AIII verwenden. Diese Tableaus werden auf der ersten Seite der Technologie-Übersicht beschrieben. Legt sie an den Spielplan, in folgender Reihenfolge: Tableau I innen und Tableau III außen.

Technik-Cubes: Legt sie in Griffweite bereit.

Marker „4 Cubes": Jeder Marker steht für 4 Technik-Cubes. Während einer Partie dürft ihr beliebig wechseln.

Transmitter-Plättchen: Sortiert sie nach Buchstaben – A, B und C. Stapelt jede Gruppe mit der Buchstaben-Seite nach oben und mischt sie. Bildet einen großen Stapel, alle Plättchen mit C unten, darauf die mit B, ganz oben die mit A.

Legt die obersten 3 Transmitter neben dem Stapel aus, sodass alle Spieler die darauf abgedruckten silbernen Würfel sehen können.



Das übrige Material wird auf der nächsten Seite beschrieben.

AUFBAU DER SPIELERBEREICHE

SPIELER-MATERIAL

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich das folgende Material:

3 Raumschiffe
(in Partien zu dritt oder viert werden nur 2 benötigt)



6 Pulsar-Besitzringe



1 100/200-Punkte-Plättchen



1 Plus-Minus-Modifikator-Marker





Spieler-Marker



1 von 4 HQ-Tableaus

Lasst in der ersten Partie die HQ-Tableaus einfach in der Spielschachtel. In späteren Partien erhält jeder Spieler ein zufällig gewähltes HQ-Tableau und sucht sich eine beliebige Seite aus. Diese Entscheidung muss vor dem ersten Würfelwurf getroffen werden.

Jeder Spieler erhält außerdem eine Spielerhilfe. Dann stellt jeder seine Raumschiffe, seinen Punkte-Anzeiger und einige Marker auf Spielplan und die Tableaus, wie unten beschrieben. Das übrige Material legt ihr vor euch auf den Tisch.

STARTPOSITIONEN

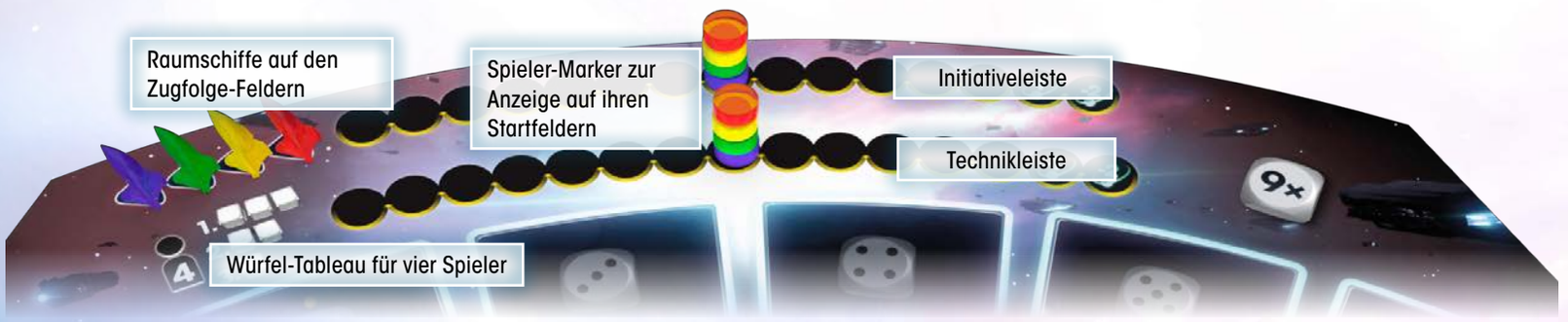
Setzt ein Raumschiff von jeder Spielerfarbe in zufälliger Reihenfolge auf die Zugfolge-Felder des Würfel-Tableaus, wie unten gezeigt. Damit ist die Zugfolge für den Rest des Spielaufbaus und für die erste Runde festgelegt. Am Ende jeder Runde kann sich die Zugfolge ändern.

Jeder Spieler hat je einen Marker auf der Initiative- und Technikleiste des Würfel-Tableaus. Sie werden, wie unten gezeigt, in umgekehrter Zugfolge gestapelt; der des ersten Spielers ganz unten, der des letzten Spielers ganz oben.



Stapelt die Marker auf den beiden markierten Startfeldern.

Spielaufbau für Partien zu zweit und dritt:
In Partien zu dritt bleibt der Spielaufbau unverändert. Achtet aber darauf, die andere Seite des Würfel-Tableaus zu verwenden. Den Spielaufbau für zwei Spieler findet ihr auf Seite 19.



Marker dienen außerdem als Punktanzeiger auf der Punkteleiste am Rand des Spielplans. Der erste Spieler erhält 5 Punkte bei Spielbeginn. Der zweite Spieler erhält 6 Punkte. Wenn es mehr Spieler gibt, erhält der dritte zu Beginn 7 Punkte, der vierte 8. Die Extra-Punkte dienen zum Ausgleich dafür, dass einige Spieler erst später am Zug sind.

Legt das 100/200-Punkte-Plättchen jedes Spielers neben das Feld 0.







Beginnend beim letzten Spieler und dann rückwärts in Zugfolge wählt jeder Spieler einen unbesetzten Eintrittspunkt und setzt eines seiner Raumschiffe darauf.

Hinweis: *In einer Partie zu dritt oder viert hat jeder Spieler ein Raumschiff auf einem Zugfolge-Feld und eins auf einem Eintrittspunkt. Das dritte lasst ihr in der Schachtel. Es wird lediglich bei einer Partie zu zweit benötigt, deren Besonderheiten auf Seite 19 erklärt werden.*



WÜRFELPHASE

ZUSAMMENFASSUNG DER WÜRFELPHASE

Jede Runde beginnt mit einem Würfelwurf. In einer Partie zu viert benutzt ihr dazu alle 9 silbernen Würfel. Zu zweit oder dritt werft ihr nur 7 silberne Würfel.

Jeder Spieler sucht sich dann zwei Würfel aus, mit denen er Aktionen in der Aktionsphase kaufen kann. Die Wahl der Würfel beeinflusst die Positionen der Spieler auf der Initiative- und Technikleiste. Sobald die Würfel gewählt wurden, bleibt 1 silberner Würfel übrig (bzw. 3 silberne Würfel in einer Partie zu zweit). Solche Würfel können in der Aktionsphase als Bonuswürfel kopiert werden.

WÜRFELN

Der erste Spieler (dessen Raumschiff auf dem vordersten Platz steht) wirft alle silbernen Würfel. Damit werden die Würfelwerte für die gesamte Runde festgelegt. Jeder Würfel wird auf das passende Feld des Würfel-Tableaus gelegt.

Hinweis: *Der rote Würfel wird nicht geworfen. Er verbleibt zunächst auf dem Schwarzen Loch.*

MEDIAN FESTLEGEN

Der Medianwert der Würfel ergibt sich aus dem mittleren Würfel.



Hinweis: *Dieses Beispiel zeigt die Variante für 3 Spieler. 4 Spieler benutzen alle 9 silbernen Würfel.*

Wenn du den Median neuen Spielern demonstrieren möchtest, lege alle Würfel zuerst nach Wert sortiert in eine Reihe. Der Medianwürfel liegt genau in der Mitte.

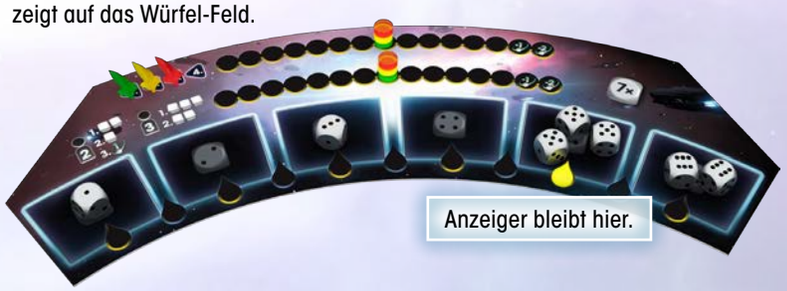
Lege den Median-Anzeiger unter das Feld, in dem der Medianwürfel liegt. Decke mit deiner Hand alle Würfel auf diesem Feld ab.



Durch das abgedeckte Feld ist leicht zu erkennen, ob mehr Würfel links oder rechts davon liegen. Liegen mehr Würfel auf der linken Seite, verschiebst du den Anzeiger um einen Platz nach links. Liegen mehr Würfel auf der rechten Seite, verschiebst du den Anzeiger um einen Platz nach rechts. In solchen Fällen landet der Anzeiger zwischen zwei Würfel-Feldern.



Liegen auf beiden Seiten gleich viele Würfel, bleibt der Marker, wo er ist – er zeigt auf das Würfel-Feld.

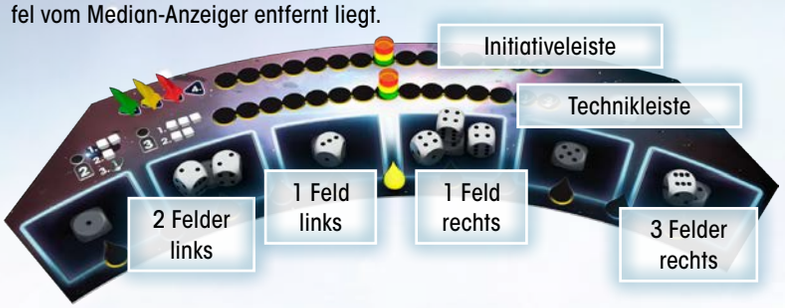


WÜRFEL AUSWÄHLEN

Die Spieler nehmen sich abwechselnd 1 Würfel, beginnend mit dem ersten Spieler. Wenn du einen Würfel nimmst, musst du einen deiner beiden Marker auf der Initiative- oder Technikleiste nach links oder rechts bewegen, abhängig von der Position des Würfels in Bezug auf den Median-Anzeiger.

Den gewählten Marker bewegen

Wenn du einen Würfel von einem Feld rechts des Median-Anzeigers nimmst, bewegst du deinen Marker nach rechts. Nimmst du einen Würfel von einem Feld links, bewegst du deinen Marker nach links. Die Anzahl der Schritte, die du deinen Marker bewegen musst, entspricht der Anzahl Felder, die der gewählte Würfel vom Median-Anzeiger entfernt liegt.

