



Spiel mit dem Feuer

Erweiterung

Große Konflikte ziehen auf und Gerüchte von neuen, mysteriösen Entdeckungen machen die Runde. Wer jetzt mutig Risiken eingeht, dem könnte schon bald die Galaxis Untertan sein.

Spiel mit dem Feuer enthält die 3 bisher erschienenen Erweiterungen: Aufziehender Sturm, Rebellen vs. Imperium, Auf der Schwelle zum Krieg. Alle 3 Erweiterungen sind mit der Revised 2nd edition kompatibel.

SPIELMATERIAL

Spiel mit dem Feuer enthält 3 Kartensets, 2 optionale Module (Ziele, Übernahme), die Solitär- und die Konstruktions-Variante, sowie Blanko-Karten.

Ab Seite 2 wird erklärt, wie man diese Karten am besten zum Spiel hinzufügt.

11 Startwelten (mit den Nummern „5“ bis „15“)

104 Spielkarten

18 Aktionskarten (2 komplette Sätze für die Spieler 5+6)

16 Siegpunkt-Chips (10× 1 Punkt, 4× 5 Punkte, 2× 10 Punkte)

8 Ziele „Die meisten ...“ (große Plättchen)

12 Ziele „Erster ...“ (große Plättchen)

10 Marken „3 Siegpunkte für Ziele“

1 Übernahme-Scheibe

6 Anzeigetafeln Militärische Stärke/Übernahme-Angreifbarkeit

24 Würfel als Anzeigesteine für Militärische Stärke/Übernahme-Angreifbarkeit

16 Anzeigeplättchen Militär

1 Anzeigeplättchen *Größtes Prestige*

1 doppelseitige Übersichtstafel „Suchen“/„Vorbereitung für das Solitär-Spiel“

6 Aktionskarten Prestige/Suchen

30 Prestige-Chips (25× 1 Punkt, 5× 5 Punkte)

1 Anzeigetafel für das Solitär-Spiel

2 Sonderwürfel für das Solitär-Spiel

21 Anzeige- und Modifikationsplättchen für das Solitär-Spiel

1 Solitär-Spielanleitung

22 Blanko-Spielkarten

Vor dem ersten Spiel müssen die Siegpunkt-Chips aus den Stanzrahmen gelöst werden. Wir empfehlen, das übrige Material (Ziele, Tafeln, Scheibe etc.) erst herauszulösen, wenn ihr sie wirklich benötigt.

Die 3 Kartenpäckchen enthalten die 3 Kartensets sowie die Blankokarten. Sie sollten erst dann vorsichtig ausgepackt werden, wenn sie benötigt werden.

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice.

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team.

ÜBER DIE KARTEN

Die Startwelten und Spielkarten haben in der unteren linken Ecke 1–3 Markierungen am Rahmen, die anzeigen, zu welchem Set/welcher Erweiterung sie gehören.



Set 1, Erweiterung *Aufziehender Sturm* (Startwelten 5–8, 18 Spielkarten)



Set 2, Erweiterung *Rebellen vs. Imperium* (Startwelten 9–11, 42 Spielkarten)



Set 3, Erweiterung *Auf der Schwelle zum Krieg* (Startwelten 12–15, 44 Spielkarten)

Wichtig! Wir empfehlen, die Sets und Module einzeln hinzuzufügen und zunächst ein paar Spiele zu spielen, bevor weiteres Material hinzugefügt wird.

DIE KARTEN AUS *AUFZIEHENDER STURM* HINZUFÜGEN

Die neuen Spielkarten werden zu den Karten des Grundspiels hinzugefügt.

Für das Spiel zu fünf gibt es eine fünfte vorgegebene Kartenhand mit der Startwelt 5 und vier Spielkarten mit einer kleinen 5 in den Ecken.

Aus Gründen der Spielbalance beim Spiel mit dieser Erweiterung wurde eine dritte Karte *Kontaktspezialist* hinzugefügt.

Die meisten Fähigkeiten der neuen Karten sind Abwandlungen der Fähigkeiten aus dem Grundspiel.

Karten mit neuen Fähigkeiten haben einen kurzen Beschreibungstext.

Die ausführlichen Beschreibungen befinden sich auf Seite 12 ff. dieser Anleitung.

Die Startwelt *Uralte Rasse* hat eine *Spielvorbereitungsfähigkeit*: Wird sie als Startwelt gespielt, muss ihr Besitzer 3 Karten (statt 2 Karten) abwerfen, bevor er seine erste Aktion wählt. Er beginnt das Spiel also nur mit drei Handkarten und nicht mit vier. Wird *Uralte Rasse* nicht als Startwelt gespielt, kommt diese *Spielvorbereitungsfähigkeit* auch nicht zum Einsatz.

Verbesserte Logistik kann das Spieltempo merklich verändern.

Nachdem ein paar Spiele gespielt wurden, sollte entweder Set 2 oder das Modul *Ziele* (siehe unten) hinzugefügt werden.

ZIELE (optionales Modul)

Ziele erhöhen die Interaktion im Spiel und ermöglichen den Spielern, weitere Siegpunkte zu sammeln.

Vor dem Spiel: 6 der Ziele haben 2 bzw. 3 Markierungen am Rahmen. Sie werden nur verwendet, wenn auch mit dem entsprechenden Set gespielt wird.

Spielvorbereitung: Vor dem Verteilen der Startwelten werden die Ziele verdeckt gemischt. Es werden 2 Ziele „Die meisten ...“ (große Plättchen) und 4 Ziele „Erster ...“ (kleine Plättchen) aufgedeckt. Die übrigen Ziele werden für das Spiel nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel. Die aufgedeckten Ziele werden in die Tischmitte gelegt. Die Marken „3 Siegpunkte für Ziele“ werden danebengelegt.

Spielverlauf: Auf jedem Ziel-Plättchen ist in der linken oberen Ecke ein Symbol, das angibt, am *Ende* welcher Phase oder welcher Phasen das Erreichen des Ziels überprüft wird. Das Erreichen des Ziels *Haushaltsüberschuss* wird am Ende der Runde überprüft.

„**Erster ...**“-Ziele: Diese Plättchen sind jeweils 3 Siegpunkte wert und werden nur *einmal im ganzen Spiel* vergeben. Sie können von allen Spielern beansprucht werden, die als Erste die geforderte Bedingung erfüllen. Die Spieler können diese Plättchen nicht mehr verlieren. Erfüllt am Ende einer Phase nur ein Spieler die Bedingung, legt er das Plättchen offen vor sich ab. Erfüllen mehrere Spieler die Bedingung in *derselben* Phase, erhält einer von ihnen das Plättchen und die anderen erhalten jeweils eine Marke „3 Siegpunkte für Ziele“. Das gilt auch, wenn die Spieler die Bedingung um unterschiedliche Beträge überschreiten.

„**Die meisten ...**“-Ziele: Diese Plättchen sind jeweils 5 Siegpunkte wert. Ein solches Plättchen befindet sich immer im Besitz des Spielers, der die geforderte Bedingung am besten erfüllt. Der Spieler kann es wieder verlieren. Der erste Spieler, der die Bedingung erfüllt oder um den höchsten Wert übertrifft, erhält am *Ende* der betreffenden Phase das Plättchen. Erfüllt er die Bedingung nicht mehr, muss er das Plättchen zurück in die Mitte legen. Nur wenn später ein Mitspieler den Wert des Spielers *übertrifft*, der gerade im Besitz des Plättchens ist, erhält der Mitspieler das Plättchen.

Beispiel: Andreas legt eine Karte in seine Auslage, durch die seine militärische Stärke 6 erreicht. Damit erfüllt er die Bedingung für das Ziel *Größte Militärische Stärke*, und er bekommt das Plättchen. (Falls er danach eine Karte mit militärischer Stärke -1 auslegt, sinkt seine Stärke unter 6 und er muss das Plättchen zurück legen.) Birgit erreicht in der folgenden Runde ebenfalls eine militärische Stärke von 6. Da sie Andreas' Stärkewert nicht überschreitet, behält Andreas das Plättchen. Später erreicht Birgit eine militärische Stärke von 7 und nimmt sich das Plättchen von Andreas.

Falls mehrere Spieler die Bedingung in derselben Phase erfüllen und/oder um denselben Wert übertreffen, erhält keiner von ihnen das Plättchen, und es wird zurück in die Mitte gelegt.

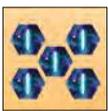
Beispiel: Andreas und Birgit erreichen in derselben Phase eine militärische Stärke von 6. Keiner von beiden darf das Ziel *Größte Militärische Stärke* für sich beanspruchen. Später erreicht Claus die militärische Stärke 7 und nimmt sich das Plättchen aus der Mitte. In der nächsten Runde erreichen Andreas und Birgit in derselben Phase eine militärische Stärke von 8. Daher muss Claus das Plättchen wieder in die Mitte legen.

Hinweis: Das Plättchen wird nur dann zurück in die Mitte gelegt, wenn der *aktuelle* Wert des Spielers, der im Besitz des Plättchens ist, durch seine Mitspieler *übertroffen* wird. Sonst behält er das Plättchen.

Spielende: Jeder Spieler, der an einem *Gleichstand* bei einem „Die meisten ...“-Ziel beteiligt ist, und nicht das Plättchen besitzt, erhält eine Marke „3 Siegpunkte für Ziele“. Dabei ist es gleich, ob ein Mitspieler das Plättchen zuerst beansprucht hat oder ob das Plättchen in der Mitte liegt, weil mehrere Spieler am Ende derselben Phase die Bedingung erfüllt oder um denselben Wert übertroffen haben.

