



ECLIPSE

DIE ÄLTESTEN
ERHEBEN SICH

REGELN DER
ERWEITERUNG



DIE ÄLTESTEN ERHEBEN SICH

Die Sieben sind immer noch in ihre Machtkämpfe um die Vorherrschaft in der Galaxie verstrickt. Während der Konflikt eskaliert, erhalten die Anführer beunruhigende Berichte aus den neu entdeckten Sektoren, von Sigma Hydrae bis Theta Ophiuchi. Diese Systeme, von denen man bisher dachte, dass sie unbesiedelt wären, wimmeln plötzlich von Ältesten – ganze Welten voll, mit Schiffs-Fähigkeiten jenseits allen bisher Gesehenen.

Sie sind nicht bereit zu verhandeln.

Die ehemaligen Gegner müssen untereinander Verbündete finden, um sich der wachsenden Bedrohung zu stellen. Zur gleichen Zeit versuchen neue Gruppierungen in der Galaxie Fuß zu fassen und die Sieben sogar zu überwältigen. Es herrschen unruhige Zeiten.

Die Ältesten erheben sich. Wird sich deine Zivilisation dieser Herausforderung stellen und siegreich hervorgehen?

CREDITS

Spieldesign

Touko Tahkokallio

Entwicklung, Graphikdesign und Regeln

Sampo Sikiö >>> samposdesign.com

Oberseite der Spielschachtel und Illustrationen der Spezies

Ossi Hiekkala >>> archipictor.com

Illustrationen der Spezies

Jukka Rajaniemi >>> jukka.cgithub.com

Herausgeber

© Lautapelit.fi 2012 >>> lautapelit.fi

Übersetzung

Susanne Schmücker

Korrektur

Carol Rapp und Stefan Glaubitz

Die Spielregeln und Sektorenfelder verwenden Elemente aus Aufnahmen von ESA/Hubble, die hier mit deren freundlicher Genehmigung verwendet werden. Die Schrift **ECLIPSE** basiert auf dem Font *Franchise* von Derek Weathersbee.

Danke für Ideen, Testspiele und Ratschläge:

Aapo Iho, Albert Kaikkonen, Alex Powers, Andy Anderson, Antero Kuusi, Antti Autio, Antti Koskinen, Antti Mentula, Anttoni Huhtala, Aser Mousli, Asmo Voutilainen, Atte Moilanen, Axel Stoesser, Bogusław Kubacki, Brandon Streiff, Brent Lloyd, Brian Busha, Chris Litvin, Christopher Gilley, Claudio Tamburini, Dana Giles, Daniel Hammond, Darren Ede, Dave Chandler, David Elliot, David Williams, Deryk Sinotte, Freddy Reays, Gerrit Geens, Greg Hwang, Gursal Sinik, Hannele Kirjavainen, Henrik Meurman, Irving Sirotin, Janne Koskinen, Jason Robinson, Jenny Nguyen, Jim Chao, Joe Chung, Jonathan Cox, Jonathan Madison, Joni Kajander, Juha Linnanen, Jyrki Salminen, Kim Alberto, Krzysztof Sikora, Larry Zafran, Lee Riekman, Lewis Wagner, Lloyd Young, Lonnie Heinke, Loren Cadelinia, Łukasz Łazarecki, Łukasz Orłowski, Maria Kivilaakso, Mark Creaghe, Mark Wignall, Markus Meurman, Martin Mayer, Mathue Faulkner, Matt and Mystie Winckler, Michael Evans, Michael Thai, Michael Xuereb, Miika Kirjavainen, Mika Lemström, Mikaela Kumlander, Mike DeMers, Mike Kent, Miro Kirjavainen, Nicole Meyer, Paul Laane, Peter Bierfeldt, Petri Savola, Ricko Kong, Risto Ruupunen, Roger Cliff, Saku Sairanen, Sami Harju, Sami Lyden, Sarah Herman, Scott DeMers, Scott Sims, Shannon Krumick, Stefan Engblom, Stefan Lindenberg, Steve Barrera, Tiina Merikoski, Tiina Meurman, Tim Hueskin, Toni Miinalainen, Tony Vickery, Uri Cadelinia und alle anderen, die das Spiel auf Conventions und in Spielclubs gespielt haben. Ebenfalls ein großes Dankeschön an alle von BoardGameGeek für euer Interesse und eure Unterstützung!

INHALT DER ERWEITERUNG

Diese Erweiterung führt mehrere neue Ergänzungen zum Basisspiel ein: Ältesten-Heimatwelten und -Schwärme, Ältestenkreuzer und -schlachtschiffe; seltene Technologien und Entwicklungen; Warp-Portale und Bündnisse. Es gibt außerdem vier neue Spezies der Aliens unter denen man wählen kann – drei, die nur einmal vorkommen, und eine identische (Die Magellan) auf der Rückseite der Spielertafeln.

Die Erweiterung ist modular angelegt: ihr könnt alle oder nur einige dieser Erweiterungen im Spiel Eclipse verwenden, je nach Vorliebe der Spielrunde und Spielstil. Ihr könnt natürlich auch einzelne Komponenten, die ihr nicht mögt, einfach weglassen.

Die Erweiterung enthält Material für zusätzliche Spieler, und erlaubt dadurch Runden mit bis zu neun Spielern. Um Platz auf dem Tisch zu sparen, enthält die Schachtel auch eine kompakte Nachschubtafel, die ihr an Stelle der ursprünglichen benutzen könnt.

SPIELKOMPONENTEN

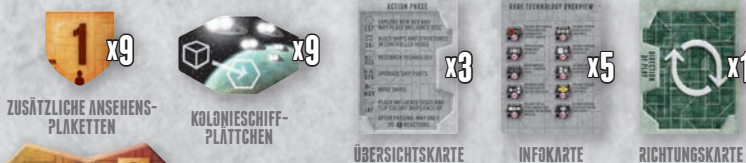
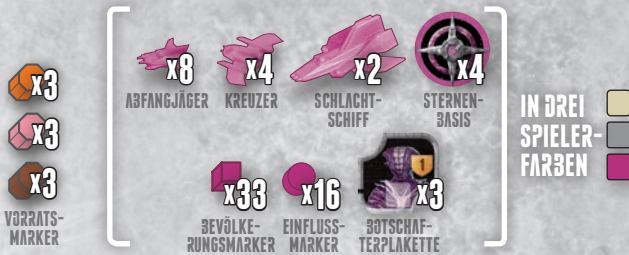
SPIELERMATERIAL In 3 Spielerfarben (beige, grau, magenta), eine Farbe für jeden Spieler: 14 Raumschiffminiaturen aus Plastik (8 x Abfangjäger, 4 x Kreuzer, 2 x Schlachtschiff), 4 Sternenbasisplättchen, 33 würfelförmige Bevölkerungsmarker, 16 scheibenförmige Einflussmarker, 3 Botschafterplaketten

SPIELFELDER 18 Sektorenfelder: 3 Startsektoren (#233–238), 4 Ältesten Heimatweltsektoren (#271–274), 3 Warpsektoren (#291, #393–394), 2 Ältesten Schwarmsektoren (#212, #319), 6 normale Sektorenfelder (#213, #320–324)

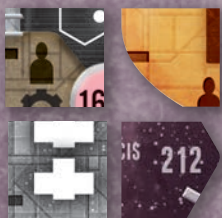
TAFELN 3 Spielertafeln, 1 kompakte Nachschubtafel (alle doppelseitig)

PLÄTTCHEN 10 seltene Technologieplättchen, 18 zusätzliche Technologieplättchen, 8 Entwicklungsplättchen, 9 Entdeckungsplättchen, 8 Ältesten-Kreuzerplättchen, 1 Ältesten-Schlachtschiffplättchen, 9 Kolonieschiffplättchen, 3 Übersichts-karten, 5 Infokarten, 1 Richtungskarte, 9 Bündnisplättchen, 9 Schreinplättchen, 3 Schrein-Bonusplättchen, 1 Warp-Portalplättchen, 1 Schalenweltplättchen, 72 Schiffsteilplättchen, 1 Blankoplättchen

VERSCHIEDENES 9 Vorratsmarker (3 orangene, 3 pinke und 3 braune), 1 Wohlstand-Einflussmarker (lila), 1 primärer Aktionsmarker (pink), 1 sekundärer Aktionsmarker (dunkelgrau)



ERWEITERUNGSPLÄTTCHEN Um dir nach dem Spiel das Aussortieren der Erweiterungsplättchen aus dem Basisspiel zu erleichtern, sind die Plättchen der Erweiterung mit einem kleinen Kerbensymbol an einer Kante markiert.



SELTENE TECHNOLOGIEN

Seltene Technologieplättchen erhält man durch die Aktion Forschung. Einige geben dir Zugang zu neuen Schiffsteilen, während andere dir neue Fähigkeiten geben. Es gibt jede Sorte seltene Technologie nur einmal (außer den Starttechnologien der Spezies).



SELTENE
TECHNOLOGIE-
PLÄTTCHEN

VORBEREITUNG Lege alle seltenen Technologieplättchen in den Beutel für die Technologieplättchen.