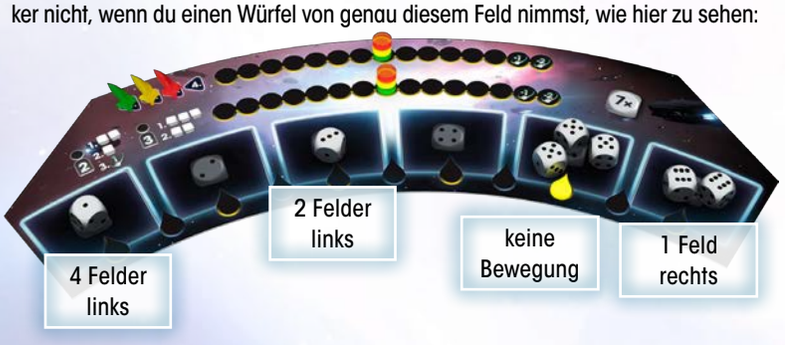


Beispiel:



Grün nimmt sich eine 2 und entscheidet sich, seinen Technikmarker zu bewegen. Er bewegt ihn 2 Felder nach links.

Sollte der Median-Anzeiger direkt auf ein Würfel-Feld zeigen, bewegst du deinen Marker nicht, wenn du einen Würfel von genau diesem Feld nimmst, wie hier zu sehen:



Hinweis: *Ein Würfel mit niedrigerem Wert verbessert deine Position auf einer Leiste, während ein hoher Wert dir stärkere Aktionen ermöglicht. Die Technikleiste kann dir Technik-Cubes einbringen. Die Initiativeleiste legt die Zugfolge der nächsten Runde fest. Diese Bonusse werden in der Produktionsphase ermittelt, die auf Seite 16 beschrieben ist.*

Stapel

Sollten auf deinem Marker andere Marker liegen, wenn du ihn bewegen willst, lasse die anderen auf ihrem Feld in der ursprünglichen Stapelfolge liegen. Wenn das Feld, auf das du deinen Marker bewegst, besetzt sein sollte, setzt du deinen Marker einfach oben auf den oder die dort liegenden Marker. Die Reihenfolge in einem Stapel wird von oben nach unten abgehandelt.

Sonderfälle

Du darfst deinen Marker nie über das rechte Ende einer Leiste hinausbewegen. Wenn keiner deiner Marker ausreichend Bewegungsspielraum hat, musst du einen anderen Würfel wählen.

Sollten die einzig verfügbaren Würfel aber solche sein, die beide deiner Marker über das rechte Ende der Leisten hinausbewegen würden, wählst du einen davon und bewegst einen beliebigen Marker. Lege deinen Marker in diesem Fall auf das am weitesten rechts liegende Feld (und ggf. ganz unter den Stapel) der Leiste.

Für das linke Ende der Leisten gilt diese Einschränkung nicht:

Sollte dein gewählter Würfel dich nach links über das Ende der Leiste hinausbewegen, setzt du deinen Marker einfach auf das am weitesten links liegende Feld.

Liegt dein Marker in einem Stapel ganz links auf der Leiste und du bewegst dich mit ihm „nach links", dann lege ihn einfach oben auf den Stapel.

Beispiel: *Rot nimmt einen Würfel, mit dem er einen Marker um 1 Feld nach links bewegen muss. Er wählt die Initiativeleiste und legt seinen Marker nach oben.*



Zweiter Würfel

Nachdem alle Spieler nacheinander einen Würfel genommen haben, nehmen sie sich einen zweiten, aber in umgekehrter Zugfolge. In den Beispielen auf dieser Seite ist die Zugfolge so: Grün, Gelb, Rot, Rot, Gelb, Grün. Der erste Spieler wählt seinen zweiten Würfel also als Letzter.

Ausnahme: *In einer Partie zu zweit setzen beide Spieler zwei Raumschiffe auf die Zugfolge-Felder und wählen ihre Würfel in der dadurch vorgegebenen Reihenfolge, wie auf Seite 19 beschrieben.*

In einer Partie zu dritt oder viert bleibt 1 Würfel auf dem Würfel-Tableau übrig. In einer Partie zu zweit bleiben 3 Würfel übrig. Einen verbliebenen Würfel kannst du als Bonuswürfel kopieren, indem du in der Aktionsphase 4 Technik-Cubes bezahlst, wie auf Seite 15 beschrieben.

VARIANTE FÜR EINEN AUSGEGLICHENEN START

Um extreme Würfelergebnisse in der ersten Runde zu vermeiden, geht ihr (nur beim ersten Würfelwurf der Partie) so vor:

- In einer Partie zu viert dreht ihr sechs Würfel auf die Werte 1, 2, 3, 4, 5 und 6. Nur die verbleibenden 3 Würfel werden normal geworfen.
- In einer Partie zu zweit oder dritt dreht ihr vier Würfel auf die Werte 2, 3, 4 und 5. Die übrigen 3 Würfel werden normal geworfen.

Der Median wird wie üblich festgelegt.







„Hört zu.
Unsere Energiequelle ist praktisch grenzenlos.
Wir können also tun, ***was uns einfällt.“***

AKTIONSPHASE

ZUSAMMENFASSUNG DER AKTIONSPHASE

Während der Aktionsphase hat jeder Spieler genau einen Zug, in dem er Aktionen mit seinen zwei gewählten Würfeln ausführt. Außerdem gibt es diverse Möglichkeiten, einen Bonuswürfel für eine zusätzliche Aktion zu erhalten. Pro Zug ist maximal 1 Bonuswürfel erlaubt.

Die Spieler sind nacheinander am Zug, entsprechend der Position ihrer Raumschiffe auf den Zugfolge-Feldern, beginnend mit dem ersten Spieler der laufenden Runde.

BEZAHLUNG EINER AKTION

Jede Spielaktion benötigt einen bestimmten Würfelwert. Wenn du für eine Aktion bezahlst, verbrauchst du einen Würfel mit exakt diesem Wert.

Beispiel:



Für diese Aktion benötigst du eine 3.
Andere Werte sind nicht erlaubt.

Lege einen Würfel, mit dem du eine Aktion bezahlt hast, zurück auf das Schwarze Loch. Er kann in dieser Runde nicht mehr genutzt werden.

Einen Würfel modifizieren

Jeder Spieler beginnt die Partie mit 1 Plus-Minus-Modifikator-Marker. Es gibt verschiedene Wege, an weitere Modifikator-Marker zu kommen. Mit diesen Markern kannst du Würfelwerte verändern. Wenn du einen Marker ausgibst, legst du ihn zurück auf das Würfelmodifikator-Tableau.



Dieser Marker kann den Wert eines Würfels um 1 verändern. Wenn du diesen Marker in den Vorrat zurücklegst, könntest du z. B. eine 4 zu einer 3 oder 5 machen.



Dieser Marker kann den Wert eines Würfels um 2 erhöhen. Wenn du diesen Marker in den Vorrat zurücklegst, könntest du z. B. eine 4 zu einer 6 machen.

Beispiel:

Angenommen, du möchtest die Technologie des vorigen Beispiels patentieren. Dafür benötigst du eine 3. Du könntest einen Plus-Minus-Marker ausgeben, um entweder eine 2 oder eine 4 zu einer 3 zu machen und für die Aktion zu bezahlen.

Marker dürfen nicht kombiniert werden. Allerdings erlauben bestimmte Technologien, eine Aktion mit einem höheren oder niedrigeren Würfel als vorgegeben auszuführen. Solche Technologien dürfen mit einem Modifikator-Marker kombiniert werden.

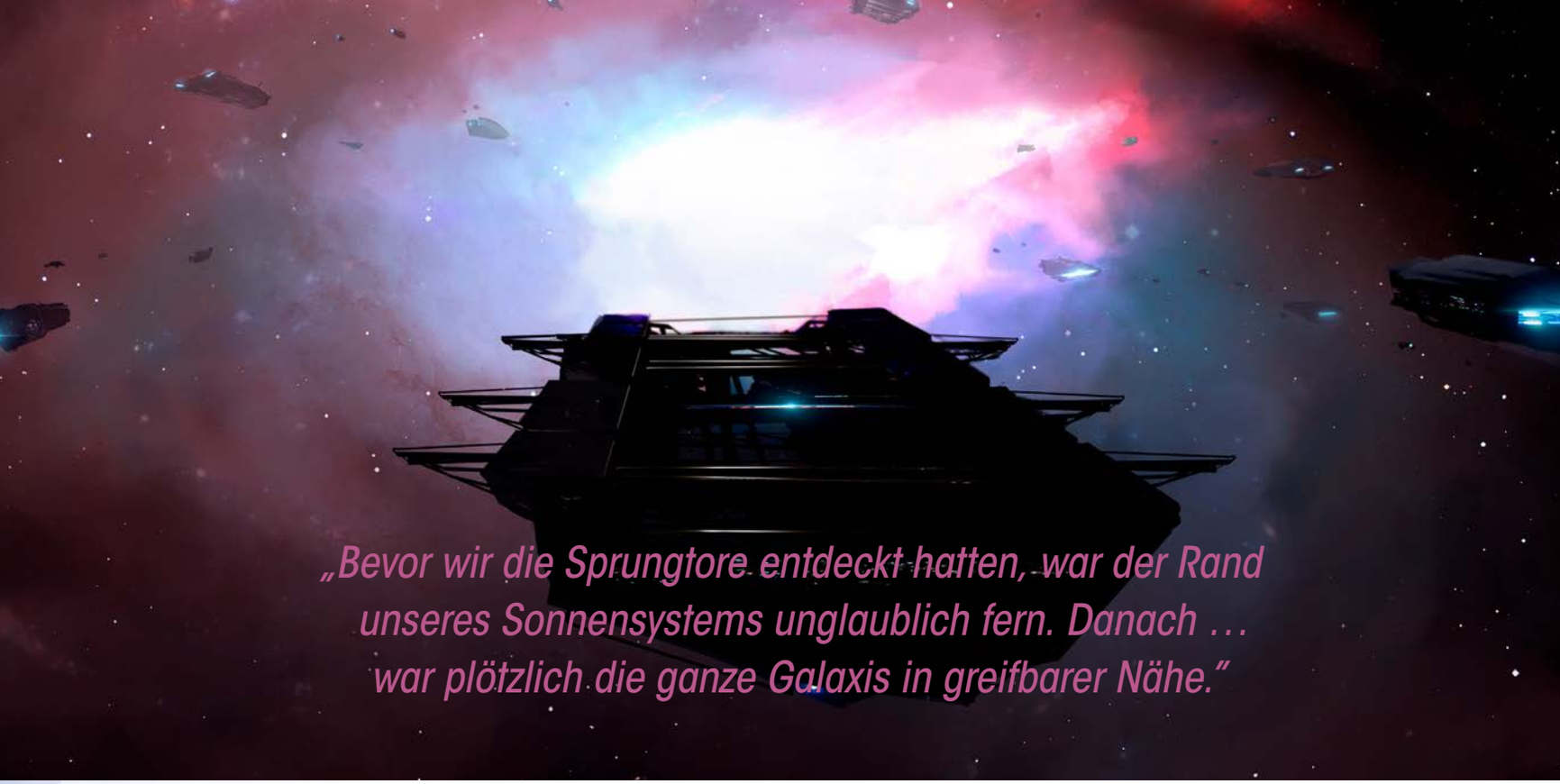
Es ist möglich, einen Würfel auf einen Wert höher als 6 zu setzen. Für die meisten Aktionen sind Werte über 6 nutzlos, sie sind aber erlaubte Werte für den Flug deines Erkundungsschiffs, wie auf Seite 10 beschrieben. Allerdings gibt es keinen Grund, einen Würfel auf den Wert 0 zu reduzieren.