Wertung: Jeder Spieler addiert die Siegpunkte auf seinen Ziel-Plättchen (3 oder 5) und seine Marken „3 Siegpunkte für Ziele“ zu seinen übrigen Siegpunkten. Siegpunkte für Ziele werden für *Galaktische Renaissance* nicht berücksichtigt.

„Erster ...“-Ziele



Der erste Spieler, der 5 oder mehr Siegpunkte in Form von *Siegpunkt-Chips* besitzt. (*Galaktischer Lebensstandard*)
Siegpunkte für Ziele zählen dabei nicht.



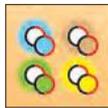
Der erste Spieler, der eine Entwicklung mit Kosten 6 (6) ausspielt. (*Galaktischer Status*)



Der erste Spieler, der mit den Karten seiner Auslage über mindestens eine Fähigkeit in jeder Phase (einschließlich *Handeln*) verfügt. (*Innovationsführerschaft*)



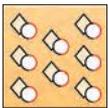
Der erste Spieler, der am Ende einer Runde mindestens eine Karte abwerfen muss. (*Haushaltsüberschuss*)



Der erste Spieler, der mindestens eine Produktions- oder „Windfall“-Welt für jede *Art* von Gütern besitzt: Luxusgüter, Seltene Elemente, Gene und Alien-Technologie. (*Systemdiversifikation*)



Der erste Spieler, der mindestens 3 **ALIEN**-Karten in seiner Auslage hat. (*Overlord-Entdeckungen*)



Der erste Spieler, der am Ende einer Phase mindestens acht *Karten* (Entwicklungen und/oder Welten) in seiner Auslage hat. (*Expansionsführerschaft*)



Der erste Spieler, der am Ende einer Phase mindestens vier Güter in seiner Auslage hat. (*Galaktischer Reichtum*)



Der erste Spieler, der mindestens 3 Karten mit **GENMANIPULIERT** in seiner Auslage hat. (*Wissen über Genmanipulation*)
Benötigt Set 2.



Der erste Spieler, der entweder mindestens drei **IMPERIUM**-Karten oder mindestens vier militärische Welten in seiner Auslage hat. (*Militärischer Einfluss*)

Benötigt Set 2.



Der erste Spieler, der am Ende einer Phase mindestens zwei Prestige und mindestens drei Siegpunkte in Form von *Siegpunkt-Chips* besitzt. (*Galaktische Geltung*)

Benötigt Set 3.



Der erste Spieler, der entweder mindestens zwei Welten in seiner Auslage hat und dessen militärische Stärke negativ ist oder der mindestens zwei militärische Welten in seiner Auslage hat und eine Übernahme-Fähigkeit hat. (*Führend in Frieden/Krieg*)

Wenn ohne Übernahme gespielt wird, kann die zweite Bedingung *nicht* erfüllt werden, da Übernahme-Fähigkeiten ignoriert werden.
Benötigt Set 3.

„Die meisten ...“-Ziele



Die meisten *Produktions-*Welten – aber mindestens 4 – für Güter beliebiger *Arten* in der Auslage.
(*Führender Produzent*)



Die meisten *Entwicklungen* – aber mindestens 4 – in der Auslage.
(*Beste Infrastruktur*)



Die größte *militärische Stärke* – aber mindestens 6 – in der Auslage.
(*Größte Militärische Stärke*)

Berücksichtige negative Werte, aber nicht spezialisierte militärische Stärke (wie bei Neue Galaktische Ordnung).



Die meisten *Produktions-*und/oder „*Windfall*“-Welten für *Luxusgüter* und/oder *Seltene Elemente* – aber mindestens 3 – in der Auslage. (*Größte Industrie*)



Die meisten *militärischen* *Rebellen Welten* (○) – aber mindestens 3 – in der Auslage.
(*Erfolgreichste Propaganda*)



Die meisten *Prestige-Punkte*, aber mindestens drei.
(*Galaktisches Prestige*)
Benötigt Set 3.



Die meisten *Karten* mit *Verbrauchen-Fähigkeiten* (Phase IV) – aber mindestens drei – in der Auslage.
(*Führend in Wohlstand*)
Handeln-Fähigkeiten erfüllen die Bedingung nicht.



Die meisten *Karten* mit *Erkunden-Fähigkeiten* (Phase I) – aber mindestens 3 – in der Auslage.
(*Forschungsführerschaft*)
Benötigt Set 2.

DIE KARTEN AUS REBELLEN VS. IMPERIUM HINZUFÜGEN

Die neuen Spielkarten werden den bisher verwendeten Karten hinzugefügt. Die alte Karte *Casinowelt* wird durch die Austauschkarte aus dieser Erweiterung ersetzt. Ihre Fähigkeit hat sich verändert.

Es gibt keine sechste vorgegebene Kartenhand, da wir annehmen, dass die Spieler über genügend Erfahrung verfügen. Aus Gründen der Spielbalance beim Spiel mit den Erweiterungen wurde eine dritte Karte *Forschungslabors* hinzugefügt.

Es wird ab diesem Set empfohlen mit der Regel zur Wahl der Startwelten für erfahrene Spieler (siehe Anleitung des Grundspiels, Seite 8, Seitenleiste) zu spielen.

Die meisten Fähigkeiten der neuen Karten sind Abwandlungen bereits bekannter Fähigkeiten. Die neuen *Erkunden-Fähigkeiten* „*Erkunden kombinieren*“ sind auf Seite 12 erklärt.

Auf einigen Karten ist hinter dem Sechseck mit den Siegpunkten das Symbol  oder  abgebildet. Diese Symbole werden ignoriert, so lange ihr ohne Set 3 spielt.



Wenn ohne das Modul *Übernahme* gespielt wird, werden auch alle Fähigkeiten mit *Übernahme-Symbolen* ignoriert. Die Symbole befinden sich neben dem Beschreibungstext. Alle übrigen Fähigkeiten der jeweiligen Karte werden ganz normal verwendet.



Nachdem ein paar Spiele gespielt wurden, sollte entweder Set 3 oder das Modul *Übernahme* (siehe Seite 5) hinzugefügt werden.



ÜBERNAHME (optionales Modul, benötigt Set 2)

Übernahmen ermöglichen es dem Spieler – unter bestimmten Voraussetzungen – militärische Welten in der Auslage der Mitspieler zu *erobern*. Wenig Militär zu haben wird dadurch riskanter.

Das Szenario für 2 Spieler *Rebellen vs. Imperium* sorgt dafür, dass auf jeden Fall Übernahme-Fähigkeiten im Spiel sind. Es findet sich auf Seite 7.

Vor dem Spiel: Die Spieler entscheiden ob mit oder ohne Übernahme gespielt wird. Die Übernahme-Scheibe dient dafür als Anzeiger.



Spielvorbereitung: Jeder Spieler erhält eine Anzeigetafel für Militärische Stärke/Übernahme-Angreifbarkeit, je einen roten und lilafarbenen Würfel und zwei hellrote Würfel als Anzeigesteine. Die übrigen Anzeigepflichtchen Militär (siehe Seite 7) werden in der Tischmitte bereitgelegt.

Wenn ihr mit Übernahme spielt, wird empfohlen mit der Regel zur Wahl der Startwelten für erfahrene Spieler (siehe Anleitung des Grundspiels, Seite 8, Seitenleiste) zu spielen.

Spielablauf: Die Übernahme ist eine Aktion während der Phase *Siedeln*. Sie richtet sich gegen eine bereits zuvor ausgelegte *militärische* Welt in der Auslage eines Mitspielers. Ein Spieler kann nur dann eine Übernahme durchführen, wenn das Ziel durch eine Übernahme-Fähigkeit *angreifbar* ist, über die der Spieler verfügt.

Eine Übernahme-Fähigkeit mit den folgenden Symbolen darf nur gegen einen Spieler eingesetzt werden, der ...



... mindestens 1 militärische Rebellen-Welt (○) in seiner Auslage hat.



... mindestens 1 IMPERIUM-Karte in seiner Auslage hat.



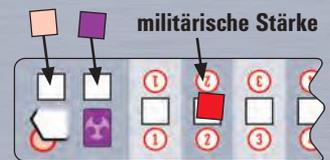
... eine *gesamte* militärische Stärke von mindestens 1 hat.

Die gesamte militärische Stärke wird genau so berechnet, wie für die Karte *Neue Galaktische Ordnung*. Sie schließt negative Werte ein, nicht jedoch bedingte oder vorübergehende militärische Stärke.



Karten mit diesem Symbol können gegen jeden Spieler eingesetzt werden (existiert nur in Set 3).

Mit Hilfe der Anzeigetafel und der Würfel können die Spieler ihre gesamte militärische Stärke (roter Würfel) anzeigen und durch welche Übernahme-Fähigkeiten sie angreifbar sind: Sobald der Spieler eine militärische Rebellen Welt auslegt, stellt er einen hellroten Würfel auf das Feld ganz links auf seiner Anzeigetafel. Legt er eine Karte Imperium aus, stellt er den lilafarbenen Würfel auf das Feld rechts daneben. Mit dem zweiten hellroten Würfel zeigt er seine bedingte militärische Stärke gegen Rebellen Welten an. Um Werte über 10 anzuzeigen, wird eine zweite, unbenutzte Anzeigetafel auf die Rückseite gedreht und an die erste Tafel angelegt.



Die Spieler können die Anzeigepflichtchen Militär vor ihre Anzeigetafel legen, um ihre militärische Stärke einschließlich der Boni anzuzeigen (siehe Seite 7).

Thematisch handelt es sich bei der Übernahme um Grenzkonflikte. Wer nicht am Wettrüsten teilnimmt, ist zu Beginn noch sicher. Mit Set 3 dann jedoch nicht mehr.

