



ECLIPSE

SCHATTEN AUS DEM RISS

REGELN DER ERWEITERUNG



SCHATTEN AUS DEM RISS

Die Ältesten wurden zurückgeschlagen. Erneut hat sich ein brüchiger Frieden in der Galaxie eingestellt. Die mächtigen Gruppierungen belauern einander und jeder wartet, dass einer der anderen den nächsten Zug macht. Die Sieben sind immer noch mächtig und die großen Spezies führen ein wohlhabendes Leben.

Doch plötzlich ändert sich alles. Verschiedene neue Gruppierungen schicken sich an, den Status Quo zu brechen. Die Nanomaschinen der *Vereinigung* rauschen durch die Sternensysteme, da sie Energie und Materie nach Belieben verändern können. Die Schiffe der *Former* reißen das Raum-Zeit-Gefüge auseinander und erscheinen an den unmöglichsten Stellen wie aus dem Nichts. Die einst unbedeutenden *Octantis* machen einen Evolutionssprung nach dem anderen. Und inmitten dieses Chaos bewegen sich Anomalien und verwüsten dabei komplette Sektoren. Es sieht beinahe so aus, als hätten selbst die fundamentalsten Gesetze des Universums keine Gültigkeit mehr.

Bereite dich auf völlig neue Herausforderungen vor. Kann deine Zivilisation überleben, wenn die Schatten aus den Rissen in Raum und Zeit kommen?

CREDITS

1.0

Spieldesign

Touko Tahkokallio

Entwicklung, Grafik und Regeln

Sampo Sikiö >>> samposdesign.com

Illustration des Covers der Spielschachtel

Ossi Hiekkala >>> archipictor.com

Illustration der Spezies

Jukka Rajaniemi >>> artofjukka.carbonmade.com

Herausgeber

© Lautapelit.fi 2015 >>> lautapelit.fi

Übersetzung und Redaktion

Sebastian Rapp und Sebastian Wenzlaff

Danke für Ideen, Testspiele und Ratschläge:

Aila Harmaajärvi, Antti Autio, Antti Koskinen, Antti Uusitupa, Atte Moilanen, Becky Slawson, Benjamin Holt, Boguslaw Kubacki, Dana Giles, Daniel Hammond, Dave Chandler, Dave Hayes, Emily Rahn, Everett Grimley, Greg Hwang, Heikki Laakkonen, Ilari Tahkokallio, Ilkka Rytönen, Ilkka Sirjonen, Jason LaRoche, Johannes Hakala, Jonathan Madison, Juha Julkunen, Juha Linnanen, Juha Luostarinen, Juhana Keskinen, Karthik Tiruthani, Katja Rauhala, Larry Zafran, Loren Cadelinia, Markus Christopher, Mathue Faulkner, Michael Xuereb, Nick Christie, Otto Pyykkönen, Paul Slawson, Peter Bierfeldt, R. Ryan Driskel, Riku Riekkinen, Ryan Donnelly, Sarah Herman, Shawn Macleod, Tapani Honkanen, Tatu Pyykkönen, Toni Malinen, Tuomas Hanhivaara, Tuomas Ikonen, Uri Cadelinia, Veli-Matti Jaakkola, Viljami Halla und alle anderen, die das Spiel auf Conventions und in Spielclubs gespielt haben. Ebenfalls ein großes Dankeschön an alle auf BoardGameGeek für euer Interesse und eure Unterstützung!

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

INHALT DER ERWEITERUNG

Diese Erweiterung handelt vom Wandel – Evolution der Spezies, Transformation der Materialien sowie Krümmung von Raum und Zeit. Sie führt neue Mechanismen ein, welche die Fähigkeiten der Spezies verändern und ihnen sogar erlaubt, in der Zukunft zu handeln oder Unterstützung in die Vergangenheit zu senden.

Es gibt zwei neue Hauptmodule: **Zeitkrümmung** und **Evolution**. Es gibt außerdem **drei neue Spezies der Aliens** aus denen man wählen kann – zwei einzigartige, die *Pyxis Vereinigung* (*Pyxis Unity*) und die *Former von Dorado* (*Shapers of Dorado*) sowie eine in zwei Ausprägungen existierende Spezies – *Octantis Autonomie* und *Avantgarde* (*Octantis Autonomy* und *Vanguard*) auf den Rückseiten der beiden Spielertafeln.

Diese Erweiterung ist modular aufgebaut. Ihr könnt alle oder nur einige der enthaltenen Elemente verwenden, je nach Vorliebe der Spielrunde und Spielstil. Ihr könnt natürlich auch einzelne Komponenten, die ihr nicht mögt, einfach weglassen: Das Spiel hält das aus!

Die Stanzbögen beinhalten einige Blanko-Plättchen, die ihr für eigene Ideen oder als Ersatz für verlorene Komponenten nutzen könnt.



SPELERTAFEL



SELTENE TECHNOLOGIE-PLÄTTCHEN



ENTWICKLUNGS-PLÄTTCHEN



ENTDECKUNGS-PLÄTTCHEN



KRÜMMUNGS-PLÄTTCHEN



EVOLUTIONS-PLÄTTCHEN



ANOMALIEPLÄTTCHEN



BESONDERE ANSEHENSPLAKETTEN



NICHTS-PLÄTTCHEN



BOTSCHAFTER-PLAKETTEN



SCHIFFSTEIL-PLÄTTCHEN



ZUGREIHENFOLGE-PLÄTTCHEN



+40-VORRATSPLÄTTCHEN



WÜRFEL



WÜRFEL



WÜRFEL



VORRATSMARKER



VORRATSMARKER

SPIELKOMPONENTEN

SPIELFELDER 9 Sektorenfelder: 2 Startsektoren (#241–244), 3 Nexus-Warpsektoren (#189, #289, #389), 1 Nexus-Sektor (#989), 2 Innere Sektoren (#109–110), 1 Mittlerer Sektor (#214)

TAFELN 2 Spielertafeln (doppelseitig)

PLÄTTCHEN 6 seltene Technologieplättchen, 3 Entwicklungsplättchen, 9 Entdeckungsplättchen, 27 Krümmungsplättchen, 34 Evolutionsplättchen, 6 Anomalieplättchen, 9 besondere Ansehensplaketten, 16 Nichts-Plättchen, 6 Botschafterplaketten, 27 Schiffsteilplättchen, 2 Zugreihenfolge-Plättchen, 9 +40-Vorratsplättchen, 6 Blanko-Technologieplättchen, 3 Blanko-Entwicklungsplättchen, 9 Blanko-Schiffsteilplättchen, 3 Blanko-Botschafterplaketten, 2 Blanko-Evolutionsplättchen, 3 Kaufnachweis-Plättchen

WÜRFEL 8 blaue Würfel Solitonkanone, 4 lila Würfel Risskanone, 1 grauer Anomalie-Würfel

VERSCHIEDENES 3 Mutagen-Vorratsmarker (grün), 1 Transmaterie-Vorratsmarker (grau), 1 Evolutionsbeutel (grün), 1 Krümmungsbeutel (lila)

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



ZEITKRÜMMUNG

Mittels **Zeitkrümmung** kann man Dinge in oder aus der Zukunft manipulieren. Sollte dabei das Raum-Zeit-Kontinuum aus den Fugen geraten, treten Widersprüche auf, die Strafen nach sich ziehen. Zu Beginn ist die Fähigkeit zur Zeitkrümmung der Spezies der Former von Dorado vorbehalten. Durch neue Entdeckungen können auch andere Spezies teilweise darauf zugreifen.

VORBEREITUNG Lege die Krümmungsplättchen in den Krümmungsbeutel. Wenn du die *Former (Shapers)* spielst, ziehe daraus **zwei Krümmungsplättchen** und lege sie mit der normalen Seite nach oben auf die entsprechenden Felder deiner Spielertafel. Dies ist dein **Krümmungsvorrat**.



KRÜMMUNGS-
PLÄTTCHEN
NORMALE SEITE

KRÜMMUNGSPLÄTTCHEN BENUTZEN In jedem deiner Züge, bevor du deine Aktion/Reaktion ausführst oder passt, kannst du ein oder mehrere Krümmungsplättchen aus deinem Vorrat benutzen. Führe dann den Effekt dieses Plättchens aus und lege es auf die Rundenleiste. Die Nummer auf dem Plättchen gibt an, auf welches Rundenfeld – ausgehend von der aktuellen Runde – du das Krümmungsplättchen legen musst. Es dient als Erinnerung, dass du in dieser Runde dessen Bedingungen **erfüllen** musst. Du darfst kein Krümmungsplättchen benutzen, wenn du es hinter die letzte Runde (Runde 9) platzieren müsstest.

IN UND AUS DER ZUKUNFT Wenn du ein Schiff oder eine Struktur in die Zukunft sendest, musst du es in diesem Moment zur Verfügung haben. Wenn du etwas aus der Zukunft empfängst, musst du dafür auch erst in der Zukunft bezahlen. Um z. B. ein Schiff aus der Zukunft zu empfangen, wirst du es in der Zukunft bauen müssen (Aktion ausführen und Ressourcen bezahlen).