AKTIONSÜBERSICHT

In deinem Zug kannst du eine Menge Dinge tun:

- Mit deinem Erkundungsschiff fliegen.
- Pulsare entwickeln.
- Deine Energietransmissions-Struktur bauen.
- Technologien patentieren.
- An besonderen Projekten in deinem Hauptquartier arbeiten.

Eine vollständige Liste der verfügbaren Aktionen findest du auf deiner Spielerhilfe. Es ist erlaubt, dieselbe Aktion mehrfach zu wählen. Die einzige Beschränkung besteht darin, dass du die Aktion mit einem passenden Würfel bezahlen kannst.



„Bevor wir die Sprungtore entdeckt hatten, war der Rand unseres Sonnensystems unglaublich fern. Danach … war plötzlich die ganze Galaxis in greifbarer Nähe."

MIT DEINEM ERKUNDUNGSSCHIFF FLIEGEN

Jeder Spieler hat 1 Erkundungsschiff. Dessen Aufgabe ist es, den Sternhaufen zu erkunden, Pulsare in Besitz zu nehmen und Energiestationen auf verschiedenen Planeten zu gründen.

Eintrittspunkt

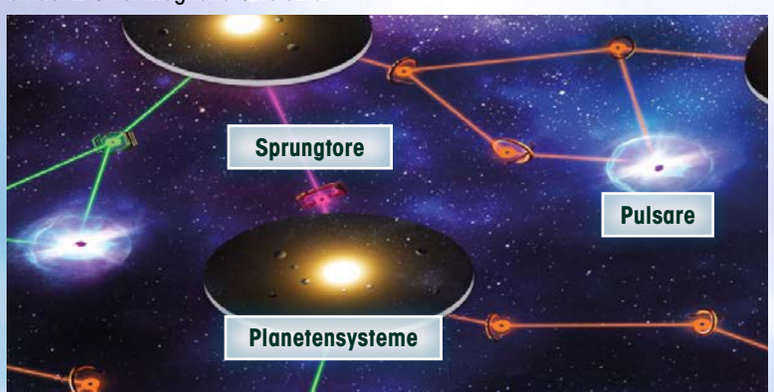


Jedes Schiff beginnt auf einem anderen Eintrittspunkt. Die Eintrittspunkte habt ihr bereits in umgekehrter Zugfolge zu Beginn gewählt. Dies sind die Startpunkte, von denen ihr bei eurem ersten Flug aus startet. Ihr dürft nie zu irgendeinem Eintrittspunkt fliegen.

Dein Flug

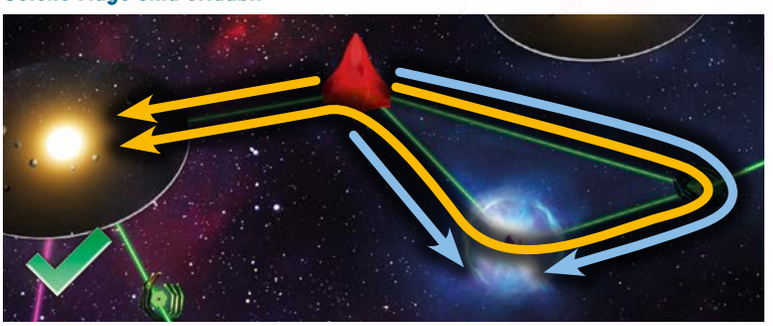
Der Flug mit deinem Erkundungsschiff kostet 1 Würfel mit beliebigem Wert. Der Wert gibt die Anzahl der Segmente deines Flugs an. Die Anzahl muss genau diesem Wert entsprechen. Mithilfe eines Modifikator-Markers kannst du auch Würfel des Werts 7 oder 8 benutzen. (Mehr zu Modifikator-Markern auf Seite 9.) Flüge der Strecke 0 sind nicht erlaubt.

Ein Flug verläuft immer entlang von Flug-Segmenten. Jedes Flug-Segment verbindet 2 Orte. Mögliche Orte sind:



Hinweis: *Einige Pulsare sind isoliert – kein Flug-Segment führt zu ihnen. Du darfst dein Erkundungsschiff nicht zu einem isolierten Pulsar fliegen.*

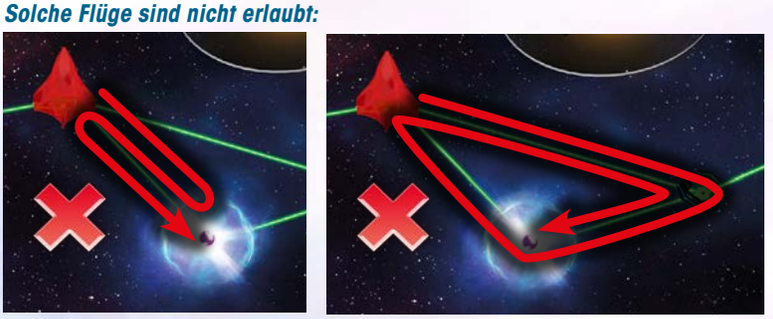
Solche Flüge sind erlaubt:



Rot kann einen Flug mit einer 1 oder 2 an dem Pulsar beenden (hellblaue Linie). Er kann einen Flug mit einer 1 oder 4 in dem Planetensystem beenden (gelbe Linie).

Im Verlauf einer einzelnen Aktion (1 Würfel, ggf. mit Modifikatoren) darfst du kein Flug-Segment mehr als einmal benutzen.

Solche Flüge sind nicht erlaubt:



Rot möchte seinen Flug an dem Pulsar beenden. Weder eine 3 noch eine 5 sind möglich. Diese Bewegungen sind nicht erlaubt, weil bei ihnen ein Segment erneut benutzt wird (rote Linien).

Diese Einschränkung gilt nur für einen einzelnen Flug – also genau 1 Würfel. Wenn du im selben Zug einen weiteren Flug ausführst, darfst du selbstverständlich über Segmente eines vorigen Flugs fliegen.

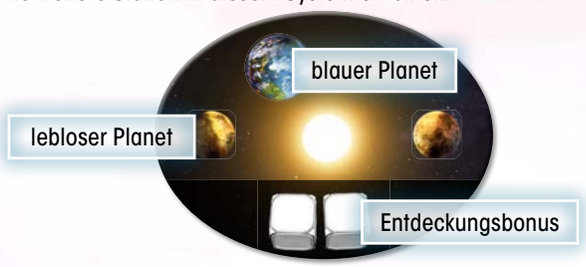
Planetensysteme erkunden

Wenn du der erste Spieler bist, der durch ein bestimmtes Planetensystem fliegt oder seinen Flug dort beendet, deckst du (erst am am Ende deines Flugs!) das Plättchen auf. Es zeigt ein Planetensystem.

Wenn ihr mit 2 oder 3 Spielern spielt, kann es sein, dass einige der Planeten mit unbenutzten Spielerfarben abgedeckt werden müssen. In einer Partie zu zweit oder zu dritt legt ihr einen Marker in einer unbenutzten Spielerfarbe auf alle Planeten, die mit 4 markiert sind. In einer Partie zu zweit legt ihr zusätzlich einen Marker in einer unbenutzten Spielerfarbe auf alle Planeten, die mit 3+ markiert sind. Das bedeutet, dass diese Planeten nicht verfügbar sind.

Egal, ob du der erste oder ein weiterer Spieler bist, der das System besucht, kann es möglich sein, dort eine Station zu errichten. Die Verfügbarkeit von Planeten ist folgendermaßen limitiert:

- Pro Planet ist nur 1 Station erlaubt.
- Planeten mit 3+ sind im Spiel zu zweit nicht verfügbar und solche mit 4 sind im Spiel zu zweit oder dritt nicht verfügbar.
- Sobald du eine Station auf einem Planeten des Systems errichtet hast, darfst du keine weitere Station in diesem System errichten.



Jedes Planetensystem bietet einen Entdeckungsbonus, der auf dem Plättchen angegeben ist. Du erhältst diesen Bonus jedoch nur, wenn du deinen Flug in dem System beendest und eine Station auf einem blauen Planeten errichtest. Auf jedem unentdeckten System gibt es mindestens einen verfügbaren blauen Planeten, also lohnt es sich, zuerst dort zu sein. Wenn allerdings sowohl blaue als auch leblose Planeten verfügbar sind, darfst du den blauen Planeten nur wählen, wenn dein Flug hier endet. Hier noch einmal die Regeln in Listenform:

- Wenn kein Planet verfügbar ist oder wenn du bereits eine Station in dem System hast, kannst du keine neue Station errichten und erhältst keinen Bonus.
- Wenn ein Planet verfügbar ist und du noch keine Station im System hast, dann hängt die Platzierung deines Markers davon ab, ob dein Flug hier endet oder du bloß hindurchfliegst:
  - Wenn du durch ein System hindurchfliegst, setzt du deinen Marker auf einen leblosen Planeten, wenn verfügbar. Wenn nicht, setzt du ihn auf einen blauen Planeten. In beiden Fällen erhältst du keinen Bonus.
  - Wenn dein Flug in einem System endet, setzt du deinen Marker auf einen blauen Planeten, wenn verfügbar. In diesem Fall erhältst du den Entdeckungsbonus. Sollte kein blauer Planet verfügbar sein, setzt du deinen Marker auf einen verfügbaren leblosen Planeten und erhältst keinen Bonus.

Sonderfall: *Manchmal ist es möglich, den Flug in einem System zu beenden, das du bereits vorher auf demselben Flug besucht hast. In diesem Fall errichtest du die Station am Ende des Flugs und ignorierst den früheren Besuch.*

Entdeckungsbonus

Wie oben erklärt, erhältst du einen Bonus, wenn dein Flug in einem Planetensystem endet und du eine Station auf einem blauen Planeten errichtest. Dann nimmst du dir entweder den Bonus, der auf dem Planetensystem angezeigt wird, oder du ziehst ein Entdeckungsbonus-Plättchen. Die meisten Entdeckungsbonus-Plättchen bieten eine zufällige Punktzahl. Manche liefern andere Bonusse. Die Symbolbedeutungen sind auf der letzten Seite dieser Spielregel erklärt.