Ablauf: Übernahmen werden in der Phase *Siedeln* angekündigt, wenn nach dem Aufdecken der Welten die *Siedeln*-Fähigkeiten eingesetzt werden. Es gibt in der Phase keinen gesonderten *Schritt* „Übernahmen *ankündigen*“. Es gibt jedoch einen *Schritt* Übernahmen *auswerten* am Ende der Phase *Siedeln*. Der Einsatz von Übernahme-Fähigkeiten ist eine *Siedeln*-Aktion. Sie können daher nur von Spielern eingesetzt werden, die entweder in der Phase noch keine Welt ausgespielt haben oder die eine Fähigkeit besitzen, die es ihnen erlaubt eine zweite Welt auszulegen (wie etwa *Verbesserte Logistik*).

Besitzt ein Spieler eine Fähigkeit wie *Verbesserte Logistik*, die es ihm erlaubt zwei Welten auszulegen, und er legt keine Welt aus, darf er zwei Übernahmen ankündigen, wenn er zwei *verschiedene* Übernahme-Fähigkeiten einsetzt.

Falls notwendig, werden die *Siedeln*-Fähigkeiten (einschließlich des Bezahlers der Kosten) in der Spielerreihenfolge eingesetzt: Es beginnt der Spieler mit der Startwelt mit der niedrigsten Nummer. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Wenn der Spieler eine Übernahme ankündigt, muss er angeben, welche Übernahmefähigkeit er einsetzt, welche Welt er übernehmen will und er muss alle vorübergehende militärische Stärke angeben, die er einsetzt. Das Ziel der Übernahme darf *keine* Welt sein, die ein Mitspieler in *dieser* Phase *Siedeln* ausgelegt hat. Fähigkeiten und Eigenschaften von *neu ausgelegten* Welten (militärische Rebellen Welten, Imperium-Karten, Welten mit militärischer Stärke oder mit einer Verteidigungs-Fähigkeit), haben auf Übernahmen *keinen* Einfluss.

Die Spieler sollten neue Welten in ihrer Auslage zunächst etwas schräg drehen, so dass sie als neue Welten erkennbar sind. Die Anzeigetafel für die militärische Stärke wird erst *am Ende* der Phase *Siedeln* aktualisiert.

Eine Welt kann in derselben Phase Siedeln das Ziel mehrerer Übernahme-Versuche durch verschiedene Spieler sein. Eine in der Spielerreihenfolge später angekündigte Übernahme hat nur dann Aussicht auf Erfolg, wenn alle zuvor angekündigten Übernahmen gescheitert sind. Eine angekündigte, aber noch nicht ausgewertete Übernahme kann der Ziel-Welt nicht bis in die Auslage des erobernden Mitspielers „folgen“.

Übernahmen auswerten: Nachdem alle anderen Siedeln-Fähigkeiten abgehandelt sind, werden die Übernahmen im Uhrzeigersinn abgehandelt. Es beginnt der Spieler mit der Startwelt mit der niedrigsten Nummer.

Die Übernahme der Ziel-Welt gelingt, wenn bei der Auswertung die militärische Stärke des angreifenden Spielers *gleich groß* oder *größer* ist als die *Summe* aus der militärischen Stärke des verteidigenden Spielers *und* dem Verteidigungswert der Ziel-Welt.

Beispiel: Der Spieler besitzt militärische Stärke 4 und wirft *Imperium Tarntechnologie* ab. Damit übernimmt er von einem Mitspieler mit militärischer Stärke 2 eine Welt mit Verteidigungsstärke 2. Man beachte, dass der Gleichstand zu Gunsten des *Angreifers* aufgelöst wird – so wie bei der normalen Regel für die militärische Eroberung einer Welt!

Die eingesetzte vorübergehende militärische Stärke, negative Werte und/oder bedingte militärische Stärke, wie etwa gegen militärische Rebellen Welten oder gegen eine bestimmte Art von Welt (seltene Elemente, Alien usw.) werden bei der Berechnung der militärischen Stärke jedes Spielers mit berücksichtigt.

Der Besitzer der Ziel-Welt darf während der Auswertung der Übernahme seine militärische Stärke erhöhen, indem er noch nicht genutzte vorübergehende militärische Stärke einsetzt. (Der Angreifer musste dies bereits beim Ankündigen tun.)

Hat er zuvor in der Phase vorübergehende militärische Stärke nur teilweise eingesetzt, kann er nun den Rest einsetzen. Hat er beispielsweise zu Beginn der Phase nur eine Handkarte abgeworfen, um seine *Söldnertruppen* zu verstärken, darf er nun eine zweite Handkarte abwerfen, um den ungenutzten Teil der Fähigkeit der *Söldnertruppen* einzusetzen. Diese Regel ist eine Ausnahme von der Grundregel, dass der Einsatz einer Fähigkeit nicht unterbrochen werden darf.

Anschließend werden die militärischen Stärkewerte und die Verteidigungsstärke der Welt verglichen, um festzustellen, ob die Übernahme erfolgreich ist oder nicht. Ist die Übernahme erfolgreich, wandert die Welt, gegebenenfalls mit einem darauf liegenden Gut, in die Auslage des Spielers, der sie erobert hat. Der Spieler hat damit eine Welt ausgelegt. Somit darf er eine Karte als Bonus ziehen, wenn er die Aktion *Siedeln* gewählt hat, und er darf *Anschließend ziehen*-Fähigkeiten einsetzen.

Wenn der Spieler eine „Windfall“-Welt ohne Gut übernimmt, wird *kein* Gut darauf gelegt.

Regeldetails: Da die neu ausgelegten Welten auf die Übernahmen keinen Einfluss haben, können Übernahmen meist ohne Berücksichtigung der Spielerreihenfolge angekündigt und ausgewertet werden. Die Spieler müssen nur dann auf die Reihenfolge achten, wenn mehrere Übernahmen angekündigt werden oder wenn die Auswertung durch vorübergehende militärische Stärke beeinflusst werden kann.

Alle Auswirkungen von Fähigkeiten der Welt, die der Vorbesitzer bereits eingesetzt hat, bleiben dem *Vorbesitzer* bis zum Ende der Phase *Siedeln* erhalten.

Hat ein Spieler mit *Verbesserte Logistik* zwei Übernahmen angekündigt (für die er verschiedene Übernahme-Fähigkeiten einsetzen muss) und der erste Versuch scheitert, dann scheitert der zweite Versuch automatisch, da der Spieler keine „erste“ Welt ausgelegt hat.

Beispiele für Übernahmen:

1. Andreas, Britta und Christiane spielen zu dritt. Andreas hat die Startwelt mit der niedrigsten Nummer. Britta hat militärische Stärke +4 und *Rebellen Kolonie* (eine militärische Rebellen Welt mit Verteidigungsstärke 4) in ihrer Auslage. Andreas hat *Imperium Ratssitz*, *Imperium Truppen* und militärische Stärke +6 (gegen militärische Rebellen Welten insgesamt +8). Er wählt die Aktion *Siedeln*. Er legt keine Welt von seiner Hand aus, sondern kündigt an, dass er die *Rebellen Kolonie* übernehmen will. Nachdem Christiane ihre Fähigkeiten genutzt hat, nimmt Andreas die *Rebellen Kolonie* und legt sie in seine Auslage. Anschließend zieht er eine Karte als Bonus für die Aktion *Siedeln*.
2. Die gleiche Ausgangssituation wie im ersten Beispiel, mit dem Unterschied, dass zu Brittas militärischer Stärke +4 unter anderem *Söldnertruppen* beitragen (wirf bis zu 2 Handkarten ab, um für jede militärische Stärke +1 zu erhalten). Außerdem hat sie *Terraforming Roboter* (ziehe 1 Karte nach dem Auslegen einer Welt) in ihrer Auslage. Sie hat in dieser Phase eine militärische Welt ausgelegt und keine Karte mehr auf der Hand. Nachdem Andreas die Übernahme angekündigt hat, zieht Britta eine Karte für die Fähigkeit der *Terraforming Roboter* (da sie eine Welt ausgelegt hat). Während die Übernahme ausgewertet wird, wirft Britta ihre einzige Handkarte ab, um durch die *Söldnertruppen* vorübergehende militärische Stärke +1 zu erhalten. Damit scheitert Andreas' Übernahme. Hinweis: Selbst wenn Andreas in seiner Auslage noch ungenutzte Fähigkeiten mit vorübergehender militärischer Stärke hat, darf er sie jetzt nicht mehr einsetzen, weil die Übernahme bereits ausgewertet wird.
3. Die gleiche Ausgangssituation wie im zweiten Beispiel, mit dem Unterschied, dass Britta zusätzlich *Machthaber des Imperium* in ihrer Auslage hat. Christiane hat *Kontaktspezialist*, *Rebellen Allianz*, *Rebellen Pakt*, fünf militärische Rebellen Welten und eine militärische nicht-Rebellen Welt in ihrer Auslage. Christianes militärische Stärke ist -1 (durch den *Kontaktspezialist*) aber sie hat militärische Stärke +9 für die Übernahme von militärischen Welten in einer Imperium-Auslage, und sie verteidigt jede ihrer militärischen Welten mit militärischer Stärke +10 (plus der Verteidigungsstärke der jeweiligen Welt). Christiane erklärt, dass sie ebenfalls

die *Rebellen Kolonie* übernehmen will. Wenn Britta ihre Handkarte abwirft, um ihre militärische Stärke vorübergehend zu erhöhen, scheitert der Übernahme-Versuch von Andreas und die Übernahme von Christiane gelingt. Wirft Britta ihre Handkarte nicht ab, gelingt Andreas' Übernahme und der Übernahme-Versuch von Christiane scheitert automatisch, denn die *Rebellen Kolonie* liegt nicht mehr in Brittas Auslage, wenn Christianes Übernahme ausgewertet wird.