TECHNOLOGIEPLÄTTCHEN NACHZIEHEN Wenn du während des Spielaufbaus oder der Aufräumphase neue Technologieplättchen aus dem Beutel ziehst, platziest du die gezogenen seltenen Technologieplättchen neben den Nachschub. Sie werden bei der Anzahl der zu ziehenden Technologieplättchen nicht berücksichtigt, ziehe also immer so viele reguläre Technologieplättchen, wie die Basisregeln sagen.

SELTENE TECHNOLOGIEN KAUFEN Du kannst während der Aktion Forschung ein seltenes Technologieplättchen statt eines regulären Technologieplättchens kaufen. Das seltene Technologieplättchen darf auf einer beliebigen deiner Technologie-Leisten abgelegt werden. Du erhältst den Rabatt dieser Leiste, genauso wie bei einer regulären Technologie.

Du darfst keine seltene Technologie für eine Ältesten-Technologie-Entdeckung nehmen.

STARTTECHNOLOGIEN DER SPEZIES Einige der neuen Spezies haben seltene Technologien als Starttechnologien. Diese Spezies dürfen die gleiche Technologie nicht noch einmal erforschen.

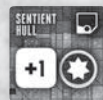
NEUE SCHIFFSTEILE Einige der neuen seltenen Technologien erlauben dir, während der Aktion Upgrade neue Schiffsteile zu nehmen.



Abfangjägerbucht: Jedes Abfangjägerbucht-Schiffsteil erlaubt dir bis zu zwei Abfangjäger, die nicht festgehalten werden, mit einer Schiffs-Aktivierung (*siehe Erklärung rechts*) in die Schiffsbucht zu bewegen. Nach jeder Aktivierung können ein oder mehr Abfangjäger die Abfangjägerbucht verlassen und dann mit weiteren Schiffsaktivierungen selbst weiter bewegt werden. Wenn Abfangjäger in die Schiffsbucht bewegt werden, beeinflussen sie das Festhalten nicht. Die Abfangjäger werden am Ende der Aktion Bewegung (MOV) aus der Bucht entladen. Abfangjäger können selbst keine Abfangjägerbuchten haben.



Conifold-Feld: Erzeugt ein Brane-Feld, gibt drei Hüllen-Punkte und verbraucht zwei Energie.



Bewusste Hülle: Ein Teil der Hülle besteht aus einem bewussten halb-autonomen Substrat, das dich mit +1 Computer und einem Hüllen-Punkt versorgt



Flux-Rakete: Zwei modifizierte Ionenraketen, die das Fluxgitter krümmen können, bringen dir zwei Initiativepunkte.



Null-Punkt-Quelle: Zapft den Quantengrundzustand an, versorgt dich mit 12 Energie.

SELTENE TECHNOLOGIEN bieten neue Möglichkeiten, deine Schiffsbaupläne zusammenzustellen und den Fähigkeiten deiner Gegner entgegenzutreten. Sie erlauben auch mehr Flexibilität bei Technologie-basierten Strategien.



SELTENE TECHNOLOGIEN



Antimaterieverteiler: Erlaubt dir, den Schaden einer Antimateriekanone frei auf mehrere Ziele zu verteilen (inklusive Raketen, wenn du die Raketenabwehrtechnologie besitzt). Du musst in der Lage sein, alle Ziele mit dem Würfelwurf zu treffen.



Neutronenabsorbierer: Gegnerische Neutronenbomben haben keine Auswirkung auf dich. Hinweis: Diese Technologie hat keinen Einfluss auf die Schwäche der Spezies Planta.



Verzerrungsschild: Der Trefferwert gegnerischer Raketen sinkt um -2.



Tarnfunktion: Gegner brauchen zwei Schiffe, um ein Schiff von dir festzuhalten.



Raketenabwehr: Nachdem dein Gegner gewürfelt und die Würfel den Raketen eines Schiffstyps zugeordnet hat, darfst du alle deine Kanonen einmal gegen angreifende Raketen abfeuern, bevor sie deine Flotte treffen. Jeder Würfel, der trifft, zerstört eine Rakete. Deine Computer haben Einfluss auf die Raketenabwehr, die gegnerischen Schilde aber nicht.



Conifold-Feld: Erlaubt dir, CONIFOLD-FELD-Schiffsteile aufzunehmen.



Bewusste Hülle: Erlaubt dir BEWUSSTE HÜLLE-Schiffsteile aufzunehmen.



Abfangjägerbucht: Erlaubt dir ABFANGJÄGERBUCHT-Schiffsteile aufzunehmen.



Flux-Rakete: Erlaubt dir FLUX-RAKETEN-Schiffsteile aufzunehmen.



Null-Punkt-Quelle: Erlaubt dir NULL-PUNKT-QUELLE-Schiffsteile aufzunehmen.

SCHIFFSAKTIVIERUNG Eine Aktion Bewegung (MOV) besteht aus mehreren Schiffs-Aktivierungen. Die Anzahl der Pfeile in deinem Bewegungs-Aktions-Symbol gibt die Anzahl der Aktivierungen pro Bewegung an. Für jede Aktivierung darfst du ein Schiff so weit bewegen, wie die Antriebe es erlauben.

ENTWICKLUNGEN erlauben dir, Punkte zu sammeln und deine Produktion zu beschleunigen. Das Warp-Portal eröffnet dir die Galaxie, wenn es mit den Warp-Sektoren kombiniert wird.



ENTWICKLUNGEN



Ältesten Monument: 3 SP am Ende des Spiels.



Artefakt-Verbindung: 1 SP pro Artefakt am Ende des Spiels.



Diplomatische Flotte: Du darfst eine Botschafter- oder Ansehensplakette auf dieses Plättchen legen.



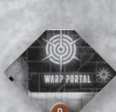
Minenkolonie: Nimm dir sofort 12x Rohstoff.



Forschungsstation: Nimm dir sofort 12x Wissenschaft.



Handelsflotte: Nimm dir sofort 12x Geld.



Schalenwelt: Platziere das Schalenweltplättchen auf ein von dir kontrolliertes Spielfeld. Die Schalenwelt hat ein Feld für einen Wissenschaftsbevölkerungswürfel und bringt am Ende des Spiels demjenigen, der sie kontrolliert 5 SP ein.



Warp-Portal: Platziere das Warp-Portalplättchen auf einem von dir kontrollierten Spielsektor. Das Warp-Portal (siehe Seite 8) stellt eine Verbindung zu allen anderen Warp-Portalen her und bringt am Ende des Spiels demjenigen, der es kontrolliert, 1 SP.



RÜCKSEITE



SCHALENWELT-PLÄTTCHEN



WARP-PORTAL-PLÄTTCHEN

ENTWICKLUNGEN

Entwicklungsplättchen bekommt man während der Aktion Forschung (RES). Einige von ihnen sind während des Spiels nützlich und einige bringen dir Siegpunkte am Ende des Spiels. Alle Entwicklungsplättchen sind nur einmal vorhanden.



ENTWICKLUNGS-PLÄTTCHEN

VORBEREITUNG Nimm zufällig Entwicklungsplättchen (eines mehr als die Anzahl der Spieler, bis zu einer Höchstzahl von 8, siehe unten) und platziere sie neben dem Vorrat. Lege die restlichen Entwicklungsplättchen zurück in die Schachtel.



ENTWICKLUNGSPLÄTTCHEN:

2 Spieler	3 Plättchen
3 Spieler	4 Plättchen
4 Spieler	5 Plättchen
5 Spieler	6 Plättchen
6 Spieler	7 Plättchen
7+ Spieler	8 Plättchen

ENTWICKLUNGEN KAUFEN Du kannst während der Aktion Forschung (RES) ein Entwicklungsplättchen anstatt eines Technologieplättchens kaufen. Das Entwicklungsplättchen wird neben deiner Spielertafel abgelegt. Im Gegensatz zu den regulären und seltenen Technologien werden die Entwicklungen oft mit anderen Ressourcen als Wissenschaft bezahlt. Zum Beispiel kostet die Entwicklung Forschungsstation (oben) 5x Geld und 5x Rohstoff.



DIE NEUEN ÄLTESTEN

ÄLTESTEN HEIMATWELTEN



ÜBERBLICK Bei weniger als sechs Spielern können die Ältesten-Heimatwelten dazu benutzt werden, die leeren Startsektorenplätze zu füllen. Jede Heimatwelt wird von einem mächtigen Ältesten-Kreuzer geschützt.

VORBEREITUNG Platziere eine zufällig gewählte Ältesten-Heimatwelt auf jedem Ältesten-Heimatweltsektor, dem Diagramm auf der rechten Seite entsprechend. Platziere ein zufällig gezogenes Entdeckungsplättchen verdeckt auf jeder Heimatwelt und einen zufälligen Ältesten-Kreuzer aufgedeckt auf jedem Entdeckungsplättchen.