Beispiel:
Beendest du deinen Flug auf diesem System und errichtest eine Station auf einem blauen Planeten, kannst du dir die angegebenen Modifikator-Marker nehmen. Du darfst stattdessen auch ein Entdeckungsbonus-Plättchen ziehen und erhältst den darauf angegebenen Bonus.



Den Bonus der meisten Entdeckungsbonus-Plättchen erhältst du sofort und wirfst das Plättchen ab. Sollte der Stapel aufgebraucht sein, wenn du eines ziehen möchtest, mische die abgeworfenen Plättchen zu einem neuen Stapel.

Pulsare in Besitz nehmen

Mit deinem Erkundungsschiff kannst du außerdem Pulsare in Besitz nehmen. Wenn dein Flug an einem unbesetzten Pulsar endet, nimmst du ihn in Besitz, indem du einen deiner Pulsar-Besitzringe um ihn legst. Sobald ein Pulsar in Besitz genommen wurde, kann ihn kein anderer Spieler in Besitz nehmen oder entwickeln.

Sonderfall: *Wenn du bereits 6 Pulsare in Besitz genommen hast, hast du keine Besitzringe mehr und kannst folglich keinen Pulsar mehr in Besitz nehmen, wenn du deinen Flug an einem beendest.*

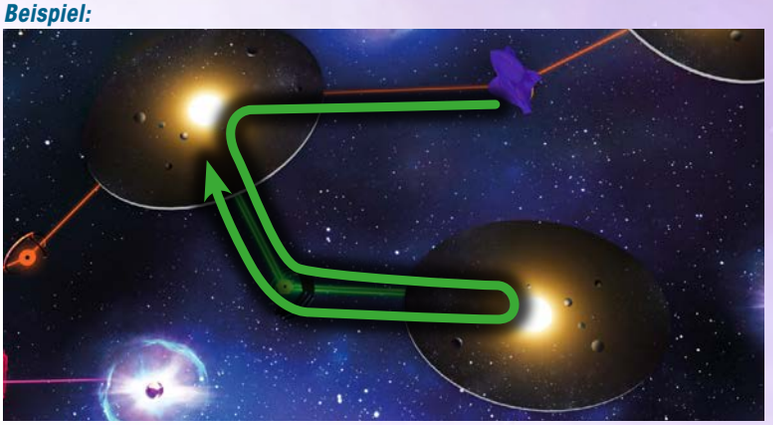
Besuche

Einige Technologien geben dir einen Bonus, falls du bestimmte Orte besuchst. Als Besuch gilt ein Flug durch einen Ort oder das Ende des Flugs an dem Ort. Dazu zählt jedoch nicht der Ort, an dem dein Flug begann (es sei denn, du besuchst ihn später erneut in diesem Flug).

Tote Enden

Auf einer Spielplanseite gibt es Wege, die wie eine Sackgasse enden. Ihr erkennt sie an den doppelten Flug-Segmenten. Das heißt, dass du innerhalb einer einzigen Aktion auf einem solchen Weg hin- und zurückfliegen darfst – eine Linie des Segments für den Hin-, die andere für den Rückflug.

Beispiel:



Das ist ein erlaubter Flug (grüne Linie).



Tote Enden führen dich vom Weg ab, ihre Erkundung gibt dir allerdings einen zusätzlichen Bonus. Wenn du an einem toten Ende einen Pulsar in Besitz nimmst oder eine Station auf einem System errichtest, ziehe ein Entdeckungsbonus-Plättchen. (Das gilt zusätzlich zu einem möglichen Bonus, den du durch das Planetensystem erhältst.)

Beispiel:

Würde Blau in der Abbildung oben eine 3 für seinen Flug benutzen, würde er Stationen auf zwei Systemen errichten. Im System am toten Ende zieht er ein Entdeckungsbonus-Plättchen, weil es sich um ein totes Ende handelt. Danach nimmt er sich den Bonus des Systems oder zieht ein weiteres Plättchen, weil sein Flug dort endet.

Würde Blau eine 4 benutzen, würde er Stationen auf beiden Systemen errichten und ein Entdeckungsbonus-Plättchen ziehen, weil eines der beiden Systeme an einem toten Ende liegt.

Wenn Blau, wie angezeigt, eine 5 benutzt, zieht er ein Entdeckungsbonus-Plättchen für das Errichten einer Station in einem System an einem toten Ende. Wenn er dann zum anderen System zurückkehrt, kann er dessen Bonus nehmen oder ein weiteres Plättchen ziehen, weil sein Flug dort endet.

Zusammenfassung der Flugregeln

- Bewege dich exakt so weit, wie es der Würfel angibt (ggf. modifiziert).
- Decke alle unentdeckten Systeme auf, die du besuchst.
- Wenn du durch ein System fliegst, legst du dort einen Marker auf einen leblosen Planeten. Wenn kein lebloser Planet verfügbar ist, darfst du den Marker auf einen blauen Planeten legen.
- Wenn du deinen Flug in einem System beendest, lege einen Marker auf einen blauen Planeten und erhalte einen Entdeckungsbonus. Ist kein blauer Planet verfügbar, darfst du deinen Marker auf einen leblosen Planeten legen, erhältst aber keinen Bonus.
- Wenn dein Flug an einem Pulsar endet, nimm ihn in Besitz.
- Wenn du einen Pulsar an einem toten Ende in Besitz nimmst oder eine Station auf einem System an einem toten Ende errichtest, ziehe ein Entdeckungsbonus-Plättchen.



„Es ist total simpel. Man baut einen gigantischen Ring. Der beginnt, sich in Resonanz mit dem Pulsar zu drehen. Sobald er sich schneller als das Licht drehen will, wird seine Energie in eine andere Dimension abgeleitet."

PULSARE ENTWICKELN

Zusammenfassung der Pulsarregeln

Um die Energie eines Pulsars abzuschöpfen, braucht es drei Schritte:

1. In Besitz nehmen.
2. Ein Gyrodyne konstruieren.
3. Ein Gyrodyne vollenden.

Pulsar in Besitz nehmen

Pulsare nimmst du normalerweise in Besitz, indem du deinen Flug an einem beendest, wie zuvor beschrieben.



Einige Technologien und Transmitter erlauben dir ebenfalls, einen Pulsar in Besitz zu nehmen. In diesem Fall musst du einen isolierten Pulsar wählen – also einen, zu dem kein Flugsegment führt.

Sobald du einen Pulsar in Besitz nimmst, gehört er bis zum Spielende dir. Niemand sonst kann ihn in Besitz nehmen oder entwickeln. Du kannst im Spiel höchstens 6 Pulsare in Besitz nehmen, da dir nur 6 Besitzringe zur Verfügung stehen.

Ein Gyrodyne-Plättchen nehmen

Um deinen Pulsar zu entwickeln, benötigst du ein Gyrodyne-Plättchen. Als Aktion kannst du einen deiner Würfel ausgeben, um ein Gyrodyne-Plättchen vom Gyrodyne-Tableau zu nehmen. Du brauchst eine 1 für ein kleines Gyrodyne, eine 2 für ein mittleres Gyrodyne oder eine 4 für ein großes Gyrodyne. Diese Informationen befindet sich auch auf dem Gyrodyne-Tableau.



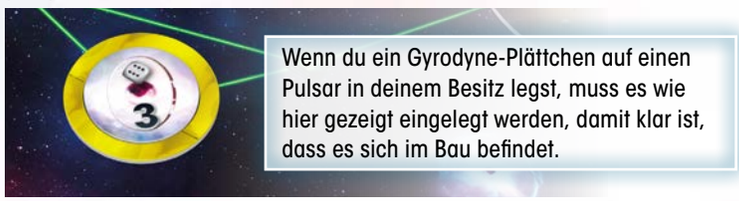


Oft ist es jedoch möglich, eine andere Aktion zu wählen, die dir ein Gyrodyne-Plättchen als Bonus liefert. Bestimmte Planetensysteme, HQ-Projekte und Technologien geben dir die Möglichkeit, ein oder mehr Gyrodyne-Plättchen zu nehmen. Manchmal ist die Größe des Gyrodynes vorgegeben, manchmal hast du die Wahl.

Du darfst dir auch dann ein Gyrodyne nehmen, wenn du noch keinen Pulsar in Besitz genommen hast. Lasse es vor dir auf dem Tisch liegen, bis du es benötigst.

Eine Konstruktion beginnen

Du kannst mit der Konstruktion beginnen, sobald du einen Pulsar und ein Gyrodyne-Plättchen besitzt.



Wenn du ein Gyrodyne-Plättchen auf einen Pulsar in deinem Besitz legst, muss es wie hier gezeigt eingelegt werden, damit klar ist, dass es sich im Bau befindet.

Auf einem Pulsar kann höchstens 1 Gyrodyne liegen. Sobald ein Gyrodyne-Plättchen auf dem Pulsar liegt, kann es nicht mehr ausgetauscht werden. Allerdings bist du nicht gezwungen, einen Pulsar in deinem Besitz mit einem Gyrodyne-Plättchen auszustatten, selbst wenn du eines erhältst. Du darfst mit der Konstruktion jederzeit in deinem Zug beginnen (oder in einem deiner zukünftigen Züge). Der Konstruktionsbeginn gilt nicht als Aktion.

Gyrodyne-Konstruktionsbonusse

Weil Gyrodynes der Motor hinter der gesamten Energieversorgungsindustrie sind, gibt es für diese Konstruktionsprojekte besondere Bonusse. Die Voraussetzungen sind:

- Du benötigst mindestens 2 Gyrodynes derselben Größe.
- Sie müssen sich bereits auf dem Spielplan befinden, also auf Pulsaren in deinem Besitz liegen. (Es ist dabei bedeutungslos, ob sie im Bau sind oder bereits vollendet.)



Wenn du diese Voraussetzungen als Erster erfüllst, erhältst du 7 Punkte. Nimm dir das 7-Punkte-Bonusplättchen vom entsprechenden Bereich des Gyrodyne-Tableaus. Wer die Voraussetzungen als Zweiter erfüllt, erhält 4 Punkte und nimmt sich das 4-Punkte-Bonusplättchen.

Für jede Größe der Gyrodynes gibt es je ein 7- und ein 4-Punkte-Bonusplättchen. Du kannst Plättchen für zwei unterschiedliche Größen oder sogar alle drei erhalten. Du kannst sogar beide Bonusplättchen einer Art erhalten: Wenn du vier Gyrodynes derselben Größe auf dem Spielplan hast, bevor irgendein anderer Spieler mehr als ein Gyrodyne dieser Größe hat, erhältst du auch das 4-Punkte-Plättchen.

Die Bonusplättchen bleiben in deinem Besitz. Meistens haben sie keine weitere Auswirkung, aber in manchen Partien wird es eine Technologie geben, die für solche Bonusplättchen bei Spielende mehr Punkte verleiht.