Christianes Angriffs- und Verteidigungs-Boni ändern sich für diese Phase selbst dann nicht, wenn sie eine ihrer militärischen Rebellen Welten verliert, da für die Berechnung der Boni die Zusammensetzung der Auslage zu Beginn der Phase *Siedeln* ausschlaggebend ist. Veränderungen der militärischen Stärke durch neu ausgelegte oder verlorene Welten wirken sich erst nach der Phase *Siedeln* aus.

Hinweise zum Spiel mit Set 3 und Übernahme:

Die Übernahme-Fähigkeit von *Interstellare Kriegserklärung* erlaubt dem Spieler einen Übernahme-Versuch gegen eine Welt in der Auslage eines beliebigen Mitspielers. Mit dieser Fähigkeit ist jede Auslage *angreifbar*. In Kombination mit der Fähigkeit von *Imperium Invasionsflotte*, eine nicht-militärische Welt zu erobern, kann jede beliebige Welt Ziel einer Übernahme sein.



Ist der Übernahme-Versuch mit *Imperium Planetenzerstörer* erfolgreich, wird die übernommene Welt *zerstört*, das heißt, die Karte wird aus dem Spiel genommen.



Die Verteidigungs-Fähigkeit von *Pangalaktischer Sicherheitsrat* kann nur zu Beginn des Schritts „Übernehmen auswerten“ eingesetzt werden. Sie erlaubt es, *einen beliebigen* Übernahme-Versuch gegen eine Welt in der Auslage eines beliebigen Spielers scheitern zu lassen. Der Spieler kann diese Fähigkeit in jeder Phase *Siedeln* nur einmal einsetzen.



Eine Welt, die dem Spieler 1 Prestige gibt, wenn er sie ausspielt, gibt bei einer Übernahme *nicht* noch einmal Prestige.

Die Anzeigepfättchen Militär

Mit den Anzeigepfättchen Militär können die Spieler ihre militärische Stärke und Fähigkeiten markieren, die für Übernahmen von Bedeutung sind.

Drei Pfättchen dienen zur Anzeige der militärischen Stärke, welche Spieler durch die Übernahme-Fähigkeiten von *Rebellen Überraschungsangriff* und *Rebellen Allianz* erhalten. Diese Fähigkeiten geben den Spielern speziell zur Übernahme militärische Stärke +2 für jede militärische *Rebellen*-Welt, die sie zu Beginn der Phase *Siedeln* in ihrer Auslage haben.



Sechs Pfättchen dienen zur Anzeige der potentiellen militärischen Stärke, welche die Spieler erreichen können, wenn sie ihre gesamte *vorübergehende* militärische Stärke nutzen.



Zwei Pfättchen dienen zur Anzeige der potentiellen militärischen Stärke, mit welcher die Spieler ihre Welten verteidigen können, wenn sie die Karte *Rebellen Pakt* ausliegen haben.



Je zwei Pfättchen dienen zur Anzeige erhöhter militärischer Stärke im Bezug auf bestimmte Welten (2 für gelbe/grüne Welten, 2 für blaue/braune Welten; siehe Seite 9 Grundspiel, „Bedingte Militärische Stärke“).



Ein Pfättchen dient zur Anzeige der Fähigkeit von *Pangalaktischer Sicherheitsrat* zur Abwehr von Übernahmen. Der Besitzer der Karte legt das Pfättchen neben den Bereich *Rebellen / Imperium* links auf seiner Anzeigetafel für die militärische Stärke.



REBELLEN vs. IMPERIUM SZENARIO FÜR 2 SPIELER

Spielvorbereitung: Vor dem Spiel werden die Karten *Rebellen Allianz* und *Imperium Ratssitz* aussortiert. *Rebellen Kneipe* und *Imperium Warlord* werden als Startwelten herausgesucht. Jeder Spieler wählt eine Seite. Falls gewünscht, kann mit Zielen gespielt werden. Jeder Spieler erhält sechs Karten und wählt, wie üblich, vier davon als Handkarten aus. Anschließend erhält jeder Spieler zusätzlich die Karte *Rebellen Allianz*, beziehungsweise *Imperium Ratssitz*, und nimmt sie auf die Hand. Das Szenario wird stets mit Übernahme gespielt.

DIE KARTEN AUS AUF DER SCHWELLE ZUM KRIEG HINZUFÜGEN

Mit Set 3 werden auch die neuen Regeln für Prestige und Suchen hinzugefügt, da viele Karten dieses Sets sich darauf beziehen. Jeder Spieler hat zu Beginn 1 Aktionskarte Prestige/Suchen, die er 1x im Spiel einsetzen kann.

Die neuen Spielkarten werden den bisher verwendeten Karten hinzugefügt.

Hinweis: *Galaktische Leichenfledderer*, die Startwelt mit der Nummer **12**, hat eine Spielvorbereitungsfähigkeit.

Spielvorbereitung: Zusätzlich zu den gewohnten Spielvorbereitungen werden folgende Vorbereitungen getroffen: Die Übersichtstafel „Suchen“ und die Prestige-Chips werden in der Tischmitte bereitgelegt. Das Anzeigepfättchen *Größtes Prestige* wird mit der Seite „>“ nach oben daneben gelegt. Jeder Spieler erhält eine Aktionskarte Prestige / Suchen. Es werden Chips im Wert von 5 Siegpunkten *zusätzlich* in den Vorrat gelegt (zum Beispiel bei 3 Spielern 41 Siegpunkte).



Fähigkeiten: Die meisten Fähigkeiten der neuen Karten sind Abwandlungen bereits bekannter Fähigkeiten. Karten mit neuen Fähigkeiten haben einen kurzen beschreibenden Text. Die ausführlichen Beschreibungen beginnen auf Seite 12 dieser Regel.

Einige Fähigkeiten beziehen sich auf *Rebellen*-Entwicklungen. Solche Entwicklungen zeigen neben dem Sechseck mit den Siegpunkten eine kleine rote Raute.



Mit dieser Erweiterung kommen *Ziehen und Abwerfen*-Fähigkeiten hinzu: Der Spieler zieht die angegebene Anzahl Karten, nimmt sie auf die Hand und wirft danach eine beliebige Handkarte ab. Hat der Spieler mehrere Karten mit dieser Fähigkeit in der Auslage, zieht er zuerst so viele Karten, wie ihm *alle* diese Fähigkeiten zusammengenommen gestatten. Erst danach muss er für jede dieser Fähigkeiten eine Karte abwerfen. Dies ist eine Ausnahme zu der Regel, dass eine Fähigkeit nicht durch eine andere Fähigkeit unterbrochen werden darf.



Genmanipulierte Söldnertruppe beispielsweise verleiht dem Spieler militärische Stärke für -Welten. Bei solchen Fähigkeiten werden *nur* die Karten berücksichtigt, die sich bereits zu *Beginn* dieser Phase *in der Auslage* des Spielers befanden.

Wird eine Karte durch Abwerfen, Ersetzen oder Übernahme aus der Auslage eines Spielers entfernt, *bleiben* dem betreffenden Spieler die Fähigkeiten und Eigenschaften der Karte bis zum Ende der Phase *erhalten*, in der er die Karte verlor.

Erhält der Spieler durch eine Karte, die er gerade ausgespielt hat, Prestige, Güter oder Karten, *darf* er diese Dinge noch in derselben Phase einsetzen – *nachdem* er die Kosten für die ausgespielte Karte bezahlt hat oder sie militärisch erobert hat.

Die Multi-Arten Eigenschaft von *Alien Raffinerie in der Oortschen Wolke* wird auf Seite 15 erklärt.

PRESTIGE

Prestige. Einige Karten und Kartenfähigkeiten geben dem Spieler galaktisches Prestige, das durch Prestige-Chips angezeigt wird. Einige Fähigkeiten erlauben dem Spieler Prestige abzugeben, um spielerische Vorteile zu erhalten. Jeder Spieler besitzt eine Aktionskarte Prestige/Suchen, die er *einmal im Spiel* einsetzen kann, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Der oder die Spieler mit dem größten Prestige erhalten zu Beginn jeder Runde einen Bonus. Das Spiel endet jetzt auch dann, wenn am Ende der Runde wenigstens ein Spieler 15 Prestige oder mehr besitzt. Bei Spielende zählt jeder Prestige-Punkt, den der Spieler besitzt, 1 Siegpunkt.

Es gibt Prestige-Chips mit den Werten 1 und 5 Punkte. Die Spieler dürfen Prestige-Chips jederzeit wechseln. Die Anzahl der Prestige-Chips im Spiel ist unbegrenzt. Sollte der Vorrat ausgehen, können die Spieler einen geeigneten Ersatz verwenden.



Prestige erwerben: Jedes Mal, wenn ein Spieler Prestige erwirbt, erhält er die entsprechende Menge Prestige-Chips aus dem Vorrat.

Auf einigen Karten ist neben dem Sechseck mit den Siegpunkten ein Prestige-Symbol zu sehen. Diese Karten geben ihrem Besitzer 1 Prestige wenn er sie aus der Hand ausspielt. Eine Welt mit dieser Eigenschaft gibt bei einer Übernahme *nicht* noch einmal Prestige.



Verschiedene Fähigkeiten ermöglichen es dem Spieler Prestige zu erwerben. Einige Verbrauchen-Fähigkeiten verbrauchen Güter und geben dafür Prestige.



Der Bonus für die Aktion *Verbrauchen: 2x Siegpunkte* verdoppelt nur Siegpunkte. Er verdoppelt *nicht* das Prestige, das der Spieler erhält, wenn er *Verbrauchen*-Fähigkeiten einsetzt.

