


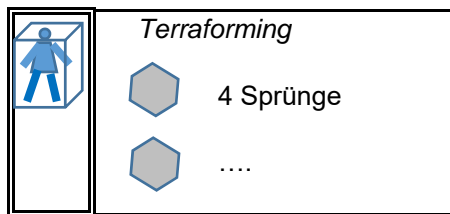
Es wird im Uhrzeigersinn solange gespielt, bis die Spielende-Bedingung zieht. Meistens dauert eine Partie um 15 Runden. Jeder Spielzug hat 3 Phasen.

1) AKTIONS-Phase:

- ◆ **BEWEGE** Deine Aktions-Figur (AF) auf ein **anderes** Aktions-Feld auf dem Technologie-Plan (eine Technologie-Karte / auf den Raumfahrtgrundlagen) und führe die zugehörige Aktion (rechts daneben) aus. Du **MUSST** Deine AF bewegen.

Aktions-Feld =  [KOSTEN:] Effekt Beachte folgende Regeln:

- 1) Das Aktions-Feld muss frei sein, also ohne Anwesenheit einer AF einer anderen Fraktion (Mitspieler).
- 2) Gibt es aber mehrere freie Aktions-Felder auf selber Technologie-Karte, bzw. auf Feldern der Raumfahrt-Grundlagen, dann DARFST Du auch auf ein anderes freies Aktions-Feld dort wechseln.
Hinweis zu den Raumfahrt-Grundlagen (siehe auch Seite 4 der KSR): Die Aktion des untersten Aktions-Felds dort darf man beliebig oft wiederholen. Es hat beliebig viele Aktions-Felder.



Beispiel: mehrere Aktionsfelder

- 3) Du musst die Technologie mit dem gewählten Aktions-Feld bereits erforscht haben. Das ist geschehen, wenn 1 Deiner Bevölkerungswürfel links von der Technologie-Karte liegt.

- 4) Du musst die gewählte Aktion ausführen UND bezahlen können.
- 5) Bei einigen Aktions-Feldern der Raumfahrt-Grundlagen musst Du zusätzlich 1 Erz zahlen, um die Aktion auszuführen.
- 6) Zu Spielbeginn befinden sich die AF noch nicht auf dem Technologie-Plan und es sind noch keine Felder besetzt.

▼ **Aktions-Felder gibt es i.d.R. auf Technologie-Karten + in dem Bereich auf dem Spielplan, der die Raumfahrt-Grundlagen beschreibt.**

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 11.05.23

2) PRODUKTIONS-Phase:

- ◆ **Entscheide Dich für EINE der folgenden Optionen:**

- **BEVÖLKER.-Wachstum:**
 - ◆ Nimm für jedes sichtbare Symbol (A->1..., B->1...) auf Deinem Tableau 1 Würfel von Deiner Vorrats-Leiste mit zugehörigem Buchstaben darüber. Du musst alle produzierten Würfel nehmen.
 - ◆ Drehe den Würfel auf die Seite mit "Bevölkerung" oben und lege ihn auf die linke Seite Deines Tableaus, d.h., neben das Textfeld "Bevölkerungs-Phase".
 - ◆ Das ist Dein aktuelles Bevölkerungswachstum.
- **ERZ-Produktion:**
 - ◆ Schau die Produktions-Leiste an für Erz auf Deinem Tableau.
 - ◆ Nimm genau so viel ERZ aus dem Vorrat, wie auf der Leiste Erz-Symbole im Kreis sichtbar sind. Lege diese links neben das Textfeld "Erz-Produktion". Du musst alles produzierte Erz nehmen.
- **RESSOURCEN-Handel:**

TAUSCHE beliebig oft in beliebigen dieser Kombinationen:

 - a) 3 Erz => 1 Vorrats-Würfel aus der Vorrats-Spalte mit Vorrats-Würfeln, die am weitesten links liegt. Drehe diesen Würfel auf Seite "Bevölkerung" oben. Du musst natürlich Vorrats-Würfel dafür besitzen!
 - b) 1 Erz => Nimm 1 eigenes Raumschiff von beliebigem Ort und drehe es auf Seite "Bevölkerung" oben.
 - c) 1 Bevölk.-Würfel auf "Vorrats-Seite" oben drehen und auf Vorrats-Spalte ganz links mit mind. 1 freien Feld legen. Nimm 1 Erz aus dem Vorrat.

