



**SPIEL-
ANLEITUNG**

FIRESTORM

Credits

Herausgeber: Fantasy Productions Medienvertriebsgesellschaft mbH, Erkrath

Spieldesign & Entwicklung, Spielregeln: Tobias Wiersch

Art Director, Layout & Verpackung: Tobias Wiersch

Zitatforschung: Manfred Roth

Spieltester: Dirk Isermann, Arnfried Klipper, Taro Lachéra, Melanie Ortwein, Micha Ostermann, Esther Rewitz, Tom Will

Illustratoren: Johnny Bruck, Georg Joergens, Tom Kid, Swen Papenbrock, Dieter Rottermund, Tobias Wiersch u.a.

Unser Dank an: Klaus Bollhöfener, Sabine Bretzinger, The POV-Ray Team, Chris Colefax, Michael Thiesen, Dirk Meineck, Michael Immig, Robert Simon, Florian Schauen.

Quad, The Infinity Project, Spirit Zone, Dead Can Dance, Sven Väth und State of House für musikalische Unterstützung.

Unser besonderer Dank gilt: Klaus N. Frick, Manfred Roth, Taro Lachéra, Esther Rewitz

Get more information @ <http://www.fanpro.com>
Updates, Regelfragen, Kartenlisten und vieles mehr ...

*Copyright © 1998 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath
Unter Lizenz von VPM Verlagsunion Pabel Moewig KG, Rastatt
Alle Rechte vorbehalten.*

*Perry Rhodan ist ein eingetragenes Warenzeichen der VPM.
Alle Perry-Rhodan-spezifischen Begriffe in diesem Spiel
unterliegen dem Copyright der VPM.*

VERSION 1.00D
(FINAL)

Inhaltsverzeichnis

I. Einführung	4
I.1 Was ist „Perry Rhodan: Firestorm“?	5
I.2 Verwendete Abkürzungen	5
I.3 Kartenerklärung	6
I.4 Sieg, Kapitulation & Niederlage	9
I.5 Spielmaterialien	10
I.6 Die wichtigsten Spielmechanismen	10
I.7 Dein erstes Deck	15
2. Das Spiel	16
2.1 Spielfläche/Kartenstapel	16
2.2 Spielbeginn	17
2.3 Ablauf deines Zuges	18
2.4 Deine Kampfphase	20
2.5 Siegpunkte	23
3. Effekte & ausführliche Kartenerklärung	24
3.1 Effekt-Stapel, rekurrente Abhandlung von Effekten	24
3.2 Soforteffekte (von der Hand gespielt)	26
3.3 Unterbrechungseffekte	29
3.4 Phänomene	31
3.5 Alien-Tec	34
3.6 Schiffe	34
3.7 Schiffs-Zubehör	36
3.8 Planeten	37
3.9 Planeten-Zubehör	37
4. Spezielle Spielmechanismen	39
4.1 Der Kampf	39
4.2 Die Opferung	45
4.3 Timing	46
4.4 Spieleffekte	47
4.5 Glückssteine	48
4.6 Andockende & unterliegende Karten	48
4.7 Handhabung von Karten/Effekten	49
4.8 Ergänzende Regeln	49
4.9 Regeln für drei und für vier Spieler	51
5. Einführungsspiel & Index	55

I. Einführung

Gegen Ende des Jahres 1288 NGZ (4875 n.Chr.) wird die gesamte Milchstraße von einer fremden Rasse bedroht, die anscheinend aus der Galaxis Tolkandir stammt und ursprünglich aus einem außer Kontrolle geratenen genetischen Experiment hervorging. Diese Fremden schaffen es, von ihrer derzeitigen Basis im Kugelsternhaufen 47 Tucani (NGC 104) aus mehrere dichtbevölkerte Welten der Milchstraße unter ihre Kontrolle zu bringen und die intelligenten Lebewesen auf diesen Planeten als „Brutmaterial“ zu verwenden. Kurze Zeit später kann in Erfahrung gebracht werden, daß die Tolkander ursprünglich nicht aus der Galaxis Tolkandir stammen, sondern auch diese Galaxis komplett zu Brutzwecken mißbraucht wurde. Nachdem sich die Situation immer mehr zuspitzt, gelingt es den galaktischen Völkern mit einem Trick im letzten Moment, Goedda, die Große Mutter, die aus den Brutvölkern Brutmaterial erzeugte, zu zerstören. Mit der Zerstörung von Goedda werden auch alle Tolkander vernichtet.

Mit einem Schlag liegt nun ein kompletter Kugelsternhaufen (47 Tucani) mit fremdartigen Anlagen der Tolkander brach. Durch die Einverleibung von Fremdvölkern hatten die Tolkander teilweise auch Technologie dieser Fremdvölker übernommen. Schnell machen Gerüchte über diese sagenumwobenen Technologien die Runde, und vier Machtblöcke starten fast gleichzeitig Expeditionen in dieses Gebiet, um möglichst viel Technologie unter ihre Kontrolle zu bringen. Nicht bei allen Machtblöcken ist es dabei das vorrangige Ziel, einen Vorteil aus der Sache zu schlagen, sondern man will diese Technologie nicht in den falschen Händen sehen. Andererseits lassen z.B. die Galactic Guardians keinen Zweifel daran, daß es für sie in erster Linie um Macht und Profit geht.

An dieser „Technologie-Jagd“, die die LFT beispielsweise als streng geheim eingestuft unter dem Namen „Projekt Firestorm“ führt, beteiligen sich die Liga Freier Terraner, das Forum Raglund, das Kristallimperium und die Galactic Guardians. Da 47 Tucani relativ weit abgelegen liegt, haben alle Machtblöcke (=Spieler) mit den gleichen Versorgungsschwierigkeiten zu kämpfen und daher relativ gleich verteilte Chancen, ihr Ziel zu erreichen.

Es ist möglich, daß zwei Spieler in einem Spiel den gleichen Machtblock verkörpern. Durch die abgelegene Lage von 47 Tucani beteiligen

sich nämlich auch einige Splittergruppen der Machtblöcke an dieser Jagd nach neuer Technologie, und diese haben oftmals eigene Vorstellungen davon, was mit der Technologie geschehen soll.

Das vorliegende Spielsystem knüpft an das Ende des Tolkander-Zyklus der Perry Rhodan-Romane an (Heft 1800-1875) und ist ein eigenständiges Spielsystem und mit „Perry Rhodan: Die dritte Macht“ nicht kompatibel.

I.1 Was ist „Perry Rhodan: Firestorm“ ?

Bei diesem Spiel handelt es sich um ein sogenanntes Sammelkartenspiel, d.h. du erhältst beim Kauf eines Starter- oder Booster-Packs eine dir vorher unbekannte Auswahl an Spielkarten. Aus diesem Pool an Karten stellst du dir dann ein sog. „Deck“ (=Blatt) zusammen, mit dem du dann gegen deine Mitspieler antrittst. Je mehr Karten du zur Verfügung hast, desto mehr Variationsmöglichkeiten hast du natürlich.

Bei „Perry Rhodan: Firestorm“ (kurz: Firestorm) besteht dein Deck aus zwei Teilen: deinem Planetenstapel, der dein Expansionsvorhaben repräsentiert, und deinem Ressourcenstapel, der dir, wie der Name schon sagt, Ressourcen liefert, um dein Vorhaben auch durchsetzen zu können.

Damit du dir dein erstes Deck zusammenstellen kannst, empfehlen wir den Kauf eines Starter-Packs und ein bis zwei Booster-Packs (jeweils pro Spieler). Im Kapitel „Dein erstes Deck“ findest du Tips, die dir die erste Zusammenstellung erleichtern sollen. Wenn du Karten, die du gerade nicht benötigst, mit deinen Mitspielern tauschst, kannst du dir höchstwahrscheinlich eine bessere Auswahl an Karten verschaffen.

I.2 Verwendete Abkürzungen

TEC = Technologie

TP = Technologie-Punkte

EP = Einfluß-Punkte

S-Effekt = Soforteffekt

U-Effekt = Unterbrechungseff.

KEP = Kampfeffektphase

I.3 Kartenerklärung

Jede Karte hat eine bestimmte Farbe, erkennbar am rechten Balken. Je nachdem, welchen Machtblock du spielst, kannst du nur Karten der entsprechenden Farbe nutzen. Eine Ausnahme bilden grüne Karten, die von allen Spielern gleichermaßen genutzt werden können.

- Blau: Liga Freier Terraner (LFT)
Haupteigenschaften: Trickseriei, Anpassungsfähigkeit
- Gelb: Forum Raglund (FR)
Haupteigenschaften: Intrigant, Defensiv
- Rot: Kristallimperium (KI)
Haupteigenschaften: Expansiv, Aggressiv
- Violett: Galactic Guardians (GG)
Haupteigenschaften: Skrupellos, Unberechenbar



(Abb. I)

Wenden wir uns zunächst den Karten zu, die sich in deinem Planetenstapel befinden können. In dieser Spielserie gibt es vier verschiedene Planeten-Typen:

Basisplaneten: Je nachdem, welchen Machtblock du spielen möchtest, wählst du dir einen Basisplaneten in der entsprechenden Farbe. Ein Basisplanet kann dich entweder mit einem TEC-Punkt (TP) oder einem Einfluß-Punkt (EP) versorgen. *Du darfst nur Karten in der Farbe deines Basisplaneten und grüne Karten ausspielen.*

Deinen Basisplaneten suchst du dir zu Beginn des Spiels aus deinem Planetenstapel - danach darf sich kein Basisplanet mehr im Stapel befinden. Ein Basisplanet wird im Spiel auch als Klasse-2-Planet bezeichnet. Alle anderen Planeten sind Klasse-1-Planeten.

Jeder Planet verfügt über einen Angriffs- (rote Zahl) und einen Verteidigungswert (grüne Zahl) - ein Basisplanet hat z.B. die Werte 6/6 (=A/V).

Industrie-Planeten: Auf diesen Planeten befinden sich Fabrikationsanlagen zur Produktion von Schiffen und Waffen. Aus produktionstechnischen Gründen werden Industrieanlagen meist auf Planeten mit hohem Wasseranteil angesiedelt. Ein solcher Planet kann dir einen Technologie-Punkt (TEC-Punkt, oder kurz: TP) liefern. TEC-Punkte werden durch eine gelb-orange Kugel repräsentiert.

Rohstoffreiche Planeten: Diese Planeten dienen der Rohstoff-/Edelmetall-Förderung (und bedeuten damit auch Geldmittel). Sie können dir einen Einfluß-Punkt (kurz: EP) liefern. Mit Einfluß-Punkten kannst du das Spiel manipulieren oder z.B. fremde Technologien erforschen. Einfluß-Punkte werden durch eine blaue Kugel repräsentiert.

Alien-Tec-Planeten: Auf diesen Planeten kannst du verlassene Anlagen der Tolkander und anderer Fremdvölker vorfinden. Ein solcher Planet erlaubt dir die Forschung an einer Fremd-Technologie (=Alien-Tec).