Spieler mit dem größten Prestige: Am Ende jeder Phase zählen alle Spieler ihr Prestige. Besitzt ein Spieler mehr Prestige als jeder einzelne Mitspieler, erhält er das Anzeigeplättchen *Größtes Prestige* und legt es mit der Seite „>“ nach oben vor sich ab. Er gibt alle Prestige-Chips darauf an den Vorbesitzer zurück. Die Prestige-Chips, die er in der gerade beendeten Phase erhalten hat, legt er auf das Anzeigeplättchen. Von nun an legt er alle Prestige-Chips, die er neu erhält, auf das Plättchen.



Gibt es am Ende einer Phase zwischen mehreren Spielern (Achtung: jeder dieser Spieler muss mindestens 1 Prestige besitzen) einen Gleichstand bei dem größten Prestige, wird das Anzeigeplättchen *Größtes Prestige* so in die Tischmitte gelegt, dass die Seite mit „=“ zu sehen ist. Liegen noch Prestige-Chips *auf dem* Plättchen, erhält ihr Besitzer diese zurück.



Bonus für das größte Prestige: Hat ein einzelner Spieler das größte Prestige, wird zu *Beginn* der Runde und bevor die Spieler ihre Aktionskarten auswählen überprüft, ob dieser Spieler in der vorigen Runde neues Prestige erworben hat. Man erkennt es daran, dass ggf. Prestige-Chips *auf dem* Anzeigeplättchen *Größtes Prestige* liegen.

Wenn ja, erhält der Spieler einen Siegpunkt und zieht eine Karte vom Nachziehstapel. Anschließend entfernt er alle Prestige-Chips von dem Anzeigeplättchen und legt sie zu seinen übrigen Chips.

Hat der Spieler in der vorigen Runde kein Prestige erworben oder gibt es einen Gleichstand zwischen mehreren Spielern, erhalten die betreffenden Spieler jeweils 1 Siegpunkt.

Obwohl dies nicht das Ende einer Spielphase ist, können Spieler zu diesem Zeitpunkt Ziele beanspruchen, deren Bedingung Siegpunkt-Chips verlangen.

Prestige abgeben: Einige Fähigkeiten erlauben es dem Spieler Prestige abzugeben, um spielerische Vorteile zu erhalten, wie zum Beispiel Karten ziehen, zusätzliche militärische Stärke oder Siegpunkte erhalten usw. Diese Fähigkeiten werden ab Seite 12 erklärt.

Prestige kann weder zwischen Spielern gehandelt noch an Mitspieler verschenkt werden.



Die Aktionskarte Prestige/Suchen: Jeder Spieler besitzt eine Aktionskarte Prestige/Suchen, die er *während des Spiels einmal* einsetzen darf. Er kann mit ihr entweder *suchen* oder er gibt 1 Prestige ab, um für die von ihm gewählte Phase einen besonderen *Prestige-Bonus* zu erhalten.

Wählt der Spieler den **Prestige-Bonus**, kann er dies anzeigen, indem er beim Auswählen der Aktion beide Aktionskarten verdeckt vor sich hinlegt. Stattdessen kann er auch nur die Aktionskarte Prestige/Suchen vor sich hinlegen und – wenn die Spieler ihre Aktionskarten aufdecken – die Phase ankündigen, die er ausgewählt hat.

Im Spiel für 2 erfahrene Spieler legt der Spieler die Aktionskarte Prestige/Suchen und die Aktionskarte der Phase, für die er *keinen* Prestige-Bonus möchte. Wenn er die Aktionskarten aufdeckt, nennt er die Phase, für die der Prestige-Bonus gilt.

Nach dem Aufdecken muss der Spieler sofort 1 Prestige abgeben. Die von ihm angekündigte Phase findet ganz normal statt. Der Spieler erhält den Prestige-Bonus nur für diese Phase. Er erhält den Prestige-Bonus zusätzlich zu dem normalen Bonus für die Phase.

Nachdem der Spieler die Aktionskarte Prestige/Suchen benutzt hat, wird sie aus dem Spiel genommen.

Man kann die Wirkung der Boni am besten sehen, wenn man die Aktionskarten für die Phase und für Prestige / Suchen nebeneinander legt.

Es gibt folgende Prestige-Boni:

- **Erkunden:** Ziehe 6 Karten mehr und behalte 1 mehr, kombiniere die gezogenen Karten mit deinen Handkarten, und wirf anschließend Handkarten ab.



Verfügt der Spieler über keine anderen Fähigkeiten für diese Phase, darf er mit dem Bonus *Erkunden: +5* also 13 Karten ziehen, diese mit seinen Handkarten kombinieren und muss dann 11 beliebige Karten abwerfen. Er behält somit 2 Karten.



Verfügt der Spieler über keine anderen Fähigkeiten für diese Phase, darf er mit dem Bonus *Erkunden: +1, +1* also 9 Karten ziehen, diese mit seinen Handkarten kombinieren und muss dann 6 beliebige Karten abwerfen. Er behält somit 3 Karten.

- **Entwickeln**



Der Spieler wirft 3 Karten weniger ab, wenn er die Kosten für eine Entwicklung bezahlt.

- **Siedeln**



Der Spieler wirft 3 Karten weniger ab, wenn er die Kosten für eine Welt bezahlt, *und* er erhält militärische Stärke +2 bis zum Ende dieser Phase *Siedeln*. Nachdem er eine Welt ausgespielt und die Kosten bezahlt hat oder sie militärisch erobert hat, zieht er eine Karte.

- **Verbrauchen: Handeln**



Der Spieler zieht 3 Karten mehr für das Gut, das er verkauft. Anschließend muss er seine übrigen Güter verbrauchen und erhält dafür die *doppelten* Siegpunkte, denn der Bonus *Verbrauchen +1x* gilt auch. Von einer Verdoppelung ausgeschlossene Siegpunkte, Karten und Prestige werden nicht verdoppelt. Wenn der Spieler will, darf er außerdem bis zu 2 Handkarten abwerfen, um für jede abgeworfene Karte 1 Siegpunkt zu erhalten.

- **Verbrauchen: 2x Siegpunkte**



Der Spieler erhält (statt der doppelten) die dreifachen Siegpunkte. Von einer Verdoppelung ausgeschlossene Siegpunkte, Karten und Prestige werden nicht verdreifacht.

• *Produzieren*



Ziehe 3 Karten und produziere Güter auf bis zu zwei „Windfall“-Welten.

Spielende: Es gibt jetzt eine dritte Möglichkeit wie das Spiel endet:
Mindestens ein Spieler besitzt am Ende einer Runde 15 Prestige oder mehr.

Wertung: Jeder Prestige-Punkt, den ein Spieler besitzt, zählt bei Spielende 1 Siegpunkt.

Karten, die in dem Sechseck für die Siegpunkte statt einer Zahl ein Prestige-Symbol haben, z.B. *Zentralwelt der Föderation*, sind so viele Siegpunkte wert, wie der Spieler Prestige besitzt.



Prestige wird bei *Galaktische Renaissance* nicht mitgerechnet, wenn die Siegpunkte in Form von Siegpunkt-Chips gewertet werden.

SUCHEN

Einmal im Spiel darf der Spieler seine Aktionskarte Prestige/Suchen auswählen und beim Aufdecken der Aktionskarten ankündigen, dass er suchen will. Er darf dann den Nachziehstapel nach einer Karte durchsuchen, die einer Suchbedingung entspricht und sie auf die Hand nehmen. Dafür muss er kein Prestige abgeben.

Ablauf: Kündigt wenigstens ein Spieler Suchen an, findet der *Schritt Suchen* vor der ersten Phase statt, die gespielt wird. Anders als eine normale Spielphase wird der Schritt Suchen nur von den Spielern ausgeführt, die ihn angekündigt haben. Kündigen in derselben Runde mehrere Spieler Suchen an, beginnt der Spieler, der die Startwelt mit der niedrigsten Nummer hat. Wenn er seine Suche beendet hat, führen im Uhrzeigersinn die übrigen Spieler nacheinander ihre Suche durch.

Der Spieler muss zuerst eine der neun Suchbedingungen auswählen, die auf der Übersichtstafel „Suchen“ aufgeführt sind. Dann deckt er einzeln nacheinander Karten vom Nachziehstapel auf und legt sie bis zum Ende der Suche offen zur Seite, so dass alle Spieler sie sehen können. Deckt der Spieler eine Karte auf, die der Suchbedingung entspricht, kann er entweder die Suche beenden und die Karte auf die Hand nehmen, oder er setzt die Suche fort. Wenn er die Suche fortsetzt und die zweite Karte findet, die der Suchbedingung entspricht, muss er diese Karte auf die Hand nehmen und die Suche beenden.

Deckt der Spieler die letzte Karte vom Nachziehstapel auf, wird nur der verdeckte Abwurfhaufen gemischt, als neuer Nachziehstapel in die Mitte gelegt, und der Spieler setzt seine Suche fort. Ist auch der neue Nachziehstapel aufgebraucht, war die Suche *erfolglos*, und der Spieler erhält keine Karte. In diesem Fall darf er seine Aktionskarte Prestige/Suchen behalten und später noch einmal einsetzen.

Hat der Spieler seine Suche beendet, werden die offen zur Seite gelegten Karten herumgedreht und auf den Abwurfhaufen gelegt. War die Suche erfolgreich, wird die Aktionskarte Prestige/Suchen des Spielers aus dem Spiel genommen.

Suchbedingungen: Es gibt neun Suchbedingungen, die auf der Übersichtstafel „Suchen“ aufgeführt sind:

- Entwicklungen, die dem Spieler militärische Stärke +1 oder +2 geben. Vorübergehende oder bedingte militärische Stärke erfüllen diese Bedingung nicht.



- „Windfall“-Welten mit Verteidigung 1 oder 2.