3) ERRUNGENSCHAFTS-Phase:



- ◆ Du **MUSST** jetzt genau **EINE Errungenschaft BEANSPRUCHEN**, wenn sie erfüllt ist. Teile mit, welche Bedingung Du erfüllt hast und lege 1 Marker (Errungenschaft) linksbündig auf 1 freies Feld der entspr. Errungensch.-Karte.
- ◆ Jeder Spieler kann nur 1-MAL die selbe Errungenschaft beanspruchen. Man hat theoretisch unbegrenzt viele Marker dafür, d.h., notfalls ist Ersatz zu besorgen, wenn man diese Marker anderweitig schon verbraucht hat.

Spielende + Wertung:

ZIEL

- ◆ Sobald insges. **4 Errungenschafts-Marker** (3 bei 2-3 Sp.) - **egal** von wem - auf Errungenschafts-Karten liegen, wird aktuelle Runde noch zu Ende gespielt.
 - ➔ Dann folgt noch 1 weitere komplette Runde, in der auch noch weitere Errungenschaften beansprucht werden können.
 - ➔ Anschließend werden Siegpunkte (SP) gezählt. Wer die meisten SP hat, gewinnt die Partie. *Patt: Beteiligter mit mehr Bevölkerung siegt. Bei weiterem Patt gibt es mehrere Gewinner.*
- ▼ Einzelheiten zur Wertung findet man auf den Spielhilfen im Spiel.

Details zum Erforschen:

- 1) WÄHLE 1 beliebiges Technologie-Feld der entsprechenden Stufe, das BEIDE Bedingungen a und b erfüllt:
 - a) Du hast noch keinen Bevölkerungs-Würfel in der gewählten Technologie.
 - b) Du erfüllst die Voraussetzung für diese Technologie, d.h.: Du MUSST jede Technologie LINKS von der neuen schon erforscht haben, sofern diese durch Linien mit der neuen Technologie verbunden ist.
- 2) Bevölkerungs-Würfel bei Technologien kehren nie zum Tableau zurück.
- 3) Decke das evtl. vorhandene Ereignis auf. Lies es vor. Führe die Anweisungen aus. Lege die Ereigniskarte ab, sofern nichts anderes angegeben ist.
- 4) Liegt noch keine Technologie-Karte aus, sind folgende Punkte auszuführen:

Hinweise zu Effekten:



Vorrats-Würfel:

Zur Nutzung nimmt man von ganz LINKS aus seinen Vorrats-Spalten 1 Vorrats-Würfel bzw. Bevölkerungs-Würfel (wenn keine Vorrats-Würfel mehr vorhanden sind).

➔ Wandelt den Würfel um in den angezeigten Effekt (z.B. Raumschiff).

➔ Würfel wird versetzt (in das Würfelfeld links von einer Technologie).



Bevölkerung zurückholen:

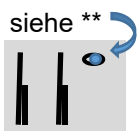
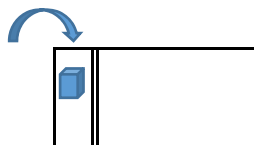
Nimm 1 Bevölkerungs-Würfel von Deinem Fraktions-Tableau und drehe ihn auf die Vorrats-Seite oben. Lege ihn in die am weitesten RECHTS liegende Vorrats-Spalte mit mind. 1 freien Feld.

Sind alle Spalten voll, legst Du den Würfel über die Vorrats-Spalte A ab, auch wenn dort keine freien Felder sind.



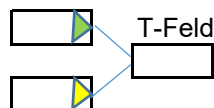
Technologie erforschen:

- 1) Wähle ein Technologie-Feld.
- 2) Platziere 1 Bevölkerungs-Würfel.
- 3) Löse 1 Ereignis aus (bei unbekanntem Techn. Stufe II/III)
- 4) Wähle 1 Technologie-Karte (bei unbekannt. Technologien).
- 5) Erhalte den Sofort-Bonus.



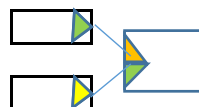
Diesen erhält jeder Spieler, sobald er dort erforscht. (Manche Technologie-Karte zeigt nur Sofort-Bonus)

a) Sieh nach, welche Farbe JEDE der LINKS vom neuen Technologie-Feld liegenden vorausgesetzten Technologien hat. Dazu ist das farbige DREIECK RECHTS darauf relevant.



Gibt es insgesamt nur **EINE Farbe**, nimmst Du von **dieser Farbe die neue Technologie-Karte in 4b. Bei 2 Farben entscheidest Du selbst die Ziel-Farbe.**

b) DECKE von der gewählten Stufe so lange Karten auf, bis Du 2 Karten der in 4a gewählten Farbe aufgedeckt hast. Dabei gilt aber die LINKE Seite der aufgedeckten Karten bei der Selektion der Farbe.