KRÜMMUNGSPLÄTTCHEN ERFÜLLEN In der Runde, auf die du das Plättchen gelegt hattest, hast du die Möglichkeit, dessen Bedingungen zu erfüllen. Falls du dafür genau eine Sache tun musst (z. B. ein Schiff bauen), die gewählte Aktion dir jedoch mehrere Dinge erlaubt, kannst du die übrigen Teilaktionen wie üblich nutzen. Das gilt für alle Aktionen, mit denen du mehrere Dinge machen darfst (wie Upgrade, Bauen usw.).

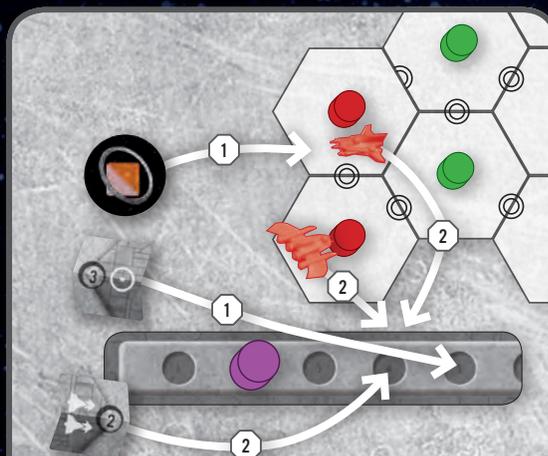
BEDINGUNGEN NICHT ERFÜLLT Du musst alle Bedingungen eines Krümmungsplättchens erfüllt haben, bevor die Wartungsphase der Runde beginnt, auf die du das Plättchen gelegt hast. Falls du das nicht schaffst, tritt ein Paradoxon auf und zieht eine Strafe nach sich: Drehe das Plättchen um und lege es neben deine Spielertafel. Es zeigt, wie viele SP du bei Spielende verlierst. Du musst das **Plättchen gänzlich erfüllen**, um der Strafe zu entgehen. Es reicht z. B. nicht aus, nur ein Schiff zu platzieren, wenn die Bedingung zwei Schiffe vorgibt.



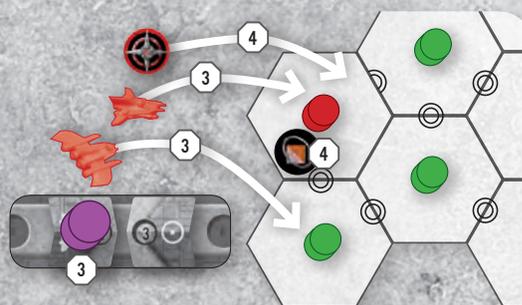
KRÜMMUNGS-
PLÄTTCHEN
STRAFSEITE

NEUE KRÜMMUNGSPLÄTTCHEN ERHALTEN Wenn du in der Wartungsphase weniger als drei Krümmungsplättchen in deinem Krümmungsvorrat hast, ziehst du eines aus dem Beutel und legst es in deinen Vorrat.

ZEITKRÜMMUNG kann dir Vorteile bringen und ist eine Möglichkeit, deine taktische Situation durch räumliche und zeitliche Überraschungen zu verbessern.



BEISPIEL: In Runde 2 nutzt du das Krümmungsplättchen *Orbital aus der Zukunft*, wodurch du sofort ein Orbital auf eines deiner Sektorenfelder setzen darfst. Das Plättchen legst du drei Runden weiter neben Runde 5 [1]. Außerdem nutzt du das Krümmungsplättchen *Schiffe in die Zukunft*, womit du zwei Schiffe in die Zukunft sendest. Du nimmst zwei beliebige deiner Schiffe vom Spielfeld und legst sie zusammen mit dem Plättchen neben die Rundenleiste [2].



In Runde 4 nimmst du (zu Beginn eines deiner Züge) das *Schiffe in die Zukunft*-Plättchen und die beiden Schiffe von der Rundenleiste. Lege das Plättchen ab und setze die zwei Schiffe auf ein beliebiges Sektorenfeld mit einem deiner Einflussmarker oder auf eines, das mit einem solchen verbunden ist (vollständige Wurmlochverbindung). Dadurch hast du die Bedingungen erfüllt [3].

Danach musst du in Runde 5 das Orbital bezahlen, das du zuvor erhalten hast. Du führst eine Aktion Bauen aus, wodurch du zwei Schiffe/Strukturen bauen darfst. Da du das Orbital bereits gesetzt hast, darfst du kein neues setzen – du bezahlst nur die Ressourcen. Die Bedingung ist erfüllt und du baust auch noch eine Sternbasis [4].

EFFEKTE DER KRÜMMUNGSPLÄTTCHEN



IN DIE ZUKUNFT

BENUTZEN Entferne eines deiner Schiffe vom Spielfeld und lege es zusammen mit dem Plättchen neben die Rundenleiste.



ERFÜLLEN Vor einer deiner Aktionen: Setze dieses Schiff auf ein Sektorenfeld mit einem deiner Einflussmarker oder auf eines, das mit einem solchen verbunden ist.



BENUTZEN Entferne genau zwei deiner Schiffe vom Spielfeld und lege sie zusammen mit dem Plättchen neben die Rundenleiste.

ERFÜLLEN Vor einer deiner Aktionen: Setze diese Schiffe auf ein Sektorenfeld mit einem deiner Einflussmarker oder auf ein Sektorenfeld, das mit einem solchen verbunden ist.



BENUTZEN Entferne eine deiner Sternbasen vom Spielfeld und lege sie zusammen mit dem Plättchen neben die Rundenleiste.

ERFÜLLEN Vor einer deiner Aktionen: Setze diese Sternbasis auf ein Sektorenfeld mit einem deiner Einflussmarker oder auf ein Sektorenfeld, das mit einem solchen verbunden ist.



BENUTZEN Nimm ein Sektorenfeld von einem beliebigen Stapel und lege es zusammen mit dem Plättchen neben die Rundenleiste.

ERFÜLLEN Führe eine Aktion Erkundung aus und lege dieses Sektorenfeld an.



KRÜMMUNGSPLÄTTCHEN AUS DER ZUKUNFT ERFÜLLEN

Beachte, dass du zum Erfüllungszeitpunkt eines Krümmungsplättchens die ggf. notwendige Technologie erforscht haben musst. Um ein Krümmungsplättchen zu erfüllen, dass dir zuvor ein Schiff, eine Struktur oder ein Schiffsteil gebracht hatte, musst du die passende Aktion ausführen. Und wie üblich, kann man etwas nur bauen/upgraden, wenn die Technologie zur Verfügung steht. Beispiel: Du benutzt in Runde 2 das *Orbital aus der Zukunft*. Du erfüllst es in Runde 5, indem du eine Aktion Bauen ausführst und für genau dieses Orbital bezahlst. Das geht allerdings nur, wenn du bis dahin die Orbital-Technologie erforscht hast.



AUS DER ZUKUNFT



BENUTZEN Führe deine Aktion dieses Zuges aus, ohne einen Einflussmarker auf deine Aktionsleiste zu legen.

ERFÜLLEN Statt eine Aktion auszuführen, legst du lediglich einen Einflussmarker (von der Einflussleiste) auf das Plättchen. Lege diesen Marker in der Wartungsphase zurück auf deine Einflussleiste.



BENUTZEN Setze ein Orbital auf ein Sektorenfeld mit einem deiner Einflussmarker.

ERFÜLLEN Bezahle das Orbital, indem du eine Aktion Bauen ausführst und Ressourcen aus gibst.



BENUTZEN Setze eine Sternbasis auf ein Sektorenfeld mit einem deiner Einflussmarker.

ERFÜLLEN Bezahle die Sternbasis, indem du eine Aktion Bauen ausführst und Ressourcen aus gibst.



BENUTZEN Setze einen Kreuzer auf ein Sektorenfeld mit einem deiner Einflussmarker.

ERFÜLLEN Bezahle den Kreuzer, indem du eine Aktion Bauen ausführst und Ressourcen aus gibst.



BENUTZEN Setze ein Schlachtschiff auf ein Sektorenfeld mit einem deiner Einflussmarker.

ERFÜLLEN Bezahle das Schlachtschiff, indem du eine Aktion Bauen ausführst und Ressourcen aus gibst.



BENUTZEN Erhalte die obere Anzahl an Ressourcen.

ERFÜLLEN Vor einer deiner Aktionen: Bezahle die unten auf dem Plättchen angegebene Anzahl an Ressourcen.



BENUTZEN Lege ein Schiffsteil *Plasmarakete* auf einen deiner Baupläne.

ERFÜLLEN Führe eine Aktion Upgrade aus und nutze eines deiner erlaubten Upgrades, ohne ein Schiffsteil zu nehmen.



BENUTZEN Lege ein Schiffsteil *Positronencomputer* auf einen deiner Baupläne.

ERFÜLLEN Führe eine Aktion Upgrade aus und nutze eines deiner erlaubten Upgrades, ohne ein Schiffsteil zu nehmen.



BENUTZEN Lege ein Schiffsteil *Gluonencomputer* auf einen deiner Baupläne.

ERFÜLLEN Führe eine Aktion Upgrade aus und nutze eines deiner erlaubten Upgrades, ohne ein Schiffsteil zu nehmen.



BENUTZEN Lege ein oder zwei Schiffsteile *Tachyonenquelle* auf deine Baupläne.

ERFÜLLEN Führe eine Aktion Upgrade aus und nutze ein bzw. zwei deiner erlaubten Upgrades, ohne ein Schiffsteil zu nehmen.



BENUTZEN Lege ein oder zwei Schiffsteile *Tachyonenantrieb* auf deine Baupläne.