Ein Gyrodyne vollenden



Wenn sich auf einem deiner Pulsare ein Gyrodyne im Bau befindet, kannst du es mit dem Würfelwert vollenden, der auf dem Plättchen angegeben ist. Gib den Würfel aus und drehe das Plättchen um. Ab jetzt gewinnt es Energie aus dem Pulsar.

- Ein kleines Gyrodyne benötigt eine 3.
- Ein mittleres Gyrodyne benötigt eine 5.
- Ein großes Gyrodyne benötigt eine 6.

Sobald es umgedreht ist, „rotiert" dein Gyrodyne. Es wird bis zum Spielende rotieren und dir Punkte einbringen. Diese Punkte erhältst du in der Produktionsphase, wie auf Seite 16 erklärt.

EINE ENERGIETRANSMISSIONS-MEGASTRUKTUR BAUEN

Einen Transmitter nehmen

Dein Energietransmissions-System besteht aus mindestens einem Transmitter in unterschiedlichen Konstruktionsstufen. Um den Bau zu beginnen, benötigst du ein Transmitter-Plättchen.

In jeder Runde sind jeweils drei neue Transmitter verfügbar. Wenn du einen nehmen möchtest, musst du einen passenden Würfel ausgeben, der auf diesem Plättchen angegeben ist. Lege deinen ersten Transmitter vor dir ab. Um anzuzeigen, dass du die entsprechenden Kosten bereits bezahlt hast, deckst du das Würfelsymbol mit einem deiner Spieler-Marker ab. Dies ist der erste Transmitter deiner Struktur.

Transmitter verbinden

Jeder Transmitter kann mit einem weiteren verbunden werden. Manche Transmitter können mit zwei weiteren verbunden werden. Die Verbindungspunkte sind an den Enden des Plättchens sichtbar. Enden, die verbunden werden können, sind mit einer Würfelhälfte markiert.

Sobald du einen zweiten Transmitter erhältst, kannst du ihn mit dem ersten verbinden. Dadurch entsteht ein vollständiges Würfelsymbol, das du als Bonuswürfel nutzen kannst, sobald der Bau beider Transmitter abgeschlossen ist. Transmitter werden Ende-an-Ende verbunden, es ist aber egal, wie herum sie ausgerichtet sind. Sie dürfen auch „über Kopf" liegen.

Immer, wenn du einen neuen Transmitter nimmst, musst du sofort entscheiden, ob du ihn mit einem anderen verbinden willst oder ob er der erste einer neuen Struktur sein soll. Transmitter, die einmal ausgelegt wurden, dürfen zu einem späteren Zeitpunkt nicht mehr getrennt oder mit einer bestehenden Struktur verbunden werden.



Aktive Transmitter

Um die Konstruktion eines Transmitters abzuschließen, musst du alle Kosten auf dem Plättchen bezahlen. Einen dieser Würfel solltest du bereits mit einem deiner Marker verdeckt haben, als du das Plättchen genommen hast. Dies zeigt an, dass die Kosten bereits bezahlt wurden. Die Kosten dürfen in beliebiger Reihenfolge beglichen werden, auch über mehrere Runden verteilt. Immer, wenn du Kosten bezahlst, verdeckst du sie mit einem deiner Marker.

Sobald alle Kosten beglichen sind, gibt dir der Transmitter einen sofortigen Bonus, der auf der Kostenseite angegeben ist. Danach wird das Plättchen umgedreht. (Nimm deine Marker zurück.) Bei jedem Rundenende liefert der Transmitter von nun an den Bonus, der auf seiner nun offenliegenden Seite angezeigt wird. Der Transmitter ist jetzt aktiv – er sammelt und speist Energie ins Versorgungsnetz.

Wenn du ein Transmitter-Plättchen auf die aktive Seite drehst, müssen die Verbindungspunkte dieselben bleiben wie auf der Kostenseite; es ist nicht erlaubt, beim Umdrehen die Enden zu vertauschen. Schwarze halbe Würfelsymbole werden zu roten halben Würfelsymbolen auf der aktiven Seite.

Manche Transmitter haben auf ihrer Kostenseite nur einen Würfel. Wenn du so einen nimmst, hast du daher die vollständigen Kosten bezahlt und drehst ihn sofort auf die aktive Seite.

Die Bonusse auf den Transmitter-Plättchen sind auf der Rückseite der Spielregel erklärt.

Transmitter-Bonuswürfel

Wenn du zwei verbundene Transmitter auf ihre aktive Seite gedreht hast, darfst du den Wert des roten Würfels nutzen, der sich an der Verbindung ergeben hat. Du darfst ihn als Bonuswürfel in diesem Zug nutzen, wie auf Seite 15 erklärt. Wenn du den Bonuswürfel in diesem Zug nicht nutzt, verfällt er.

Sollte der Bonuswürfel den Wert 0 haben, kannst du ihn z. B. nicht für einen Flug nutzen. Allerdings erlauben dir einige Technologien einen solchen Würfel als Bezahlung zu nutzen.

„Diese Energie scheint aus dem Nichts zu kommen. Unser Job ist es, sie nicht wieder dorthin verschwinden zu lassen."



HAUPTQUARTIERE



Im Spiel sind vier doppelseitige HQ(Hauptquartier)-Tableaus enthalten, die eine Vielzahl weiterer Aktionen bieten. In eurer ersten Partie solltet ihr die HQ-Tableaus in der Spielschachtel lassen, da das Spiel ohne sie einfacher zu erlernen ist. In diesem Fall solltet ihr die Technologie-Tableaus AI, AII und AIII verwenden.

In einer normalen Partie erhält jeder Spieler bei Spielbeginn ein zufälliges HQ-Tableau. Dein HQ-Tableau gehört nur zu deinem Energieversorgungsunternehmen, kein anderer Spieler darf es nutzen.

Die Seiten des HQ-Tableaus

Jedes HQ-Tableau hat zwei verschiedene Seiten. Bei Spielbeginn, vor dem ersten Würfelwurf, musst du dich für eine der beiden Seiten entscheiden. Seite 1 eignet sich ein wenig besser zur Konstruktion von Gyrodynes, Seite 2 eignet sich ein wenig besser, wenn du oft mit deinem Erkundungsschiff fliegen möchtest.

Die Projekt-Pyramide

Projekte sind pyramidenförmig angeordnet. Bei Spielbeginn sind nur die in der untersten Reihe für dich verfügbar. Ein Projekt der zweiten Reihe wird verfügbar, wenn die beiden angrenzenden Projekte darunter abgeschlossen sind. Ein Projekt in der dritten Reihe wird verfügbar, sobald das darunterliegende Projekt abgeschlossen wurde.

Das oberste Projekt ist nur dann verfügbar, wenn alle anderen Projekte abgeschlossen wurden. Es bietet eine hohe Punktzahl, also werden Spieler belohnt, die viel Arbeit in ihr HQ-Tableau stecken.

Ein Projekt abschließen

Jedes Projekt kann nur 1× in einer Partie abgeschlossen werden. Um ein Projekt abzuschließen, gibst du den angegebenen Würfel aus und markierst das Projekt mit einem deiner Marker als abgeschlossen.

Projekttypen



Die meisten Projekte liefern einmalige, sofortige Bonusse. Sie ähneln den Bonussen, die du mit dem Erkundungsschiff auf Planeten erhalten kannst. Auf der Rückseite dieser Spielregel werden sie erklärt.



Projekte wie das nebenstehende ermöglichen dir, eine Sprungfolge auszuführen. Wenn ein solches Projekt Punkte oder andere Bonusse bietet, erhältst du diese sofort. Punkte aus einer Sprungfolge erhältst du jedoch nur, wenn du mit deinem Erkundungsschiff fliegst.

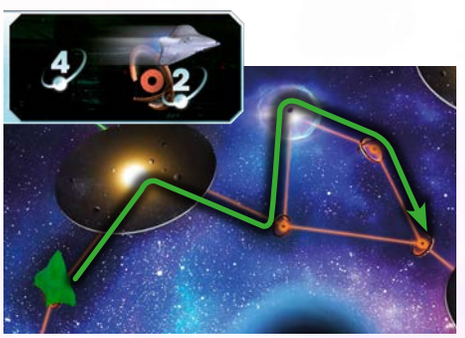
Sprungfolge

Eine Sprungfolge bietet dir die Gelegenheit, Punkte durch den Besuch mehrerer Sprungtore einer Farbe zu verdienen. Du darfst eine Sprungfolge ausführen, wenn du ein entsprechendes Projekt abgeschlossen hast. Der Zeitpunkt dafür ist beliebig, jedoch nur 1× pro Partie nutzbar.

Um eine Sprungfolge auszuführen, kündigst du an, welches abgeschlossene Projekt du benutzen möchtest, wenn du mit deinem Erkundungsschiff fliegst. (Die Sprungfolge gilt nur für 1 Würfel, selbst wenn dein Schiff als nächste Aktion erneut fliegt.) Solltest du mehrere abgeschlossene, unbenutzte Sprungfolge-Projekte haben, kannst du eines davon wählen (aber nicht mehrere).

Dein Ziel ist es, möglichst viele Sprungtore einer Farbe zu besuchen. Jedes besuchte Tor der entsprechenden Farbe gibt dir nur einmal die angegebene Punktzahl, auch wenn du es mehrfach besuchst. Das Sprungtor, an dem du deinen Flug startest, gibt dir keine Punkte.

Beispiel:



Grün schließt dieses Projekt ab und erhält sofort 4 Punkte. Später in der Partie will er die Sprungfolge ausführen. Er bezahlt eine 5, um sein Erkundungsschiff zu bewegen.

Er besucht 3 orangefarbene Tore und erhält 6 Punkte. (Es gibt keine Punkte für seinen Startort, obwohl es ein orangefarbenes Sprungtor ist.)

Mit einer 6 hätte er eines der Tore zweimal besuchen können, allerdings hätte ihm das keine weiteren Punkte gebracht, da jedes Tor nur einmal zählt.

Nachdem du das abgeschlossene Sprungfolge-Projekt genutzt hast, markierst du es mit einem Marker auf dem Sprungfolge-Symbol, um anzuzeigen, dass du es nicht erneut nutzen kannst.



Wenn du ein solches Projekt nutzt, darfst du eine Sprungtor-Farbe wählen, die dir bei deiner Sprungfolge Punkte gibt. Du erhältst aber nur Punkte für die ausgewählte Farbe.

TECHNOLOGIEN PATENTIEREN

Technologischer Fortschritt

In jeder Partie liegen 3 Technologie-Tableaus aus (je ein zufällig aus den Gruppen I, II und III ausgewähltes). Alle Technologien sind bei Spielbeginn sichtbar.



