

Es werden 6 Runden zu je 4 Phasen (I ... IV) gespielt.

Ablauf einer Runde:

I: EINKOMMEN

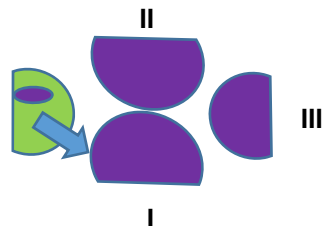
alle Spieler gleichzeitig

- ◆ Das offene **HAND-SYMBOL** zeigt Einkommens-Quellen an auf ...
 - ➔ eigenem Völker-Tableau
 - ➔ eigenem Runden-Booster
 - ➔ eigenen Technologie-Plättchen
 - ➔ eigenem Fortschritt auf dem Forschungs-Tableau
 - ERZ (weiss) wird auf Deiner Ressourcen-Leiste (ganz oben auf Tableau) abgetragen. Über 15 hinaus erhaltene Ressourcen verfallen.
 - ◆ WISSEN (blau) und CREDITS (gelb) werden ebenso dort abgetragen.
 - CREDITS haben 2 Anzeiger und können so bis 30 abgetragen werden.
- Einkommen (woher = in freier Reihenfolge) muss komplett genommen werden je Quelle seiner Herkunft.

- Erhältst Du **MACHT** und **MACHTSTEINE** aus einer Quelle, darfst Du deren Reihenfolge frei wählen.

II: GAIA-PHASE

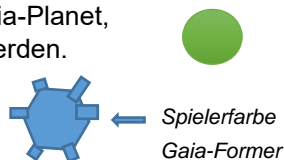
alle Spieler gleichzeitig



- ◆ Hast Du Macht-Steine im grünen (Gaia-Bereich) auf Deinem Tableau, verschiebst Du diese jetzt in Bereich I ➔ Volk Terraner: Verschiebt direkt in Bereich II. des Macht-Kreislaufs.

- ◆ Solltest Du aus der Vorrunde noch einen Gaia-Formen auf einem TRANSDIM-Planeten stehen haben, wird dieser Planet jetzt mit einem Gaia-Planeten-Plättchen (GRÜN) überdeckt. Er gilt ab jetzt als Gaia-Planet, also als neutral. Er kann gg. 1 Q.I.C. bewohnbar werden.

Der Gaia-Formen verbleibt auf dem Planeten, bis dort 1 Mine gebaut wird.



III: AKTIONEN

in Spielerreihenfolge

- ◆ Es stehen 8 versch. Haupt-Aktionen zur Verfügung, aus denen - beginnend mit dem Startspieler - dann im Uhrzeigersinn jeder Spieler immer **GENAU** 1 Aktion durchführen **MUSS**. Es geht solange reihum, bis niemand mehr eine Aktion ausführen kann/will. Wer **PASST**, wird für die Reistrunde übersprungen. Haben alle Spieler gepasst, endet die Phase III.
- ◆ **JEDERZEIT** während Aktionen Deiner Mitspieler kannst Du als **PASSIVER** Spieler wie folgt **MACHT gewinnen**, auch wenn Du schon gepasst hast:

BAUT ein Mitspieler 1 Mine / er WERTET 1 Gebäude AUF UND 1 Deiner Gebäude ist max. 2 Felder davon entfernt, kannst Du sofort Macht erhalten.

Wähle Dein Gebäude (falls mehrere betroffen sind) mit höchstem Macht-Wert. ZAHLE 0 / 1 / 2 / 3 SP für 1 / 2 / 3 / 4 Macht. Dir zustehende Macht muss voll genommen und bezahlt werden oder Du verzichtest komplett darauf. Man darf bei Machtnahme nicht in den negativen SP-Bereich zurückfallen.

Zwei Ausnahmen zur Machtnahme:

- a. Bekommt man mehr Macht, als man für das Verschieben von II nach III benötigt, dann nimmt und bezahlt man nur so viel Macht, wie nötig.
- b. Bekommt man so viel Macht, dass man in den negativen SP-Bereich fallen würde, darf man so viele SP abgeben und entsprechend Macht erhalten, wie reichen, um nicht negativ zu werden.