ÄLTESTEN-HEIMATWELT



ÄLTESTEN-KREUZER

REGELN Der Kreuzer auf der Heimatwelt muss zuerst zerstört werden, bevor du einen Einflussmarker dort ablegen darfst. Wenn du einen Ältesten-Kreuzer zerstörst, legst du das Plättchen verdeckt neben deine Spielertafel. Jeder zerstörte Ältesten-Kreuzer ist am Ende des Spiels 1 SP wert. Wenn du einen Ältesten-Kreuzer zerstört hast, darfst du zwei Ansehensplaketten ziehen.

NACHFAHREN VON DRACO Ihrer eigenen unergründlichen Logik folgend, tolerieren die Ältesten noch nicht einmal die Nachfahren von Draco in ihren Heimatwelten. Anders als bei gewöhnlichen Ältesten-Sektoren, müssen die Nachfahren von Draco gegen den Kreuzer in den Kampf ziehen, wenn sie sich auf einen Heimatweltsektor bewegen. Anders als bei gewöhnlichen Ältestenschiffen, erhalten die Nachfahren für überlebende Kreuzer am Ende des Spiels keine Siegpunkte.

ÜBERNAHME DES GALAKTISCHEN ZENTRUMS

VORBEREITUNG Bevor das Spiel beginnt, platziert du das Ältesten-Schlachtschiff auf dem Spielfeld Galaktisches Zentrum anstelle des Verteidigungssystems des Galaktischen Zentrums (GCDS), mit einer zufällig gewählten Seite nach oben.



ÄLTESTEN-SCHLACHTSCHIFF

REGELN Das Ältesten-Schlachtschiff hält alle Schiffe fest, genau wie das VSGZ. Wenn du das Ältesten-Schlachtschiff zerstörst, legst du das Plättchen verdeckt neben deiner Spielertafel ab. Es ist am Ende des Spiels 1 SP wert. Nachdem du das Ältesten-Schlachtschiff zerstört hast, darfst du drei Ansehensplaketten ziehen.

NACHFAHREN VON DRACO Anders als bei den gewöhnlichen Ältestensektoren, müssen die Nachfahren von Draco gegen das Schlachtschiff kämpfen, wenn sie sich auf den Sektor Galaktisches Zentrum bewegen. Anders als bei gewöhnlichen Ältestenschiffen, erhalten die Nachfahren für das überlebende Schlachtschiff am Ende des Spiels keine Siegpunkte.

DIE NEUEN ÄLTESTEN stellen eine militärische Herausforderung dar. Sie erfordern spezialisierte Schiffe, aber dafür erhält man auch gute Belohnungen. Die Heimatwelten lassen die Galaxie enger werden, denn sie blockieren deine Ausbreitung.

AUFBAU MIT ÄLTESTEN-HEIMATWELTEN



SPEZIALFÄHIGKEITEN DER ÄLTESTEN Einige der Ältesten-Kreuzer und -Schlachtschiff haben neue Spezialfähigkeiten:



Regeneration: Nach jeder Kampf- runde darfst du einen Schadenswürfel von deinem Schiff entfernen.



Verzerrungsschild: Siehe die Verzerrungsschildtechnologie auf Seite 4.



Raketenabwehr: Siehe die Raketenabwehrtechnologie auf Seite 4.

ÄLTESTEN-SCHWÄRME sind von ihrer Natur her eher unberechenbar und bringen dadurch unerwartete Situationen und eine neue Spannung ins Spiel.



ÄLTESTEN-SCHWÄRME

ÜBERBLICK Es gibt zwei Ältesten-Schwärmfelder, eines in den Mittleren (II) Sektoren und eines in den Äußeren (III) Sektoren. Jedes Spielfeld enthält drei reguläre Ältestenschiffe, die sich aus dem Schwärmfeld auf die benachbarten Sektoren bewegen können.



ÄLTESTEN-SCHWARM

VORBEREITUNG Während des Spielaufbaus werden die Ältesten-Schwärmfelder mit den anderen Mittleren (II) und Äußeren (III) Sektorenfeldern gemischt, bevor du daraus Stapel bildest.

REGELN Jedes Wurmloch auf dem Schwärmfeld ist mit einem Würfelergebnis von 1 bis 6 gekennzeichnet. Am Ende jeder Aufräumphase (Cleanup) würfelst du einen Würfel für jeden Schwarm. Wenn sich auf der anderen Seite des entsprechenden Wurmlochs ein erforschtes Feld befindet, bewegst du ein Ältestenschiff auf dieses Feld. Die Ältestenschiffe haben Wurmlochgeneratoren, deshalb können sie sich auch durch ein halbes Wurmloch bewegen (siehe Beispiel links).

Die Ältesten verfügen auch über Neutronenbomben. Deshalb werden sie automatisch **am Ende des Kampfes** die Bevölkerung vernichten, genau wie bei einem Spieler, der über die Neutronenbombentechnologie verfügt. Wenn das Ziel über die Neutronenabsorbierungstechnologie verfügt, versuchen die Ältesten die Bevölkerungswürfel in dieser Reihenfolge zu zerstören: erst Geld, dann Wissenschaft und dann Rohstoff.



ÄLTESTEN ÜBERBLICK INFOKARTE

Die Ältestenschiffe sind immer die Verteidiger, auch wenn sie sich vom Schwarm aus auf ein anderes Feld bewegt haben.

NACHFAHREN VON DRACO Wenn die Nachfahren von Draco ein Schwärmfeld ziehen, während sie Erkunden (EXP), müssen sie es weglegen und stattdessen ein anderes ziehen.

Die Nachfahren können sich auf Schwärmfelder bewegen und einen Einflussmarker dort platzieren, aber sie dürfen das Entdeckungsplättchen nicht aufnehmen, solange sich noch Ältestenschiffe auf dem Feld befinden – genau wie auch bei den gewöhnlichen Ältestensektoren.

Wenn sich die Ältestenschiffe vom Schwärmfeld auf einen Sektor bewegen, auf dem sich schon ein Schiff der Nachfahren oder einer ihrer Einflussmarker befindet, greifen sie die Nachfahren nicht an. Wenn ein Ältestenschiff sich vom Schwärmfeld auf eine Ältesten-Heimatwelt bewegt, brauchen die Nachfahren es ebenfalls nicht anzugreifen, außer es handelt sich um einen Kreuzer. Ältestenschiffe greifen die Bevölkerung der Nachfahren niemals mit Neutronenbomben an. Überlebende Ältestenschiffe aus den Schwärmen zählen am Ende des Spiels als Siegpunkte für die Nachfahren.

WARP-PORTALE



ÜBERBLICK Es gibt drei Warpsektoren, einen in den Mittleren (II) und zwei in den Äußeren (III) Sektoren. Auf jedem Feld befindet sich ein Warp-Portal, das eine Verbindung zu allen anderen Warp-Portalen herstellt.

VORBEREITUNG Während des Spielaufbaus werden die Warpsektoren unter die anderen Mittleren und Äußeren Sektoren gemischt, bevor daraus Stapel gebildet werden.

REGELN Alle Felder mit Warp-Portalen werden als aneinander angrenzend betrachtet und haben untereinander eine vollständige Wurmlochverbindung. Du kannst durch die Warp-Portale die Aktionen Bewegung (MOV) und Einfluss (INF) durchführen und Diplomatische Beziehungen aufnehmen.



Denk daran, dass es auch Warp-Portale unter den neuen Entwicklungs- und Entdeckungsplättchen gibt.

NEUE ENTDECKUNGEN



+3 Geld, +2 Wissenschaft, +2 Rohstoff: ziehe deinen Vorratsmarker weiter und lege das Plättchen beiseite.



Ältesten-Warp-Portal: Platziere es auf dem Sektor, wo es gefunden wurde. Das Warp-Portal stellt eine Verbindung zu anderen Warp-Portalen her (siehe Warp-Portale oben) und bringt am Ende des Spiels demjenigen 2 SP, der es kontrolliert.



Ältesten-Orbital: Platziere es auf dem Sektor, wo es gefunden wurde. Beachte, dass das Orbital auch ein Artefaktsymbol enthält.



Sprungantrieb: Während der Aktion Bewegung (MOV) darfst du dein Schiff auf ein angrenzendes Feld bewegen, unabhängig von Wurmlochern. Der Sprungantrieb kann einmal pro Schiffsaktivierung benutzt werden (siehe Seite 4). Wenn das gleiche Schiff mehr als einmal während derselben Aktion Bewegung aktiviert wird, kann der Sprungantrieb bei jeder Aktivierung benutzt werden. Der Sprungantrieb kann der einzige Antrieb eines Schiffes sein.



Myonenquelle: Dieses Schiffsteil wird außerhalb deines Schiffsbauplans abgelegt.



Morphschild: Nach jeder Kampfunde darfst du einen Schadenswürfel von jedem Schiff mit diesem Schiffsteil entfernen.



Ionendisruptor: Dieses Schiffsteil versorgt das Schiff mit einer Ionenkanone und verschafft dir drei Initiativepunkte.

ENTDECKUNGEN GEHEN AUS Wenn die Entdeckungsplättchen ausgehen, mischst du die abgelegten Plättchen und bildest daraus einen neuen Entdeckungsplättchenstapel.