ERFÜLLEN Führe eine Aktion Upgrade aus und nutze ein bzw. zwei deiner erlaubten Upgrades, ohne ein Schiffsteil zu nehmen.

EVOLUTION



Mithilfe von **Evolution** können die Aktionen und Fähigkeiten einer Spezies verstärkt werden. Zu Beginn ist die Fähigkeit zur **Evolution** den *Octantis*-Spezies vorbehalten. Durch eine neue seltene Technologie haben auch andere Spezies darauf Zugriff.

VORBEREITUNG Lege die Evolutionsplättchen in den Evolutionsbeutel. Wenn du die *Octantis* spielst, ziehe daraus **fünf Evolutionsplättchen** und lege sie neben deine Spielertafel, mit der Kostenseite nach oben. Dies ist dein **Evolutionsvorrat**. Lege den **Mutagen-Vorratsmarker** auf das Startfeld deiner Vorratsleiste. Da Mutagen keine der Basisressourcen ist, hat es ein anderes Symbol und einen anderen Vorratsmarker.



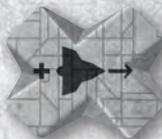
EVOLUTIONS-
PLÄTTCHEN
KOSTENSEITE



EVOLUTIONSFÄHIGKEIT Evolutionsplättchen können mit einer Aktion Forschung statt einer Technologie oder Entwicklung erforscht werden. Wähle eines der Plättchen aus deinem Evolutionsvorrat, bezahle die Mutagen-Kosten und drehe es auf seine Aktivseite. Der auf dem Plättchen angegebene Bonus ist **dauerhaft** und **sofort** nach dieser Aktion aktiv. Ziehe danach ein neues Evolutionsplättchen aus dem Beutel und lege es in deinen Vorrat. Die Plättchen im Beutel sind begrenzt. Es ist **nicht** erlaubt, zweimal das gleiche Evolutionsplättchen zu erforschen.



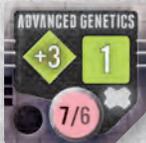
EVOLUTIONS-
SYMBOL



EVOLUTIONS-
PLÄTTCHEN
AKTIVSEITE

Die *Octantis* produzieren zwei Mutagen pro Runde. Andere Ressourcen können mit einer Rate von 3:1 in Mutagen umgewandelt werden, unabhängig von der Handelsquote deiner Spezies oder etwaigen Boni durch Evolutionsplättchen. Mutagen kann zur Handelsquote deiner Spezies in andere Ressourcen umgewandelt werden. Die *Magellan* können ihre Kolonieschiffe nicht nutzen, um Mutagen zu erhalten. Auch beim Erwerb der Nano-Technologie *Artefakteschlüssel* darf man kein Mutagen nehmen.

SELTENE TECHNOLOGIE GENETIK STUFE 2 Wer diese Technologie (*Advanced Genetics*) erforscht, erhält die Evolutionsfähigkeit. Wenn du beim Erforschen nicht bereits einen Evolutionsvorrat hast, ziehst du 5 Evolutionsplättchen aus dem Beutel als deinen Evolutionsvorrat. Genetik Stufe 2 bringt dir sofort beim Erforschen 3 Mutagen und produziert in jeder Wartungsphase 1 Mutagen. Die *Octantis* dürfen diese Technologie ebenfalls erforschen.



REAKTIONEN Durch Evolution erhaltene Boni (wie +Bauen, +Bewegung und +Upgrade) wirken **nicht**, wenn du eine **Reaktion** durchführst. Nutzt du die besondere *Ansehensplakette Reaktion Stufe 2* (siehe Seite 13) gelten die Boni wie bei einer normalen Aktion.

EVOLUTION ermöglicht es dir, deine Spezies in die Richtung zu entwickeln, die deinem Spielstil entgegenkommt sowie dich den taktischen Erfordernissen auf dem Spielfeld anzupassen.

HANDEL Du kannst jederzeit 3 Einheiten einer Ressource  →  (Geld, Wissenschaft, Rohstoffe oder Transmaterie) in 1 Einheit Mutagen umwandeln.

EFFEKTE DER EVOLUTIONSPLÄTTCHEN

 Bei der Aktion Bauen darfst du 1 Schiff oder 1 Struktur mehr bauen.

 Bei der Aktion Forschung darfst du 1 Technologieplättchen mehr erforschen (siehe unten).

 Bei der Aktion Forschung darfst du 1 Evolutionsplättchen mehr erforschen (siehe unten).

 Bei der Aktion Upgrade darfst du 1 Schiffsteil mehr nehmen.

 Bei der Aktion Bewegung erhältst du 1 Schiffsbewegung mehr.

 Der Bau eines Abfangjägers kostet dich 1 Rohstoff weniger.

 Der Bau eines Kreuzers kostet dich 2 Rohstoffe weniger.

 Der Bau eines Schlachtschiffes kostet dich 3 Rohstoffe weniger.

 Der Bau eines Orbitals kostet dich 2 Rohstoffe weniger.

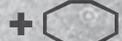
 Der Bau eines Monolithen kostet dich 2 Rohstoffe weniger.

 Die Handelsquote für die angezeigte Ressource wird verbessert (z. B. 3 Geld für 2 Einheiten einer anderen Basisressource).

 Zusätzliches Bevölkerungsquadrat, auf dem du mit einem Kolonieschiff 1 Bevölkerungsmarker setzen darfst.

 Wenn du Ansehensplaketten ziehst, darfst du 1 Plakette mehr ziehen (das Maximum von 5 gilt weiterhin).

 Du darfst 1 Botschafter- oder Ansehensplakette auf dieses Plättchen legen.

 1 zusätzliches Kolonieschiff.

 Du erhältst bei Spielende 1 SP für jedes Orbital, das du kontrollierst.

 Du erhältst bei Spielende 1 SP für jeden Monolith, den du kontrollierst.

 Du erhältst bei Spielende 1 SP für jede aktive Evolution, die du besitzt.

 Du erhältst bei Spielende 1 SP für je 2 Sektorenfelder (abgerundet), die du kontrollierst.

 Du erhältst bei Spielende 1 SP für jede normale Ansehensplakette, die du besitzt.

 Du erhältst bei Spielende 1 SP für jedes Artefakt, das du kontrollierst.

 Du erhältst bei Spielende 3 SP, wenn du das Galaktische Zentrum kontrollierst.

BEISPIEL:

Der *Octantis*-Spieler hat die Evolution *+Technologie* entwickelt. Bei einer Aktion Forschung darf er nun in beliebiger Reihenfolge 1 Technologie- oder Evolutionsplättchen nehmen (aufgrund der Fähigkeit seiner Spezies) sowie 1 zusätzliches Technologieplättchen.



7

Der Spieler der *Hydran Progress* hat die Evolution *+Evolution* erforscht. Bei einer Aktion Forschung darf er nun in beliebiger Reihenfolge 1 oder 2 Technologieplättchen nehmen (aufgrund der Fähigkeit seiner Spezies) sowie 1 zusätzliches Evolutionsplättchen.



SELTENE TECHNOLOGIEN

Seltene Technologieplättchen erhältst du mit der 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).



SELTENES TECHNOLOGIE-PLÄTTCHEN

VORBEREITUNG Lege alle seltenen Technologieplättchen in den Technologiebeutel.

TECHNOLOGIEPLÄTTCHEN ZIEHEN Wenn du beim Spielaufbau oder in der Aufräumphase neue Technologieplättchen aus dem Beutel ziehst, lege alle gezogenen seltenen Technologieplättchen neben die Nachschubtafel. Sie zählen nicht zur Summe der zu ziehenden Technologieplättchen hinzu. **Du ziehst also immer so viele normale Technologieplättchen, wie die Basisregel angibt.**

SELTENE TECHNOLOGIEN KAUFEN Mit der Aktion *Forschung* darfst du anstelle eines normalen Technologieplättchens auch ein seltenes Technologieplättchen kaufen. Seltene Technologieplättchen legst du auf **eine beliebige deiner Technologieleisten**. Du erhältst den Rabatt der gewählten Leiste wie für eine entsprechende normale Technologie. Du darfst keine seltene Technologie nehmen, wenn du ein Entdeckungsplättchen *Ältesten-Technologie* findest.

STARTTECHNOLOGIEN Die *Former* haben die seltene Technologie *Solitonkanone* als Starttechnologie. Sie dürfen diese nicht erneut erforschen.

BEGRENZUNG SELTENER TECHNOLOGIEN Wenn du auch die seltenen Technologien aus der Erweiterung *Die Ältesten erheben sich* verwendest, empfehlen wir maximal **12 seltene Technologien** insgesamt in einer Partie einzusetzen.

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



Solitonkanone: Die Kanone verwendet subdimensionale Partikel, die 3 Schaden pro Treffer verursachen.



Absorbierungsschild: Das Schild absorbiert den Energiefluss, der das Schiff umfließt. Dabei produziert es 4 Energie und bringt Schilde -1.



Transitionsantrieb: Dieser Antrieb nutzt die Raumübergangsfalten und ermöglicht es den damit ausgerüsteten Schiffen, sich 3 Sektoren weit zu bewegen. Ihre Initiative wird jedoch um 1 reduziert und kann auch negativ werden.