! Der **AKTIVE** Spieler **MUSS** seine Mitspieler darauf hinweisen, dass sie ggf. Macht erhalten können.

Beginnend nach dem aktiven Spieler müssen die Mitspieler entscheiden, ob sie Macht nehmen oder verzichten.

- ◆ **VOR/NACH** Deiner Aktion darfst Du zusätzliche **FREIE AKTIONEN** machen:

- ➔ 1 Machtstein aus Bereich II entfernen
- ➔ 1 Wissen in 1 Credit wandeln.
- ➔ 1 Q.I.C. in 1 Erz umwandeln.
- ➔ 1 Macht in 1 Credit wandeln.
- ➔ 4 Macht für 1 Q.I.C. ausgeben.
- ➔ 1 Erz in 1 Credit wandeln.
- ➔ 3 Macht für 1 Erz ausgeben.
- ➔ 1 Erz in 1 neuen Machtstein in den Bereich I wandeln.
- ➔ 4 Macht für 1 Wissen ausgeben.

Aktion 1:
GENAU
1 Mine
errichten



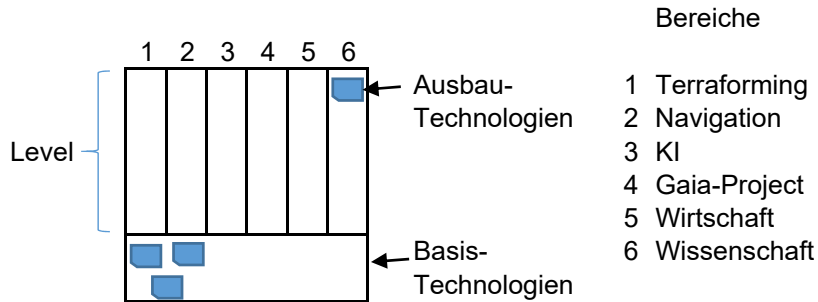
Spielerfarbe

? Was bedeutet
? Erreichbarkeit?

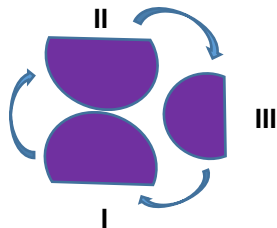
... von Planeten

- ◆ Der Planet zum Minenbau muss noch unbebaut sein UND von einem Deiner Planeten (wo Du also 1 Gebäude hast) erreichbar sein.
- ◆ Der Planet muss für Dein Volk bewohnbar sein: Ist er nicht von der Art Deines Heimat-Planetens, muss er TERRAFORMT werden (siehe Bewohnbarkeit).
- ◆ Du musst noch mind. 1 Mine auf Deinem Tableau haben und die Kosten zahlen können. Die Mine wird von ganz links genommen.
- ◆ Ist Dein Marker im Level 0 / 1 auf Forschungs-Bereich "NAVIGATION", hast Du Reichweite 1. Das bedeutet, Du kannst nur auf direkte Nachbar-Planetens neben von Dir bebauten Planetens fliegen. Bei max. Level 5 wäre Reichweite 4 möglich.
- ◆ Gibst Du 1 Q.I.C. ab, hast Du einmalig +2 Reichweite.

Forschungs-Tableau:



Kreislauf der Macht:



- 1 Macht-STEIN erhalten: Lege ihn in Bereich I.
- 1 Macht-STEIN abgeben: Entferne ihn aus Bereich I oder II, ggf. auch aus III. (+1)
- 1 MACHT erhalten: Für 1 Macht schiebt man 1 Stein von I nach II. Für 1 Macht schiebt man 1 Stein von II nach III. (4 z.B. Macht)
- 1 MACHT ausgeben: Verschiebe 1 Macht von III nach I.

? Was bedeutet
? Bewohnbarkeit?