WARP-PORTALE eröffnen dir die Galaxie: sie machen es möglich, Verbindungen aufzubauen und sich zur anderen Seite der Galaxie zu bewegen. Das bietet dir neue Optionen sowohl für offensive als auch diplomatische Strategien.



NORMALE ANTRIEBS-BEWEGUNG
SPRUNG



BEISPIEL FÜR BEWEGUNG (MOV)

Der Kreuzer von **Rot** ist mit dem Sprungantrieb und einem Fusionsantrieb ausgestattet. Er kann sich deshalb zwei Felder weit bewegen und mit einer Aktivierung einen Sprung machen. Rot spielt die Magellan, deshalb kann er zwei Aktivierungen pro Aktion Bewegung durchführen. Er benutzt die ganze Aktion Bewegung, um einen Kreuzer zu bewegen.

Mit der ersten Aktivierung bewegt er sich zuerst zwei Felder weiter [1 & 2] und springt dann [3]. Mit der zweiten Aktivierung bewegt er sich ein Feld weiter [4], springt dann [5] und bewegt sich nochmals ein Feld weiter [6].

OFFIZIELLE VARIANTEN

In einem Spiel können einige oder alle dieser Varianten verwendet werden. Einigt euch vor dem Spiel darauf, welche Varianten ihr benutzen wollt.

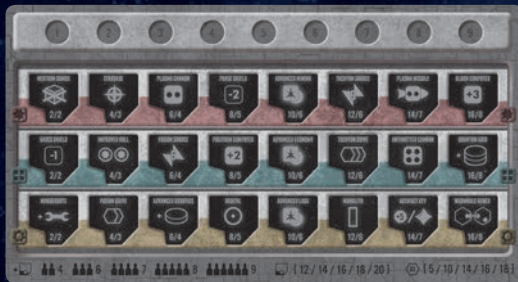
VORHERSEHBARE TECHNOLOGIEN Wenn du möchtest, dass die Technologien vorhersehbarer werden (und dadurch das erste Passen gefördert wird), kannst du schon die Technologieplättchen für die nächste und die übernächste Runde ziehen, so wohl in der Aufräumphase als auch in der Spielvorbereitung. Lege die Plättchen aufgedeckt neben die Nachschubtafel.

SPIELRICHTUNG Wenn du fördern willst, dass auch Spieler nach dem ersten Spieler passen, kannst du den zweiten Spieler, der an der Reihe ist zu passen, die Spielrichtung für die nächste Runde wählen lassen. Er legt die Spielrichtungskarte vor sich ab wenn er passt. Am Ende der Aufräumphase, wählt er als Richtung entweder im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn und platziert die Spielrichtungskarte mit der entsprechenden Seite nach oben neben dem Nachschub.



KLEINE GALAXIE Wenn du möchtest, dass die Spieler in einem Spiel zu dritt näher beieinander sind, benutze nur 7 Äußere (III) Sektorenfelder.

GEHEIME HEIMATWELT VARIANTE Wenn du beim Erkunden (EXP) mehr Überraschungen haben möchtest, kannst du auch während des Spielaufbaus eine oder mehrere Ältesten-Heimatweltfelder in den Stapel der Mittleren Sektorenfelder mischen und dann mit dem Grundspiellayout spielen.



ERGÄNZENDES SPIELMATERIAL

KOMPAKTE NACHSCHUBTADEL Die Kompakte Nachschubtafel kann verwendet werden, um Platz auf dem Tisch zu sparen. Die Tafel ist zweiseitig: eine Seite zeigt den Aufbau und die Anzahl der zu ziehenden Technologieplättchen für 2–6 Spieler und die andere für 7–9 Spieler.

ZUSÄTZLICHE SCHIFFSTEILE Einige der Schiffsteile im Basispiel können gelegentlich ausgehen. Die Erweiterung enthält 40 zusätzliche Basisspiel-Schiffsteile.

BÜNDNISSE

ÜBERBLICK Die Spieler können sich entscheiden, ihre Anstrengungen zu verbinden und ein Bündnis zu schließen. Verbündete können sich auf die Felder jedes anderen Verbündeten bewegen und sie kämpfen gemeinsam gegen ihre Feinde. Am Ende des Spiels teilen die verbündeten Spieler ihre Punkte und gewinnen oder verlieren gemeinsam.

VORBEREITUNG Bündnisse werden in Spielen mit zwei oder drei Spielern **nicht** benutzt. In Spielen mit vier oder fünf Spielern können nur zwei Spieler zum gleichen Bündnis gehören.

EIN BÜNDNIS GRÜNDEN Zwei Spieler, die zueinander bereits eine diplomatische Beziehung haben, können sich **zu jeder Zeit** während der Aktion eines der beiden Spieler in der Aktionsphase darauf einigen ein Bündnis zu gründen. Sie nehmen beide ein Bündnisplättchen eines bisher nicht verwendeten Bündnisses und platzieren es aufgedeckt neben ihren Spielertafeln. In einem Spiel mit sechs und mehr Spielern kann sich ein dritter Spieler dem Bündnis anschließen, wenn er mit einem der beiden Verbündeten diplomatische Beziehungen unterhält und wenn beide Bündnisgründungspartner dem zustimmen. Du kannst nur in einem Bündnis Mitglied sein.

AUSWIRKUNGEN DES BÜNDNISSES Spieler desselben Bündnisses **dürfen sich gegenseitig nicht angreifen**. Sie dürfen sich **auf und über die Felder der Verbündeten bewegen**. Verbündete Schiffe halten sich nicht gegenseitig fest. Sie werden zusammengezählt, wenn nachgeprüft wird, ob sie durch Gegner festgehalten werden.

Gemeinsame Schlacht: In einer Schlacht kämpfen die Spieler desselben Bündnisses zusammen auf der gleichen Seite in der Schlacht, anstatt getrennte Schlachten zu schlagen. Wenn einer der Verbündeten der Verteidiger ist, werden alle Verbündeten als Verteidiger angesehen, und gewinnen bei Initiativegleichstand.

Vorrecht der Ältesten beim Zielen: Wenn die Ältesten mehrere ähnliche Ziele haben (zum Beispiel wenn der Wurf ihnen erlauben würde, das Schlachtschiff zweier verschiedener Verbündeter zu zerstören), greifen sie den Spieler an, der als letzter auf das Feld gezogen ist. Den Regeln des Grundspiels entsprechend, werden die Ältesten immer versuchen, das größte Schiff zu zerstören oder so viel Schaden wie möglich zu verursachen, egal wem das Schiff gehört.

Ansehensplaketten: Alle verbündeten Spieler ziehen Ansehensplaketten für die Schlacht und für die Schiffe, die sie persönlich zerstört haben, in der Reihenfolge, in der sie auf das Feld gezogen sind. Du darfst deinen Verbündeten deine Ansehensplaketten zeigen, aber du musst es nicht.

Vorrecht auf Einfluss: Am Ende der Kampfphase, wenn sich mehrere Verbündete auf einem Feld befinden, auf dem ein Einflussmarker platziert werden kann, hat der Spieler, der zuerst auf das Feld gezogen hat, das Vorrecht, seinen Einfluss-

BÜNDNISSE schaffen eine neue Ebene in der Diplomatie. Sie sind besonders empfehlenswert, wenn du gerne gegen einen gemeinsamen Feind kämpfst und komplexe militärische Strategien ausheckst.



BEISPIEL Grün und Rot sind Partner in der Nova Allianz. Grün hat zwei Abfangjäger und Rot hat einen Kreuzer auf demselben Sektor. Ihr Gegner Blau hat zwei Schlachtschiffe auf diesem Sektor. Entweder Grün oder Rot kann noch ein Schiff von diesem Sektor fortbewegen.

BEISPIEL Alastair, Iain und Ken bilden zusammen die Nova Allianz. Am Ende des Spiels haben sie jeweils 26, 44 und 30 Punkte. Ihre Gegner Vernor, Isaac und Larry haben 32, 31 und 30 Punkte und sind nicht verbündet. Die Nova Allianz erzielt $(26+44+30)/3 = 33 \frac{1}{3}$ Punkte → 33 Punkte und freut sich über den gemeinsamen Sieg!

marker dort abzulegen; wenn er das nicht möchte, darf der nächste Spieler, der auf das Feld gezogen ist, seinen Marker platzieren, und so weiter.

EIN BÜNDNIS VERLASSEN Du kannst ein Bündnis während jeder beliebigen Aktion in der Aktionsphase verlassen, indem du dein Bündnisplättchen umdrehst, so dass die Verräterseite oben liegt, bevor du deine Aktion ausführst. Die anderen Verbündeten lassen ihre Bündnisplättchen aufgedeckt liegen.



Ein Bündnis zu verlassen hat **keine** Auswirkung auf deine Diplomatischen Beziehungen, noch erhältst du die Verräterkarte. Wenn du jedoch ein Bündnis verlässt, während sich deine Schiffe auf dem Feld eines ehemaligen Verbündeten befinden, geht man davon aus, dass du sie angegriffen hast, und dann erhältst du die Verräterkarte. Du kannst dich einem Bündnis, das du verlassen hast, nicht wieder anschließen.