Risskanone: Bei einem Angriff mit der Risskanone wird der besondere Würfel der Risskanone verwendet (siehe rechts). Diese Kanone ignoriert Schilde und Computer. Sie kann 1–3 Schaden verursachen, vorbei schießen – oder dich selbst treffen.

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



Genetik Stufe 2: Du erhältst die Evolutionsfähigkeit, 3 Mutagen und produzierst 1 Mutagen pro Runde.



Metasynthese: Du darfst mit deinen Kolonieschiffen Bevölkerungsmarker in alle (deine) Bevölkerungsquadrate der Stufe 2 setzen.



Risskanone: Du darfst **RISSKANONEN (RIFT CANNON)**-Schiffsteile aufrüsten.



Solitonkanone: Du darfst **SOLITONKANONEN (SOLITON CANNON)**-Schiffsteile aufrüsten.



Absorbierungsschild: Du darfst **ABSORBIERUNGSSCHILD (ABSORPTION SHIELD)**-Schiffsteile aufrüsten.



Transitionsantrieb: Du darfst **TRANSITIONSANTRIEB (TRANSITION DRIVE)**-Schiffsteile aufrüsten.

WÜRFEL DER RISSKANONE



Verursacht **1 Schaden** beim Ziel.



Verursacht **2 Schaden** beim Ziel.



Verursacht **3 Schaden** beim Ziel und **1 Schaden** bei **einem deiner Schiffe in diesem Sektor**.



Verursacht **1 Schaden** bei **einem deiner Schiffe in diesem Sektor**.

ENTWICKLUNGEN erlauben dir, Siegpunkte zu sammeln und deine Produktion zu beschleunigen. Die Erweiterung *Die Ältesten erheben sich* enthält noch mehr Entwicklungen.



ENTWICKLUNGEN



Quantenlabore (Quantum Labs): Das Plättchen zählt als zusätzlicher Platz für eine erforschte Technologie, den man zu einem beliebigen Zeitpunkt belegen kann. Das erforschte Plättchen wird auf die Quantenlabore gelegt. Die Labore gewähren einen Rabatt von 6 Wissenschaft auf die zu erforschende Technologie, die Mindestkosten müssen aber bezahlt werden. Die Technologie kann aus jedem Bereich kommen (Militär, Gitter, Nano oder Selten). Legst du ein Technologieplättchen auf das Labor, erhältst du dafür bei Spielende 1 SP.



Genlabore (Genetics Labs): Ziehe so viele Evolutionsplättchen aus dem Beutel, bis du 4 Plättchen gezogen hast, die 5 oder weniger kosten. Lege 1 dieser 4 Plättchen mit der aktiven Seite nach oben neben deine Spielertafel. Es ist sofort und dauerhaft aktiv. Lege die übrigen in den Beutel zurück. Du darfst die Genlabore auch nutzen, wenn du die Evolutionsfähigkeit nicht besitzt.



Labore der Ältesten (Ancient Labs): Ziehe sofort 1 Entdeckungsplättchen.

ENTWICKLUNGEN

Entwicklungsplättchen bekommt man während der Aktion Forschung. Einige von ihnen sind während des Spiels nützlich und andere bringen dir Siegpunkte bei Spielende. Alle Entwicklungsplättchen sind nur einmal vorhanden.

VORBEREITUNG Wenn du mit der Erweiterung *Die Ältesten erheben sich* spielst, mische deren und die neuen Entwicklungsplättchen zusammen und spiele gemäß der Regeln von *Die Ältesten erheben sich*. Ansonsten lege alle Entwicklungsplättchen neben die Nachschubtafel.

ENTWICKLUNGEN KAUFEN Du kannst während der Aktion Forschung ein Entwicklungsplättchen anstatt eines Technologieplättchens kaufen. Lege das Entwicklungsplättchen neben deiner Spielertafel ab. Im Gegensatz zu den regulären und seltenen Technologien werden die Entwicklungen oft mit anderen Ressourcen als Wissenschaft bezahlt. Zum Beispiel kostet die Entwicklung Quantenlabore 7 Rohstoffe.

NEXUS-WARP-PORTALE



ÜBERBLICK Der Nexus-Sektor befindet sich in einer anderen, weit entfernten Galaxie. Dorthin kann man nur über die Portale auf den Nexus-Warpsektoren gelangen. Der Nexus ist wertvoll und extrem nützlich, birgt aber auch eine bislang unbekannte Gefahr: die Anomalien.

VORBEREITUNG Mische die Nexus-Warpsektoren in die passenden Stapel der Sektorenfelder. Lege den Nexus-Sektor beiseite. Mische die Anomalieplättchen mit der *Unbeweglich*-Seite nach oben. Nimm 4 dieser Plättchen und lege sie als Stapel mit der *Unbeweglich*-Seite nach oben auf den Nexus-Sektor. Lege die beiden übrigen unbesehen in die Spiel-schachtel zurück.

DEN NEXUS-SEKTOR FINDEN Wenn du bei der Aktion Erkundung zum ersten Mal ein Sektorenfeld mit einem Nexus-Warp-Portal anlegst, kommt das Nexus-Sektorenfeld ins Spiel. Da es außerhalb unserer Galaxie liegt, ist es nicht Teil des Spielfelds, das aus Inneren, Mittleren und Äußeren Sektoren besteht. Es ist nie physisch zu einem dieser Sektoren benachbart und sollte daher etwas abseits gelegt werden. Wenn der Nexus-Sektor ins Spiel kommt, erwecke eine Anomalie (siehe unten).

SEKTOREN UND WARP-PORTALE Im Nexus-Sektor befindet sich das zentrale Nexus-Warp-Portal, das mit allen 3 Nexus-Warp-Portalen in den Nexus-Warpsektoren verbunden ist. (Es gibt je 1 in den Inneren, den Mittleren und den Äußeren Sektoren.) Jedes Nexus-Warp-Portal in unserer Galaxie führt **nur zum zentralen Nexus-Warp-Portal**, nicht zu den anderen Nexus-Warp-Portalen. Du kannst durch die Nexus-Warp-Portale die Aktionen Bewegung und Einfluss durchführen und diplomatische Beziehungen aufnehmen. Die Warp-Portale aus *Die Ältesten erheben sich* haben keine Verbindung zu den Nexus-Warp-Portalen oder zum Nexus-Sektor.

ANOMALIEN



ÜBERBLICK Im Nexus-Sektor existieren vier feindliche Anomalien, die in den Tiefen des Weltalls lauern und in unsere Galaxie eindringen, wenn sie erweckt werden.

ANOMALIEN ERWECKEN Wenn du einen Nexus-Warpsektor ans Spielfeld anlegst, nimmst du sofort die oberste Anomalie vom Nexus-Sektor und legst sie auf das soeben angelegte Sektorenfeld. Entscheide, ob es mit der *Unbeweglich*- oder der *Beweglich*-Seite nach oben liegt (siehe nächste Seite). Du darfst die *Beweglich*-Seite anschauen, bevor du dich entscheidest. Die Anomalien im Nexus-Sektor bleiben immer auf der *Unbeweglich*-Seite liegen. Sie greifen alle Schiffe an, die sich in der Kampfphase dort aufhalten.



UNBEWEGLICH



BEWEGLICH

NEXUS-WARP-PORTALE schaffen neue räumliche Verbindungen zwischen den Sektoren.

ANOMALIEN sind starke und unberechenbare Feinde, die aus den Portalen kommen.



GRAUE PLANETEN DER STUFE 2

Du darfst Bevölkerungsmarker auf graue Quadrate der Stufe 2 setzen, wenn du wenigstens eine Technologie in Stufe 2 erforscht hast (Bergbau, Wirtschaft oder Laboratorien) oder die seltene Technologie Metasynthese besitzt. Den Marker nimmst du von einer Leiste deiner Wahl, deren Technologie du auf Stufe 2 besitzt.



SCHIFFSGRÖSSE Die Größe eines Schiffs wird durch die Anzahl maximaler Plätze für Schiffsteile bestimmt, die der Bauplan des Schiffs bietet. Diese wird benötigt, um die Würfel der Anomalie im Kampf zuzuordnen.

**TODESMOND
SCHLACHTSCHIFF
KREUZER
STERNENBASIS
ABFANGJÄGER
ORBITALE (VERBANNT)**



Beispiel: Der Kreuzer oben bietet Platz für 6 Schiffsteile.

Ausnahme: Der Todesmond der *Vereinigung* gilt als größtes Schiff, obwohl er nur Platz für 6 Schiffsteile bietet.

Musst du zwischen verbündeten Schiffen gleicher Größe eine Wahl treffen, so wird die Anomalie den Spieler beschossen, der als Letzter den Sektor betreten hat.

ANOMALIE-WÜRFEL



Zerstöre 1 Planet und füge der Anomalie 1 Schaden zu.



Zerstöre 1 Planet und füge der Anomalie 2 Schaden zu.



Zerstöre 1 Planet und füge der Anomalie 3 Schaden zu.



Springe in einen benachbarten Sektor.

Tue nichts.

ANOMALIEN BEKÄMPFEN Anomalien sind zwar Schiffe, sie halten aber keine anderen Schiffe fest. Sie sind mit Risskanonen bewaffnet und haben eine starke Hülle, dafür haben sie einen geringen oder gar keinen Initiativwert.