In der ersten Runde sind nur die Technologien der ersten Reihe verfügbar. (Es ist die innerste Reihe, die direkt am Spielplan anliegt.) Der Runden-Anzeiger wird so gelegt, dass er auf diese Reihe zeigt.

Reihen oberhalb des Runden-Anzeigers sind noch nicht verfügbar. Bei jedem Rundenende wird der Runden-Anzeiger zur nächsten Reihe nach außen geschoben, was anzeigt, dass auch diese Reihe ab sofort verfügbar ist. Alle Reihen unterhalb der neuen Reihe bleiben weiterhin verfügbar.

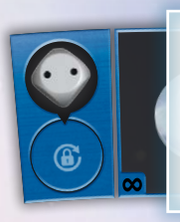
Für ein Patent bezahlen

In deinem Zug kannst du einen Würfel ausgeben, um eine verfügbare Technologie zu patentieren. Die Kosten sind neben der Technologie angegeben. Lege deinen Würfel auf das Kostensymbol, um anzuzeigen, dass du diese Technologie patentiert hast.

Technologien doppelt patentieren

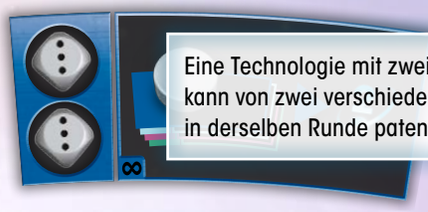
Im Wettbewerbsinteresse kann jede Technologie von zwei Spielern patentiert werden. Sobald zwei Spieler dieselbe Technologie patentiert haben, kann sie niemand mehr für den Rest der Partie patentieren. Kein Spieler darf dieselbe Technologie zweimal patentieren.

Es gibt zwei unterschiedliche Patentierungsvorgänge:



Eine Technologie mit einem einzelnen Würfelsymbol kann von höchstens einem Spieler pro Runde patentiert werden. Am Ende der ersten Runde, in der sie patentiert wurde, wird der Marker des Patentinhabers auf das Feld nach unten verschoben, sodass sie ab jetzt ein weiterer Spieler patentieren kann.

Hinweis: *In einer Partie zu zweit können Technologien mit einem einzelnen Würfelsymbol nur von einem Spieler während der Partie patentiert werden.*



Eine Technologie mit zwei Würfelsymbolen kann von zwei verschiedenen Spielern auch in derselben Runde patentiert werden.

Auswirkungen der Patente

Einige Patente bieten sofortige Bonusse. Andere geben dir eine besondere Fähigkeit, die du für den Rest der Partie nutzen darfst. Alle Technologien werden in der Technologie-Übersicht erklärt.

WÜRFELMODIFIKATOR KAUFEN

Bestimmte HQ-Projekte, Planetensysteme und Patente können dir einen Würfelmodifikator-Marker liefern. Du kannst aber auch einfach einen kaufen. Du kannst einen Plus-Minus-Modifikator-Marker mit einer 1 oder 2 kaufen. Du kannst einen Plus-Zwei-Modifikator-Marker mit einer 2 kaufen.



Modifikator-Marker gelten als unbegrenzt verfügbar. Für den unwahrscheinlichen Fall, dass deren Tableau leer ist, müsst ihr irgendeinen Ersatz verwenden (z. B. Münzen).

BONUSWÜRFEL

Der rote Würfel

In jeder Runde darfst du höchstens 1 Bonuswürfel nutzen. Wenn du Zugriff auf mehr als einen haben solltest, musst du einen davon auswählen.

Bonuswürfel werden durch das rote Würfelsymbol dargestellt. Wenn du einen Bonuswürfel benutzt, kannst du den roten Würfel vom Schwarzen Loch nehmen und auf den Wert des von dir genutzten Bonuswürfels einstellen. Sobald du ihn genutzt hast, legst du ihn auf das Schwarze Loch zurück.

Dein Bonuswürfel kann genau wie andere Würfel genutzt werden. Er kann also auch durch einen Modifikator-Marker verändert werden. Die Reihenfolge, in der du deine Würfel nutzt, bleibt dir überlassen.

Einen übrigen Würfel kopieren

Nach der Würfelphase bleibt 1 Würfel übrig (bzw. 3 in einer Partie zu zweit). Während deines Zuges ist es in der Aktionsphase möglich, einen übrig gebliebenen Würfel zu kopieren und als Bonuswürfel zu nutzen. Zahle 4 Technik-Cubes in den Vorrat und setze den roten Würfel auf den von dir kopierten Wert. Der tatsächliche, silberne Würfel bleibt auf dem Würfel-Tableau. Er darf von mehr als einem Spieler kopiert werden.

Einen Bonuswürfel deiner Transmitter-Struktur nutzen



Wenn du ein Transmitter-Plättchen auf die aktive Seite drehst, kann ein rotes Würfelsymbol entstehen (zähle einfach die Summe der Augen), falls ein verbundener Transmitter online ist. Du darfst diesen Würfel in diesem Zug als deinen Bonuswürfel nutzen. (Er kann nicht für später aufgespart werden.) Wenn du mehrere solche Würfel erzeugst, darfst du nur einen davon wählen.

Würfelverdoppler nutzen



Bestimmte Patente und HQ-Projekte erlauben dir, 1 Würfel auszugeben, um 2 zu erhalten. Der erste Würfel ist ein normaler silberner Würfel, den du wie üblich ausgeben kannst. Wenn du für eine solche Aktion bezahlst, legst du deinen silbernen Würfel nicht auf das Schwarze Loch, sondern drehst ihn einfach auf den neuen Wert.

Der rote Würfel ist ein Bonuswürfel. Du darfst diese Aktion nur wählen, wenn du auch den angegebenen roten Würfel nutzt.

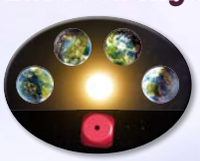
Einen Würfel patentieren



Wenn du diese Technologie patentierst, musst du 1 Technik-Cube bezahlen und den angegebenen Würfel als deinen Bonuswürfel nutzen. Wenn du das nicht kannst, darfst du dies nicht patentieren.

Hinweis: *Im Allgemeinen darfst du auch dann eine Technologie patentieren oder ein HQ-Projekt abschließen, wenn du den jeweiligen Vorteil nicht vollständig nutzen kannst. Nur Fälle, in denen du rote Würfel erhältst, sind die Ausnahme.*

Entdeckungsbonus



Wenn dir ein Bonuswürfel als Entdeckungsbonus angeboten wird und du ihn nicht nutzen willst (weil du z. B. bereits einen anderen Bonuswürfel hast), denke daran, dass du stattdessen auch ein Entdeckungsbonus-Plättchen ziehen darfst.

PRODUKTIONSPHASE

Zusammenfassung des Rundenendes

Sobald jeder Spieler in der Aktionsphase seinen Zug durchgeführt hat, beginnt die Produktionsphase. Die Spieler erhalten einige Technik-Cubes, einige Punkte und bereiten die nächste Runde vor. Das läuft in folgender Reihenfolge ab:

1. Legt die neue Zugfolge fest.
2. Teilt Technik-Cubes aus.
3. Handelt die Strafen für Initiative- und Technikleiste ab.
4. Erhaltet Punkte und Cubes für aktive Transmitter.
5. Erhaltet Punkte für rotierende Gyrodynes.
6. Erhaltet Punkte für bestimmte Technologien.
7. Bereitet die nächste Runde vor.

Neue Zugfolge festlegen

Ordnet die Raumschiffe auf den Zugfolge-Feldern gemäß der Reihenfolge der Spieler-Marker auf der Initiativeleiste an. Der Spieler, dessen Marker ganz links liegt, beginnt die nächste Runde. Der Spieler ganz rechts wird Letzter. Wenn sich mehrere Marker auf demselben Feld befinden, wird der Stapel von oben nach unten abgehandelt. Diese neue Zugfolge gilt für die nächste Runde.

Ihr solltet die Raumschiffe auch dann korrekt anordnen, wenn dies die letzte Runde war. Die abschließende Zugfolge bringt in der Schlusswertung Punkte.

Hinweis: *Die Anordnung der Raumschiffe entspricht zu Beginn von Runde 1 nicht der Anordnung der Marker, zu Beginn aller darauffolgenden Runden ist die Anordnung aber gleich.*

Technik-Cubes austeilen

Die Spieler erhalten Technik-Cubes als Bonus, wie neben der Technikleiste abgebildet. Auch hier gilt: Wenn Spieler-Marker auf demselben Feld sind, ist der Spieler weiter vorn, der höher im Stapel liegt.

Wie hoch der Bonus ausfällt, hängt von der Spielerzahl ab.

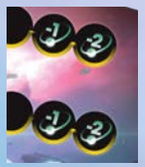
Beispiel:

Rot ist weiter vorn, also erhält er 3 Technik-Cubes. Grün ist Zweiter, weil sein Marker oberhalb von Gelb liegt. Grün erhält 2 Technik-Cubes. Gelb erhält keine.



Technik-Cubes können für unterschiedliche Zwecke eingesetzt werden – einen Bonuswürfel kaufen, Punkte von bestimmten aktiven Transmittern kaufen und Bonuspunkte von den Zieltafeln kaufen.

Strafen



Auf der Initiative- und Technikleiste gibt es rechts Felder mit –1 und –2. Der Spieler, dessen Marker auf einem dieser Felder landet, verliert jetzt diese Anzahl Punkte. (Sollten beide Marker auf Straffeldern sein, erleidet der Spieler für beide eine Strafe.) Die Gesamtpunktzahl kann nicht unter 0 fallen.

Aktive Transmitter werten

Ein Transmitter ist aktiv, wenn er auf die aktive Seite gedreht wurde, nachdem alle seine Kosten bezahlt wurden. Solche Transmitter können jetzt Punkte oder Technik-Cubes bringen.

Hinweis: *Transmitter, die Technik-Cubes erzeugen, dürfen zuerst abgehandelt werden. Anschließend kannst du diese Cubes bei den Transmittern für Punkte ausgeben.*

Rotierende Gyrodynes werten

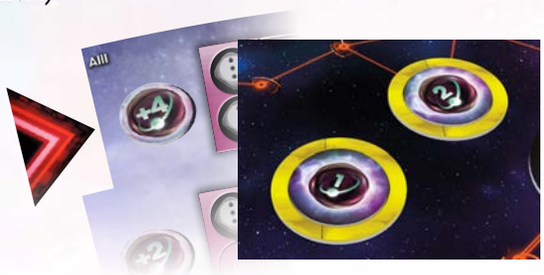


Ein Gyrodyne rotiert, wenn es auf einem in Besitz genommenen Pulsar liegt und umgedreht wurde. Alle rotierenden Gyrodynes erzeugen jetzt Punkte.