... von Planeten

- ◆ Es gibt 9 Arten (Farben) von Planetens. Eine ist für jedes Volk ohne weiteres bewohnbar, der HEIMAT-PLANET.
- ◆ Farbe des Volkes auf dem Tableau = Heimatplanet.
- ◆ Alle anderen Planetens müssen zuvor TERRAFORMT werden, bevor Dein Volk dort 1 Mine bauen kann.



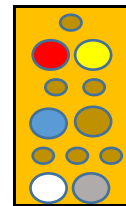
TRANSDIM-Planetens müssen zuerst in einen Gaia-Planetens gewandelt werden mithilfe eines Gaia-Formers.



GAIA-Planetens ohne Gaia-Former können durch Abgabe von 1 Q.I.C. bewohnbar gemacht werden, unabhängig von der Art Deines Heimat-Planetens.



Alle ANDEREN Planetens ERFORDERN 1 - 3 TERRAFORMING-Schritte nach folgendem Schema:



1 Schritt

Das orange Volk benötigt z.B. 2 Schritte, um einen blauen oder gelben Planetens für sich bewohnbar zu machen.

2 Schritte

3 Schritte

Jeder Schritt KOSTET eine best. Menge an ERZ. Wie viel, hängt davon ab, wo der eigene Marker im Forschungs-Bereich "TERRAFORMING" steht.

am Beispiel des orangen Volkes



Ein **GAIA-FORMER** auf einem Planetens besagt, dass nur das Volk, dem der Former gehört, dort bauen darf. Baut das Volk dort 1 Mine, kommt der Gaia-Former auf dessen Völker-Tableau zurück.

Aktion 2:
Gaia-Project
starten






- ◆ WÄHLE 1 TRANSDIM-Planetens ohne Gaia-Former aus. Er muss für Dich von einem Deiner bebauten Planetens (mit Mine / Gebäude) erreichbar sein
- ◆ Du musst 1 verfügbaren Gaia-Former besitzen und die Einsatzkosten bezahlen gemäß eigener Marker-Position im Forschungs-Bereich "GAIA-PROJECT". Dort hat man je nach Level 1 - 3 Gaia-Former zur Verfügung.
- ◆ Ein in laufender Runde auf einen TRANSDIM-Planetens gesetzter Gaia-Former darf man in selber Runde nicht wieder versetzen.



**Aktion 3:
GENAU 1
bestehendes
Gebäude
aufwerten**

- ◆ Steht mind. eine eigene MINE auf einem Planeten, kann man dort schrittweise (Stufe für Stufe) aufwerten, indem ein neues Gebäude das bisherige ersetzt.
Du darfst GENAU 1 Gebäude jetzt aufwerten.
- ◆ Einzusetzende Handels-Zentren / Forschungs-Labore werden von LINKS genommen.
- ◆ Zurück genommene Gebäude werden von RECHTS nach links auf das eigene Tableau platziert.
- ◆ AUFWERTUNG kostet ERZ + CREDITS lt. Tableau.

() Machtwert



MINE (1) 	➔	HANDELS-ZENTRUM (2)	ZAHLE 6 Credits + 2 Erz bzw. NUR 3 Credits + 2 Erz, wenn mind. 1 Gebäude eines Mitspielers 1 - 2 Felder von der Mine entfernt ist.
--	---	------------------------	--

HANDELS-ZENTRUM (2) 	➔	REGIERUNGS-SITZ (3) 	ZAHLE 6 Credits + 4 Erz. Mit dem Bau gibt es eine spezielle Fähigkeit oder Aktionsmöglichkeit.
---	---	---	---

HANDELS-ZENTRUM (2) 	➔	FORSCHUNGS-LABOR (2) 	ZAHLE 5 Credits + 3 Erz. NIMM sofort 1 BASIS-Technologie . Ist es eine Technologie direkt unterhalb einem der 6 Forschungsbereiche, darfst Du nur bei entspr. Level um 1 aufsteigen. Bei den 3 anderen Technologien wählst Du 1 beliebigen Bereich.
---	---	---	--

STATT einer BASIS-Technologie darfst Du 1 AUSBAU-Technologie nehmen, ABER:

- 1) Dein Markierungs-Stein muss im Bereich mit dieser Technologie auf Level 4 - 5 liegen.
- 2) Du musst 1 Allianz-Marker haben, der noch GRÜNE Vorderseite zeigt.
- 3) Die Ausbau-Techn. muss eine eigene Basis-Technologie abdecken.