- „Windfall“-Welten mit den aufgedruckten Kosten 1 oder 2.

- Welten – gleich welchen Typs – mit einem -Symbol.



- „Windfall“- oder Produktionswelten , die mit einem Gut *Alien*-Technologie darauf ins Spiel kommen oder eines produzieren. Andere **ALIEN**-Karten erfüllen diese Bedingung nicht. Deckt der Spieler bei der Suche *Alien Raffinerie in der Oortschen Wolke* auf, darf er entscheiden, ob die Karte die Suchbedingung erfüllt.



- Karten mit *Verbrauchen*-Fähigkeiten, die zwei oder mehr Güter verbrauchen. *Pilgerwelt* und Karten mit *Verbrauchen*-Fähigkeiten, die zwei oder mehr Güter einer bestimmten *Art* verbrauchen, erfüllen diese Bedingung.



- Militärische Welten mit Verteidigung 5 oder größer.



- Entwicklungen mit Kosten 6 .



- Karten mit *Siedeln*-Fähigkeiten zur Übernahme (einschließlich Verteidigung gegen Übernahmen). Der Spieler kann diese Bedingung nur auswählen, wenn ihr mit Übernahme spielt.



KONSTRUKTIONS-VARIANTE

Bei der Konstruktions-Variante stellt sich jeder Spieler aus einer eingeschränkten Vorauswahl seinen persönlichen Nachziehstapel zusammen. Außerdem verfügt er über beschränkte Informationen, über welche Karten seine Mitspieler verfügen.

Mit Set 1 kann dieser Variante mit 4 Spielern gespielt werden, Set 2 und 3 fügen jeweils 1 möglichen Spieler hinzu.

Spielvorbereitung: Zuerst werden die Ziele bereitgelegt. Dann werden die Startwelten mit geraden und ungeraden Nummern auseinandersortiert und als zwei getrennte Stapel gemischt. Jeder Spieler erhält je eine verdeckte Karte von jedem der beiden Stapel. Die Spieler dürfen sich ihre Karten ansehen. Übrig gebliebene Startwelten werden unbesehen zusammen mit den Spielkarten gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.

Nun zieht jeder Spieler 5 Karten vom verdeckten Stapel. Davon wählt er 1 Karte aus, die er behalten möchte, und gibt die übrigen 4 Karten an seinen linken Nachbarn weiter. Von den vier Karten, die er von seinem rechten Nachbarn erhält, behält er wieder eine Karte und gibt den Rest nach links weiter. So geht es weiter, bis alle Karten verteilt sind. Anschließend zieht jeder Spieler wieder 5 Karten, behält eine und gibt die übrigen Karten jetzt aber an den *rechten* Nachbarn weiter. Diese Abfolge wird mit abwechselnder Richtung so lange fortgesetzt, bis nicht mehr alle Spieler 5 Karten vom Stapel ziehen können. Zieht in diesem Fall nur so viele Karten, dass jeder Spieler gleich viele hat und führt dann den beschriebenen Ablauf durch. Die dann noch übrigen Karten werden aus dem Spiel genommen.

Jeder Spieler mischt seine ausgewählten Karten und legt sie als seinen *persönlichen* Nachziehkartensapel verdeckt vor sich ab. Jeder Spieler zieht von seinem Stapel 6 Karten. Dann muss er eine der beiden Startwelten und 2 von den übrigen Karten abwerfen. Alle Spieler decken gleichzeitig ihre Startwelt auf.

Spielablauf: Es gelten die normalen Spielregeln, mit der Ausnahme, dass jeder Spieler immer nur von seinem persönlichen Nachziehstapel Karten zieht und abgeworfene Karten auf seinen eigenen Abwurfhaufen legt, den er mischt, wenn sein Nachziehstapel leer ist.

Erklärungen/Änderungen zu einzelnen Karten:

Anstatt die am Ende der Runde abgeworfenen Karten der Mitspieler auf die Hand zu nehmen, *zieht* der Besitzer von *Umbau & Abwrack GmbH* so viele Karten von seinem Nachziehstapel, wie seine Mitspieler abgeworfen haben.

Zerstört der Spieler mit *Imperium Planetenzerstörer* eine Welt, legt er sie und ihr Gut (falls vorhanden) auf den Abwurfhaufen ihres früheren Besitzers.



KARTENFÄHIGKEITEN (nach Phasen)

BEGINN DER RUNDE

Aktionen der Mitspieler kennen



Wähle deine Aktion aus nachdem deine Mitspieler ihre Aktionskarten aufgedeckt haben.

Im Spiel für 2 erfahrene Spieler wählt der Spieler zunächst nur eine Aktion. Nachdem sein Mitspieler beide Aktionskarten aufgedeckt hat, wählt er seine zweite Aktion.

I: ERKUNDEN

Erkunden kombinieren



Nimm *alle* Karten, die du beim Erkunden vom Stapel ziehst, zu deinen übrigen Handkarten hinzu. Anschließend musst du von allen Karten, die du jetzt auf der Hand hast, so viele Karten auswählen und abwerfen, wie du beim Erkunden nicht behalten darfst. *Hat der Spieler Erkunden +5 gewählt, zieht er 7 Karten, nimmt sie auf die Hand und muss dann 6 beliebige Karten von der Hand abwerfen.*

Prestige für abgeworfene Karte



Du darfst zu Beginn der Phase *Erkunden*, also bevor die Spieler Karten ziehen, 1 Handkarte abwerfen, um dafür 1 Prestige zu erhalten.

Diese Fähigkeit zählt mit für die Bedingung des Ziels Forschungsführerschaft.

II: ENTWICKELN

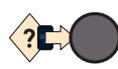
Ziehen und abwerfen



Ziehe zu Beginn der Phase *Entwickeln* die angegebene Anzahl Karten, nimm sie auf die Hand und wirf 1 Handkarte ab.



Bezahlte Karten sichern



Lege 1 beliebige Karte, die du *nach* Abzug aller Rabatte für eine Entwicklung bezahlt, unter (●) diese Welt.

Prestige für Entwickeln



Du erhältst 1 Prestige, wenn du die angegebene Entwicklung (beliebige Entwicklung, Entwicklung mit Kosten 6 oder *Rebellen*-Entwicklung) ausspielt.

Abwerfen um Kosten zu verringern



Du darfst diese Karte aus deiner Auslage *abwerfen*, um eine Entwicklung für um 3 verringerte Kosten auszulegen.

Gut abwerfen, um Kosten zu verringern



Du darfst ein Gut Seltene Elemente (■) abwerfen, um die Kosten einer Entwicklung um 2 zu verringern.

III: SIEDELN

Wirf Handkarten ab, um vorübergehende militärische Stärke zu erhalten



Du darfst bis zu 2 Karten aus deiner Hand abwerfen. Du erhältst für jede dieser Karten militärische Stärke +1 bis zum Ende dieser Phase *Siedeln*.

Söldnertruppen *gibt außerdem ganz normal militärische Stärke +1.*

Spiele eine zweite Welt aus



Du darfst in der Phase *Siedeln* eine zweite Welt ausspielen (○ ○).

Nachdem der Spieler ganz normal die erste Welt ausgespielt hat, darf er diese Siedeln-Fähigkeit nutzen, um eine zweite Welt auszuspielen. Fähigkeiten der ersten Welt kann er für das Ausspielen der zweiten Welt nicht nutzen.

*Hat der Spieler die Aktion *Siedeln* gewählt, erhält er für die zweite Welt keinen Siedeln-Bonus.*

Kosten statt militärischer Stärke (○ ○)



Als Aktion darfst du eine militärische Welt (○, nicht gelb) so ausspielen, als ob sie eine nicht-militärische Welt (○) wäre. Die Kosten entsprechen der Verteidigungsstärke der Welt. *Rabatte* werden angerechnet.



Als Aktion darfst du eine militärische *Rebellen* Welt (○) so ausspielen, als ob sie eine nicht-militärische Welt (○) wäre. Die Kosten entsprechen der Verteidigungsstärke der Welt -2, andere *Rabatte* werden angerechnet.

Vorübergehende militärische Stärke



Du darfst 1 Prestige abgeben, um bis zum Ende dieser Phase militärische Stärke +3 zu erhalten.



Du darfst ein Gut Seltene Elemente (■) abwerfen, um bis zum Ende dieser Phase militärische Stärke +2 zu erhalten.

Zusätzlich eine militärische Welt ausspielen



Nachdem du eine Welt (○) ausgespielt hast, darfst du die Karte mit dieser Fähigkeit aus deiner Auslage abwerfen und zusätzlich eine militärische Welt (○) erobern.

Diese Fähigkeit kann nicht mit *Übernahme*- (★) oder *Kosten statt militärischer Stärke*-Fähigkeiten (○ ○) kombiniert werden. Sie darf aber mit *nicht-militärische Welt erobern*-Fähigkeiten kombiniert werden.

*Nachdem der Spieler die erste Welt ausgespielt hat, nutzt er ganz normal seine Siedeln-Fähigkeiten, um diese zusätzliche Welt zu erobern. Diese Fähigkeit darf nach Verbesserte Logistik eingesetzt werden. Die Fähigkeiten der vorher in derselben Phase ausgespielten Welten können für diese zusätzliche Welt nicht genutzt werden. Hat der Spieler die Aktion *Siedeln* gewählt, erhält er für diese Welt keinen Siedeln-Bonus.*

„Kosten statt militärischer Stärke“ verringern



Kosten -2, wenn du eine Fähigkeit *Kosten statt militärischer Stärke* (○ ○) einsetzt.

Diese Fähigkeit erlaubt es dem Spieler nicht, eine militärische Welt durch Bezahlen von Kosten auszuspielen. Dafür benötigt er eine andere Karte mit der entsprechenden Fähigkeit.