Jedes rotierende Gyrodyne erzeugt die Punkte, die oben auf ihm angegeben sind, plus die Punkte, die links auf der Technologie-Reihe der aktuellen Runde angegeben sind. (Der Runden-Anzeiger zeigt direkt auf diesen Wert.)

Beispiel:

Das mittlere Gyrodyne produziert insgesamt 6 Punkte, das kleine 5. Die Gesamtproduktion der Gyrodynes von Gelb sind also 11 Punkte.



Hinweis: *Auch wenn eine Technologie-Reihe nur 0 Punkte liefert, erzeugen rotierende Gyrodynes natürlich trotzdem die auf ihnen angegebenen Punkte.*



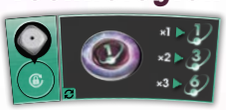
Dieses Symbol gibt an, dass die Punktzahl vom Würfelwurf abhängt. Wenn der Median-Anzeiger auf ein Würfelfeld zeigt, entspricht der Wert +? diesem Würfel-Feld. Liegt der Anzeiger zwischen zwei Würfel-Feldern, gilt der größere der beiden Werte.

Beispiel:

Jedes rotierende Gyrodyne produziert 5 Punkte, zusätzlich zu dem Wert, der auf ihm aufgedruckt ist.



Technologien werten



Die grünen Technologien, die mit dem ⟳-Symbol markiert sind, können dir in jeder Produktionsphase Punkte geben. Sie werden jetzt gewertet.

Vorbereitung der nächsten Runde

Führt die folgenden Vorbereitungen aus (außer in der achten Runde):

- Legt alle Transmitter beiseite, die in dieser Runde nicht genommen wurden. Zieht 3 neue oben vom Stapel und legt sie aus. (Die Buchstaben auf den 3 neuen Transmittern werden nicht immer identisch sein. Zu Beginn von Runde 3 werden z. B. zwei mit A und einer mit B ausliegen.)
- Bewegt bei jeder Technologie, die in dieser Runde zum ersten Mal patentiert wurde, den Marker nach unten. Dadurch ist klar, dass jetzt ein weiterer Spieler diese Technologie patentieren darf. (Macht das auch bei Technologien, die in derselben Runde zweimal patentiert werden dürfen – so könnt ihr deutlicher erkennen, ob noch ein Platz frei ist.) Bei Technologien, auf denen bereits 2 Marker liegen, muss nichts getan werden, weil sie niemand mehr patentieren kann.
- Bewegt den Runden-Anzeiger nach außen zur nächsten Reihe der Technologien. Diese neue Reihe Technologien wird in der jetzt beginnenden Runde erstmalig in der Partie verfügbar sein.

ZUSAMMENFASSUNG DER WERTUNG

Es gibt viele Wege, während einer Partie Punkte zu erhalten (oder zu verlieren).

In der Aktionsphase:

- Du kannst einen Bonus erhalten, wenn du der erste oder zweite Spieler bist, der die Konstruktion von 2 Gyrodynes gleichen Typs begonnen hat.
- Du kannst Punkte für das Umdrehen bestimmter Transmitter erhalten.
- Wenn dein Flug in einem Planetensystem mit einem verfügbaren blauen Planeten endet, kannst du Punkte durch ein Entdeckungsbonus-Plättchen erhalten.
- Bestimmte Patente geben dir sofort Punkte.
- Manche Patente geben dir Punkte für bestimmte Aktionen.
- Bestimmte HQ-Projekte geben dir sofort Punkte.
- Manche HQ-Projekte geben dir die Möglichkeit, Punkte zu erhalten, wenn du in einem Flug Sprungtore bestimmter Farbe besuchst.

In der Produktionsphase:

- Manche aktiven Transmitter produzieren Punkte oder geben dir die Möglichkeit, Punkte zu kaufen.
- Alle rotierenden Gyrodynes produzieren Punkte.
- Bestimmte Patente produzieren Punkte.
- Du kannst Punkte verlieren, wenn du auf dem rechten Ende der Initiative- oder Technikleiste bist.
- In einer Partie zu zweit erhältst du 1 Punkt, wenn du an dritter Stelle auf der Technikleiste bist.

Bei Spielende:

- Du erhältst Punkte, wie auf deiner Spielerhilfe angegeben. (Das wird im nächsten Abschnitt erklärt.)





Hinweis: *Sobald deine Punktzahl 100 Punkte erreicht, legst du das 100/200-Punkte-Plättchen mit der 100-Punkte-Seite nach oben vor dich. Erreicht deine Punktzahl 200 Punkte, drehst du es auf die 200-Punkte-Seite.*

SPIELENDE

Eine Partie endet nach der 8. Runde. Bei Spielende erhältst du Punkte für diverse Errungenschaften.

Zieltafeln

In jeder Partie gibt es 3 Ziele, die auf den Zieltafeln abgebildet sind. In der ersten Partie solltet ihr die mit ❄ gekennzeichneten Zieltafeln verwenden. In späteren Partien legt ihr 3 zufällige Zieltafeln aus. (Die anderen drei bleiben in der Schachtel.)

Eine Zieltafel bietet Möglichkeiten, bei Spielende Punkte zu erhalten:



Wenn du das angegebene Ziel erreicht hast, erhältst du bei Spielende die angegebene Punktzahl. Dann hast du außerdem die Möglichkeit, den ersten Bonus durch Ausgabe der angegebenen Technik-Cubes zu kaufen. Wenn du den ersten Bonus gekauft hast, hast du die Möglichkeit, sofort den zweiten Bonus zu kaufen.

Beispiel:

Wenn du mindestens 5 Technologien patentiert hast, erhältst du bei Spielende 6 Punkte. Außerdem hast du die Option, mit 4 Technik-Cubes 6 weitere Punkte zu kaufen. Wenn du diesen Bonus kaufst, erhältst du die Möglichkeit, mit 1 Technik-Cube 6 weitere Punkte zu kaufen. Diese Bonusse darfst du allerdings nur kaufen, wenn du mindestens 5 Technologien patentiert hast.

Auf der nächsten Seite werden alle Ziele erklärt.

Endwertung

Bei Spielende erhalten die Spieler Punkte, wie auf der Spielerhilfe angegeben:

1. Violette Patente geben dir Punkte wie angegeben. Die meisten werden in diesem Schritt gewertet. Einige erhöhen deine Punktzahl in einem der späteren Schritte.
2. Punkte für Zieltafeln.
3. Du erhältst 1 Punkt pro Pulsar in deinem Besitz, auf dem sich entweder kein oder ein Gyrodyne im Bau befindet.
4. Du erhältst 1 Punkt pro Gyrodyne-Plättchen, das sich entweder noch im Bau befindet oder das noch vor dir auf dem Tisch liegt.
5. Du erhältst 1 Punkt pro 2 Technik-Cubes, die sich noch in deinem Besitz befinden. (Ein einzelner Cube ist wertlos.)
6. Du erhältst Punkte für deine jetzige Position auf der Initiativeleiste. Es gibt immer 7 Punkte für den ersten Platz und 4 Punkte für den zweiten Platz. Zu viert gibt es außerdem 2 Punkte für den dritten Platz. Auch zu zweit erhält einer der Spieler 2 Punkte für den dritten Platz. Zu dritt gibt es keine Punkte für den dritten Platz.
7. Schließlich erhält jeder Spieler noch Punkte für die Anzahl Stationen, die er auf den Planetensystemen hat, wie auf der Spielerhilfe gezeigt. Du erhältst 50 Punkte für 13 Stationen und als Bonus +3 für jede weitere Station.



Hinweis: *Entdeckungsbonus-Plättchen und Technologien mit diesem Symbol zählen lediglich für den obigen Schritt 7. Sie haben für andere Situationen, in denen Stationen gezählt werden, keine Bedeutung.*

Sieg

Sobald jeder seine Punkte zusammengerechnet hat, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Gleichstände werden zugunsten des Spielers aufgelöst, der auf der Initiativeleiste weiter vorn ist.

ERKLÄRUNGEN ZU DEN ZIELTAFELN



Ziel: Du besitzt mindestens 2 rotierende Gyrodynes desselben Typs.



Ziel: Du besitzt mindestens 3 rotierende Gyrodynes desselben Typs.



Ziel: Du besitzt mindestens 2 rotierende Gyrodynes unterschiedlichen Typs.



Ziel: Du besitzt mindestens 3 rotierende Gyrodynes beliebigen Typs.



Ziel: Du besitzt mindestens 3 aktive Transmitter.



Ziel: Du besitzt mindestens 4 aktive Transmitter.

Hinweis: *In einer Partie mit zwei Zieltafeln, die sich auf rotierende Gyrodynes beziehen, darf jedes Gyrodyne nur einer Zieltafel zugeordnet sein.*



Ziel: Du hast mindestens 9 deiner Marker auf Planeten des Spielplans.



Ziel: Du hast mindestens 11 deiner Marker auf Planeten des Spielplans.

Hinweis: *Zusätzliche Stationen, die du beim Spielende durch Technologien oder Entdeckungsbonus-Plättchen erhältst, zählen hier jedoch nicht.*



Ziel: Du hast mindestens 5 Technologien patentiert.



Ziel: Du hast mindestens 6 Technologien patentiert.



Ziel: Du hast mindestens 5 HQ-Projekte abgeschlossen. (Abgeschlossene Sprungfolge-Projekte gelten auch dann, wenn du sie nicht ausgeführt hast.)



Ziel: Du hast mindestens 3 Sprungfolge-Projekte abgeschlossen und ausgeführt. (Sprungfolge-Projekte, die dir keine Punkte eingebracht haben, zählen trotzdem.)

DIE PARTIE ZU ZWEIT

Vorbereitung

Ihr benutzt die Seite für zwei und drei Spieler des Würfel-Tableaus. Alle anderen Tafeln und der Spielplan werden wie in Partien mit anderen Spielerzahlen benutzt.

In einer Partie zu zweit werden je 2 Raumschiffe zur Kennzeichnung der Zugfolge verwendet.

Per Zufall bestimmt ihr den ersten Spieler. Stellt die Raumschiffe dieses Spielers auf die Zugfolge-Felder 1 und 3. Die Raumschiffe des zweiten Spielers stellt ihr auf Feld 2 und 4. (Das übrigbleibende Schiff ist das Erkundungsschiff des jeweiligen Spielers.)

Jeder Spieler hat je 2 Marker auf der Initiative- und Technikleiste. Sie werden, wie üblich, in umgekehrter Zugfolge gestapelt.

Beispiel:

Wenn Grün der erste Spieler ist, werden die Spieler-Marker und die Raumschiffe so platziert.