FORSCHUNGS-LABOR (2) 	➔	AKADEMIE (3) 	ZAHLE 6 Credits + 6 Erz. Bei der <u>ersten</u> Aufwertung musst Du 1 von 2 Akademien wählen. Nimm sofort 1 Technologie zu den üblichen Regeln.
--	---	--	---

**Aktion 4:
Allianz
gründen**

- ◆ Eine Allianz gründet man aus **mehreren seiner eigenen** (also bereits bebauten) **Planeten**.
- ◆ NIMM 1 noch verfügbaren **ALLIANZ-Marker** und LEGE ihn mit grüner Seite nach oben neben Dein Tableau.
Solltest Du später eine **Ausbau-Technologie** aufdecken oder Level 5 eines Forschungs-Bereichs erforschen, drehe den Marker auf GRAUE SEITE nach oben.
- ◆ Du benötigst für eine Allianz Gebäude mit **Machtwerten** in Summe von **mind. 7**, die dann EINE Allianz bilden.
- ◆ Jeder Planet kann nur genau einer Allianz angehören.

MACHTWERTE sind bei ...

Minen (1), Handels-Zentren (2), Forschungs-Laboren (2), Regierungssitzen (3), Akademien (3).

Automatisch **VERBUNDEN**

sind Planeten auf aneinander angrenzenden Feldern des selben Volkes (also bebaute Planeten).

LEERE Felder benötigen Satelliten, die je 1 Macht-Stein kosten (womit die Steine dann aus dem Spiel sind).



SATELLITEN

können nur auf Weltraumfeldern ohne Planet gebaut werden. Jedes Feld trägt max. 1 Satellit jeder Völkerfarbe (Spieler).

Gründung im Detail:

- a. Bestimme die Planeten der Allianz und lege Satelliten dazu.
- b. Es muss der kürzeste Weg dazwischen gewählt werden.
- c. Es darf kein unnötig höherer Machtwert als 7 konstruiert werden.
- d. Kein Planet / Satellit der neuen Allianz darf direkt benachbart sein zu einer anderen Allianz.
- e. Erhalte SP und Ressourcen gemäß Angaben auf Allianz-Marker.
- f. Wurde kein Satellit benötigt, lege 1 Allianz-Symbol zu der Allianz, um sie als solche zu kennzeichnen.



SPÄTERE eigene Planeten in direkter Nachbarschaft vergrößern die Allianz, ohne aber dadurch Effekte zu verursachen.

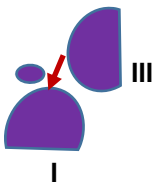
Aktion 5:
Forschungs-
Fortschritt

-4 

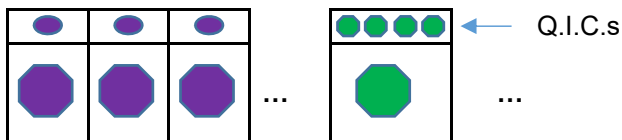
- ◆ GIB 4 WISSEN ab = 1 Marker um 1 Level höher. Ab sofort gelten alle Vorteile des Levels.
- ◆ Level 5 erfordert 1 ALLIANZ-Marker (GRÜN), er wird GRAU.
- ◆ Jeder Forschungs-Bereich erlaubt es nur einem EINZIGEN Spieler, dort auf Level 5 zu kommen.

Wechsel von Level 2 zu 3 bringt je 3 Macht.
Marker mit Level 3 / 4 / 5 bringt 4 / 8 / 12 SP zum Spielende.