Anomalien werden genauso wie andere Spieler oder Älteste in der Kampfphase bekämpft. Einer der anderen Spieler wirft die Würfel für die Anomalie. Wenn möglich, werden die Würfel so zusammengestellt, dass dein(e) Schiff(e) zerstört werden, zuerst das größte. Wenn keine Schiffe zerstört werden können, müssen die Würfel so zugeordnet werden, dass der größtmögliche Schaden entsteht, beginnend beim größten Schiff.

Befindet sich eine Anomalie nur mit Ältesten oder dem VSGZ im selben Sektor findet kein Kampf statt. Wenn sich mehr als 2 Parteien im Sektor befinden (Spieler, Älteste oder Anomalien), werden die Schlachten jeweils zwischen 2 Parteien ausgetragen, in der **umgekehrten Reihenfolge des Eintritts** in den Sektor.

Jede zerstörte Anomalie ist bei Spielende 1 SP wert. Zerstört du eine Anomalie, ziehst du 3 Ansehensplaketten. Zerstört du eine Bewegliche Anomalie, ziehst du zusätzlich zu den Ansehensplaketten noch 1 Entdeckungsplättchen.

Eine Anomalie kann erhaltenen Schaden **niemals reparieren**, ganz egal woher dieser Schaden kam.

BEWEGLICHE ANOMALIEN EINSETZEN Wer den Nexus-Warpsektor anlegt, setzt auch die Anomalie ein. Dieser Spieler richtet die Anomalie so auf dem Sektorenfeld aus, wie er möchte.

BEWEGLICHE ANOMALIEN AKTIVIEREN Bewegliche Anomalien werden in der Aufbaumphase aktiviert. Wirf zu Beginn der Phase für jede Anomalie einen Anomalie-Würfel und führe das Ergebnis aus. Befinden sich in einem Sektor mehrere Anomalien, wird für jede einzeln gewürfelt, beginnend mit der, die den Sektor zuerst betreten hat.



Einen Planeten zerstören: Die Anomalie zerstört einen Planeten in der Farbe, die auf ihrem Plättchen angezeigt wird. Lege ein Nichts-Plättchen auf diesen Planeten. Bevölkerungsmarker auf dem zerstörten Planeten werden auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt. Abhängig vom Würfelwurf nimmt die Anomalie selbst 1–3 Schaden. Kann die Anomalie keinen Planeten der angezeigten Farbe zerstören, wird ein grauer Planet zerstört. Geht das auch nicht, nimmt die Anomalie 2 Schaden zusätzlich zu dem Schaden, den sie durch den Würfelwurf erhält. Jedes Nichts-Plättchen reduziert den Siegpunktwert des Sektors um 1.



NICHTS-PLÄTTCHEN

Sprung: Wirf einen normalen sechsseitigen Würfel und lass die Anomalie in den vom Würfel bestimmten benachbarten Sektor springen. Die Anomalie benötigt keine Wurmlochverbindung für den Sprung. Springt sie außerhalb des Spielfelds, wird sie aus dem Spiel entfernt.

NEUE ENTDECKUNGEN



Schnelle Mutation (Rapid Mutation): Ziehe so viele Evolutionsplättchen aus dem Beutel, bis du **3 Plättchen gezogen hast, die 4 oder weniger kosten**. Lege 1 dieser 3 Plättchen mit der aktiven Seite nach oben neben deine Spielertafel. Es ist **sofort und dauerhaft aktiv**. Lege den Rest in den Beutel zurück. Du darfst diese Entdeckung auch nutzen, wenn du die Evolutionsfähigkeit nicht besitzt.



Beschleunigte Evolution (Accelerated Evolution): +5 **Mutagen** oder +5 einer beliebigen Basisressource. Du darfst nur Mutagen nehmen, wenn du die Evolutionsfähigkeit besitzt.



Transmaterie-Quantifikator (Transmatter Quantifier): Lege dieses Plättchen neben deine Spielertafel. Bei einer Aktion Bauen darfst du kostenlos einen **Abfangjäger** in ein **Schlachtschiff** umwandeln. Entferne danach das Plättchen aus dem Spiel.



Inversionsschild (Inversion Shield): Dieses Schiffsteil produziert 2 Energie und bringt Schilde -2.



Riss-Geschützturm (Rift Turret): Dieses Schiffsteil bringt 2 Risskanonen und verbraucht 1 Energie.



Plasma-Geschützturm (Plasma Turret): Dieses Schiffsteil bringt 2 Plasmakanonen und verbraucht 3 Energie.



Soliton-Geschützturm (Soliton Turret): Dieses Schiffsteil bringt 2 Solitonkanonen, reduziert die Initiative um 2 und verbraucht 2 Energie. Die Initiative der ausgerüsteten Schiffe kann negativ werden.



Riss-Orbital (Rift Orbital): Lege dieses Plättchen neben deine Spielertafel. In einem **deiner folgenden Züge** kannst du dieses Plättchen nutzen, bevor du deine Aktion durchführst oder passt. Lege ein Orbital in einen deiner Sektoren und bezahle es 3 Runden in der Zukunft. Erfüllst du die Bedingung, erhältst du 2 SP. (Siehe Zeitkrümmung auf S. 4, insbesondere wegen der notwendigen Technologie.)



Riss-Bewegung (Rift Movement): Lege dieses Plättchen neben deine Spielertafel. In einem **deiner folgenden Züge** kannst du dieses Plättchen nutzen, bevor du deine Aktion durchführst oder passt. Schicke sofort 2 Schiffe um 2 Runden in die Zukunft. Erfüllst du die Bedingung, erhältst du 3 SP. (Siehe Zeitkrümmung auf S. 4.)

12

KEINE ENTDECKUNGSPLÄTTCHEN MEHR Wenn die Entdeckungspättchen aufgebraucht sind, mische alle genutzten Plättchen, um einen neuen Stapel mit Entdeckungspättchen zu bilden.

Das **Riss-Orbital** und die **Riss-Bewegung** funktionieren wie die entsprechenden **Krümmungspättchen** (siehe *Zeitkrümmung* auf S. 4). Du kannst sie in **einem beliebigen** deiner folgenden Züge nutzen, bevor du deine Aktion durchführst oder passt. Du kannst sie auch nutzen, wenn du die Fähigkeit der Zeitkrümmung nicht besitzt.

BESONDERE ANSEHENSPLAKETTEN gewähren kleine, einmalig einsetzbare Boni und erhöhen so den Anreiz, früher und öfter zu kämpfen.

BESONDERE ANSEHENSPLAKETTEN



Neuwurf: Wirf (gleichzeitig) 1 oder 2 Würfel im Kampf erneut (inkl. Angriff auf die Bevölkerung).



Zuwachs an Ressourcen: Du erhältst 1 Einheit einer Basisressource (Geld, Wissenschaft oder Rohstoffe).



Doppelaktion: Führe sofort eine weitere Aktion aus, nachdem du deine Aktion ausgeführt hast.



Vorrangige Aktion: Führe zu Beginn einer Spielrunde eine Aktion aus, bevor der Startspieler (das kannst auch du sein) seine erste Aktion ausführt.



Reaktion Stufe 2: Du führst eine Reaktion wie eine normale Aktion durch.



Bonus auf Zielen: Addiere +2 zum Ergebnis eines Würfels im Kampf. Eine gewürfelte 1 bleibt ein Fehlschuss.



Bonus auf Bewegung: Bei der Aktion Bewegung erhältst du 1 Schiffsbewegung mehr.



Bonus auf Upgrade: Bei der Aktion Upgrade darfst du 1 Schiffsteil mehr nehmen.



Bonus auf Bauen: Bei der Aktion Bauen darfst du 1 Schiff oder 1 Struktur mehr bauen.

Wenn das *Eridani Empire* bei Spielbeginn besondere Ansehensplaketten zieht, muss es diese in den Beutel zurücklegen und neue ziehen, bis es zwei normale Ansehensplaketten gezogen hat.

BESONDERE ANSEHENSPLAKETTEN

Besondere Ansehensplaketten bringen dir einmalig einen Bonus, wenn du sie nutzt (und dann abwirfst).

VORBEREITUNG Lege die besonderen Ansehensplaketten in den Beutel der Ansehensplaketten.

BESONDERE ANSEHENSPLAKETTE ZIEHEN Wenn du nach einem Kampf Ansehensplaketten ziehst, lege alle gezogenen besonderen Ansehensplaketten zunächst vor dir ab. Sie zählen für das Maximum von 5 nicht mit. Du ziehst also so lange Plaketten aus dem Beutel, bis du so viele normale Ansehensplaketten gezogen hast, wie erlaubt. Du darfst **1 normale und 1 besondere** Ansehensplakette behalten.

BESONDERE ANSEHENSPLAKETTE NUTZEN Du darfst diese Plaketten jederzeit nutzen. Lege die Plakette danach in die Spiel-schachtel zurück.

ZUSÄTZLICHES SPIELMATERIAL

ZUSÄTZLICHE SCHIFFSTEILE In seltenen Fällen können einzelne Sorten von Schiffsteilen ausgehen. Daher enthält diese Erweiterung 30 zusätzliche Schiffsteile für das Basisspiel und 6 zusätzliche Schiffsteile für *Die Ältesten erheben sich*.

+40-VORRATSPLÄTTCHEN Nutze die +40-Vorratsplättchen, um Vorräte über 40 Einheiten einer Ressource anzuzeigen.



ZUGREIHENFOLGE-PLÄTTCHEN Du kannst die Zugreihenfolge-Plättchen nutzen, wenn du die Variante mit Zugreihenfolge spielst, die in der Erweiterung *Ship Pack One* enthalten ist.