BÜNDNISPLÄTTCHEN-PUNKTE Am Ende des Spiels ist ein aufgedecktes Bündnisplättchen 2 Siegpunkte wert. Ein Bündnisplättchen mit der Verräterseite oben gibt einen Abzug von -3 Siegpunkten.

EINSCHRÄNKUNG: LETZTE RUNDE Bündnisse können **nicht** in der letzten Spielrunde gegründet oder verlassen werden.

WERTUNG Am Ende des Spiels zählen alle Spieler des gleichen Bündnisses **ihre Punkte zusammen und teilen sie untereinander auf** (durch Abrunden). Sie teilen sich den Sieg, wenn sie die höchste Punktzahl haben. Bei einem möglichen Gleichstand wird mit den Ressourcen genauso verfahren.

NACHFAHREN VON DRACO Wenn du dich mit den Nachfahren von Draco verbündet hast, musst du trotzdem gegen die regulären Ältestenschiffe kämpfen. Die mit dir verbündeten Nachfahren dürfen sie aber nicht angreifen.

SPIEL FÜR 7-9 SPIELER

ÜBERBLICK In einem Spiel mit 7–9 Spielern beginnen die Spieler auf den Äußeren Sektoren. Ihr könnt auch die Variante für ein gleichzeitiges Spiel (siehe nächste Seite) verwenden um das Spiel zu beschleunigen.

VORBEREITUNG Der Aufbau folgt den Grundregeln mit den folgenden Änderungen:

Lege die 18 zusätzlichen Technologieplättchen in den Beutel für die Technologieplättchen und die zusätzlichen Ansehensplaketten in den Beutel für die Ansehensplättchen. Bilde die Mittlere und Äußere Sektoren Stapel entsprechend der Anzahl der Spieler. Platziere die Inneren (I) und Mittleren (II) Sektorenfelder verdeckt in konzentrischen Ringen um das Zentrum. Das hilft dir dabei, die Positionen für die Startsektoren (siehe Diagramme auf der gegenüberliegenden Seite) zu bestimmen. Achte auf die Position des Startspielersektors [1].



Der Spieler rechts neben dem Startspieler wählt eine Spezies und platziert deren Startsektorenfeld auf der ersten Startsektorenposition **gegen den Uhrzeigersinn** vom Feld des Startspielers [2] aus. Er darf das Feld frei ausrichten, vorausgesetzt zumindest eines der Wurmloch auf dem Feld grenzt an ein Mittleres Sektorenfeld. Danach macht der gegen den Uhrzeigersinn nächste Spieler das gleiche, und so weiter. Am Schluss darf der Startspieler sein Feld ausrichten, er unterliegt dabei den gleichen Einschränkungen wie die anderen Spieler.

Schließlich **entfernt** noch jeder Spieler **einen Bevölkerungswürfel von einer frei wählbaren Bevölkerungsleiste**. Der Würfel wird aus dem Spiel genommen.

AUFRÄUMPHASE Die Anzahl der in der Aufräumphase gezogenen neuen Technologieplättchen hängt von der Anzahl der Spieler ab (10 neue Plättchen bei 7 Spielern, 11 Plättchen bei 8 oder 9 Spielern).

ÄLTESTEN HEIMATWELTEN Ältesten Heimatwelten (siehe Seite 6) können auch in Spielen mit 7 und 8 Spielern verwendet werden. Benutzt den Aufbau für 9 Spieler und platziert die Heimatweltfelder entsprechend der Anzahl der Spieler bevor der Startspieler seine Spezies wählt (siehe das Diagramm rechts). Übernahme des Galaktischen Zentrums (siehe Seite 6) kann auch benutzt werden.

HINWEISE ZUR SPIELSTRATEGIE Beachtet, dass die Mittleren und Inneren Sektoren wesentlich mehr umkämpft sind als im Grundspiel, deshalb ist es oft lebenswichtig, zumindest eine Position in den Mittleren Sektoren zu sichern. Während der Aufbauphase solltet ihr die Ausrichtung der Startsektoren eurer Nachbarn und mögliche Bedrohungen sowie diplomatische Möglichkeiten genau beachten. Außerdem gibt euch das Entfernen eines Bevölkerungswürfels am Anfang etwas Flexibilität, was einen Ausgleich schafft zu den hart umkämpften Inneren und Mittleren Sektoren.

EIN SPIEL MIT 7-9 SPIELERN ist nur für erfahrene Spieler geeignet. Das Spiel ist straffer und verzeiht keine Fehler, aber es erlaubt komplexere Strategien und kompliziertere taktische Situationen.

	EXTRA ANSEHENSPLÄTTCHEN 2x 4, 3x 3, 2x 2, 2x 1 SP	
	MITTLERE SEKTOREN 7 Spieler: 12 8 Spieler: 12 9 Spieler: 12	
	ÄUßERE SEKTOREN 7 Spieler: 22 8 Spieler: 24 9 Spieler: 24	TECHNOLOGIE-PLÄTTCHEN 7 Spieler: 22 8 Spieler: 24 9 Spieler: 26
		NEUE TECH-PLÄTTCHEN IN DER AUFRÄUMPHASE + 7 Spieler: 10 8 Spieler: 11 9 Spieler: 11



7 SPIELER



8 SPIELER



9 SPIELER



STARTSEKTÖREM

STARTSPIELERSEKTÖR



PRIMÄRER AKTIONSMARKER



SEKUNDÄRER AKTIONSMARKER

Die Startpositionen sind nicht genau gleichwertig (einige bieten von Anfang an Zugang zu zwei Mittleren Sektorenfeldern). Beachtet das, wenn ihr eure Startsektoren platziert und ausrichtet. Aufgrund des dichter besiedelten Spielbretts enthalten die zusätzlichen Technologieplättchen einen Wurmlochgenerator. Wenn du von Möglichkeiten zur Erweiterung ausgeschlossen bist, können sie dir eine Möglichkeit bieten, mehr Gebiete zu gewinnen. **Die Spezies der Planta und die Nachfahren werden für ein Spiel mit 7–9 Spielern nicht empfohlen.**

VARIANTE: GLEICHZEITIGES SPIELEN

ÜBERBLICK Wenn ihr die Variante gleichzeitiges Spielen wählt, folgt das Spiel den Grundregeln mit den folgenden Änderungen.

VORBEREITUNG Gib den primären Aktionsmarker dem Startspieler und den sekundären Aktionsmarker dem Spieler, dessen Sektor dem Startspielersektor gegenüber liegt (siehe Diagramm links).

REGELN Die Spieler, die den primären und den sekundären Aktionsmarker haben, **führen ihre Aktionen gleichzeitig aus**. Nur der Spieler mit dem primären Aktionsmarker darf die Aktion Erkundung (RES) ausführen. Sofort nach dem Ausführen der Aktion gibt er den Marker im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter. Wenn der nächste Spieler noch den anderen Aktionsmarker hat, wartet bis er ihn weitergegeben hat – ein Spieler darf nicht zwei Marker gleichzeitig haben. **Wichtig: die Marker bewegen sich unabhängig voneinander!** Du brauchst nicht zu warten, bis der andere Spieler mit Marker seine Aktion beendet hat.

Der erste Spieler, der passt, erhält den primären Aktionsmarker und den Startspielermarker. Der sekundäre Aktionsmarker geht an den Spieler gegenüber (in einem Spiel mit 7-8 Spielern 4 Plätze entfernt, bei 9 Spielern 5 Plätze entfernt), so wie bei Spielbeginn.

INTERESSENKONFLIKT Wenn keiner der Spieler eine Aktion ausführen möchte (aufgrund eines Interessenkonflikts) und das Spiel stockt, darf der Spieler, der den letzten Aktionsmarker (egal welchen) erhalten hat, den anderen Spieler zwingen, dessen Aktion zuerst auszuführen und abzuschließen.

HINWEISE ZUR SPIELSTRATEGIE Um sicherzugehen, dass das Spiel im Fluss bleibt, solltet ihr klar die Aktion ansagen, die ihr ausführen wollt, und es dann auch tun. Eine Zurücknahme des Zuges sollte nicht erlaubt sein, es sei denn, jeder stimmt zu, dass dies keinen Einfluss auf die anderen Spieler hat.

Warp-Portale (Sektoren, Entwicklungen und Entdeckungen) werden bei dieser Variante des gleichzeitigen Spiels nicht empfohlen.

Die Variante: Gleichzeitiges Spiel kann genutzt werden, um das Spiel deutlich schneller zu gestalten. Beachtet jedoch, dass diese Variante dazu führen kann, dass einige Probleme mit dem Timing auftreten, die einige Spieler vielleicht stören. Deshalb sollte jede Gruppe die Vor- und Nachteile abwägen, wenn sie sich entscheidet, ob diese Variante genutzt werden soll.