Nur Basisplaneten besitzen die Farbe eines Machtblocks - alle anderen Planeten sind allgemein gehalten und daher grün, damit sie von allen Spielern unabhängig von der Farbe des Basisplaneten genutzt werden können. Jede grüne Planetenkarte repräsentiert jeweils einen tatsächlich existierenden Planeten in 47 Tucani.



(Abb. 2)

Planet

Klasse-1-
SchiffKlasse-2-
Schiff

Schiffszubehör

Planeten-
zubehör

Soforteffekt



U-Effekt



Phänomen



Alien-Tec

In deinem Ressourcen-Stapel können sich ebenfalls verschiedene Kartentypen befinden, die du jeweils am Typen-Symbol (s. Abb. 2) erkennst. In dieser Spielserie gibt es folgende Ressourcentypen:

Schiffe: Damit machst du deinem Gegenspieler das Leben schwer. Jedes Schiff hat eine Klassifizierung: Klasse-1-Schiffe bezeichnen kleine und wendige Schiffe, die aber meist nicht besonders kampfstark sind. Dagegen handelt es sich bei Klasse-2-Schiffen um große Kriegsschiffe mit entsprechender Kampfkraft. Diese Schiffe können im Spiel wesentlich schwieriger manipuliert werden als Klasse-1-Schiffe. Genau wie ein Planet hat auch jedes Schiff einen Angriffs- und einen Verteidigungswert.

Zubehör für Schiffe: Deine Schiffe erhalten durch diese Karten zusätzliche Kampfkraft oder besondere Fähigkeiten.

Zubehör für Planeten: Auch für deine Planeten gibt es diverse Zusatzeinrichtungen.

Soforteffekte: Mit diesen Karten kannst du das Spiel kurzfristig beeinflussen. Sie wirken meistens nur für einen Moment oder bis zu einem gewissen Zeitpunkt.

Unterbrechungseffekte: Diese Karten unterbrechen das Spiel an einer bestimmten Stelle (meist dort, wo keine Soforteffekte zulässig

sind), um bestimmte Effekte oder Spielmechanismen zu beeinflussen oder zu unterbinden. Ansonsten sind diese Effekte vergleichbar mit Soforteffekten.

Phänomene: Jedes Phänomen hat einen bestimmten Effekt, der das Spiel über einen längeren Zeitraum beeinflussen kann.

Allen-Tec: Eine solche Fremd-Technologie kann dir große Macht verleihen und somit helfen, dein Expansionsvorhaben energisch durchzusetzen.

Wenn du einen Sofort- oder Unterbrechungseffekt von deiner Hand spielst, wird die Karte anschließend abgeworfen. Alle anderen Ressourcenkarten, wie auch alle Planeten, sind sogenannte „bleibende“ Karten, d.h. sie bleiben solange im Spiel, bis sie zerstört werden oder das Spiel beendet ist. Bleibende Karten können nur durch Effekte zerstört werden - du darfst nicht einfach so (also nicht ohne einen Effekt) eine bleibende Karte aus dem Spiel entfernen, auch wenn du der Spieler warst, der sie ausgespielt hat.

1.4 Sieg, Kapitulation & Niederlage

Am schnellsten kannst du „Firestorm“ gewinnen, indem du deinen Gegner an seiner Expansion hinderst. Jedesmal, wenn du einen gegnerischen Planeten durch einen Angriff zerstörst, erhältst du dafür Siegpunkte (es werden natürlich meist nur die technischen Anlagen und nicht der ganze Planet zerstört). Eine etwas langsamere und gefährlichere Variante ist die Erlangung von Siegpunkten durch die freiwillige Aufgabe von Planeten (s.Kap.2.5). Je weniger Planeten du im Spiel hast, desto größer ist nämlich der Vorteil deines Gegners. Diese Variante der Siegpunkterlangung sollte daher nur zum Ende eines Spiels eingesetzt werden, wenn dir nur noch wenige Siegpunkte zum Sieg fehlen.

Sobald du in deinem Zug **sechs oder mehr** Siegpunkte hast, kannst du deinen letzten Zug ausrufen. Hast du zu Beginn deines nächsten Zuges dann immer noch sechs oder mehr Siegpunkte, hast du das Spiel gewonnen. Sollte zu diesem Zeitpunkt ein anderer Spieler ebenfalls über sechs oder mehr Siegpunkte verfügen, gewinnt auch dieser Spieler das Spiel (unentschieden).

Wenn du gerade am Zug bist, kannst du auch kapitulieren. Damit ist dein Zug automatisch beendet und du hast das Spiel verloren. Falls du keine Ressourcenkarten mehr ziehen kannst, weil dein Ressourcenstapel aufgebraucht ist, oder wenn festgestellt wird, daß du dein Deck fehlerhaft zusammengestellt hast, hast du ebenfalls sofort verloren.

1.5 Spielmaterialien

Für „Firestorm“ benötigst du einen sechsseitigen Würfel (W6), am besten pro Spieler. Stelle außerdem sicher, daß du genügend Zählsteine/-marker zur Verfügung hast. Dies können Glassteine, Münzen, Plastikplättchen etc. sein. Ansonsten benötigst du nur noch dein Deck und natürlich mindestens einen Mitspieler.

1.6 Die wichtigsten Spielmechanismen

Mit hoher Wahrscheinlichkeit werden deine ersten Spiele, falls du nicht einen erfahrenen Mitspieler hast, etwas schleppend verlaufen. Dies ist angesichts dieser komplexen Spielregeln als normal anzusehen und soll dich daher nicht entmutigen. In aller Regel ist schon nach sehr wenigen Spielen ein äußerst flüssiges und abwechslungsreiches Spiel möglich. Falls du eine Schnelleinführung anhand eines Demo-Spiels wünschst, kannst du dir nach Kapitel 2 zuerst Kapitel 5 durchlesen und danach erst bei Kapitel 3 fortfahren - möglicherweise fällt dir so das Erlernen dieses Spielsystems, das in Kapitel 3 und 4 im Detail beschrieben wird, wesentlich leichter. Es wird sich lohnen...!

Einige Effekte im Spiel verlangen von dir, daß du bestimmte Karten „deaktivierst“. Dies ist entweder im Text angegeben oder wird durch einen roten Kreis mit Pfeil nach unten (s.rechts) symbolisiert. Wenn du eine Karte deaktivierst, mußt du dies in irgendeiner Weise kennzeichnen. Dies kann z.B. durch eine Markierung mit einer Zählmarke geschehen, durch eine Umpositionierung der entsprechenden Karte in einen anderen Bereich oder durch leichtes Drehen der Karte um z.B. 45 oder 90 Grad - es bleibt dir überlassen, für welche Methode du dich entscheidest, solange **klar** erkennbar ist, daß eine

Karte deaktiviert ist und du deinen Mitspielern vor Spielbeginn die von dir gewählte Kennzeichnungsart mitgeteilt hast.

Eine deaktivierte Karte nimmt passiv am Spiel teil und kann selbst erst wieder einen Effekt auf das Spiel ausüben, wenn sie reaktiviert wird! Von „äußeren“ Effekten ist eine deaktivierte Karte allerdings sehr wohl beeinflussbar.

Wird eine deaktivierte Karte reaktiviert (sie ist dann aktiv), muß dies ebenfalls kenntlich gemacht werden (z.B. durch Entfernung der Zählmarke, durch Zurückdrehen der Karte etc.). Wenn du zur Kenntlichmachung von deaktivierten Karten Zählmarken verwendest, stelle sicher, daß du sie von anderen Zählmarken, die eine andere Funktion haben, unterscheiden kannst (verschiedenfarbige Glassteine, Münzen verschiedener Wertigkeit etc.).

Grundsätzlich gelangen alle Karten, die über einen längeren Zeitraum am Spiel teilnehmen, aktiv (außer Alien-Tec-Karten) und unverdeckt ins Spiel - also mit der Bildseite nach oben. Du kannst deine deaktivierten Karten übrigens nicht einfach so wieder reaktivieren, sondern mußt bis zu deiner sog. *Reaktivierungsphase* am Anfang deines Zuges warten, in der automatisch alle deine deaktivierten Karten reaktiviert werden (sofern dies nicht durch andere Effekte verhindert wird).

Ist das o.g. Symbol (roter Kreis mit Pfeil nach unten) auf einer bleibenden Karte im Spiel abgebildet, kann diese Karte deaktiviert werden, um einen bestimmten Effekt auszulösen (das Symbol meint die Deaktivierung der Karte, auf der es zu finden ist).

Es kann vorkommen, daß der Effekt einer Karte einer Regel in dieser Anleitung widerspricht. Dies ist beabsichtigt, denn in diesem Fall hat die Karte Vorrang vor der Spielanleitung. Als Beispiel seien hier die „Spion“-Karten erwähnt, mit denen du, neben grünen Karten und Karten in der Farbe deines Basisplaneten, auch Karten anderer Farben spielen darfst.

Ein Spieler kann übrigens nicht versuchen, eine Karte absichtlich falsch zu verstehen, um sich so einen Vorteil zu verschaffen. Die Effekte der einzelnen Karten sind immer intentionsgemäß gemeint, d.h. wenn klar erkennbar ist, wie die Intention hinter einer Karte ist, kann sie nicht absichtlich falsch verstanden werden, ansonsten

müßten die Karten teilweise wie Gesetzestexte formuliert sein und wären wahrscheinlich zu groß, um von einem normalwüchsigen Humanoiden überhaupt noch zum Spielen benutzt werden zu können.

Immer wenn du eine Ressourcenkarte von deiner Hand ausspielen möchtest, benennst du die Karte. Jeder andere Spieler kann sie nun auf Wunsch einsehen (gilt nicht bei Zubehör-Karten). Danach mußt du die „Projektkosten“ der Karte zahlen, die in der rechten oberen (und unteren) Ecke angegeben sind. Du erkennst an der Farbe der Kugel, welche Art von Punkten (TEC oder Einfluß) du zahlen mußt. Diese Kosten werden auf einen Schlag aus deinem sog. Punkte-Speicher „bezahlt“. Jedesmal, wenn du einen Planeten deaktivierst, der dir TEC- oder Einfluß-Punkte liefern kann, werden die entsprechenden Punkte, die dir dieser Planet liefert, in deinen gedachten Punkte-Speicher transferiert. Deaktivierst du z.B. einen Industrie-Planet für einen TEC-Punkt, so erhöht sich dein Punkte-Speicher um einen TEC-Punkt. Dies wiederholst du dann solange, bis du genügend Punkte in deinem Speicher hast, um eine bestimmte Karte ausspielen zu können. Wenn du die Projektkosten einer Karte zahlst, fließen die Punkte aus deinem Speicher auf einen Schlag in die Karte. Du mußt deinen Speicher dann neu befüllen, wenn du weitere Karten ausspielen willst (und dafür nicht mehr genügend Punkte in deinem Speicher hast). Zu bestimmten Zeiten im Spiel entleert sich dein Speicher, du solltest daher immer nur so viele Punkte in ihn transferieren, wie du zum Ausspielen/Benutzen einer Karte benötigst.