Sind 2 Farben auf einer Karte zu sehen, gehört die Technologie zu 2 Technik-Arten (ist ok). Aufgedeckte Karten ohne Treffer für Deine Suche = beiseite legen.

c) WÄHLE 1 der beiden selektierten Karten aus + lege sie auf das gewählte Technologie-Feld. Die andere Karte und die aussortierten kommen in zufälliger Folge verdeckt unter den Stapel ihrer Stufe zurück.

Es gibt 4 Arten von Technologien mit unterschiedl. Schwerpunkten:


- Wissenschaft Automatisierung der Erz-Produktion, Forschungs-Aktionen, Erzboni
- Wirtschaft Automatisierung der Nahrungs-Produktion, mehr Bevölkerung, mehr Erz
- Militär Bau und Bewegung von Raumschiffen, -Upgrades
- Handel Kolonisierungs-Aktionen, Bewegung von Raumschiffen, flexible Aktionen

5) Zeigt die Technologie-Karte den Text "SOFORT", erhältst Du einen 1-maligen Bonus nach Erforschung. Jeder Spieler kann diesen Bonus erhalten.

1  **Nahrungs-Produktion AUTOMATISIEREN:**

1  **Erz-Produktion AUTOMATISIEREN:**

*Nutzung
ist durch
bestimmte
Technologie-
Karten
möglich*

- ◆ Nimm den am weitesten LINKS liegenden Produktions-Marker (Nahrung oder Erz) von seiner Leiste UND lege ihn auf die Automatisierungs-Leiste LINKSBÜNDIG.
- ◆ Hast Du keine Produktions-Marker der gewünschten Leiste mehr, musst Du 1  als Ersatz-Marker auf der Automatisierungs-Leiste platzieren.
- ◆ Sind alle 7 Automat.-Stufen belegt, lege evtl. weitere Marker rechts daneben.
- ◆ Viele der Stufen bringen jeweils 1 - 2 SP zum Spielende.

1  **Raumschiff bauen:**

- ◆ Drehe den erforderlichen Würfel (i.d.R. Bevölkerung) auf die angegebene Seite mit dem Raumschiff in korrekter Stufe (1 - 4).



- ◆ Neue Raumschiffe kannst Du in SOL auf dem Expeditions-Plan bauen ODER auf einem beliebigen Schiffswert-System dort, das Du kontrollierst. KONTROLLIEREN = siehe Hyper-Raumsprung.
- ◆ Raumschiffe dürfen an Orten mit diesem Symbol gebaut werden, also in Schiffswerften.

Optionale Effekte:

Generell sind alle Kosten und Effekte verpflichtend.
Ausnahmen:

- ➔ Effekte mit den Worten "optional / kannst / falls möglich / du darfst / bis zu".
- ➔ Bewegungsschritte von Hyperraum-Sprüngen
- ➔ Raumschiff-Upgrades, wenn Du nicht genug Raumschiffe hast oder alle Raumschiffe auf Stufe 4 sind.
- ➔ Hast Du keine Vorrats-Würfel mehr übrig, darfst Du stattdessen beliebig viele fehlende Vorrats-Würfel durch Bevölkerung-Würfel ersetzen oder auf den Effekt verzichten.

**Du darfst nur bereits offen liegende Technologie erforschen.

*RS = Raumschiff

HYPER-RAUMSPRUNG:

Ein Raumsprung verläuft wie folgt:

X SPRUNG / SPRÜNGE


1) Bewegen:

- ◆ Pro Schritt darfst Du 1 Raumschiff-Würfel EINE Linie entlang bewegen, die 2 Orte auf dem Expeditions-Plan verbindet.
- ◆ Die Schritte darfst Du beliebig auf Deine verfügbaren Raumschiffe auf dem Exped.-Plan aufteilen. Du darfst weniger Schritte nutzen, als Dir zustehen.
- ◆ Alle Bewegungen passieren regeltechnisch gleichzeitig.

2) Kontrolle über System prüfen / Stützpunkt errichten:

- ◆ Orte auf dem Expeditions-Plan mit Nahrungs-/Erzsymbol sind Systeme, die im Spielverlauf kontrolliert werden können. SOL und DEEP SPACE sind nicht kontrollierbar.
- ◆ Die Fraktion mit STÄRKSTER Flotte in einem System errichtet **1 Stützpunkt**.
 - a. Wer nach Bewegung in ein bisher leeres System dort mind. 1 RS* hat, KONTROLLIERT dieses System.
 - b. Sind aber schon andere RS* im System, muss eine andere Fraktion in Summe mehr Stärke (je 1 - 4) auf ihren RS* dort haben, um Kontrolle zu erlangen. Bei Gleichstand wechselt die Kontrolle nicht.
 - c. Verliert die stärkste Fraktion durch Fortbewegung von einigen ihrer RS* die Kontrolle, verliert sie ihren Stützpunkt, wenn noch stärkere Fraktionen verbleiben. Der Stützpunkt-Marker kommt zurück aufs eigene Tableau.
 - d. Verlässt die stärkste Fraktion mit allen ihren RS* ein System und es gibt dort keine andere Fraktion mehr, behält sie dennoch ihre Kontrolle.