SPEZIES DER ALIENS

WÄCHTER WACHPOSTEN HÜTER DER MAGELLAN



Die Magellan sind ständig in ihren enormen Weltenschiffen zwischen den Galaxien unterwegs; sie sammeln die Hinterlassenschaften längst vergangener Kulturen und beuten sie aus. Ihre Schiffe synthetisieren Ressourcen aus den kosmischen Trümmern und sind in der Lage, das Welten-schiff während der langen Aonen in der Leere zu unterhalten. Mehrere Fraktionen der Magellan haben sich auf die Jagd nach Reliquien der Ältesten spezialisiert, und suchen nach deren Ursprung. Gerade als die Ältesten sich erheben, erreichen die riesigen Weltenschiffe die Ausläufer unserer Galaxie. Die Informanten des Rats behaupten, dass das Muster ihres Auftauchens vermuten lässt, dass die Magellan nicht nur gekommen sind, um zu forschen und zu erbeuten, sondern um eine langdauernde galaktische Vorherrschaft zu etablieren.

OFFENBARUNG Wenn du zum ersten Mal eine Technologie auf das 4. Feld einer deiner Technologieleisten setzt, erhältst du ein kostenloses Entdeckungsplättchen. Du erhältst das Plättchen nur einmal, nicht für jede Technologieleiste. Wenn das Plättchen dir erlaubt, etwas auf einem Feld zu platzieren (wie etwa einen Ältesten-Kreuzer oder ein Ältesten-Orbital), platzierst du es auf deinem Startsektor. Wenn du deinen Startsektor nicht kontrollierst, musst du das Plättchen als 2SP verwenden.

DIE VERBANNTEN



Als die verheerenden Kriege durch die Galaxie fegten, wurde eine der Zivilisationen aus dem Zentrum verbannt. Die Verbannten waren gezwungen, in den äußeren Rändern der Galaxie zu leben und mussten sich an die grausame Leere anpassen. Sie fanden ihren neuen Lebensraum in den Orbitalen, die fähig sind, ihre Zivilisation auch in Systemen mit geringen Ressourcen am Leben zu erhalten. Die Orbital-Technologie wurde schließlich von vielen der Sieben übernommen - manche würden behaupten gestohlen, und wenn die Verbannten auch beim Entwerfen der Orbitale überlegen sind, verursacht dies doch Reibereien zwischen dem Rat und den Verbannten. Letztere fordern, als vollwertiges Mitglied im Rat aufgenommen zu werden, bisher ohne Erfolg.

ORBITALSCHIFFE Orbitale, auf denen sich dein Würfel befindet, werden in jeder Hinsicht als deine Schiffe behandelt, mit eigenen Bauplänen. Sie dürfen keine Antriebe haben. Wenn ein Orbital in der Schlacht zerstört wird, legst du deinen Würfel auf den Friedhof aber entfernst niemals das Plättchen. Für ein zerstörtes Orbital darf dein Gegner 1 Ansehensplakette ziehen.

Das relative Gleichgewicht der Sieben hat sich mit der Ankunft der Verbannten und ihren starken Bestrebungen nach Mitgliedschaft im Rat deutlich verschoben. Während die Magellan und die Erleuchteten meist ihre eigenen Pläne verfolgen und das Syndikat außerhalb der galaktischen Regeln lebt, spielen sie doch ebenfalls eine große Rolle bei den jüngsten Ereignissen in der Galaxie.



Erhalte ein kostenloses Entdeckungsplättchen für Technologischen Fortschritt (siehe Offenbarung unten).



Bei der Aktion Bewegung (MOV) darfst du bis zu zwei Schiffe oder ein Schiff zweimal bewegen.



Bei der Aktion Einfluss (INF) darfst du ein Kolonieschiff aufdecken.



Du darfst jederzeit ungenutzte Kolonieschiffe umdrehen und erhältst eine frei wählbare Ressource pro Kolonieschiff.



1 SP am Ende des Spiels für jedes Entdeckungsplättchen, das du abgeworfen oder als Schiffsteil genutzt hast; sammle die abgeworfenen Plättchen neben deiner Spielertafel.



Ansehensleiste

Technologie zu Beginn: Fusionsquelle



Handelsrate 3 : 1

Startvorrat:



233 235 237 Nummer des Startsektors



Bei der Aktion Bewegung (MOV) darfst du bis zu zwei Schiffe oder ein Schiff zweimal bewegen.



1 SP für jedes Orbital, auf dem sich am Ende des Spiels einer deiner Würfel befindet.



Ansehensleiste

Orbital auf dem Startsektor

Andere Schiffsbaupläne; können keine Sternbasen bauen

Orbitale funktionieren als Schiffe (siehe Orbitalschiffe unten)

Technologien zu Beginn: Tarnfunktion, Orbital



Handelsrate 3 : 1

Startvorrat:



234 Nummer des Startsektors

RHO INDI SYNDIKAT



Der Terraner-Hegemonie Krieg (30,027 bis 33,364) zerstörte den Rho Indi-Sektor, so dass ganze Planetensysteme in Trümmern lagen. Nach dem Krieg fühlten sich zwielichtige Einzelpersonen und Gruppierungen aller bekannten Spezies zum gesetzlosen Hafen in „Die Verwüstung“ hingezogen, wie diese Gegend bald genannt wurde. Heutzutage wird der Sektor vom Syndikat kontrolliert, einer rücksichtslosen Fraktion, deren Schiffe vor kurzem viele ahnungslose Systeme geplündert haben. Ihre Flotten erscheinen unerwartet, schlagen schnell zu und verursachen Angst und Schrecken mit ihren getarnten Attacken. Das Syndikat ist dafür bekannt, sich gelegentlich mit demjenigen, der am meisten zahlt, zu verbünden, aber sie sind auch im günstigsten Fall ein wankelmütiger Verbündeter.

PLÜNDERUNG Du erhältst Geld für gegnerische Schiffe, die du zerstörst. Nach dem Ziehen der Ansehensplaketten nimmst du dir 1 Geld weniger als die Anzahl der Plättchen, die du gezogen hast. Wenn du zum Beispiel 4 Plättchen gezogen hast, bewegst du deinen Geldvorratsmarker 3 Schritte vorwärts.

DIE ERLEUCHTETEN VON LYRA



Die Erleuchteten bevorzugten die Einsamkeit des Lyra-Systems, und bauten langsam ihr kunstvolles Schrein-Gitter, in das sie ihre Gedanken sublimierten, bis in die benachbarten Sternensysteme aus. Die Erleuchteten wurden erst kürzlich von den Sieben kontaktiert, als die Ränder des wachsenden Gitters entdeckt wurden. Wenn die Schreine sich während des Gedankensublimationsprozesses verbinden, bilden sie leistungsfähige Trinitäten, die die grundlegende mannigfaltige Struktur neu gestalten, wodurch signifikante Sprünge im Fortschritt der Zivilisation möglich werden. Die Kolonisations-Flotten der Erleuchteten haben Berichte zufolge das Netz angezapft, wodurch kleinere Verwerfungen des Kausalitätskontinuums verursacht und der Ausgang mehrerer Schlachten verändert wurden.

SCHREINE Zu Beginn der Wartungsphase, darfst du einen Schrein auf einem von dir kontrollierten Sektor errichten. Schreine kosten Ressourcen. Ein Schrein darf nur neben einem Planeten derselben Farbe platziert werden. Jeder Planet darf nur einen Schrein besitzen. Aber in einem Sektor dürfen mehrere Schreine gebaut werden. Neben einem grauen Planeten kann jede Farbe platziert werden. Wenn du alle drei Schreine derselben Kostenstufe baust, erhältst du sofort das entsprechende Schrein-Bonusplättchen. Schreine der Freiheit-Plättchen (Kosten: 2) ermöglichen dir alle Fähigkeiten der Wurmloch-Generator-Technologie. Für Schreine des Wohlstands-Plättchen (Kosten: 4) erhältst du einen zusätzlichen Einflussmarker (benutze dafür den lila Wohlstands-Einflussmarker). Schreine der Erleuchtung-Plättchen (Kosten: 6) bringen dir am Ende des Spiels 3 SP.



Beginnt mit zwei Abfangjägern anstatt einem.



Bei der Aktion Bewegung darfst du bis zu vier Schiffe bewegen (vier Aktivierungen).



Zwei Kolonieschiffe



Zwei Botschafter



Keine Punktabzüge für die Verräterkarte am Ende des Spiels.



Geld für zerstörte Schiffe (siehe Plünderung unten)



Ansehensleiste

Andere Schiffsbaupläne; können keine Schlachtschiffe bauen

Technologien zu Beginn: Sternenbasis, Gaussschild



Handelsrate für Geld 3 : 2



Handelsrate für andere Ressourcen 3 : 1

Startvorrat:



236 Nummer des Startsektors



Kann Schreine errichten (siehe Schreine unten)



Du darfst während der Kampfphase ein unbenutztes Kolonieschiff umdrehen, um einen eigenen Würfel nochmals zu würfeln; du darfst das solange wiederholen, wie unbenutzte Kolonieschiffe vorhanden sind



Bei der Aktion Bewegung (MOV) darfst du bis zu zwei Schiffe oder ein Schiff zweimal bewegen.