Du kannst natürlich nur solange Planeten für TP oder EP deaktivieren, wie du noch über entsprechende aktive Planeten verfügst, und du kannst eine Karte nur ausspielen, wenn du die Projektkosten komplett zahlen kannst.

Planeten haben übrigens keine Projektkosten, da sie kostenfrei ausgespielt werden. Dort, wo die Projektkosten der Ressourcenkarten angegeben sind, findest du bei Planeten die Anzahl an TP oder EP, die dir dieser Planet liefern kann (verdeutlicht durch einen grünen statt roten Pfeil in die entgegengesetzte Richtung).

Neben den Projektkosten verlangen viele Ressourcen-Karten noch zusätzliche Bedingungen, die erfüllt werden müssen. Erst wenn du dies alles erfüllt hast, wird die Karte gespielt (dazu später mehr).

Viele Karten, die du spielst, haben ein Ziel, d.h. du spielst eine solche Karte auf eine andere Karte im Spiel, die als Ziel zulässig ist. Ein Ziel ist entweder im Kartentext angegeben, oder es ist als Symbol dargestellt. Beispiele für textlich festgelegte Ziele wären:

„Ziel: Ein Phänomen“: Wähle als Ziel ein beliebiges (*aktives oder deaktiviertes*) Phänomen eines beliebigen Spielers.

„Ziel: Ein gegnerisches, deaktiviertes Klasse-I-Schiff“: Wähle als Ziel ein deaktiviertes Klasse-I-Schiff eines gegnerischen Spielers.

Falls das Ziel als Symbol dargestellt ist (s.Kap.3.2.1 unter B), hat dieses eine bestimmte Farbe, die das Ziel näher beschreibt:

- Grün: Nur **deine** Karten im Spiel sind als Ziel zulässig.
- Rot: Nur **gegnerische** Karten sind als Ziel zulässig.
- Blau: Wähle als Ziel eine gegnerische Karte **oder** eine deiner Karten.
- Schwarz bei Schiffen/Planeten: Nur deine aktiven Karten sind als Ziel zulässig (Schwarz=Opferung, dazu später mehr).

Damit auch Menschen mit einer Farberkennungsschwäche (z.B. rot/grün) die Möglichkeit haben, die Farben der Symbole zu „erkennen“, sind um die Symbole „Dellen“ angebracht, die einen Rückschluß auf die Farbe des Symbols zulassen (gute Augen sind dann allerdings Voraussetzung):



Blau



Grün



Rot



Schwarz

Soll eines deiner Schiffe oder einer deiner Planeten ein Zubehör erhalten, zahlst du die entsprechenden Projektkosten des Zubehörs und legst es danach so unter den Planeten/das Schiff, daß nur der untere Teil der Karte sichtbar ist (Abb. 4).

Der Kartentitel fehlt bei Zubehör-Karten im unteren Teil, damit deine Mitspieler einerseits zwar nachprüfen können, ob du die entsprechenden Projektkosten wirklich gezahlt hast, andererseits aber nicht wissen, um welches Zubehör es sich genau handelt. Du kannst ein

Zubehör natürlich auch absichtlich so unter ein Schiff/einen Planeten legen, daß der obere Teil (also der Kartentitel) oder mehr sichtbar ist, z.B. um einen psychologischen Effekt auf deine Gegenspieler auszuüben oder um dir selbst eine „Erinnerungshilfe“ zu geben. Jedes Schiff und jeder Planet im Spiel darf jeweils max. 2 Zubehör-Karten besitzen. Wenn du die Fähigkeit eines verdeckten Zubehörs benutzen möchtest, bist du immer beweispflichtig, d.h. du mußt allen betreffenden Spielern dieses Zubehör offenbaren.



(Abb. 4)

Besitzt ein Planet oder Schiff ein Zubehör, so muß immer zumindest der untere Teil (also die Projektkosten und das Kartentyp-Symbol) jedes Zubehörs sichtbar sein! Nur für Schiffe gibt es folgende Ausnahme: Da Schiffe auch *verdeckt* angreifen können, kann das Schiff in diesem Fall (und nur in diesem!) sein Zubehör komplett verdecken.

Du kannst im Spiel durch verschiedene Effekte sog. +/+-Zählsteine erhalten, falls du ein oder mehrere aktive Schiffe im Spiel hast. Lege diese Zählsteine auf eines deiner aktiven Schiffe und behandle sie wie normales Zubehör (sie zählen spieltechnisch als Zubehör mit einem permanenten Effekt, das allerdings nicht gegen das maximale Limit von 2 Zubehör-Karten zählt). Ein solcher Zählstein erhöht die Kampfkraft eines Schiffes (Angriffs- und Verteidigungswert werden je-

weils um 1 erhöht, solange sich der Zählstein auf dem Schiff befindet). Auch andere Zählsteine/-marker, die deine Karten vielleicht durch Effekte erhalten, werden auf die entsprechende Karte gelegt und bleiben dann auf dieser liegen.

1.7 Dein erstes Deck

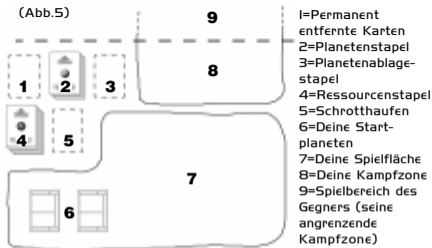
Es gibt nur wenige Regeln, die du bei der Konstruktion deines Spieldecks beachten mußt: Mit Ausnahme der Karten, die beliebig oft im Deck sein dürfen (dies ist auf der entsprechenden Karte vermerkt), darf jede Ressourcenkarte nur maximal 3x im Deck vorhanden sein. Für Planeten gilt diese Beschränkung allerdings nicht. Dein Planetenstapel muß mindestens 25 Planetenkarten (inkl. Basisplanet) und dein Ressourcenstapel zwischen 50 und 80 Ressourcenkarten umfassen. Für ein „Freundschaftsspiel“ oder ein Testspiel tun es notfalls auch 20 Planetenkarten und 40 Ressourcenkarten.

Für dein erstes Deck empfehlen wir folgende Zusammenstellung, damit du einen ersten Überblick bekommst und auch direkt loslegen kannst:

Planetenstapel: 50% Industrie-Planeten, 40% Rohstoffreiche Planeten, 10% Alien-Tec-Planeten, 1 Basisplanet.

Ressourcenstapel: 20% Klasse-1-Schiffe, 10% Klasse-2-Schiffe, 20% Zubehör für Schiffe und Planeten, 30% Sofort- und Unterbrechungseffekte, 10% Phänomene, 10% Alien-Tec.

Falls du für eine Gruppe nicht genügend Karten hast, fülle sie einfach mit Karten aus einer anderen Gruppe auf. Achte darauf, daß du nur grüne Karten und Karten in der Farbe deines Basisplaneten in dein Deck aufnimmst und auf Spion-Karten vorerst verzichtest. Die Frage, welche Karten du in dein Deck aufnehmen sollst, ist schwierig zu beantworten - es kommt darauf an, welche Strategie du verfolgen willst. Zu Anfang ist die Auswahl der Karten in deinem Deck daher relativ egal, da du ja erst einmal das Spielsystem erlernen möchtest, um dir dann später spezielle Gewinnstrategien zu überlegen.



2. Das Spiel

2.1 Spielfläche/Kartenstapel

In einem 2-Personen-Spiel sollte dein Spielbereich in etwa wie abgebildet aussehen (deine Spielfläche und Kampfzone ist hier verkleinert dargestellt). Du kannst deine Kartenstapel aber natürlich auch anders platzieren, falls du dies wünschst.

Du hast für deinen Planeten- und Ressourcenstapel (2+4) jeweils einen Ablagestapel (3+5). Der Ressourcen-Ablagestapel wird im Spiel als „Schrotthaufen“ bezeichnet. Die Karten auf den Ablagestapeln werden mit der Bildseite nach oben abgeworfen und können auf Wunsch von jedem Spieler eingesehen werden, die Reihenfolge der Karten ist beliebig (kann also verändert werden). Alle zerstörten und abgeworfenen Karten landen auf den entsprechenden Ablagestapeln.

Erlaubt dir ein bestimmter Effekt, eine oder mehrere Karten aus deinem Ressourcen- oder Planetens Stapel zu suchen, mußt du den entsprechenden Stapel anschließend mischen.

Wirst du aufgefordert, eine Karte aus dem Spiel zu entfernen, so wird sie **nicht** auf den Planeten- oder Ressourcen-Ablagestapel geworfen, sondern gesondert außerhalb des Spielbereichs „gelagert“ (inkl. eventuell vorhandenem Zubehör und Zählsteinen). Diese Karte hat, genau wie alle anderen Karten, die sich nicht im Spiel befinden (Karten auf deiner Hand, Ressourcenstapel, Planetenstapel, Ablagestapel), keinen Effekt auf das Spiel.

Alle aus dem Spiel entfernten Karten, die definitiv vor Spielende durch einen bestimmten Effekt nicht mehr ins Spiel zurückkehren werden (z.B. geopferte Karten), müssen außerhalb des Spielbereichs nicht getrennt aufbewahrt werden, sondern können gemeinsam mit der Bildseite nach oben einen Stapel bilden (I in Abb.5). Aus dem Spiel entfernte Karten können, wenn überhaupt, nur durch den Effekt ins Spiel zurückkehren, der sie aus dem Spiel schickte (dies ist dann auf den entsprechenden Karten vermerkt und daher leicht zu erkennen). Falls eine aus dem Spiel entfernte Karte wieder ins Spiel gelangt, tut sie dies normalerweise in dem Zustand, den sie bei der Entfernung hatte (aktiv/deaktiviert, mit eventuell vorhandenem Zubehör und Zählsteinen).

Ist ein Spiel zuende, gelangen natürlich alle aus dem Spiel entfernten Karten in das Deck des entsprechenden Spielers zurück.

Jedesmal, wenn eine Karte im Spiel zerstört oder permanent aus dem Spiel entfernt wird, können alle Mitspieler durch die offenen Ablagestapel (1,3,5) die Karte einsehen, um zu überprüfen, ob die Karte z.B. bei Zerstörung einen bestimmten Effekt auslöst.

2.2 Spielbeginn

Du beginnst das Spiel mit deinem Basisplaneten und einem Industrie-Planeten (6). Nachdem du diese beiden Planeten aus deinem Planetenstapel gesucht und vor dir ausgelegt hast, mische deinen Planeten- und Ressourcenstapel und lasse einen Mitspieler, falls er dies wünscht, abheben. Lege die so gemischten Stapel auf die dafür vorgesehenen Positionen. Von diesen verdeckten Stapeln darfst du immer nur von oben Karten ziehen.