Würfelphase

Der erste Spieler wirft 7 silberne Würfel. Die Spieler wählen wie üblich 2 Würfel. Die Wahl geschieht in der von den Raumschiffen auf den Zugfolge-Feldern vorgegebenen Reihenfolge. Also kann es beim ersten Spieler passieren, dass er auch als Zweiter, Dritter oder Vierter an der Reihe ist, je nachdem, wie in der Runde die Raumschiffe stehen.

Wenn du Marker bei einer Belohnung oder Strafe bewegen musst, darfst du einen beliebigen deiner vier Marker wählen, es sei denn, die Bewegung würde den Marker über das rechte Ende der Leiste hinaus versetzen.

Aktionsphase

Drei Würfel bleiben übrig. Du darfst 4 Technik-Cubes ausgeben, um irgendeinen dieser Würfel als Bonuswürfel zu kopieren.

Der Spieler, dessen Raumschiff auf der Zugfolge am weitesten vorne ist, hat den ersten Zug, der andere Spieler den zweiten. (Die Positionen der anderen Raumschiffe sind für die Aktionsphase egal.)

Zum Belegen von Planeten mit dem Symbol 3+ oder 4 benutzt ihr Marker in einer ungenutzten Spielerfarbe.

Technologien mit nur 1 Würfelsymbol dürfen in einer Partie von höchstens einem Spieler patentiert werden.

Alle übrigen Regeln bleiben gleich. Auch der 4-Punkte-Konstruktionsbonus für den zweiten Spieler mit zwei Gyrodines desselben Typs bleibt im Spiel.

Produktionsphase

Ordnet alle vier Raumschiffe gemäß der vier Marker auf der Initiativeleiste an. (Bei der Vorbereitung der Runde 1 werden die Marker in umgekehrter Reihenfolge gestapelt. Zu Beginn aller anderen Runden muss die Anordnung der Raumschiffe der Reihenfolge auf der Initiativeleiste entsprechen.) Das ist die neue Zugfolge.

Die Belohnungen für die Positionen auf der Technikleiste sind auf der 2-Spieler-Seite des Würfel-Tableaus abgedruckt.

- 2 Technik-Cubes für den Spieler, dessen Marker am weitesten vorne liegt.
- 1 Cube für den Spieler, dessen Marker an zweiter Stelle liegt.
- 1 Punkt für den Spieler, dessen Marker an dritter Stelle liegt.

Beachtet, dass ein Spieler, der Erster und Zweiter auf der Technikleiste ist, 3 Würfel erhält.

Ein Spieler am rechten Ende der Leisten erleidet eine Strafe für jeden Marker, der auf einem der Straffelder liegt.

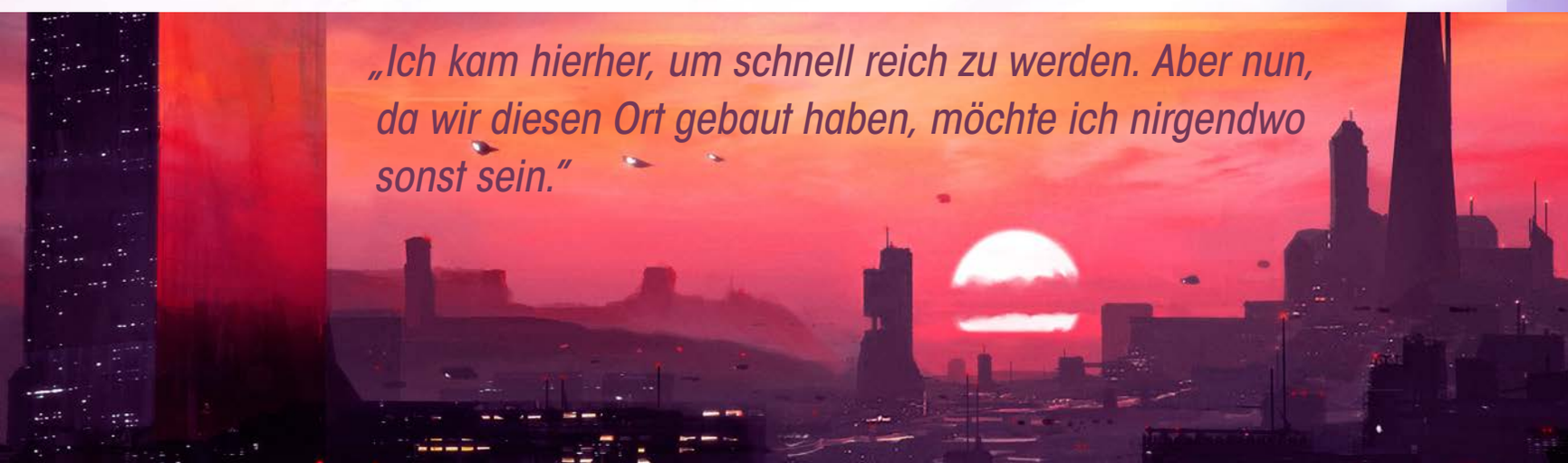
Endwertung

Die Endwertung erfolgt wie üblich. Beim Werten der Initiative verfahrt ihr wie bei vier Spielern. Ein Spieler erhält Punkte für 2 Platzierungen.

DIE PARTIE ZU DRITT

Eine Partie zu dritt unterscheidet sich in diesen Punkten von einer Partie zu viert:

- Es wird die andere Seite des Würfel-Tableaus benutzt, die für die Technikleiste andere Belohnungen liefert.
- Es werden nur 7 der 9 silbernen Würfel benutzt.
- Die Marker der unbenutzten Spielerfarbe werden zum Belegen der Planeten mit der Markierung 4 benutzt.
- In der Endwertung gibt es keine Punkte für den dritten Platz.



SYMBOLÜBERSICHT

Sofortige Bonusse



Du erhältst die angegebene Anzahl Punkte.



Nimm 1 Gyrodyne-Plättchen des angegebenen Typs vom Gyrodyne-Tableau.



Nimm 1 Gyrodyne-Plättchen eines der beiden angegebenen Typen vom Gyrodyne-Tableau.



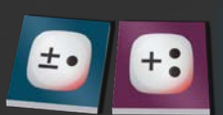
Nimm 1 Gyrodyne-Plättchen deiner Wahl vom Gyrodyne-Tableau.



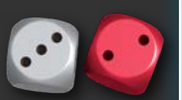
Nimm 2 unterschiedliche Gyrodyne-Plättchen vom Gyrodyne-Tableau.



Ziehe 1 Entdeckungsbonus-Plättchen (und werte es aus). Die meisten Plättchen werden sofort abgeworfen. Wenn keine Plättchen mehr auf dem Stapel sind, mische die abgeworfenen Plättchen zu einem neuen Stapel.



Du erhältst die angegebenen Würfelmodifikator-Marker. (Wenn euch die Marker ausgehen sollten, nehmt einen Ersatz.)



Du erhältst die angegebenen Würfel. Du musst in diesem Zug den roten Würfel als Bonuswürfel nutzen. Würfelverdoppler sind auf Seite 15 erklärt.



Du erhältst die angegebene Anzahl Technik-Cubes. (Technik-Cubes sollten euch niemals ausgehen. Ihr solltet die Marker „4 Cubes" benutzen, um 4 Technik-Cubes zu ersetzen. Ihr könnt jederzeit wechseln.)



Du erhältst 1 roten Würfel des angegebenen Werts, den du als deinen Bonuswürfel in diesem Zug nehmen musst. (Denke daran: Wenn du den Entdeckungsbonus eines Planetensystems nicht nehmen kannst oder willst, darfst du stattdessen immer ein Entdeckungsbonus-Plättchen ziehen.)

Andere Bonusse



Dieses Projekt lässt dich eine Sprungfolge ausführen. Sprungfolgen werden auf Seite 14 erklärt.



Dieses Sprungfolge-Projekt lässt dich eine Sprungfolge in einer Farbe deiner Wahl ausführen, wie auf Seite 14 erklärt.



Wenn du eines dieser Entdeckungsbonus-Plättchen ziehst, behältst du es bis zum Spielende. (Es ist das einzige Entdeckungsbonus-Plättchen, das nicht sofort abgehandelt und abgeworfen wird.) Bei Spielende, wenn die Stationen auf Planeten gezählt werden, zählt jedes dieser Plättchen als eine zusätzliche Station. Das zählt nur für den Schritt, in dem die Stationen gezählt werden, nicht für Zieltafeln.

Transmitter



Du erhältst sofort die angegebene Anzahl Punkte.



Du darfst sofort einen isolierten Pulsar in Besitz nehmen.



Teleportiere dein Schiff sofort zu einem Pulsar. Das gilt so, als ob du deinen Flug dort beendet hättest.



Teleportiere dein Schiff sofort zu einem Planetensystem. Das gilt so, als ob du deinen Flug dort beendet hättest.



Teleportiere dein Schiff sofort zu einem Ort auf dem Spielplan. Das gilt so, als ob du deinen Flug dort beendet hättest.

Hinweis: *Du darfst dich nie zu einem isolierten Pulsar teleportieren.*



In jeder Produktionsphase erhältst du die angegebenen Punkte.



In jeder Produktionsphase erhältst du die angegebene Anzahl Technik-Cubes.



In jeder Produktionsphase darfst du 1 Technik-Cube ausgeben, um die angegebenen Punkte zu kaufen. Kann einmal pro Runde benutzt werden. Du darfst einen Cube benutzen, der gerade von einem Transmitter produziert wurde.

Ein Spiel von **Vladimír Suchý**

Illustration: **Sören Meding**
Art-Direction und Layout: **Filip Murmak**
Projektleitung: **Petr Murmak**
Produktionsleitung: **Vít Vodička**
Übersetzung: **Michael Kröhnert**
Redaktion und Lektorat: **Christian Kox, Michael Kröhnert und Sebastian Rapp**
Haupt-Spieltester: **Michal „Elwen" Štach**

Spieltester: Vodka, Vojta, Katka, Kája, Mirek, Uhlík, Vlaada, Vítek, Kreten, Filip, Léňa, Janča, Paul Grogan, Joshua, Aillas, Jirka Bauma, Miloš, meggy, Pogo, David Korejtko, Chase Brouthers, Juraj, Daniela, Ben, Jožko Kudla, Michal Tomašovič, Karel Szákо, Tomáš Helmich, Ondra Stejskal, Lukáš Palka, Jehlička, Vlk, Pityu, Merwin, Johnny, Anthony Rubbo, John Raines und viele andere Mitglieder diverser Spielclubs in der Tschechischen Republik; außerdem all die tollen Leute von Czechgaming, The Gathering of Friends, Žihle, Beskydské zimní hrátky, Herní víkend und andere Phänomene unseres Sonnensystems.
Dank an Radim „Finder" Pech für atemberaubende Spielregel-Illustrationen.
Besonderer Dank an Katka Suchá, für einfach alles.

Czech Games Edition

© Czech Games Edition
Januar 2018
www.CzechGames.com