Nicht-militärische Welt erobern



Als Aktion darfst du diese Karte aus deiner Auslage abwerfen und eine nicht-militärische Welt (○) erobern, als ob sie eine militärische Welt (○) wäre. Die Verteidigungsstärke der Welt entspricht ihren aufgedruckten Kosten -2. Diese Fähigkeit kann nicht in Verbindung mit *Übernahme*-Fähigkeiten (★) oder *„Kosten statt militärischer Stärke“*-Fähigkeiten (○ ○) eingesetzt werden.

Militärische Stärke



Du erhältst für jede *W*-Welt in deiner Auslage militärische Stärke +1.



Du erhältst militärische Stärke +1 und außerdem militärische Stärke -2 (zusammen also -1) falls du wenigstens eine **IMPERIUM**-Karte in deiner Auslage hast.

Gut abwerfen, um Kosten zu verringern



Du darfst ein Gut Gene (■) abwerfen, um die Kosten einer Welt um 3 zu verringern.

Bezahlte Karten sichern



Lege 1 beliebige Karte, die du nach Abzug aller Rabatte für eine Welt bezahlst, unter (●) diese Welt. Das gilt nicht für Karten, die du abgeworfen hast, um deine militärische Stärke zu erhöhen.

Anschließend Gut erhalten



Lege, nachdem du eine Produktionswelt (●) ausgespielt hast, sofort ein Gut darauf.

Übernimmt der Spieler eine Produktionswelt ohne Gut wird kein Gut darauf gelegt.

Anschließend ziehen und abwerfen



Ziehe nach dem Ausspielen einer Welt (○) 2 Karten, nimm sie auf die Hand und wirf 1 Handkarte ab.

Militärische Stärke durch militärische Welten



Du erhältst militärische Stärke +1 für jede militärische Welt (○) in deiner Auslage.

Übernahme einer Welt (★)

Als Aktion darfst du eine militärische Welt (○) in der Auslage eines Mitspielers erobern (siehe Seite 4 ff.).



Übernahme einer militärischen Rebellen Welt (○).



Übernahme aus einer Auslage mit mindestens einer IMPERIUM Karte.

Du erhältst dabei für jede militärische Rebellen Welt (○) in deiner Auslage (zu Beginn der Phase Siedeln) militärische Stärke +2.



Übernahme einer militärischen Welt in einer Auslage mit mindestens +1 militärischer Stärke, wenn du diese Karte aus deiner Auslage abwirfst.

Welt ersetzen



Du darfst eine nicht-militärische Welt (○) durch eine Welt derselben Art (■) ersetzen, um 1 Prestige zu erhalten. Die Kosten der neuen Welt müssen um 0 bis 3 höher sein, als die der ersetzten Welt. *Ausnahme:* Für diese Fähigkeit gelten graue Welten (○) ebenfalls als Welten einer Art.

Lag auf der alten Welt ein Gut, kommt es auf den Abwurfhaufen. Lege ein Gut auf die neue Welt, wenn sie eine „Windfall“-Welt ist. Nimm dir 1 Prestige, wenn sie beim Ausspielen Prestige gibt.

Du kannst die Fähigkeiten der neuen Welt in dieser Phase noch nicht einsetzen. Du kannst eine Welt nicht in derselben Phase ersetzen, in der du sie ausgespielt hast.

Diese Fähigkeit kannst du *unabhängig* von allen anderen Aktionen einsetzen, die du in dieser Phase Siedeln ausführst. Du kannst sie aber *nicht* mit anderen Siedeln-Fähigkeiten oder -Bonis kombinieren.

Außerdem besitzt Terraforming Ingenieure die Fähigkeit die Kosten für normale Siedeln-Aktionen um 1 zu verringern.

Übernahme einer Welt (★)

Als Aktion darfst du eine militärische Welt (○) in der Auslage eines Mitspielers erobern.



Gib 1 Prestige ab, um eine Übernahme aus der Auslage eines beliebigen Mitspielers anzukündigen.



Wenn du diese Karte abwirfst, darfst du eine Übernahme aus einer Auslage mit mindestens einer IMPERIUM-Karte ankündigen. Du erhältst für die Übernahme militärische Stärke +2 für jede militärische Rebellen-Welt (○) in deiner Auslage.



Kündige eine Übernahme aus einer Auslage an, deren militärische Stärke +1 oder größer ist. Ist die Übernahme erfolgreich, erhältst du 2 Prestige und musst die übernommene Welt und (falls vorhanden) ihr Gut auf den Abwurfhaufen legen.

Verteidigung gegen Übernahme (🛡️)



Du erhältst zur Verteidigung deiner Welten gegen Übernahmen militärische Stärke +2 für jede militärische Rebellen Welt (○) und militärische Stärke +1 für jede andere militärische Welt (○) in deiner Auslage (zu Beginn der Phase Siedeln).

Kosten statt militärischer Stärke (○)



Du darfst als Aktion eine militärische Alien-Welt (●) so ausspielen, als ob sie eine nicht-militärische Welt wäre. Die Kosten entsprechen der Verteidigungsstärke. Rabatte werden angerechnet, einschließlich dem von Alien Forschungs-Team.



Du darfst als Aktion eine militärische ●-Welt so ausspielen, als ob sie eine nicht-militärische Welt wäre. Die Kosten entsprechen der Verteidigungsstärke. Rabatte werden angerechnet.

Prestige für „Kosten statt militärischer Stärke“



Nachdem du eine Kosten statt militärischer Stärke-Fähigkeit (○) eingesetzt hast, erhältst du 1 Prestige.

Diese Fähigkeit erlaubt es dem Spieler nicht, eine militärische Welt durch Bezahlen von Kosten auszuspielen. Dafür benötigt er eine andere Karte mit der entsprechenden Fähigkeit.

Prestige für Siedeln



Du erhältst 1 Prestige, wenn du die angegebene Welt (Rebellen-Welt oder Produktionswelt) ausspielt.

Nicht-militärische Welt erobern



Als Aktion darfst du diese Karte aus deiner Auslage abwerfen und eine nicht-militärische Welt (○) erobern, als ob sie eine militärische Welt (○) wäre. Dafür erhältst du 2 Prestige. Die Verteidigungsstärke der Welt entspricht ihren aufgedruckten Kosten.

Diese Fähigkeit kann in Verbindung mit Übernahme-Fähigkeiten (★) eingesetzt werden. Sie kann jedoch nicht mit Kosten statt militärischer Stärke-Fähigkeiten (○) eingesetzt werden.

Übernahme abwehren (🛡️)



Du darfst vor der Auswertung aller Übernahmen 1 Prestige abgeben, um einen Übernahmever such deiner Wahl gegen die Auslage eines beliebigen Spielers automatisch scheitern zu lassen.

§: HANDELN

Bestimmte Art von Gut und Welten



Ziehe für jede ●-Welt in deiner Auslage 1 Karte zusätzlich, wenn du ein ■ Gut Gene verkauft.

Das Illegale Labor für genmanipulierte Wesen ist selbst eine ●-Welt.

Unverkäufliches Gut



Das Gut auf dieser Welt kann nicht als Bonus für die Aktion Handeln verkauft werden.

Das Gut kann jedoch mit Verbrauchen-Fähigkeiten, wie zum Beispiel der von Handels-Liga, verkauft werden. Diese Fähigkeit zählt für die Siegpunkte von Handels-Liga.

IV: VERBRAUCHEN

Gut von dieser Welt



Wirf ein Gut Alien-Technologie von der Welt (●) mit dieser Fähigkeit ab, um 2 Siegpunkte zu erhalten.

Einsatz und Karte nehmen, wenn du Glück hast



Du darfst eine deiner Handkarten mit Kosten oder Verteidigungsstärke von 1 bis 6 einsetzen. Anschließend deckst du so viele Karten vom Nachziehstapel auf, wie die Zahl für die Kosten oder Verteidigungsstärke der Karte angibt. Wenn mindestens eine der aufgedeckten Karten einen höheren Wert zeigt als die eingesetzte Karte, darfst du eine beliebige aufgedeckte Karte und die eingesetzte Karte behalten. Anderenfalls erhältst du keine Karte und musst die eingesetzte Karte abwerfen.

Beispiel: Andreas setzt eine Karte mit Kosten 5 ein und deckt 5 Karten vom Stapel auf. Eine der Karten hat einen Verteidigungswert von 7. Andreas darf die eingesetzte Karte behalten und eine der fünf aufgedeckten Karten auf die Hand nehmen. Hätte keine der aufgedeckten Karten Kosten oder einen Verteidigungswert von 6 oder höher gehabt, hätte Andreas seine Karte verloren.

„bis zu“ vier verschiedene Arten



Wirf bis zu 4 Gütern von verschiedenen Arten (●●●●) ab, um für jedes davon 1 Siegpunkt und 1 Karte zu erhalten.

Erhalte 1 Siegpunkt



Du erhältst einen Siegpunkt. Dieser Siegpunkt kann durch den Bonus verbrauchen: 2x Siegpunkte verdoppelt werden.

Abwerfen um zu ziehen



Du darfst eine Handkarte abwerfen, um eine Karte vom Nachziehstapel zu ziehen.

Prestige für abgeworfene Karten



Du darfst zwei Handkarten abwerfen, um 1 Prestige zu erhalten.

Prestige für abgeworfene Güter



Wirf die angegebenen Güter ab, um Prestige, Siegpunkte und Karten wie angegeben zu erhalten.

Prestige wird durch den Bonus verbrauchen: 2x Siegpunkte nicht verdoppelt.

Prestige abgeben



Du darfst 1 Prestige abgeben, um 3 Karten zu ziehen.