Für das erste Spiel wird per Zufall (Münze, Würfel etc.) entschieden, wer das Spiel beginnt. In späteren Spielen beginnt der Verlierer des

letzten Spiels. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 6 „Glückssteinen“. Dies müssen keine Steine sein - du kannst dir die Anzahl auch auf einem Zettel abstreichen oder mit einem W6 darstellen (Funktion der Glückssteine s. Kapitel 4.5).

Die Spieler einigen sich nun darauf, ob das Spiel um einen Einsatz gespielt werden soll. Falls dies der Fall ist, zieht nun jeder Spieler die oberste Karte seines Ressourcenstapels und deponiert sie außerhalb des Spiels (diese Einsatz-Karten nehmen nicht am Spiel teil). Der Gewinner des Spiels wird als Gewinn die Karte des Verlierers erhalten.

Jeder Spieler zieht nun 4 Ressourcenkarten und nimmt sie auf die Hand, so daß der Gegenspieler zwar sehen kann, wie viele Karten er auf der Hand hat, aber die Karten selbst nicht einsehen kann - danach beginnt der gewählte Spieler das Spiel mit seinem ersten Zug.

2.3 Ablauf deines Zuges

Jedem Starter-Pack liegt eine Referenzkarte mit der Kurzfassung von Kapitel 2.3 und 2.4 bei.

Dieses und das folgende Kapitel geben dir einen Überblick über den grundsätzlichen Spielablauf. Eventuell auftauchende Fragen werden in den darauffolgenden Kapiteln beantwortet. Zum leichteren Verständnis ist der Ablauf des Zuges aus deiner Sicht geschildert.

- Reaktivierungsphase
- Technologieaustausch - falls gewünscht
- Ereignisphase (E)
- Aufbauphase 1
- Aufbauphase 2
- Hauptphase (H)
- Kampfphase (1,2,3) - falls gewünscht
- Ende des Zuges

2.3.1 Reaktivierungsphase

Alle deine Karten im Spiel, die deaktiviert sind, werden reaktiviert, sofern dies nicht durch bestimmte Effekte verhindert wird.

2.3.2 Technologieaustauschphase

Falls du es wünschst, kannst du nun einen Technologieaustausch durchführen. Lege dazu die Ressourcenkarten auf deiner Hand beiseite und nimm stattdessen alle deine aktiven Schiffe, die am Technologieaustausch teilnehmen sollen, mitsamt Zubehör auf deine Hand, tausche ggf. das Zubehör zwischen den einzelnen Schiffen aus und lege sie wieder unverdeckt in den Spielbereich. Eventuell vorhandene +I/+I-Zählsteine auf diesen Schiffen können genauso untereinander ausgetauscht werden (s. auch Kapitel 2.4.4).

2.3.3 Ereignisphase (E)

Alle Spieler haben nun die Möglichkeit, Effekte zu spielen oder zu benutzen, die für diese Phase zulässig sind. Außerdem treten in dieser Phase Effekte bestimmter Karten in Kraft. Nach der Ereignisphase entleert sich dein Punkte-Speicher.

2.3.4 Aufbauphase I

Ziehe eine Planetenkarte und spiele sie aus (sofern dein Planetenstapel noch nicht aufgebraucht ist). Du kannst gezogene Planeten auch temporär auf deine Hand nehmen, um z.B. die Brauchbarkeit eines Planeten in Abstimmung mit deinen Ressourcenkarten zu prüfen und danach den Planeten auszuspielen oder ihn mittels Glückssteinen eventuell abzulehnen. Du bist nicht verpflichtet, in Aufbauphase I eine Planetenkarte zu ziehen.

2.3.5 Aufbauphase 2

Ziehe nach Wahl ein oder zwei Ressourcenkarten. Du mußt zumindest eine Ressourcenkarte ziehen. Wenn dein Ressourcenstapel aufgebraucht ist und du Ressourcenkarten ziehen mußt, hast du das Spiel verloren.

2.3.6 Hauptphase (H)

Du kannst in beliebiger Reihenfolge Ressourcenkarten spielen, sofern sie in dieser Phase gespielt werden können. Effekte, die für diese Phase zulässig sind, dürfen von **allen** Spielern benutzt/gespielt werden. **Nur in deiner Hauptphase darfst du Schiffe, Zubehör, Phäno-**

mene oder Alien-Tec ausspielen.

2.3.7 Kampfphase (1,2,3)

Du kannst in deiner Hauptphase einen Angriff ankündigen. Damit wird die Hauptphase von der Kampfphase unterbrochen. **Nach der Kampfphase befindest du dich zwar wieder automatisch in deiner Hauptphase, darfst dann aber nur noch Effekte spielen/benutzen.** Siehe auch Kapitel 2.4.

2.3.8 Ende des Zuges (+Regenerationsphase)

Wenn kein Spieler mehr etwas in deiner Hauptphase spielen möchte (inkl. dir selbst), dann kündige das Ende deines Zuges an.

Regenerationsphase: Die Schutzschirme aller Schiffe und Planeten regenerieren (aktive und auch deaktivierte), und alle temporären Effekte, die nicht ausdrücklich bis zu einem bestimmten Zeitpunkt gelten, werden neutralisiert (s. Kap. 3.2). Zudem entleert sich dein Punkte-Speicher.

Falls du mehr als 8 Karten auf der Hand hast, mußt du solange Karten abwerfen, bis du nur noch 8 Karten auf der Hand hast (dies kann nicht „vergessen“ werden). Danach ist der nächste Spieler am Zug.

2.4 Deine Kampfphase

Ausführliche Informationen zum Kampf siehe Kapitel 4.1

- **Deklaration des Angriffs**
- **Kampfeffektphase 1 (KEP 1)**
- **Kampf-Regenerationsphase**
- **Kampfhand**
- **Verteidigende Schiffe**
- **Kampfeffektphase 2 (KEP 2)**
- **Zuordnung**
- **Deklaration der vorstoßenden Schiffe**
- **Sichtung der Schiffstypen**
- **Kampfeffektphase 3 (KEP 3)**
- **Sichtung des Zubehörs & Vorstoß**
- **Einsatz von Spezial-Fähigkeiten**

- **Schadensverrechnung/-zuweisung**
- **Deaktivierung durch Vorstoß/Traktorstrahl**
- **Kampf-Regenerationsphase**

2.4.1 Deklaration des Angriffs

Nenne das Ziel deines Angriffs (ein gegnerischer Planet) und deklariere deine aktiven Schiffe, die am Kampf teilnehmen sollen (mind. 1 Schiff). Sobald ein Schiff als Angreifer deklariert ist, befindet es sich im Kampf. Auch der angegriffene Planet befindet sich im Kampf, sobald er als Ziel des Angriffs deklariert wurde.

2.4.2 Kampfeffektphase I (KEP I)

Alle Spieler können Effekte spielen/benutzen, die für diese Phase zulässig sind.

2.4.3 Kampf-Regenerationsphase

Siehe Kapitel 2.3.8.

2.4.4 Kampfhand

Lege die Ressourcenkarten auf deiner Hand beiseite und nimm statt dessen deine deklarierten Schiffe, sofern sie noch aktiv sind, mitsamt Zubehör auf deine Hand (=Kampfhand). Dieses Vorgehen ist vergleichbar mit dem Technologieaustausch (s. Kap. 2.3.2), du kannst also das Zubehör zwischen den Schiffen auf deiner Kampfhand tauschen. Selbst wenn kein Schiff mit Zubehör am Kampf teilnimmt, macht die Bildung einer Kampfhand Sinn, denn du legst nun die Schiffe von deiner Kampfhand verdeckt in die Kampfzone (einzeln oder in Verbänden). Damit dein Gegenspieler nicht mitbekommt, welches Schiff welches ist, solltest du deine Kampfhand notfalls mischen, falls es sich nur um wenige Schiffe handelt (und um mehr als eins). Du kannst deine Schiffe natürlich auch unverdeckt auslegen, falls du dies wünschst oder ganz/teilweise auf die Bildung einer Kampfhand verzichten. Nur Schiffe von deiner Kampfhand dürfen verdeckt ausgelegt werden. Alle anderen angreifenden Schiffe müssen unverdeckt angreifen.

Falls ein Schiff, das als Angreifer deklariert war, bei Bildung der

Kampfhand deaktiviert ist, befindet es sich ab diesem Zeitpunkt automatisch nicht mehr im Kampf. Wenn du zu diesem Zeitpunkt kein einziges Schiff in den Kampf schicken kannst, ist deine Kampfphase automatisch beendet.

2.4.5 Verteidigende Schiffe / Ortung

Der Verteidiger deklariert seine verteidigenden (aktiven) Schiffe und legt sie unverdeckt in die Kampfzone, ohne sie jedoch bereits den angreifenden Schiffen zuzuordnen. Diese Schiffe können nun, falls verfügbar, einen Orter (s. Kap.4.1.4) einsetzen, um deine verdeckten Schiffe (Klasse-2-Orter auch Zubehör) sichtbar zu machen.

2.4.6 Kampfeffektphase 2 (KEP 2)

Siehe Kampfeffektphase I.

2.4.7 Zuordnung

Dein Gegner ordnet nun seine deklarierten Schiffe, sofern sie noch aktiv sind, beliebigen gegnerischen (also deinen) Schiffen/Verbänden zu, ebenfalls einzeln oder in Verbänden. Falls ein deklariertes verteidigendes Schiff zu diesem Zeitpunkt deaktiviert ist, nimmt es nicht mehr am Kampf teil.

2.4.8 Sichtung der Schiffstypen

Deine noch verdeckten Schiffe werden offengelegt (evtl. vorhandenes Zubehör wird dann wieder zumindest halbverdeckt), und deine angreifenden aktiven Schiffe mit einem Orter der Klasse-2 können nun orten (die verteidigenden Schiffe sind ja sowieso unverdeckt, daher kann nur noch ein Orter der Klasse-2 weitere Information erbringen).

2.4.9 Deklaration der vorstoßenden Schiffe

Du entscheidest nun, welche deiner angreifenden (aktiven) Schiffe, die nicht von gegnerischen Schiffen geblockt wurden, zum Planeten vorstoßen wollen.

2.4.10 Kampfeffektphase 3 (KEP 3)

Dies ist die letzte Möglichkeit vor der Schadensverrechnung, einen

Soforteffekt zu spielen/benutzen.

2.4.11 Vorstoß & Sichtung des Zubehörs

Die Schiffe, die dementsprechend deklariert wurden, stoßen nun zum Planeten vor, falls sie noch aktiv sind (deaktivierte Schiffe stoßen nicht vor, befinden sich aber weiterhin im Kampf). Danach müssen alle Schiffe, die am Kampf beteiligt sind, sowie der angegriffene Planet (falls Schiffe zu ihm vorstoßen) ihr Zubehör offenbaren.