Wer 1 **STÜTZPUNKT** platziert,

- ➔ nimmt 1 **Produktions-Marker ganz links** vom eigenen Tableau (Nahrung oder Erz), je nachdem, was das System dort verlangt. Bei mehreren Spezialisierungen zur Auswahl wählt man eine davon aus. Hat man keinen passenden Marker, muss man 1  einsetzen.

3) Systemboni prüfen:

- ◆ Bei Kontroll-Übernahme erhältst Du den Bonus sofort. Dieser kann auch außerhalb des eigenen Zuges anfallen, weil z.B. durch Verlassen anderer RS die Kontrolle an Dich fällt.



SYSTEM KOLONISIEREN:

System-Karten mit Symbol
(auf dem Expeditions-Plan)



können kolonisiert werden.
(mittels Technologie-Karten)

1) Prüfe, ob Du die Voraussetzungen erfüllst:

- ◆ Du musst 1 Stützpunkt dort haben.
- ◆ Du musst die mind. erforderliche Stärke haben, die das Symbol zeigt.



2) Besiedle das System:

- ◆ Nimm Raumschiffe Deiner Fraktion mind. in Stärkesumme des Symbols zurück und lege diese Würfel als Vorrats-Würfel rechtsbündig in Vorrats-Spalten Deines Tableaus zurück.


3) Vertreibung übriger Raumschiffe:

- ◆ ALLE übrigen Raumschiffe aller Spieler kommen zum DEEP SPACE.

4) Systemkarte nehmen:

- ◆ Nimm die System-Karte mit Stützpunkt und lege sie neben Dein Tableau.
- ◆ Ziehe die oberste Karte vom entsprechenden Systemkarten-Stapel (A / B) und lege sie auf das frei gewordene Feld. Lies sie laut vor.
Ist der Stapel aber schon leer gewesen, ziehe vom anderen Stapel.

5) Platziere 1 zusätzlichen Produktions-Marker:

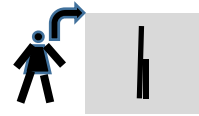
- ◆ Lege 1 weiteren Produktions-Marker auf die System-Karte neben Deinem Tableau, entsprechend der bisherigen Spezialisierung (Nahrung / Erz / Stern).
- ◆ Hat das System mehrere Spezialisierungen, darfst Du wählen.
Notfalls musst Du 1  platzieren.

6) Erhalte den Kolonisierungs-Bonus:

- ◆ Erhalte sofort den Bonus unten auf der System-Karte. SP = zum Spielende.
- ◆ Bonus-Effekte müssen immer vollständig ausgeführt werden, sofern nicht anders angegeben.

Ein KOLONISIERTES System gilt regeltechnisch nicht mehr als kontrolliert.

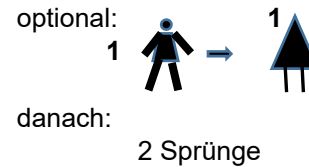
RAUMFAHRT-GRUNDLAGEN:



Nimm 1 Bevölk.-Würfel und platziere ihn links von einer Stufe-I-Technologie, die damit ERFORSCHT ist.

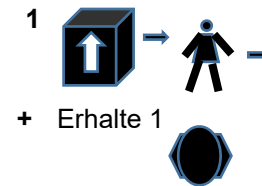


Zahle 2 Erz und nutze 1 Bevölk.-Würfel, den Du links neben eine Stufe-II-Technologie (bekannt oder unbekannt) platzierst. Sie gilt als erforscht.



Wandle 1 Bevölk.-Würfel in 1 Raumschiff (Stufe 1) um und setze es auf SOL / beliebiges Schiffswerft-System unter Deiner bisherigen Kontrolle.

Danach darfst Du 2 Sprünge machen.



Erhalte 1 Bevölk.-Würfel, indem Du von ganz links auf Deinem Tableau 1 Vorrats-Würfel wandelst.
Erhalte danach 1 Erz.

SYSTEM-KARTE