DAS SPIEL ANPASSEN

Genauso wie *Die Ältesten erheben sich* ist diese Erweiterung modular aufgebaut. Ihr könnt alle oder nur einige der enthaltenen Elemente verwenden, je nach Vorliebe der Spielrunde und Spielstil. Ihr könnt natürlich auch einzelne Komponenten, die ihr nicht mögt, einfach weglassen (z. B. die besonderen Ansehensplaketten oder eine ganze Spezies): Das Spiel hält das aus!

Manche Spieler könnten z. B. die besondere Ansehensplakette *Vorrangige Aktion* für zu mächtig halten. Sie kann es ihrem Besitzer ermöglichen, dem Spieler eine entscheidende Technologie wegzuschnappen, der bewusst als Erster gepasst hat, um Startspieler zu werden. Wenn dem so ist, spiele ohne diese Plakette. Und wenn du lieber unberechenbare Nichtspieler-Gegner hast, lege die Anomalien immer mit der *Beweglich*-Seite nach oben.

SPEZIES DER ALIENS

OCTANTIS AUTONOMIE OCTANTIS AVANTGARDE



EVOLUTIONSVORRAT MANIPULIEREN Du kannst deine Kolonieschiffe einsetzen, um jederzeit während deines Zuges deinen Evolutionsvorrat zu manipulieren. Für jedes eingesetzte Kolonieschiff wirfst du ein Plättchen aus deinem Vorrat ab und ziehst ein neues aus dem Beutel. Danach legst du alle abgeworfenen Plättchen in den Beutel zurück.

Die Octantis waren eine unbedeutende Spezies, die normalerweise von den Sieben ignoriert wurde, manchmal aber auch von diesen ausgenutzt wurde. Da es ihnen an Ressourcen und Technologien mangelte, waren sie nicht in der Lage zu den Supermächten aufzuschließen. Das änderte sich schlagartig, als sie am äußersten Rand von Theta Octantis (44.562) ein Artefakt der Ältesten entdeckten. Auch wenn sie weit davon entfernt waren, diese Technologie wirklich zu verstehen, so versetzte es sie doch in die Lage, ihre Gene verbessern und verstärken zu können. So schlossen sie schnell zu den großen Zivilisationen auf. Diese beeindruckende Wachstumsrate ermutigte außerdem eine Splittergruppe der Octantis, sich selbstständig zu machen, was zu einigen Spannungen zwischen der neuen Avantgarde und der ursprünglichen Autonomie führte.

Evolutionsfähigkeit (siehe Evolution auf S. 6)

Evolutionsvorrat manipulieren (siehe links)

2 Produziert jede Runde 2 Mutagen.

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

Ansehensleiste

Technologien zu Beginn:
Fusionsantrieb (Fusion Drive)

3 → **1** Handelsquote 3 : 1

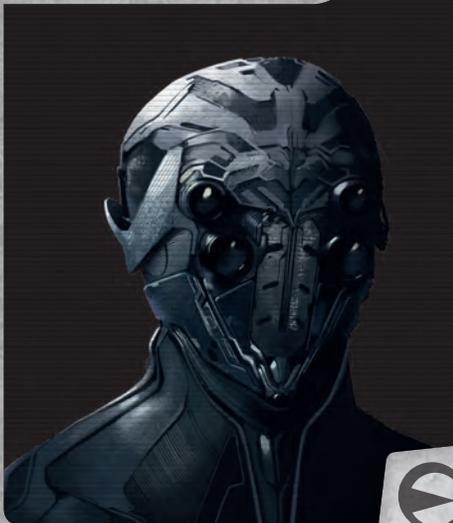
Startvorrat:

2 3 3 4

241 Nummer des
243 Startsektors



FORMER VON DORADO



KRÜMMUNGSVORRAT MANIPULIEREN Du kannst deine Kolonieschiffe einsetzen, um jederzeit während deines Zuges deinen Krümmungsvorrat zu manipulieren. Für jedes eingesetzte Kolonieschiff wirfst du ein Plättchen aus deinem Vorrat ab und ziehst ein neues aus dem Beutel. Danach legst du alle abgeworfenen Plättchen in den Beutel zurück.

Es sollte sie gar nicht geben. Aber es gibt sie. Der Sektor Zeta Doradus wurde in 45.174 erforscht und als leer eingestuft. Aber irgendetwas ist geschehen: Eine kürzlich vorbeifliegende Sonde übermittelte auf einmal Signale, dass der Sektor mit Leben erfüllt sei. Noch seltsamer ist, dass alle gesammelten Daten eindeutig beweisen, dass die Dorader schon seit Jahrtausenden Zeta Doradus bewohnen. Und es gibt Berichte über Raumschiffe und Strukturen der Former, die von einem Moment auf den anderen existent und wieder nicht existent gewesen sein sollen. Ihre einzigartige Technologie erlaubt es ihnen, die Raum-Zeit-Gesetze außer Kraft zu setzen und diese ihrem Willen zu unterwerfen. Es ist gerade so, als würden sie aus Rissen in der Zeit erscheinen ... und wahrscheinlich ist es auch genau so.

Zeitkrümmungsfähigkeit (siehe Zeitkrümmung auf S. 4)

Krümmungsvorrat manipulieren (siehe links)

+ Ziehe in der Aufräumphase ein neues Krümmungsplättchen (wenn du weniger als 3 in deinem Vorrat hast).

1 / Bei Spielende erhältst du 1 SP für jedes erfüllte Krümmungsplättchen.

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

Ansehensleiste

Andere Schiffsbaupläne

Technologien zu Beginn:
Solitonkanone (Soliton Cannon)

3 → **1** Handelsquote 3 : 1

Startvorrat:

3 4 2

244 Nummer des Startsektors

PYXIS VEREINIGUNG



TRANSMATERIE Die Vereinigung hat genau 1 Basisressource: *Transmaterie*. Alle Bevölkerungsmarker kommen von einer einzigen Bevölkerungsmarkleiste, unabhängig von der Art des Planeten. Sämtliche Entdeckungen, Technologien und Entwicklungen, die Basisressourcen bringen (Geld, Wissenschaft und Rohstoffe), bringen stattdessen 5 *Transmaterie*. Der *Artefakteschlüssel* bringt 5 *Transmaterie* pro Artefakt, die besondere Ansehensplakette *Zuwachs an Ressourcen* bringt 1 *Transmaterie*. *Transmaterie* kann nicht als Mutagen verwendet werden, kann aber zu einer Quote von 3 : 1 in Mutagen umgewandelt werden.

Die riesigen Sterne von Kappa Pyxidis machen das System unbewohnbar, weswegen es bislang hauptsächlich aufgrund seiner strategischen Bedeutung bekannt war. Die zerstörerische Energie dieser Sonnen war aber genau das, was die Vereinigung suchte, während sie in ihren nanomechanischen Wolken durch das Nichts trieb, auf der Suche nach dem richtigen Ort. Da sie in der Lage ist, Materie und Energie umzuwandeln, kolonisierte sie das System schnell und richtete sich dort ein. Die Vereinigung formt und verändert die grundlegende Substanz des Weltraums, was es ihr ermöglicht, sich praktisch jedwedem Bedingungen anzupassen. Ihr Flotten sind furchteinflößend, da sie sich von einem Moment zum anderen von einem Schwarm kleiner Schiffe in eine einzige riesige Zerstörungsmaschine transformieren können – und umgekehrt.



Kombinierte Aktionen: Du darfst die jeweils angezeigten Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen.



Bei der Aktion **Bauen** darfst du für 1 Ressource 2 Schiffe im selben Sektor vereinigen und durch 1 Schiff der nächsthöheren Klasse ersetzen oder umgekehrt. Du darfst dies pro Aktion beliebig oft tun.



Bei der Aktion **Bewegung** darfst du bis zu zwei Schiffe bewegen, oder ein Schiff zweimal.



Ansehensleiste

Technologien zu Beginn: Roboter Stufe 2 (Advanced Robotics)

Nur eine Ressourcenart (*Transmaterie*, siehe links)

Andere Schiffsbaupläne

Du darfst keine Sternenbasen bauen. Sternenbasisplättchen bzw. -miniaturen stellen Todesmonde (Deathmoon) dar.

Bei Spielende ist jeder Todesmond 4 SP wert. Wer einen Todesmond zerstört, erhält dafür 3 Ansehensplaketten.

Startvorrat:



242 Nummer des Startsektors



TRANSMATERIE-
VORRATS-
MARKER

BEISPIEL EINER AKTIONSPHASE

Marcus (*Octantis*), **Claudia** (*Vereinigung*), **Clemens** (*Former*) und **Christian** (*Terraner*) haben bereits ein paar Runden gespielt und beginnen gerade mit Runde 4.

Marcus ist Startspieler und beginnt die Runde. Er wählt **Forschung** und nimmt anstelle einer Technologie ein **Evolutionenplättchen**. Er bezahlt 5 **Mutagen** und dreht das Plättchen **+Evolution** [1] auf die aktive Seite. Danach zieht er ein neues Plättchen, um seinen **Vorrat** auf 5 Plättchen aufzufüllen. Er zieht **+Schiffsbewegung**, ein Plättchen das er bereits besitzt. Daher entscheidet er, seinen Vorrat zu manipulieren. Er aktiviert ein Kolonieschiff, legt das Evolutionsplättchen beiseite, zieht ein Ersatzplättchen und legt dann **+Schiffsbewegung** zurück in den Beutel.