2.4.12 Spezial-Fähigkeiten

(Kamikaze, Virtuell-Bildner, E.M.I., Sabotage-Beschuß)

Falls du die Spezialfähigkeit eines aktiven Schiffes nutzen möchtest, mußt du dies nun ankündigen und mit einem W6 würfeln. Gelingt diese Erfolgsprobe, tritt der entsprechende Effekt in Kraft (Kap.4.1.8).

2.4.13 Schadensverrechnung/-zuweisung

Nun teilen alle Schiffe, die sich im Kampf befinden, ihren (Kampf-) Schaden auf gegnerische Schiffe/den gegnerischen Planeten aus. Die Fähigkeit „Traktorstrahl“ kann eingesetzt werden.

2.4.14 Deaktivierung durch Vorstoß/Traktorstrahl

Alle Schiffe, die zum Planeten vorstießen, sowie alle Schiffe, die von einem Traktorstrahl getroffen wurden, werden deaktiviert.

2.4.15 Kampf-Regenerationsphase

Siehe 2.3.8 - Danach ist die Kampfphase beendet und das Spiel befindet sich wieder in der Hauptphase des Spielers, der am Zug ist.

2.5 Siegpunkte

Für folgende Ereignisse im Spiel erhältst du Siegpunkte:

- **Planeten opfern**

Wenn du in *delner* Ereignisphase drei Klasse-I-Planeten opferst (s. Kap. 4.2), erhältst du *elnen* Siegpunkt. Du kannst nur einmal pro Ereignisphase Planeten opfern, um Siegpunkte zu erhalten.

- **Feindlicher Klasse-I-Planet durch Kampf zerstört**

Wenn du durch Kampf (also zur Schadensverrechnung in deiner Kampfphase) einen gegnerischen Klasse-1-Planeten zerstörst, gibst dir das **zwei** Siegpunkte.

- **Feindlicher Klasse-2-Planet durch Kampf zerstört**

Wenn du durch Kampf einen gegnerischen Klasse-2-Planeten (Basisplanet) zerstörst, erhältst du **drei** Siegpunkte.

Es gibt kein unteres Limit an Siegpunkten, d.h. du kannst bei Verlust von Siegpunkten auch weniger als 0 Siegpunkte haben.

3. Effekte & ausführl. Kartenerklärung

3.1 Effekt-Stapel / Rekurrente Abhandlung von Effekten

Wenn du einen Sofort- oder Unterbrechungseffekt von deiner Hand spielst (s. dazu auch folgende Kapitel), tritt der entsprechende Effekt nach Zahlung der Projektkosten (+eventueller Zusatzkosten) nicht sofort in Kraft, sondern der Effekt wird zuerst auf einen imaginären (also nicht wirklich existenten, sondern nur gedachten) Effekt-Stapel „gelegt“. Wenn nicht bereits ein solcher Stapel existiert, eröffnest du damit automatisch einen. Es existiert immer nur maximal ein Effekt-Stapel.

Bevor dein Effekt auf dem Effekt-Stapel nun in Kraft tritt, hat jeder Spieler nämlich die Möglichkeit, ebenfalls einen Sofort- oder Unterbrechungseffekt zu spielen/benutzen, der dann ebenfalls auf dem Effekt-Stapel landet – und zwar auf dem zuletzt auf diesen Stapel gelegten Effekt. Erst wenn kein Spieler mehr einen weiteren Effekt auf den Stapel spielen möchte, werden die Effekte des Stapels abgehandelt und zwar in rekurrenter (=rückwärtiger) Reihenfolge, d.h. der zuletzt auf den Stapel gelegte Effekt tritt zuerst in Kraft.

Diese Verfahrensweise erlaubt es jedem Spieler, auf Effekte eines anderen Spielers zu „antworten“. Will beispielsweise ein gegnerischer Spieler eines deiner Schiffe zerstören, kannst du mit einem Unterbrechungseffekt „antworten“, der den gegnerischen Effekt außer Kraft setzt (s. Abb.).

Da dein Effekt vor dem gegnerischen in Kraft tritt (rekurrente Ab-



handlung der Effekte), würde dieses Vorhaben gelingen und du hättest den gegnerischen Effekt erfolgreich neutralisiert. Natürlich kann auch dein Gegner wiederum versuchen, durch das Spielen einer ähnlichen Karte deinen Effekt zu neutralisieren, bevor dieser eintritt. Dann wäre natürlich dein Effekt neutralisiert und dieser könnte daher die Zerstörung des Schiffes durch den gegnerischen Effekt dann nicht mehr verhindern.

Aber keine Panik! Der Effekt-Stapel wird im eigentlichen Spiel selten ausgenutzt, d.h. es wird meistens ein Effekt gespielt/benutzt und kein anderer Spieler möchte auf diesen Effekt „antworten“, so daß der Effekt sofort in Kraft tritt. Aber leider muß ja auch alles selten benutzte möglichst ausführlich erklärt werden.

Du kannst andere Effekte nur neutralisieren, solange sie sich noch auf dem Effekt-Stapel befinden. Sobald ein Effekt eintritt und abgehandelt wird, ist dies nicht mehr möglich. Sobald ein Effekt-Stapel abgehandelt ist (es befinden sich also keine Effekte mehr auf ihm), ist er damit nicht mehr existent. Ist der oberste Effekt eines Effekt-Stapels ein Soforteffekt, darfst du auf diesen Stapel Sofort- oder Unterbrechungseffekte spielen. Ist der oberste Effekt jedoch ein Unterbrechungseffekt, darfst du nur Unterbrechungseffekte auf den Stapel spielen. Möchte kein Spieler mehr weitere Effekte auf den Stapel legen, wird der oberste Effekt abgehandelt (und danach vom imaginären Stapel entfernt). Danach hat nun wiederum jeder Spieler die Möglichkeit, auf den folgenden Effekt des Stapels wieder weitere Effekte zu stapeln, solange bis wiederum kein Spieler weitere Effekte stapeln möchte - usw.

Wenn ein Effekt abgehandelt wird, treten alle Auswirkungen (viele Effekte haben gleich mehrere Auswirkungen auf das Spiel) des Effektes gleichzeitig ein, falls nicht eine best. Abfolge angegeben ist. Mit Eintritt des Effektes ist der Effekt abgehandelt und jeder Spieler kann dann z.B. auf Auswirkungen des Effektes mit dafür vorgesehenen Unterbrechungseffekten reagieren (s.Kap. 3.3).

3.2 Soforteffekte (v.d. Hand gespielt)

Auch einige Phänomene können einen Soforteffekt auslösen, in diesem Kapitel beschränken wir uns jedoch der Einfachheit halber zunächst auf von der Hand gespielte Soforteffekte:

Beachte, daß Soforteffekte immer nur einen temporären Effekt („Temporäreffekt-Regel“) auf das Spiel ausüben. Wenn nicht ausdrücklich ein Wirkungszeitraum angegeben ist, verfallen alle diese Soforteffekte zu gewissen Zeitpunkten im Spiel (s. Kap.2.3.8, 2.4.3 und 2.4.15). Einige Soforteffekte (wie auch fast alle Unterbrechungseffekte) wirken sogar nur für einen winzigen Moment, wie z.B. ein Soforteffekt, der ein Schiff im Spiel zerstört.

Soforteffekte können nur in den Effektphasen (Ereignisphase, Hauptphase, Kampfeffektphase 1-3) gespielt werden, und das auch nur, wenn sie für die jeweilige Phase (s. 3.2.1 unter A) zulässig sind. Du mußt nicht am Zug sein, um einen Soforteffekt spielen zu können.

3.2.1 Der nötige Input

Wenn du einen Soforteffekt von deiner Hand spielen möchtest, mußt du verschiedene Dinge in der folgenden Reihenfolge beachten:

A) Ausspielbeschränkungen

Es gibt Soforteffekte, die du nur zu ganz bestimmten Zeiten im Spiel spielen darfst. Wenn ein Soforteffekt Ausspielbeschränkungen hat, sind eines oder mehrere der folgenden Symbole am rechten Kartenrand zu finden (KEP=Kampfeffektphase):



Ereignisphase



Hauptphase



KEP1



KEP2



KEP3

Dabei können diese Symbole verschiedene Farben haben (vgl. dazu auch Kapitel I.5). Ein Soforteffekt mit rotem [€] würde damit bedeuten, daß die Karte nur in einer gegnerischen Ereignisphase gespielt werden darf. Ein Soforteffekt mit grünem [€] dürfte von dir nur in deiner Ereignisphase gespielt werden und mit blauem [€] in einer beliebigen Ereignisphase. Auch hier sind die verschiedenen Farben mit „Dellen“ markiert. Soforteffekte ohne Ausspielbeschränkungen können beliebig in allen Effektphasen gespielt werden.

B) Festlegung des Ziels

Viele Soforteffekte „zielen“ auf eine andere Karte im Spiel oder auf einen Spieler. Das Ziel ist meistens als Symbol dargestellt, seltener ist es im Kartentext angegeben. Folgende Symbole können, wie in Kapitel I.5 beschrieben, in verschiedenen Farben auftreten:



Ist z.B. das erste Symbol (Schiff) in Blau zu sehen, darfst du als Ziel ein beliebiges Schiff im Spiel wählen. Dabei spielt die Klassifizierung des Schiffes keine Rolle - wohingegen bei dem zweiten Symbol ausschließlich ein Klasse-1-Schiff gewählt werden dürfte und bei dem dritten Symbol ausschließlich ein Klasse-2-Schiff.

Die gleiche Farbkodierung gilt, wenn die Karte auf einen Spieler zielt - das letzte Symbol in Rot würde daher auf einen gegnerischen Spieler zielen usw.

Folgendes Symbol verfügt über keine Farbkodierung:



Diese Karte darf als Ziel nur den Spieler haben, der gerade am Zug ist.

Du darfst einen Soforteffekt natürlich nur spielen, wenn du alle verlangten Ziele festlegen kannst. Die Zielfestlegung ist unabhängig vom Zustand der Ziel-Karte, es sei denn, es wird ausdrücklich eine aktive oder deaktivierte Karte als Ziel verlangt.

Neben den normalen Farben der Symbole (rot, grün, blau = feindlich, eigen, beliebig) gibt es auch noch die „Farbe“ Schwarz, welche Opferung bedeutet. Spielst du beispielsweise einen Soforteffekt mit einem schwarzen Schiff als Ziel, so mußt du eines deiner aktiven Schiffe wählen, welches das Ziel sein soll (und die entsprechende Karte als Bedingung der Opferung deaktivieren) - siehe dazu Kapitel 4.2.

Auf verdeckte Schiffe (z.B. angreifende Schiffe in Kampfeffektphase 2) darfst du nur Effekte spielen, die ausdrücklich ein verdecktes Ziel erlauben.