1 SP für jeden Schrein, den du am Ende des Spiels kontrollierst.



Ansehensleiste

Technologie zu Beginn: Verzerrungsschild

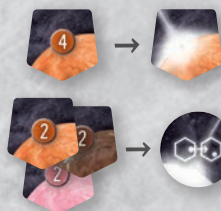


Handelsrate 3 : 1

Startvorrat:



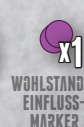
238 Nummer des Startsektors



SCHREIN-PLÄTTCHEN



SCHREIN-BONUSPLÄTTCHEN



WHLSTANDS-EINFLUSS-MARKER

NACHFAHREN VON DRACO Beachte, dass die Spezies aus dem Basisspiel Nachfahren von Draco neue spezielle Regeln erhält, welche die neuen Ältesten betreffen. Diese werden auf den Seiten 6, 7 & 11 erklärt.

BEISPIEL FÜR EINE AKTIONSPHASE

Alastair (Magellan), **Ken** (Verbannte), **Iain** (Syndikat) und **Vernor** (Terraner) haben schon einige Runden gespielt. Sie verwenden Warpsektoren [1], Ältesten-Heimatwelten [2] und Übernahme des Galaktischen Zentrums [3]. Ken und Vernor haben ein Bündnis geschlossen: die Flare-Allianz. Alastair ist der Startspieler in dieser Aktionsphase.

Alastair entscheidet sich zu **ERFORSCHEN (RES)**. Er möchte die seltene Technologie Null-Punkt-Quelle erforschen. Wenn er die Technologie auf die Militär-Technologie-Leiste legt [4], erhält er einen Rabatt von -3 , aber Alastair hat nur einen Vorrat von 10 Wissenschaft. Er dreht zwei Kolonieschiffe um [5] und nimmt dafür zwei Wissenschaft. Dann bezahlt er 12 Wissenschaft und legt die Null-Punkt-Quelle auf die Militär-Technologie-Leiste. Da er damit zum ersten Mal auf einer Technologieleiste vier Technologien erreicht, nimmt er sich noch ein Entdeckungsplättchen – ein Ältesten-Orbital. Er entscheidet sich, es zu behalten und platziert das Plättchen auf seinem Startsektor [6].

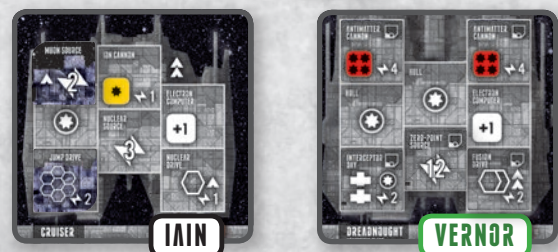
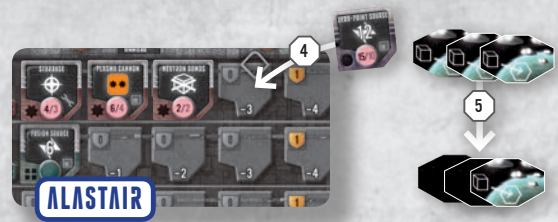
Ken **ERFORSCHT** ebenfalls. Er nimmt die Warp-Portal-Entwicklung, bezahlt 8 Rohstoffe, platziert das Entwicklungsplättchen neben seiner Spielertafel und das Warp-Portal-Plättchen auf einem von ihm kontrollierten Sektor [7]. Das Portal stellt eine Verbindung zu Alastairs Warp-Portal-Sektor her [8], deshalb schlägt Ken die Aufnahme diplomatischer Beziehungen mit Alastair vor. Der stimmt zu, und sie tauschen Botschafter aus.

Jetzt ist **Iain** an der Reihe, und er entscheidet sich, seine Schiffe zu **BEWEGEN (MOV)**. Iains Kreuzer haben zusätzlich zu den Nuklearantrieben auch Sprungantriebe, und er benutzt sie, um einen Überraschungsangriff auf Kens Systeme auszuführen. Er aktiviert beide Kreuzer einmal, bewegt sie [9] und springt [10] dann auf Kens Startsektor. Die Aktion Bewegung erlaubt dem Syndikat vier Aktivierungen, deswegen bewegt er auch seine beiden Abfangjäger jeweils einmal [11].

Vernor beschließt, dass Ken nicht länger ein nützlicher Bündnispartner ist. Bevor er seine Aktion ausführt, verlässt er die Flare-Allianz und dreht das Plättchen um, so dass die Verräterseite oben liegt [12]. Dann **BEWEGT** er zwei Schlachtschiffe auf Kens Sektoren. In einer früheren Runde hatte Vernor die Tarnfunktion erforscht, die ist jetzt natürlich praktisch. Eines der Schlachtschiffe wird auf dem ersten Sektor vom Abfangjäger und dem Orbital festgehalten [13], aber das zweite kann sich aufgrund der Tarnfunktion weiterbewegen. Die Schlachtschiffe verfügen über das Abfangjägerbucht-Schiffsteil, deswegen führt das zweite Schlachtschiff zwei Abfangjäger mit sich und bewegt sich durch das Warp-Portal [14] auf Alastairs Startsektor [15]. Vernor und Ken geben einander die Botschafter zurück und Vernor nimmt sich die Verräterkarte. Ken lässt das Flare-Allianz-Plättchen aufgedeckt liegen.

Die Aktionsphase geht weiter, bis alle Spieler gepasst haben. Dann beginnt im Spiel die Kampfphase.

Diese Beispiele verwenden die neuen Spezies der Aliens. Deren Spezialfähigkeiten werden auf den Seiten 14–15 genauer erläutert.



BEISPIEL FÜR EINE KAMPF- UND AUFRÄUMPHASE



INITIATIVE REIHENFOLGE

Alastair 5 (Verteidiger)
Iain 5
Vernor 1



In einem anderen Spiel befinden sich **Alastair** (Erleuchtete), **Ken** (Terraner), **Iain** (Syndikat) und **Vernor** (Verbannte) in der Kampfphase. Alastair und Vernor haben das Bündnis Vortex-Allianz geschlossen. In der Aktionsphase hat Iains Syndikat einen Sektor von Vernor angegriffen, und Alastair hat sich später dort hinbewegt, um seinem Verbündeten zu helfen.

Der Kampf beginnt mit der **Raketenphase**: **Iain** feuert seine Flux-Raketen ab. Er würfelt und entscheidet, dass drei von ihnen Vernors Orbital [1] und zwei Alastairs Kreuzer [2] treffen sollen. Ein Würfel ist ein Fehlschuss. Alastair verfügt über die Raketenabwehrtechnologie, deswegen feuert er seine Antimateriekannone gegen die herannahenden Raketen ab. Er wirft eine 4, was zusammen mit seinen Computern ausreicht, um die Raketen zu treffen. Dann benutzt er seine Antimaterieverteilungstechnologie um den Schaden aufzuteilen. Er zerstört die zwei Raketen, die auf seine Kreuzer zielen [3]. Die drei Raketen, die für Vernors Orbital bestimmt sind, treffen ihr Ziel und zerstören es [4]. Vernor zieht den Würfel vom Orbital auf seinen Friedhof, damit lässt er das Orbital leer zurück. Der Kampf geht mit den **Gefechtsrunden** weiter.



Alastairs Kreuzer greift zuerst an. Sein Wurf geht daneben, deshalb entscheidet er sich, ein Kolonieschiff umzudrehen und nochmal zu würfeln [5]. Der Wurf ist immer noch ein Fehlschuss, deshalb dreht er noch ein Kolonieschiff um und würfelt nochmal [6]. Dieses Mal würfelt er eine 5 - genug um zu treffen – und Alastair benutzt wieder seinen Antimaterieverteiler, um zwei von Iains Kreuzern [7] zu zerstören.

Iains verbleibende Kreuzer feuern ihre Plasmakanonen ab, treffen Alastairs Kreuzer [8] und zerstören ihn.



Iain hat die Neutronenbomben-Technologie, die aber von Vernors Neutronenabsorbierer-Technologie negiert wird. Iain muss die Bevölkerung mit seinen Kanonen angreifen, und trifft nur einmal, womit er zwei von Vernors Bevölkerungswürfeln [9] zerstört. Ein Würfel ist übrig, deshalb bleibt auch Vernors Einflussmarker auf dem Sektor.

Der Kampf ist vorbei und alle drei Spieler ziehen Ansehensplaketten. Zuerst zieht Vernor und darf eine Plakette für die Schlacht ziehen. Iain zieht vier Plaketten (eine für die Schlacht, eine für das Orbital und zwei für die Kreuzer). Er erhält außerdem drei Geld für seine Fähigkeit zu plündern. Alastair zieht fünf Plaketten (eine für die Schlacht und vier für die zerstörten Kreuzer). Das Spiel geht weiter mit der Aufräumphase.