Claudia wählt die Aktion **Erkunden/Bewegen (EXP/MOV)**. Zuerst **bewegt** sie ihren Abfangjäger in einen leeren Sektor [2] und **erkundet** von dort. Sie zieht und legt ein **Nexus-Warp-Sektorenfeld** an [3]. Sie bringt sofort den **Nexus-Sektor** ins Spiel [4] und zieht eine **Anomalie** von dort. Sie entscheidet, es auf die **Beweglich**-Seite zu drehen [5] und richtet es aus, wie es ihr am besten passt.

Dann setzt Claudia ihre **besondere Ansehensplakette Doppelaktion** ein [6] und führt eine weitere Aktion aus. Sie wählt die Aktion **Bauen/Bewegen (BUI/MOV)**. Zuerst **baut** sie einen Abfangjäger [7] und bezahlt dafür 2 Transmaterie. Dann bezahlt sie 1 **Transmaterie**, um 2 Abfangjäger zu 1 Kreuzer [8] und 1 weitere Transmaterie, um 2 Kreuzer zu 1 Schlachtschiff zu vereinigen [9]. Dann **bewegt** sie das Schlachtschiff und den Abfangjäger [10]. Der mit einem Fusionsantrieb ausgestattete Abfangjäger darf durch das Nexus-Warp-Portal fliegen, da die Anomalie keine Schiffe festhalten kann.

Vor seiner Aktion **erfüllt Clemens** zunächst das Krümmungsplättchen **Geld aus der Zukunft** [11]. Er bezahlt 8 Geld und legt das erfüllte Plättchen offen neben seine Spielertafel. Dann nutzt er ein weiteres **Krümmungsplättchen**. Clemens wählt **Aktion aus der Zukunft** aus seinem Krümmungsvorrat und legt das Plättchen auf Runde 6, also 2 Runden in der Zukunft [12]. Dann führt er eine Aktion aus, ohne einen Einflussmarker auf die Aktionsleiste zu legen. Er wählt **Erkunden** und nutzt diese Aktion, um das Krümmungsplättchen **Erkunde in der Zukunft** zu **erfüllen**, indem er das neben der Rundenleiste liegende Sektorenfeld anlegt [13].

Christian **forscht**. Er nimmt die **Entwicklung Genlabore** und bezahlt 5 Wissenschaft und 3 Rohstoffe [14]. Er zieht so lange **Evolutionenplättchen**, bis er 4 Plättchen mit Kosten 5 oder weniger gezogen hat (das Plättchen 1 SP / Artefakt wirft er ab). Er behält das Plättchen **Zusätzliches Bevölkerungsquadrat Wissenschaft** und legt es mit der aktiven Seite vor sich ab [15]. Dann kolonisiert er es sofort mit einem Kolonieschiff [16].

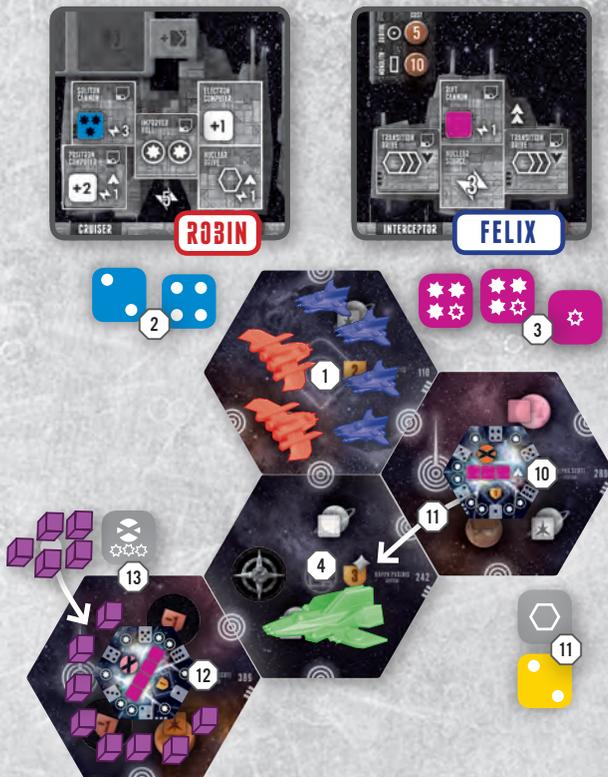
Dann ist wieder **Marcus** an der Reihe. Er **forscht** ebenfalls. Da seine Evolution **+Evolution** jetzt aktiv ist, kann er sowohl ein Evolutions- als auch ein Technologieplättchen nehmen. Dann geht die Runde weiter.

In diesem Beispiel stellen wir die neuen Spezies der Aliens vor. Ihre besonderen Fähigkeiten werden auf den Seiten 14–15 genauer erläutert. Achtung: In diesem Beispiel nutzen wir die *Octantis*, die *Former* und die *Vereinigung* gemeinsam in einer Partie. In einer echten Partie ist das nicht möglich, es geht uns nur darum, alle neuen Fähigkeiten vorzustellen und zu verdeutlichen.



BEISPIEL EINER KAMPF-, WARTUNGS- UND AUFRÄUMPHASE

In einer anderen Partie kommen **Robin** (Former), **Felix** (Octantis), **Astrid** (Vereinigung) und **Thomas** (Terraner) in die Kampfphase.



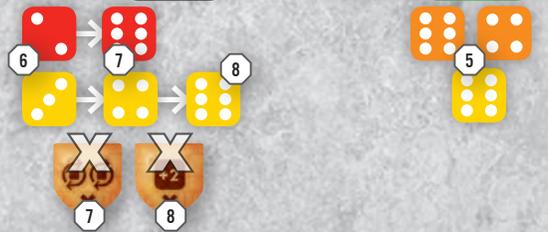
Robin und **Felix** kämpfen um Sektor #110 [1]. Die Initiative von Robins Kreuzern beträgt 1, während Felix' Abfangjäger aufgrund des negativen Modifikators ihrer Transitionsantriebe eine Initiative von 0 haben. Robin beginnt und feuert seine Solitonkanonen ab. Ein Treffer [2] zerstört einen von Felix' Abfangjägern. Dann feuert Felix seine Risskanonen [3] ab. Er verursacht 6 Schaden an Robins Schiffen, aber auch 3 Schaden bei seiner eigenen Flotte. Daher sind, zu Felix' Unmut, beide Flotten ausgelöscht.

Astrids Todesmond verteidigt den Heimatsektor der *Vereinigung* [4] gegen **Thomas'** Schlachtschiff. Thomas erzielt 1 Treffer mit dem Plasma-Geschützturm und 1 mit der Ionenkanone [5]. Nicht genug, um den Todesmond zu zerstören. Astrid wirft eine 2 für den Antimateriebeschleuniger (Antimatter Accelerator) und eine 3 für die Ionenkanone [6]. Sie nutzt die besondere Ansehensplakette *Neuwurf* und wirft beide Würfel erneut [7]. Sie würfelt eine 6 und eine 4 – der Antimateriebeschleuniger trifft, die Ionenkanone nicht. Daher nutzt sie auch noch die besondere Ansehensplakette *Bonus auf Zielen* und erhöht die gewürfelte 4 auf 6 und trifft [8]. Das Schlachtschiff ist zerstört.

Die Spieler ziehen Ansehensplaketten und die Partie geht mit der **Wartungsphase** weiter.



Zu Beginn der Phase stellt **Robin** fest, dass er es nicht geschafft hat, sein Krümmungsplättchen Orbital aus der Zukunft zu erfüllen, da er in dieser Runde kein Orbital gebaut hat. Er legt das Plättchen mit der „-2 SP“-Seite nach oben neben seine Spielertafel und verliert diese SP bei Spielende.



Später in der **Aufräumphase** werden die Beweglichen Anomalien aktiviert. Der Würfel der Anomalie in Sektor #289 [10] zeigt ein „Bewegen“-Symbol. Ein Würfel wird geworfen und die Anomalie bewegt sich in die vom Würfel vorgegebene Richtung [11]. Für die Anomalie in Sektor #389 [12] wird ein „Zerstöre Planet“-Symbol gewürfelt. Da es in diesem Sektor keinen passenden Planeten gibt, nimmt die Anomalie 2 Schaden sowie 3 Schaden durch das Würfelergbnis [13]. Diese 5 Schaden werden zum bereits vorhandenen Schaden addiert, was ausreicht, um die Anomalie zu zerstören und aus dem Spiel zu entfernen.



Zuletzt zieht **Robin** noch ein Krümmungsplättchen aus dem Beutel und legt es in seinen Krümmungsvorrat [14].

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN (FAQ)

F: Was passiert, wenn eine Anomalie mit der Risskanone alle meine Schiffe und sich selbst zerstört? Was bekomme ich?

A: Du erhältst alle Belohnungen: Die Ansehensplaketten für die zerstörte Anomalie sowie das Anomalieplättchen als 1 SP. War es eine Bewegliche Anomalie erhältst du auch das Entdeckungsplättchen.

F: Darf ich eine Risskanone zusammen mit Raketenabwehr nutzen?

A: Ja.

F: Kann ich auch nur einige meiner Risskanonen abfeuern, mit denen meine Schiffe ausgerüstet sind?