Soforteffekte können in aller Regel nur auf Karten im Spiel und auf Spieler zielen (Unterbrechungseffekte können zusätzlich noch auf andere Effekte im Effekt-Stapel zielen). Wenn ein Soforteffekt nach mehreren Zielen verlangt, darf jede Karte im Spiel nur maximal einmal das Ziel sein.

C) Projektkosten + Zusatzkosten/Bedingungen

Einige Soforteffekte haben neben den Projektkosten zusätzliche Kosten, die nun „gezahlt“ werden müssen, bevor der Effekt der Karte auf den Effekt-Stapel gelegt werden kann. Diese Kosten sind auf einer entsprechenden Karte als Bedingung angeführt. **Alle Bedingungen müssen erfüllt sein, bevor du die Karte spielen darfst.**

Neben der zusätzlichen Zahlung von Einfluß- oder TEC-Punkten kann auch der Wurf mit einem W6, das Deaktivieren einer Karte im Spiel oder andere Aktionen als Bedingung angeführt sein.

Alle Aktionen, die nicht als Bedingung aufgeführt sind, gehören zum Effekt und werden erst getätigt, wenn der Effekt in Kraft tritt!

Anmerkung: Einige wenige Effekte verlangen die Erfüllung der Bedingung vor Festlegung eines Zieles, da die Zahl der Ziele durch die Bedingung (z.B. Würfelwurf) festgelegt wird - dies ist aber die Ausnahme.

Einige Soforteffekte besitzen einen variablen Wert (X). Welchen Wert X besitzt, ist entweder angegeben oder, falls dies nicht der Fall ist, kannst du den Wert selbst wählen.

3.2.3 Die Karte wird gespielt

Nachdem du alle Forderungen aus dem vorigen Kapitel erfüllt hast, kannst du die Karte endlich ausspielen. Dein Effekt landet damit auf dem Effekt-Stapel und die Karte (der Soforteffekt) wird abgeworfen. Bevor nun dein Effekt abgehandelt wird, hat jeder Spieler, wie in Kapitel 3.1 beschrieben, die Möglichkeit, weitere Effekte auf den Effekt-Stapel zu „legen“.

Wurde dein Soforteffekt nicht durch einen Unterbrechungseffekt neutralisiert, tritt der entsprechende Effekt endlich in Kraft (falls er an der Reihe ist). Dabei kann es passieren, daß der entsprechende Effekt oder Teile des Effektes ohne Wirkung „verpuffen“, weil sich inzwischen durch andere Effekte, die im Stapel gespielt wurden und vorher eintraten, die Spielsituation verändert hat und/oder eine Ausführung des Effektes (oder eines Teiles des Effektes) generell nicht möglich ist. Tritt beispielsweise ein Effekt in Kraft, der zwei Zielplaneten reaktiviert und einer der beiden ist schon aktiv, wirkt der Effekt daher nur bei dem deaktivierten Planeten. Oder verlangt ein Effekt von dir (nicht als Bedingung) die Zerstörung von zwei Schiffen in deinem Besitz und du hast nur ein Schiff im Spiel, so wirst du natürlich nur das eine zerstören.

Genauso kann es passieren, daß du beispielsweise einen Soforteffekt spielst, der nur in Kampfeffektphase I gespielt werden darf, und dein Gegner antwortet im Effekt-Stapel mit einem Soforteffekt, der die Kampfphase vorzeitig beendet. Da der Soforteffekt des Gegners vor deinem in Kraft tritt, hat dein Soforteffekt automatisch keine Wirkung, da er nur in KEP I gespielt werden darf, das Spiel sich jedoch bereits wieder in der Hauptphase befindet (durch den gegnerischen Soforteffekt).

Wenn bei Eintritt des Soforteffekts ein verlangtes Ziel des Soforteffekts nicht mehr vorhanden ist, hat der Soforteffekt ebenfalls keine Wirkung mehr.

3.3 Unterbrechungseffekte

Unterbrechungseffekte sind vergleichbar mit den Soforteffekten, sie

können jedoch zu Zeitpunkten gespielt/benutzt werden, die ein Soforteffekt nicht zulassen würde, denn sie unterbrechen das Spiel oder bestimmte Spielmechanismen an einer bestimmten Stelle. Entweder ist bei einem entsprechenden Unterbrechungseffekt angegeben, wann er gespielt werden darf, oder, falls dies nicht der Fall ist, darf er zu einem beliebigen Zeitpunkt gespielt werden. Die meisten Unterbrechungseffekte gelten nur einen Moment (weil sie z.B. einen folgenden Effekt im Effekt-Stapel neutralisieren). Ansonsten gilt die Regel des Temporär-Effektes, wie schon in Kapitel 3.2 beschrieben. Ebenso wie bei Soforteffekten muß du nicht am Zug sein, um einen U-Effekt spielen/benutzen zu können.

Tritt in einem Effekt-Stapel ein Effekt in Kraft (z.B. ein Soforteffekt, der eines deiner Schiffe zerstört), können alle Spieler auf Auswirkungen dieses Effektes mit Unterbrechungseffekten reagieren, die dafür zulässig sind (z.B. „Spiele diese Karte, wenn eines deiner Schiffe zerstört wird.“).

Falls ein Spieler auf Auswirkungen des Effektes reagieren möchte und z.Zt. kein Effektstapel existiert (weil der o.g. Soforteffekt der letzte Effekt auf dem Stapel war), wird einer erzeugt, der sich auf den verlangten Zeitpunkt bezieht. Existiert jedoch bereits ein Effekt-Stapel (z.B. mit weiteren Soforteffekten, die noch nicht abgehandelt sind), liegt nun der verlangte Zeitpunkt (=die Zerstörung deines Schiffes) imaginär auf dem Effekt-Stapel, und Unterbrechungseffekte, die sich auf diesen Zeitpunkt beziehen, können darauf gestapelt werden. Ist der letzte Unterbrechungseffekt abgehandelt, der sich auf einen bestimmten Zeitpunkt bezog (-> der Zeitpunkt lag ja imaginär unter diesem U-Effekt), ist dieser Zeitpunkt dann automatisch verstrichen (bzw. ebenfalls abgehandelt) und es können daher auch keine weiteren U-Effekte gespielt werden, die sich auf diesen Zeitpunkt beziehen.

Tritt in einem Effekt-Stapel ein Unterbrechungseffekt in Kraft, der über den Verbleib einer (z.B. zerstörten) Karte entscheidet, so haben alle späteren Effekte, die ebenfalls über den Verbleib derselben Karte entscheiden, keinen Effekt mehr, da der Verbleib ja schon geregelt wurde.

3.4 Phänomene

Anders als bei Sofort- und Unterbrechungseffekten bleiben Phänomene, sobald sie erfolgreich gespielt wurden, für längere Zeit im Spiel (bis sie zerstört oder aus dem Spiel entfernt werden oder das Spiel zuende ist), da es sich um bleibende Karten handelt. Ein erfolgreich ausgespieltes Phänomen kommt aktiv ins Spiel.

3.4.1 Effektypen

Im Spiel unterscheidet man Phänomene mit vier verschiedenen Effekten auf das Spiel:

- **Soforteffekt**

Alle Phänomene, die Kosten verlangen und nicht ausdrücklich als Unterbrechungseffekt oder Spieeffekt wirken, sind Phänomene mit Soforteffekt.



Sobald du ein solches Phänomen aktivierst (also die Aktivierungskosten vor dem ersten Doppelpunkt plus eventueller zusätzlicher Aktivierungskosten gezahlt hast), wirkt es genauso wie ein gespielter Soforteffekt, d.h. der Effekt wird auch auf den Effekt-Stapel gelegt und kann dort auch neutralisiert werden. Ebenso kann es daher auch nur in den Effektphasen benutzt (aktiviert) werden.

Ein Phänomen kann in einem Zug beliebig oft aktiviert werden, solange es sich aktiv im Spiel befindet. **Aber auch hier gilt die Temporäreffekt-Regel aus Kapitel 3.2**, die grundsätzlich für alle Sofort- und

Unterbrechungseffekte gilt, die keinen Wirkungszeitraum angegeben haben.

Einige Phänomene (wie z.B. das obige) verfügen über mehrere Effekte, die unabhängig voneinander aktiviert werden können, die Effekte sind dann durch eine Leerzeile voneinander getrennt - du kannst natürlich immer nur einen Effekt gleichzeitig benutzen.

• **Unterbrechungseffekt**

Auf den entsprechenden Phänomenen ist vermerkt, daß es sich um einen Unterbrechungseffekt handelt. Der Effekt wird, nachdem alle Kosten gezahlt wurden, wie ein gespielter Unterbrechungseffekt behandelt. Viele Phänomene mit U-Effekt können nur bei ganz bestimmten Ereignissen aktiviert werden (z.B. „..., wenn ein Schiff zerstört wird.“). Hast du die Auswahl zwischen mehreren möglichen Ereignissen (z.B. weil zwei Schiffe gleichzeitig zerstört werden), gib an, auf welches Ereignis du dich beziehst.

• **Permanent-Effekt**

Diese Phänomene erkennt man daran, daß sie keine Aktivierungskosten besitzen und einen permanenten Effekt auf das Spiel ausüben. Beispielsweise erhalten alle deine Schiffe durch die links abgebildete Karte einen permanenten Wertezuwachs (solange das Phänomen aktiv ist):



Permanent-Effekte können nicht auf einen Effekt-Stapel gelegt und abgehandelt werden, da sie ja permanent und ständig wirken - sie müssen daher auch nicht aktiviert werden, damit sie wirken. Ist das Phänomen deaktiviert, hat natürlich auch der Permanent-Effekt keine Wirkung.

• **Spieleffekt (vgl. Kap. 4.4)**

Auf den entsprechenden Phänomenen ist vermerkt, daß es sich um einen Spieleffekt handelt. Der Effekt eines solchen Phänomens wirkt sofort wenn die Aktivierungskosten gezahlt wurden und kann daher ebenfalls nicht auf einen Effekt-Stapel gelegt werden.

3.4.2 Ergänzende Regeln

Nur aktive Phänomene können einen Effekt auf das Spiel ausüben. Oft muß du, wenn du den Effekt eines Phänomens aktivieren willst, jenseibiges deaktivieren (gekennzeichnet durch einen roten Kreis mit Pfeil nach unten). Du kannst den Effekt des entsprechenden Phänomens dann natürlich erst wieder benutzen, wenn es reaktiviert wur-

de. Phänomene werden, wenn nicht durch andere Effekte verhindert, in der Reaktivierungsphase automatisch reaktiviert.