Zu Beginn der **Aufräumphase** baut Alastair seinen übrigen *Schrein des Wohlstands* [10], er bezahlt dafür 4 Geld. Er erhält sofort das Schrein-des-Wohlstands-Bonusplättchen [11], nimmt den Wohlstands-Einflussmarker und platziert ihn auf seiner Einflussleiste [12]. Vernor hat unbenutzte Kolonieschiffe, darf aber keine Bevölkerungswürfel auf dem Sektor platzieren, da sein Gegner Iain dort noch Schiffe hat.



Q: Dürfen Planta die seltene Technologie Neutronenabsorbierer erforschen, auch wenn sie keinen Nutzen daraus ziehen können? Und können die Verbannten Sternbasen erforschen, oder die Erleuchteten den Wurmlochgenerator, wenn sie schon den Schrein der Freiheit haben?

A: Ja, das dürfen sie, auch wenn ihnen das keinen Vorteil bringt (außer möglicherweise Technologie-Siegpunkte).

Q: Können die Schreine der Erleuchteten zerstört werden? Wie ist das mit den Schalenwelten oder den Warp-Portal-Plättchen?

A: Nein.

Q: Verlieren die Erleuchteten die Bonus-Plättchen und die Boni, wenn sie die Kontrolle über die betreffenden Schreine verlieren?

A: Nein.

Q: Was passiert, wenn die Magellan das Ältesten-Orbital als Offenbarungsbonus erhalten und sie schon ein Orbital auf ihrem Startsektor gebaut haben? Dürfen sie dann zwei Orbitale auf dem Sektor haben?

A: Nein. Dann müssen sie die Entdeckung als 2 SP verwenden.

Q: Verlangsamt die Variante gleichzeitiges Spielen für 7–9 Spieler nicht in Wirklichkeit das Spiel, wenn der Spieler, der als letzter den Aktionsmarker erhalten hat, die Spielgeschwindigkeit kontrollieren kann?

A: Wenn die Spieler immer wieder von „ihrem Recht“ Gebrauch machen, den anderen Spieler zu zwingen, zuerst die Aktion auszuführen, und dadurch das Spiel verlangsamen, ist diese Variante wahrscheinlich einfach nichts für sie. Ihr könnt dann einfach nach den normalen Regeln spielen. Ein Spiel mit 9 Spielern kann immer noch einfach an einem Abend durchgespielt werden, wenn die Mitspieler ihre Aktionen zügig ausführen.

Q: Ist die Kombination aus Antimateriekanone, Antimaterieverteiler und Raketenabwehr nicht extrem stark gegen Raketen?

A: Sie ist tatsächlich sehr stark. Wenn du dich auf eine Flotte verlässt, die nur mit Raketen bewaffnet ist, solltest du dir so einen Spieler nicht zum Gegner machen – oder ihn daran hindern, alle drei Technologien zu bekommen.

Q: Kann die Abfangjägerbucht benutzt werden, wenn man mit dem Sprungantrieb springt?

A: Ja. Der Sprungantrieb funktioniert in jeder Hinsicht genau wie alle anderen Antriebe: er kann der einzige Antrieb auf einem Schiff sein, und er kann nicht auf Sternbasen oder auf Orbitalen der Verbannten platziert werden.

Q: Kann die Raketenabwehr gegen Raketen verwendet werden, die die Schiffe deiner Verbündeten zum Ziel haben?

A: Nein, nur gegen Raketen, die auf deine eigenen Schiffe zielen.

Q: Was ist, wenn mein Gegner verschiedene Schiffstypen mit Raketen hat – kann ich die Raketenabwehr gegen jeden Schiffstyp verwenden?

A: Ja. Die Grundregel für den Kampf besagt, dass die Würfel für jeden Schiffstyp getrennt geworfen und eingesetzt werden.



SELTENE TECHNOLOGIEN



Antimaterieverteiler: Erlaubt dir, den Schaden der Antimateriekannonen auf mehrere Ziele zu verteilen.



Neutronenabsorbierer: Gegnerische Neutronenbomben haben keine Auswirkung.



Verzerrungsschild: Der Trefferwert der gegnerischen Raketen sinkt um -2.



Tarnfunktion: Gegner brauchen zwei Schiffe um jedes deiner Schiffe festzuhalten.



Raketenabwehr: Erlaubt dir, deine Kanonen gegen herantfliegende Raketen abzufeuern.



Confold-Feld: Erlaubt dir, **CONFOLD-FELD**-Schiffsteile aufzurüsten.



Bewusste Hülle: Erlaubt dir, **BEWUSSTE HÜLLE**-Schiffsteile aufzurüsten.



Abfangjägerbuch: Erlaubt dir, **ABFANGJÄGERBUCH**-Schiffsteile aufzurüsten.



Flux-Raketen: Erlaubt dir, **FLUX-RAKETEN**-Schiffsteile aufzurüsten.



Null-Punkt-Quelle: Erlaubt dir, **NULL-PUNKT-QUELLE**-Schiffsteile aufzurüsten.



ENTWICKLUNGEN



Ältesten-Monument: 3 SP am Ende des Spiels.



Artefakt-Verbindung: 1 SP für jedes von dir kontrollierte Artefakt am Ende des Spiels.



Minenkolonie: Nimm dir sofort 12 Rohstoffe.



Forschungsstation: Nimm dir sofort 12 Wissenschaft.



Handelsflotte: Nimm dir sofort 12 Geld.



Schalenwelt: Platziere das Schalenweltplättchen sofort auf einem von dir kontrollierten Sektor. Die Schalenwelt hat einen Platz für einen Wissenschafts-Bevölkerungswürfel und bringt am Ende des Spiels demjenigen, der sie kontrolliert, 5 SP.



Warp-Portal: Platziere das Warp-Portal-Plättchen sofort auf einem von dir kontrollierten Sektor. Das Warp-Portal kann dazu benutzt werden, sich von Portal zu Portal zu bewegen, und bringt am Ende des Spiels demjenigen, der es kontrolliert, 1 SP.



Diplomatische Flotte: Du darfst eine Botschafter- oder Ansehensplakette auf diesem Plättchen ablegen.



ENTWICKLUNGSPLÄTTCHEN

- 2 Spieler: 3
- 3 Spieler: 4
- 4 Spieler: 5
- 5 Spieler: 6
- 6 Spieler: 7
- 7+ Spieler: 8

EXTRA ANSEHENS-PLÄTTCHEN

- 7-9 Spieler:
- 2x 4, 3x 3, 2x 2, 2x 1 SP

II MITTLERE SEKTOREN

- 7 Spieler: 12
- 8 Spieler: 12
- 9 Spieler: 12

III ÄUßERE SEKTOREN

- 7 Spieler: 22
- 8 Spieler: 24
- 9 Spieler: 24

TECH-PLÄTTCHEN BEIM AUFBAU

- 7 Spieler: 22
- 8 Spieler: 24
- 9 Spieler: 26

+ NEUE TECH-PLÄTTCHEN IN DER AUFBAUPHASE

- 7 Spieler: 10
- 8 Spieler: 11
- 9 Spieler: 11

ECLIPSE

ERWEITERUNG: DIE ÄLTESTEN ERHEBEN SICH

Während der galaktische Konflikt eskaliert, und mehrere neue Fraktionen versuchen, in der Galaxie Fuß zu fassen, müssen die ehemaligen Gegner plötzlich untereinander Verbündete finden, um sich der wachsenden Bedrohung entgegenzustellen. Die Systeme, von denen man bisher dachte, dass sie unbesiedelt wären, wimmeln plötzlich von Ältesten – ganze Welten voll, mit Schiffsfähigkeiten jenseits allen bisher Gesehenen.

Sie sind nicht bereit zu verhandeln.

Die Erweiterung führt mehrere neue Ergänzungen zum Grundspiel ein, wie zum Beispiel seltene Technologien, Entwicklungen, Bündnisse, Ältesten-Heimatwelten und Warp-Portale. Es gibt auch drei neue Spielertafeln mit vier neuen Spezies der Aliens, aus denen man wählen kann. Neue Komponenten erlauben bis zu neun Spieler in einer Partie.

Aufgrund der modularen Bauweise kannst du alle diese Erweiterungen oder nur einige von ihnen in jedem Spiel Eclipse verwenden, ganz nach deinen Vorlieben und deinem Spielstil.

Die Ältesten erheben sich. Wird sich deine Zivilisation dieser Herausforderung stellen und siegreich hervorgehen?

Dies ist eine Erweiterung;
zum Spielen wird ein
Basisspiel **ECLIPSE** benötigt.




INHALT

42 Raumschiffminiaturen
mehr als 150 Holz-Teile
mehr als 200 Plättchen
4 Spielertafeln

TOUKO TAHKOKALLIO
SPIELDESIGN

SAMPO SIKIÖ
ENTWICKLUNG
GRAFIKDESIGN

 2-9

 14+

 30 MIN / 



© 2012 LAUTAPELIT.FI OY

VERTRIEB IN DEUTSCHLAND:
ASMODEE GMBH
AUGUST-BORSIG-STRASSE 20
78467 KONSTANZ
DEUTSCHLAND
WWW.ASMODEE.COM



CHOKING HAZARD – SMALL PARTS
NOT FOR CHILDREN UNDER 3 YEARS

MADE IN CHINA