A: Nein. Wenn die Risskanonen an der Reihe sind, feuern sie und du musst für alle würfeln. Und ja, es kann passieren, dass einige deiner Schiffe zerstört werden, ohne dass der Feind auch nur einen Schuss abgibt.

F: Darf ich die Krümmungsplättchen *Orbital aus der Zukunft* und *Kreuzer aus der Zukunft* mit den Entdeckungsplättchen *Ältesten-Orbital* bzw. *Ältesten-Kreuzer* erfüllen?

A: Nein.

F: Darf ich den Wurmlochgenerator nutzen, wenn ich ein Krümmungsplättchen erfülle?

A: Ja.

F: Kann ich den Antimateriebeschleuniger eines Todesmondes einsetzen, um Bevölkerung anzugreifen? Und wie ist es mit Risskanonen?

A: Ja, beides geht.

F: Wenn ich durch Labore der Ältesten ein Entdeckungsplättchen erhalte, das mir erlaubt, etwas in einen Sektor zu stellen (z. B. einen Ältesten-Kreuzer oder ein Ältesten-Orbital), wohin stelle ich das dann?

A: Du stellst es in deinen Startsektor. Wenn du diesen nicht kontrollierst, musst du stattdessen die 2 SP nehmen.

F: Was passiert, wenn die *Octantis* die Entwicklung *Genlabore* oder die Entdeckung *Schnelle Mutation* nutzen und nur *Evolutionenplättchen* ziehen, die sie bereits besitzen?

A: Dann war diese Entwicklung bzw. Entdeckung nutzlos. Sie sind in erster Linie für die Evolution anderer Spezies gedacht.

F: Warum sollte ich als *Vereinigung* die *Minenkolonie*, *Forschungsstation* oder *Handelsflotte* nehmen, wenn ich 10 Transmaterie bezahlen muss, um 5 Transmaterie zu erhalten?

A: Das wirst du wohl nur tun, wenn du unbedingt verhindern willst, dass ein anderer Spieler diese Entwicklungen bekommt.

F: Wohin wird eine Bewegliche Anomalie gelegt, wenn sie sich in einen *Nebel (Nebula)* bewegt?

A: In den Untersektor (subsector), der an den Sektor grenzt, aus dem die Anomalie gekommen ist.

F: Wie viele Schiffsteile gibt es im Basisspiel und in den Erweiterungen?

A:

	Basis	DÄes	SadR
Ionenkanone	6	2	2
Hülle	6	3	-
Nuklearantrieb	4	-	-
Elektronencomputer	6	2	2
Nuklearquelle	6	-	-
Plasmakanone	18	4	4
Antimateriekanone	10	2	2
Plasmarakete	14	4	4
Verbesserte Hülle	18	6	6
Fusionsquelle	12	2	2
Tachyonenquelle	8	1	-
Fusionsantrieb	8	-	-
Tachyonenantrieb	8	-	-
Positronencomputer	8	6	6
Gluonencomputer	8	2	-
Gauss-Schild	7	1	2
Phasenschild	7	1	-
Flux-Rakete	-	9	-
Tarnfunktion	-	8	6
Null-Punkt-Quelle	-	5	-
Conifold-Feld	-	8	-
Abfangjägerbucht	-	6	-
Solitonkanone	-	-	10
Risskanone	-	-	8
Transitionsantrieb	-	-	9
Absorbierungsschild	-	-	9



SELTENE TECHNOLOGIEN



Genetik Stufe 2 (Advanced Genetics): Du erhältst die Evolutionsfähigkeit, 3 Mutagen und produzierst 1 Mutagen pro Runde.



Metasynthese (Metasynthesis): Du darfst mit deinen Kolonieschiffen Bevölkerungsmarker in alle (deine) Bevölkerungungsquadrate der Stufe 2 setzen.



Solitonkanone (Soliton Cannon): Du darfst Solitonkanonen-Schiffteile aufrüsten.



Risskanone (Rift Cannon): Du darfst Risskanonen-Schiffteile aufrüsten.



Transitionsantrieb (Transition Drive): Du darfst Transitionsantrieb-Schiffteile aufrüsten.



Absorbierungsschild (Absorption Shield): Du darfst Absorbierungsschild-Schiffteile aufrüsten.



ENTWICKLUNGEN



Quantenlabore (Quantum Labs): Zusätzlicher Platz für eine erforschte Technologie. Gewähren einen Rabatt von 6 Wissenschaft auf die zu erforschende Technologie. Bringt bei Spielende 1 SP, wenn ein Technologieplättchen daraufliegt.



Labore der Ältesten (Ancient Labs): Ziehe sofort 1 Entdeckungsplättchen.



Genlabore (Genetics Labs): Ziehe 4 Evolutionsplättchen, die 5 oder weniger kosten. Behalte 1 dieser Plättchen. Es ist sofort und dauerhaft aktiv.



ENTDECKUNGEN



Schnelle Mutation: Ziehe so viele Evolutionsplättchen aus dem Beutel, bis du 3 Plättchen **gezogen hast**, die **4 oder weniger kosten**. Lege 1 dieser 3 Plättchen mit der aktiven Seite nach oben neben deine Spielertafel. Es ist **sofort und dauerhaft aktiv**. Lege den Rest in den Beutel zurück. Du darfst diese Entdeckung auch nutzen, wenn du die Evolutionsfähigkeit nicht besitzt.



Beschleunigte Evolution: +5 Mutagen oder +5 einer beliebigen Basisressource. Du darfst nur Mutagen nehmen, wenn du die Evolutionsfähigkeit besitzt.



Transmaterie-Quantifikator: Lege dieses Plättchen neben deine Spielertafel. Bei einer Aktion Bauen darfst du kostenlos einen Abfangjäger in ein Schlachtschiff umwandeln. Entferne danach das Plättchen aus dem Spiel.



Inversionsschild (Inversion Shield), Riss-Geschützturm (Rift Turret), Plasma-Geschützturm (Plasma Turret), Soliton-Geschützturm (Soliton Turret): Lege das Schiffsteil auf einen deiner Baupläne (gib ggf. ein anderes Schiffsteil zurück). Du darfst das Schiffsteil auch neben deine Spielertafel legen, um es später einzubauen. Ersetzt du dieses Schiffsteil, wirf es ab.



Riss-Orbital: Lege dieses Plättchen neben deine Spielertafel. In einem **deiner folgenden Züge** kannst du dieses Plättchen nutzen, bevor du deine Aktion durchführst oder passt. Lege ein Orbital in einen deiner Sektoren und bezahle es 3 Runden in der Zukunft. Erfüllst du die Bedingung, erhältst du 2 SP.



Riss-Bewegung: Lege dieses Plättchen neben deine Spielertafel. In einem deiner folgenden Züge kannst du dieses Plättchen nutzen, bevor du deine Aktion durchführst oder passt. Schicke sofort 2 Schiffe um 2 Runden in die Zukunft. Erfüllst du die Bedingung, erhältst du 3 SP.

ECLIPSE

ERWEITERUNG: SCHATTEN AUS DEM RISS

Die Ältesten wurden zurückgeschlagen. Erneut hat sich ein brüchiger Frieden in der Galaxie eingestellt. Wie aus dem Nichts ändert sich alles. Verschiedene neue Gruppierungen schicken sich an, den Status Quo zu brechen. Die Nanomaschinen der *Vereinigung* verändern Energie und Materie nach Belieben. Die Schiffe der *Former* reißen das Raum-Zeit-Gefüge auseinander und die einst unbedeutenden *Octantis* machen einen Entwicklungssprung nach dem anderen. Es sieht beinahe so aus, als hätten selbst die fundamentalsten Gesetze des Universums keine Gültigkeit mehr.

Diese Erweiterung führt neue Spielmechanismen wie Zeitkrümmung, Evolution und Anomalien ein. Es gibt neue seltene Technologien, Entwicklungen, Entdeckungen sowie 2 neue Spielertafeln mit 3 verschiedenen neuen Spezies. Die Erweiterung ist modular aufgebaut, so dass man je nach Vorlieben und Spielstil alle oder auch nur einige Komponenten in einer Partie nutzen kann. Die Erweiterung „Die Ältesten erheben sich“ wird nicht benötigt, ist aber voll kompatibel mit dieser Erweiterung.

Kann deine Zivilisation überleben, wenn die Schatten aus den Rissen in Raum und Zeit kommen?

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



ACHTUNG! NICHT GEEIGNET
FÜR KINDER UNTER 3 JAHREN.
ERSTICKUNGSGEFAHR
DURCH VERSCHLUCKBARE
KLEINTEILE. DIESE INFORMA-
TION AUFBEWAHREN.

INHALT

mehr als 200 Plättchen
13 Würfel
2 Spieltafeln
und noch vieles mehr ...

TOUKO TAHKOKALLIO
SPIELDESIGN

SAMPO SIKIÖ
ENTWICKLUNG
GRAFIKDESIGN

 2-6

 14+

 30 MIN / 


lautapelit.fi

© 2015 LAUTAPELIT.FI OY

LAUTAPELIT.FI OY
URHO KEKKOSEN KATU 1
00100 HELSINKI
FINLAND

WWW.LAUTAPELIT.FI



VERTRIEB IN DEUTSCHLAND:
ASMODEE
FRIEDRICHSTRASSE 47
45128 ESSEN
DEUTSCHLAND

WWW.ASMODEE.COM