Bei einigen Phänomenen (meistens Phänomene mit Permanent-Effekt) mußt du beim Ausspielen ein permanentes Ziel festlegen – dies ist als Symbol angegeben oder explizit als „Ziel:“ definiert. Ist das Ziel eine deiner Karten im Spiel, lege das Phänomen neben die entsprechende Karte. Falls das Ziel eine Karte eines anderen Mitspielers ist oder ein Spieler selbst das Ziel ist, lege das Phänomen in deinen Spielbereich und stelle dir eine imaginäre Verbindung zum Ziel vor. Wie üblich kannst du das Phänomen nur spielen, wenn du ein gültiges Ziel festlegen kannst. Wird einem Phänomen im Spiel das permanente Ziel entzogen (weil z.B. der Planet zerstört wurde, auf den das Phänomen zielte), wird das Phänomen ebenso sofort zerstört.

Wenn du ein Phänomen aktivierst, welches im Effekt eine unterstrichene Passage besitzt (s.z.B. das Phänomen „Langstreckenrakete“ weiter oben), hat der Effekt ein variables Ziel (eben das unterstrichene), welches du beim Aktivieren des entsprechenden Effektes festlegen mußt. Freilich kann ein Effekt eines Phänomens mehrere Ziele haben, also mehrere unterstrichene Passagen. Die Festlegung der (gültigen) Ziele zählt zu den Aktivierungskosten, d.h. die Ziele müssen festgelegt sein, bevor der Effekt auf dem Effekt-Stapel landen kann. Da die Ziele variabel sind (nicht zu verwechseln mit den permanenten Zielen einiger Phänomene, die du ja nur einmal festlegst), kannst du bei jeder Aktivierung des Phänomens ein anderes Ziel festlegen. Hier gelten die üblichen Regeln zur Zielfestlegung, wie schon bei Soforteffekten erwähnt (nur gültige Ziele können gewählt werden / der Effekt wird nicht eintreten, falls das Ziel nicht mehr vorhanden ist / usw.). Falls das variable Ziel eine zu opfernde Karte ist, gelten die Regeln in Kapitel 4.2. Ein Phänomen mit variablem Ziel darf sich selbst normalerweise nicht als Ziel festlegen.

Einige wenige Phänomene haben als Aktivierungskosten OEP (Null EP) angegeben. Sie können kostenfrei (falls nicht noch weitere Kosten verlangt werden, wie z.B. die Deaktivierung eines Opfers) aktiviert werden. Die OEP sind zur Verdeutlichung, daß es sich nicht um einen Permanent-Effekt handelt, sondern um einen zu aktivierenden Effekt, der keine EP kostet.

Damit ein Effekt eines Phänomens auf dem Effekt-Stapel eintreten

kann, muß sich das entsprechende Phänomen zu diesem Zeitpunkt noch im Spiel befinden! Wurde es beispielsweise vor Effekteintritt durch einen anderen Effekt im Stapel zerstört, kann der Effekt des Phänomens dann nicht mehr eintreten.

3.5 Alien-Tec

Um eine Alien-Tec-Karte ausspielen zu können, benötigst du einen „unbesetzten“ Alien-Tec-Planeten im Spiel. Jeder Spieler darf jede Alien-Tec nur jeweils max. 1x im Spiel haben, und sie muß einem noch nicht von einer Alien-Tec belegten Alien-Tec-Planeten zugeordnet werden, d.h. du benötigst für zwei Alien-Tec-Karten auch zwei Alien-Tec-Planeten, um sie ausspielen zu können. Wird einer deiner Alien-Tec-Planeten zerstört, wird automatisch auch die zugehörige Alien-Tec-Karte zerstört. Alien-Tec zählt nicht als Zubehör für diesen Planeten und muß daher für alle Spieler sichtbar sein.

Weiterhin ist zu beachten, daß eine Alien-Tec-Karte deaktiviert ins Spiel kommt und solange natürlich keinen Effekt auf das Spiel hat. Alien-Tec-Karten werden aber auch automatisch in deiner Reaktivierungsphase reaktiviert.

Die meisten Alien-Tec-Karten besitzen einen Permanent-Effekt (vgl. Kap. 3.4.I), wenige einen beliebig oft nutzbaren Soforteffekt (erkennbar an den Aktivierungskosten, wie z.B. die Deaktivierung der Alien-Tec selbst – vgl. Phänomene mit Soforteffekt). Wird ein Alien-Tec-Planet deaktiviert, wird die eventuell vorhandene zugehörige Alien-Tec-Karte dadurch **nicht** deaktiviert (ebenso umgekehrt) – sie können also unabhängig voneinander agieren. Deaktivierte Alien-Tec-Planeten können allerdings keine Alien-Tec erhalten.

Einige Alien-Tec-Karten verlangen ein (permanentes) Ziel, welches du beim Ausspielen der Karte festlegst und danach nicht mehr verändern kannst (vgl. permanente Ziele von Phänomenen).

3.6 Schiffe

Wie schon in Kapitel I.3 erwähnt, gibt es zwei verschiedene Schiffsklassen: Schiffe der Klasse-1 bezeichnen kleine, wendige Schiffe und Schiffe der Klasse-2 große Kriegsschiffe. Du erkennst am Kartentyp-Symbol, um welche Klasse es sich handelt (Abb.2 Kap. I.3).

Jedes Schiff hat einen Angriffs- (rote Zahl, also die Bewaffnung des Schiffes) und einen Verteidigungswert (grüne Zahl, Schutzschirm des Schiffes), der auch im deaktivierten Zustand bestehen bleibt, da es sich um eine permanente Fähigkeit handelt (s. weiter unten). Sobald ein Schiff Schadenspunkte erhält, die seinen Verteidigungswert **übersteigen**, ist es zerstört. Ein Schiff mit einem Verteidigungswert von 2 muß demzufolge mind. 3 Schadenspunkte erhalten, damit es zerstört ist (und damit auf dem entsprechenden Schrotthaufen landet). Würde es nur 2 Schadenspunkte erhalten, wäre zwar der Schutzschirm des Schiffes nicht mehr existent, aber es würde immer noch ein „letzter Schuß“ benötigt, damit das Schiff auch tatsächlich zerstört würde. Ein Schiff behält ihm zugefügte Schadenspunkte solange, bis die Schutzschirme regenerieren (->Regenerationsphase). Da die Schutzschirme der Schiffe regelmäßig regenerieren, ist es normalerweise problemlos möglich, sich die Schadenspunkte eines noch nicht zerstörten Schiffes zu merken, falls dies nötig sein sollte. Sollten dabei Probleme auftauchen, kannst du auch Zählmarken verwenden, um Schadenspunkte „sichtbar“ zu machen.

Viele Schiffe verfügen über Fähigkeiten. Diese werden grundsätzlich wie Effekte von Phänomenen behandelt (s.Kap.3.4), mit folgender Ausnahme: **Permanent-Fähigkeiten gelten auch, wenn das Schiff deaktiviert ist!**

Falls eine Fähigkeit aktiviert werden muß (->Aktivierungskosten vor dem ersten Doppelpunkt), ist sie, wie schon bei den Phänomenen, ein Soforteffekt (falls nicht eine andere Effektart angegeben ist). Wenn du also z.B. eine Fähigkeit aktivierst, die als Kosten einen Würfelwurf verlangt („Du kannst einmal pro Zug mit einem W6 würfeln:“), ist dies ein Soforteffekt, und diese Fähigkeit kann daher auch nur in den Effektphasen benutzt werden und auch nur, wenn das Schiff aktiv ist.

Neben einigen *allgemeinen* Permanent-Fähigkeiten (Orter, Formationsflug, Traktorstrahl, s. Kap. 4.1), verfügt jeder Machtblock auch über eine *spezielle* Schiffs-Fähigkeit (Virtuell-Bildner, Kamikaze, E.M.I, Sabotage-Beschuß) - diese Fähigkeiten gelten zwar spieltechnisch auch bei deaktivierten Schiffen (weil es Permanent-Fähigkeiten sind), sie können in diesem Falle jedoch nicht eingesetzt/benutzt werden, da sie ein aktives Schiff voraussetzen (Erklärung d. Spezial-Fähigkei-

ten im Kapitel 4.1.8).

Wenn du ein Schiff erfolgreich ausspielst, gelangt es zwar aktiv ins Spiel, es kann jedoch erst in deinem folgenden Zug angreifen, da die Mannschaft das Schiff erst einmal besetzen muß. **Nur Schiffe, die zu Beginn eines Zuges bereits im Spiel waren (und aktiv sind), können angreifen oder geopfert werden oder eine Fähigkeit benutzen, die aktiviert werden muß.**

Weitere Informationen zu Schiffen s. auch Kapitel 4.1 (Kampf).

3.7 Schiffs-Zubehör

(Siehe auch Kapitel 3.6 -> Schiffsfähigkeiten)

Wie schon in Kapitel 1.5 beschrieben, wird Schiffs-Zubehör unter ein entsprechendes (aktives!) Schiff gespielt und jedes Schiff darf maximal 2 Zubehör-Karten besitzen. Manche Zubehör-Karten gelten nur für Klasse-1 bzw. Klasse-2-Schiffe - dies ist auf den entsprechenden Karten vermerkt. Du kannst dieses Zubehör zwar auch auf einen anderen Schiffs-Typ spielen, das Zubehör hat dann aber solange keinen Effekt. Ein Zubehör verleiht einem Schiff zusätzliche Fähigkeiten, daher ist auch, wenn ein Zubehör eine Deaktivierung verlangt, eine Deaktivierung des Schiffes gemeint, welches das Zubehör verwendet. Behandle die Fähigkeit des Zubehörs einfach so, als wäre es die vorgegebene Fähigkeit des Schiffes.

Sobald ein Schiff zerstört ist, wird, davon unabhängig, sein Zubehör ebenfalls zerstört.

Normalerweise teilst du, wenn du eine bleibende Karte ausspielen möchtest, deinen Mitspielern vor Zahlung der Projektkosten (und Erfüllung eventueller Bedingungen) mit, um welche Karte es sich handelt, um ihnen die Möglichkeit zu geben, dies z.B. mit Glückssteinen zu verhindern (s. Kap. 4.5). Bei Zubehör bist du dazu nicht verpflichtet! Wenn dich ein Spieler am Ausspielen einer Zubehör-Karte hindern will, so muß er das Risiko eingehen, daß er nicht weiß, welche Karte er jetzt genau verhindern wird.

Zubehör mit permanentem Effekt wirkt hier natürlich auch, wenn das Schiff deaktiviert ist. Wenn du die Fähigkeit eines Zubehörs mit permanentem Effekt *nicht* nutzen möchtest, bist du dazu auch nicht verpflichtet! Wenn z.B. eines deiner Schiffe durch ein Zubehör +2/+2

erhält und du teilst mit diesem Schiff Schaden aus, so kannst du auf den Einsatz des Zubehörs verzichten, um einen geringeren Schaden zu verüben - warum auch immer ...