Du darfst 1 Prestige abgeben, um 3 Siegpunkte zu erhalten.

Diese Siegpunkte können durch den Bonus verbrauchen: 2x Siegpunkte verdoppelt werden.

V: PRODUZIEREN

Wirf Handkarten ab, um zu produzieren



Wenn du eine Handkarte abwirfst, produziert diese Welt ein Gut Alien-Technologie.

Wenn der Spieler eine Karte abwirft, die er in dieser Phase durch Mischwirtschaft erhalten hat, bekommt er für die Produktion dieses Gutes durch Mischwirtschaft keine weitere Karte, da sich Fähigkeiten niemals gegenseitig unterbrechen können.

Ziehe für die meisten Güter



Ziehe am Ende der Phase Produzieren 1 Karte, wenn du in dieser Phase mehr Güter produziert hast als jeder einzelne Mitspieler.

Ziehe gesicherte Karten



Ziehe alle unter dieser Welt (●) gesicherten Karten.

Muss der Spieler die Welt aus irgendeinem Grund aus seiner Auslage abwerfen, muss er auch die darunter gesicherten Karten abwerfen.

Ziehe für Welten



Ziehe 1 Karte für jede militärische Welt (○) in deiner Auslage.



Ziehe 2 Karten für jede Genmanipuliert-Welt mit (☘) in deiner Auslage.



Ziehe 1 Karte für jede Rebellen Welt (○●) in deiner Auslage.

Die Rebellen Kneipe ist selbst eine (nicht-militärische) Rebellen Welt.

Handkarte abwerfen und ein „Windfall“-Gut produzieren



Du darfst eine Handkarte abwerfen, um auf einer „Windfall“-Welt der angegebenen Art ein Gut zu produzieren, wenn noch kein Gut darauf liegt.

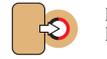


Diese Fähigkeiten sind von der normalen Produzieren-Fähigkeit der betreffenden Produktionswelt unabhängig.

Produziere ein Gut auf einer anderen „Windfall“-Welt



Eine deiner anderen „Windfall“-Welten der angegebenen Art produziert ein Gut, wenn auf ihr kein Gut liegt.



Diese Fähigkeit ist unabhängig von der normalen Produktion von Interstellare Prospektoren und kann auch genutzt werden, wenn bereits ein Gut auf Interstellare Prospektoren liegt.

Prestige für produziertes Gut



Diese Welt produziert ein Gut, wenn noch keines darauf liegt. Wenn sie ein Gut produziert, erhältst du 1 Prestige.

Die Erinnerungshilfe für diese Fähigkeit zeigt nur das Prestige-Symbol.

Prestige für die meisten ☘



Besitzt du mehr ☘-Welten als jeder einzelne Mitspieler, erhältst du 1 Prestige.

ENDE DER RUNDE

Höheres Handkartenlimit



Du musst am Ende der Runde deine Kartenhand auf 12 Karten reduzieren und nicht auf 10.

Nimm abgeworfene Karten der Mitspieler auf



Am Ende der Runde wirfst du, falls nötig, zuerst überzählige Handkarten wie gewohnt ab. Falls deine Mitspieler ebenfalls überzählige Handkarten abwerfen, bekommst du anschließend deren abgeworfene Karten und nimmst sie auf die Hand.

Nachdem der Spieler die abgeworfenen Karten der Mitspieler genommen hat, darf er sein Handkartenlimit überschreiten.

SPIELENDEN

Spielende bei Auslage mit 14

14

Du löst das Spielende nicht mit 12 sondern mit 14 Karten in deiner Auslage aus.

Multi-Arten Welt



Teile den Mitspielern mit, welche *Art Welt Alien Raffinerie in der Oortschen Wolke* ist, wenn du sie ausspielst. Du kannst die *Art* im Spielverlauf *jederzeit* neu festlegen. Bei Spielende darfst du *vor* dem Berechnen der Siegpunkte die *Art* ein *letztes Mal* neu festlegen.

Der Spieler kann auf der Welt mit Bergbauroboter ein Gut Seltene Elemente produzieren. Diese Art des Guts gilt nun für alle Fähigkeiten, die seine Produktion in dieser Phase betreffen, wie zum Beispiel Bergbaukonzern. Anschließend kann der Spieler die Art der Welt und damit die Art des Guts in Gene ändern, um die Fähigkeit von Pangalaktische Liga einzusetzen.

BLANKOKAREN

Dieser Erweiterung liegen Blankokarten der verschiedenen Typen bei, so dass die Spieler ihre eigenen Welten und Entwicklungen kreieren können. Wir empfehlen, die Kosten bzw. Verteidigungsstärke und Fähigkeiten mit schwarzem bzw. rotem Filzstift einzutragen.

DIE GEWINNER AUS DEM KARTEN-WETTBEWERB

Während der Entwicklung der 3 Erweiterungen gab es 2 Wettbewerbe für neue Kartenideen. Die (z.T. bearbeiteten) Karten der Gewinner sind auch in dieser Erweiterung enthalten:

- Rüdiger Dorn – *Versteckte Festung*
- Tom Liles und James Self – *R & D Dringlichkeitsprogramm* (R & D steht für Research and Development / Forschung und Entwicklung)
- Michael Brough – *Alien Raffinerie in der Oortschen Wolke*
- Kester Jarvis – *Goldene Zeit des Terraforming*
- Ville Halonen und Raine Rönholm – *Universales Friedens-Institut*

IMPRESSUM

Idee, Entwicklung, Spielregel: Tom Lehmann

Original-Grafiken und Unterstützung bei der Entwicklung: Wei-Hwa Huang

Grafik: Mirko Suzuki

Illustrationen: Martin Hoffmann und Claus Stephan

Testrunden und Beratung:

Corin Anderson, David Helmbold, Jay Heyman, Trisha Lantzner, Serge Levert, Chris Lopez, Larry Rosenberg, Ron Sapolsky, Don Woods und viele andere. Vielen Dank an alle!

Ein besonderer Dank geht an Wei-Hwa Huang, Larry Rosenberg und Don Woods.

Deutsche Ausgabe:

Grafikdesign: Jens Wiese | Redaktion: Pegasus Spiele Team | Übersetzung: Ulrich Bauer

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Rio Grande Games.

© 2021 Rio Grande Games. © der deutschen Ausgabe 2022 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.instagram.com/pegasusspiele)



Pegasus Spiele

FÄHIGKEITEN DER ENTWICKLUNGEN MIT KOSTEN 6

Diese Entwicklungen geben dem Spieler bei Spielende Siegpunkte für jede Karte in seiner Auslage, die eine der auf der Entwicklung angegebenen Bedingungen erfüllt. Ein KARTENNAME bedeutet, dass der Spieler die betreffende Karte in seiner Auslage haben muss, um die angegebenen Siegpunkte zu erhalten.

GALAKTISCHES GENOMPROJEKT

-   Gene-Welt
-   GENLABOR

MACHTHABER DES IMPERIUM

-   IMPERIUM Karte
(einschließlich dieser)
-   andere militärische Welt

TERRAFORMING GILDE

-   "Windfall"-Welt
-   TERRAFORMING Karte
(einschließlich dieser)

GALAKTISCHE BANKIERS

-   INTERSTELLARE BANK,
-  INVESTITIONS-KREDITE,
-  CASINOWELT
-   jede andere Entwicklung
(einschließlich dieser)

GALAKTISCHE BÖRSE

- 1, 3, 6, 10  1-4 verschiedene Arten von Welten 
-   MISCHWIRTSCHAFT

Beispiel: Für eine Auslage mit Mischwirtschaft und mit Welten für drei verschiedene Arten Güter erhält der Spieler mit dieser Karte 9 Siegpunkte.

PROSPEKTORENGILDE

-   Welt mit Seltenelementen
-   jede andere Welt
-   TERRAFORMING Karte

IMPERIUM RATSSITZ

-   IMPERIUM Karte
(einschließlich dieser)
-   militärische Rebellen Welt

REBELLEN ALLIANZ

-   REBELLEN Karte
(einschließlich dieser)
-   jede andere militärische Welt

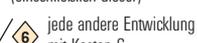
GENMANIPULIERTE SEQUENZ

-  Genmanipuliert-Welt mit 
-  jede andere Karte mit  GENMANIPULIERT
(einschließlich dieser)

ALIEN ÜBERFLUSS

-   ALIEN-Karte
(einschließlich dieser)
-   jede andere (nicht-ALIEN) Produktionswelt

GOLDENE ZEIT DES TERRAFORMING

-   TERRAFORMING-Karte
(einschließlich dieser)
-   jede andere Entwicklung mit Kosten 6
-   Produktionswelt

PANGALAKTISCHES HOLONETZ

-   Luxusartikel-Welt
-  EXPANDIERENDE KOLONIE
-   jede andere Welt

PANGALAKTISCHER WOHLSTAND

-   (zusätzlich)
-   EXPORTZÖLLE
-  GALAKTISCHE RENAISSANCE
-  TERRAFORMTE WELT

UNIVERSALES FRIEDENS-INSTITUT

-  falls gesamte militärische Stärke negativ, zählt sie als positive Siegpunkte
-   militärische Welt
-   PANGALAKTISCHER MEDIATOR

Pangalaktische Forschung ist eine Entwicklung mit Kosten 6, die genau 4 Siegpunkte wert ist und nicht . Das Auslegen dieser Entwicklung erfüllt nicht die Bedingung für das Ziel *Galaktischer Status* (aus der ersten Erweiterung). Sie gibt dem Spieler aber die 2 Siegpunkte durch *Galaktische Föderation*.

Imperium Planetenzerstörer ist eine Entwicklung mit Kosten 9. Sie gilt niemals als Entwicklung mit Kosten 6.