Aktion 6:
Macht-/
Q.I.C.-
Aktionen



- ◆ Unten auf dem Forschungs-Tableau sind 8-eckige Aktions-Felder, die gg. Abgabe von Macht / Q.I.C.s (für grüne Felder) genutzt werden können. Die Macht wandert von III nach I, Q.I.C.s kommen in den Vorrat zurück.
- ◆ Jede dieser Aktionen kann 1-mal je Runde genutzt werden, d.h., in Summe von allen Spielern.
- ◆ Mittels Ablage 1 Aktions-Markers auf das genutzte Feld wird angezeigt, dass es in dieser Runde schon genutzt wurde.

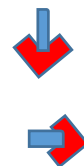


Aktion 7:
Sonder-
Aktionen



- ◆ Solche Felder sind orange und achteckig. Sie können benutzt werden, um sofort und 1-malig einen Vorteil zu erhalten.
- ◆ Es fallen keine Kosten an.
- ◆ Sie gehören nur einem Spieler allein.
- ◆ Nach Nutzung kommt 1 Aktions-Marker darauf.
- ◆ Keine Kombination mit anderer Sonder-, Macht- oder Q.I.C. - Aktion!

Aktion 8:
PASSEN



- ◆ Bist Du am Zug und kannst / willst keine Aktion mehr machen, dann passt Du.
- ◆ Als ERSTER Passer einer Runde wird man Startspieler der Folgerunde und nimmt sich die Startspieler-Figur.
- ◆ TAUSCHE Deinen Runden-Booster sofort gg. 1 von 3 offen ausliegenden Runden-Boostern aus, mit Rückseite oben. In der 6. Runde gibt es keinen neuen Rundenbooster mehr.
- ◆ Befindet sich auf dem zurückgelegten Runden-Booster und/oder auf eigenen Ausbau-Technologien ein "PASSEN"-Symbol, gibt es entsprechende SP.

Aktion 9:
Passive
Aktion:
Machtgewinn

- ◆ IMMER wenn einer Deiner Mitspieler eine MINE baut oder ein GEBÄUDE aufwertet UND eins Deiner Gebäude ist in der Umgebung (max. 2 Felder vom Baufeld entfernt), DANN erhalte optional MACHT. Das kostet Dich ggf. SP.
- ➔ Details: siehe Seite 1 der KSR

Aktion 10:
FREIE
Aktionen

- ◆ Während des eigenen Zuges kann man freie Aktionen zusätzlich zur eigentlichen Aktion machen:
- ➔ Details: siehe Seite 1 der KSR

IV: Rundenende

Alle Spieler haben in Phase III gepasst.

- ◆ Bereitet eine neue Runde vor, wenn es zuvor noch nicht Runde 6 war.
 - Alle Aktions-Marker und Q.I.C.s werden von allen Macht-, Q.I.C.- und Sonderaktions-Feldern entfernt.
 - Alle Runden-Booster werden auf die Vorderseite nach oben gedreht.
 - Entfernt das Rundenwertungs-Plättchen der zu Ende gegangenen Runde vom Wertungs-Tableau.

Spielende: *Alle Spieler haben in Runde 6 gepasst.*

- 1) Plättchen-Wertung:** Jedes der 2 Schlusswertungs-Plättchen bringt 18 / 12 / 6 SP für 3 Spieler, die die jew. Bedingung am besten erfüllen. Im Solo / 2-Pers.-Spiel: 1 neutraler Spieler wertet mit.
Patt: Gibt es z.B. 2 Erste: 18+12 = 30 SP, jeder erhält 15 SP.
- 2) Forschungs-Wertung:** Für jeden Level ab 3, den ein Marker auf dem Forschungs-Tableau erreicht oder überschritten hat, gibt es 4 SP.
zB: Marker auf Level 5 = 4+4+4= 12 SP
- 3) Ressourcen-Wertung:** Je 3 Credits / Wissen / Erz (beliebig kombiniert) = 1 SP. Mit freien Aktionen kann man jetzt noch wandeln.

Es gewinnt, wer die meisten SP erzielt. *Patt: Es gibt mehrere Sieger.*