3.8 Planeten

Genau wie bei Schiffen wirken permanente Fähigkeiten von Planeten auch, wenn der Planet deaktiviert ist. Mit Klasse-I-Planeten werden alle Planeten außer dem Basisplanet bezeichnet, welcher ein Klasse-2-Planet ist. Wie bei allen bleibenden Karten kannst du immer nur eine Fähigkeit (bzw. Effekt) eines Planeten gleichzeitig benutzen. Du kannst einen Industrie-Planeten also entweder deaktivieren, um einen TEC-Punkt zu erhalten, oder deaktivieren, um eine Fähigkeit eines Zubehörs zu benutzen, die die Deaktivierung des Planeten verlangt. Beides gleichzeitig ist nicht zulässig.

Planeten besitzen einen Angriffs- und Verteidigungswert, der sich genauso verhält wie der von Schiffen. Ein Planet muß also (Verteidigungswert+1) Schadenspunkte erhalten, damit er zerstört ist.

3.9 Planeten-Zubehör

Dieses Zubehör wird wie Schiffs-Zubehör behandelt (permanente Effekte wirken daher auch bei deaktivierten Planeten), nur eben für Planeten.

4. Spezielle Spielmechanismen

4.1 Der Kampf

(Im folgenden Kapitel gehen wir der Einfachheit halber davon aus, daß du der angreifende Spieler, also am Zug bist)

4.1.1 Die Vorbereitung

Wenn du in deiner Hauptphase einen Angriff deklarieren möchtest, kündigst du diesen Angriff zuerst einmal an, um deinen Mitspielern die Möglichkeit zu geben, vorher (also in deiner Hauptphase) noch Karten auszuspielen oder Effekte benutzen zu können. Die Ankündigung eines Angriffs verpflichtet dich nicht zur späteren tatsächlichen Deklaration des Angriffs. Falls du also z.B. einen Angriff angekündigt hast und ein anderer Spieler in deiner Hauptphase noch einen Soforteffekt spielt, mußt du daraufhin den Angriff nicht durchführen, wenn du dies nicht mehr wünschst.

Sobald du aber den Angriff deklariert hast, nennst du das Ziel deines Angriffs (ein gegnerischer Planet, aktiv oder deaktiviert) und deklarierst die Schiffe, mit denen du angreifen möchtest. Damit befindest du dich dann in deiner Kampfphase. Du kannst nur einmal pro Zug einen Angriff deklarieren (ankündigen kannst du ihn, wenn nötig, mehrmals).

Nach den verlangten Deklarationen folgt Kampfeffektphase I, in der alle Spieler Effekte benutzen können, die für diese Phase zulässig sind. Ein Spieler kann in dieser Phase z.B. versuchen, die Kampfrunde (bzw. Kampfphase) vorzeitig zu beenden.

Nach Beendigung von KEP I folgt die Kampf-Regenerationsphase, in der die Schutzschirme aller Schiffe im Spiel (auch die der deaktivierten) regenerieren. Zudem verfallen alle temporären Effekte, die nicht ausdrücklich bis zu einem bestimmten Zeitpunkt gelten, und dein Punkte-Speicher entleert sich.

4.1.2 Deine Kampfhand & Auslegung deiner Schiffe

Nun bildest du deine Kampfhand, wie in Kap. 2.4.4 beschrieben. Falls ein angreifendes Schiff nicht auf die Kampfhand genommen werden darf (durch einen bestimmten Effekt), wird sein Angriffsvorhaben

dadurch nicht verändert. Lege es direkt und unverdeckt in die Kampfzone, ohne es auf die Kampfhand zu nehmen.

Du kannst deine angreifenden Schiffe nun einzeln angreifen lassen oder in Verbänden organisieren. Ein einzeln angreifendes Schiff zählt dabei spieltechnisch als ein Verband mit einem Schiff. Ein Verband darf aus beliebig vielen Schiffe bestehen, und du darfst mit beliebig vielen Verbänden angreifen. Nachdem du die Schiffe verdeckt (oder unverdeckt) in die Kampfzone gelegt hast, mache dem verteidigenden Spieler klar, welche Schiffe einzeln und welche Schiffe als Verband angreifen. Alle deine Schiffe, die verdeckt angreifen, dürfen eventuell vorhandenes Zubehör komplett verdecken. Niemand außer dir darf deine verdeckten Schiffe einsehen oder berühren.

Wenn du alle Schiffe von deiner Kampfhand ausgelegt hast und aus irgendeinem Grunde Zubehör überbehalten hast, wird dieses Zubehör zerstört.

Falls ein angreifender Spieler verdeckte Schiffe fehlerhaft auslegt (z.B. ein Klasse-2-Schiff ohne Ladekapazität hat unberechtigterweise ein Klasse-1-Schiff geladen), gilt folgendes: Alle Schiffe mit Fehlern werden sofort zerstört, wenn dies festgestellt wird, und der Spieler verliert einen Siegpunkt.

4.1.3 Ladekapazität von Klasse-2-Schiffen

Klasse-2-Schiffe, die über eine Ladekapazität verfügen, können neben der maximalen Anzahl von 2 Zubehör-Karten pro Schiff noch eine Anzahl in Höhe der Ladekapazität an Klasse-1-Schiffen aufnehmen, sofern sich alle beteiligten Schiffe auf deiner Kampfhand befinden. Geladene Schiffe gelten solange als Zubehör (aus dem Klasse-1-Schiffs-Symbol wird so temporär bis zum Ende der Kampfphase ein Schiffszubehör-Symbol) und werden auch so behandelt, außer daß sie nicht gegen das Limit von 2 Zubehör-Karten zählen, sondern gegen das Limit an Ladekapazität.

Ein geladenes Klasse-1-Schiff erhöht den Angriffswert des Klasse-2-Schiffs um seinen Angriffswert. Das Klasse-1-Schiff bleibt solange geladen, wie die Kampfphase andauert und sich das Klasse-2-Schiff im Kampf befindet. Das geladene Klasse-1-Schiff verliert solange alle Fähigkeiten und darf kein extra Zubehör besitzen, da es ja selbst als Zubehör zählt. Zudem wird das geladene Schiff natürlich

zerstört, falls das Klasse-2-Schiff zerstört wird. Nur der Angreifer kann den Effekt der Ladekapazität nutzen - dem Verteidiger bleibt einfach zu wenig Zeit, um im Verteidigungsfall auch noch Klasse-2-Schiffe zu beladen.

4.1.4 Der Verteidiger deklariert seine Schiffe / Ortung

Als nächstes deklariert der verteidigende Spieler (Kap. 2.3.5) seine verteidigenden Schiffe und legt sie zur Verdeutlichung in seine Kampfzone, ohne sie bereits den Angreifern zuzuordnen. Nur aktive Schiffe können gewählt werden.

Falls ein oder mehrere von diesen Schiffen über einen Ort verfügen, kann der Spieler diese nun einsetzen. Ein Schiff, das mehrmals über die Fähigkeit „Ort“ verfügt, hat damit aber nicht mehrere Orte (dies gilt auch für die Fähigkeiten Formationsflug, Traktorstrahl und alle Spezialfähigkeiten)!

Mit einem Ort der Klasse-I kann ein verdecktes Schiff geortet werden (das Schiff wird damit bei erfolgreicher Ortung unverdeckt), und mit einem Ort der Klasse-2 kann zusätzlich noch eventuell vorhandenes Zubehör geortet werden (du darfst zusätzlich das entsprechende Zubehör inspizieren).

Möchte der verteidigende Spieler den Ort eines oder mehrerer seiner Schiffe benutzen, so legt er zuerst das Ziel jeder Ortung fest und danach erst tritt die Ortung ein, alle georteten Schiffe werden offengelegt und geortetes Zubehör darf inspiziert werden.

Daraufhin folgt Kampfeffektphase 2.

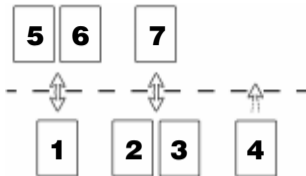
4.1.5 Zuordnung der verteidigenden Schiffe / Sichtung der Schiffstypen

Nun ordnet der Verteidiger seine deklarierten Schiffe deinen Schiffen zu, ebenfalls einzeln oder in Verbänden (Kap. 2.3.7).

Als nächstes offenbarst du deine noch verdeckten Schiffe (Zubehör muß nun wieder zumindest im unteren Teil sichtbar sein). Alle Schiffe des verteidigenden Spielers mit einem Ort der Klasse-2 können diesen nun benutzen, um Schiffszubehör von deinen Schiffen zu orten.

4.1.6 Ein kurzes Zwischenbeispiel

Die Kampfzonen könnten zu diesem Zeitpunkt beispielsweise so aussehen:



Hier befinden sich deine angreifenden Schiffe (1-4) im unteren Teil. Diese Schiffe können verdeckt oder unverdeckt sein - wenn du nicht durch Effekte daran gehindert wirst, greifst du wahrscheinlich immer mit verdeckten Schiffen (von deiner Kampfhand) an, da du so gegenüber dem Verteidiger einen größeren Vorteil hast. Deine Schiffe verfügen möglicherweise über Zubehör, dies ist aber für dieses Beispiel unerheblich.

Gehen wir also davon aus, daß du nach Bildung deiner Kampfhand deine Schiffe 1-4 verdeckt zu 3 Verbänden (1,2+3,4) ausgelegt hast. Dein Gegner deklarierte daraufhin seine verteidigenden Schiffe (5,6,7), ohne sie bereits deinen Verbänden zuzuordnen. Nach KEP2 ordnet der Verteidiger seine Schiffe wie oben dargestellt deinen Schiffen zu. Wenn er nicht einige deiner verdeckten Schiffe orten konnte, muß er sie „blind“ zuordnen, ohne zu wissen, welches Schiff er jetzt genau mit welchem blockt. Schiff 4 kann als einziges ungeblocktes Schiff zum Planeten vorstoßen, wenn du der Meinung bist, dieses Vorhaben könnte sich lohnen (sprich: die Zerstörung des Planeten zur Folge haben). Wenn es im weiteren Verlauf der Kampfphase zur Schadensverrechnung kommt, ergeben sich folgende Kampfgruppen:

- (1) wird von (5) und (6) geblockt
- (2) und (3) werden von (7) geblockt
- (4) kämpft gegen den angegriffenen Planeten, falls es vorstößt

4.1.7 Vorstoß-Deklaration / Letzte Kampfeffektphase

Doch zurück zur allgemeinen Erklärung:

Nun mußt du dich entscheiden, welche deiner Schiffe zum Planeten vorstoßen wollen. Du kannst nur aktive Schiffe dafür deklarieren, die vom verteidigenden Spieler nicht geblockt wurden. Du bist nicht verpflichtet, mit Schiffen zum Planeten vorzustößen (ungeblockte Schiffe, die nicht vorstoßen, befinden sich zwar weiterhin im Kampf, kämpfen aber gegen keinen direkten Gegner). **Ein einmal geblocktes Schiff gilt auch weiterhin als geblockt, auch wenn es durch Effekte plötzlich keinem blockenden Schiff mehr gegenübersteht.**

Nun folgt Kampfeffektphase 3 und damit die letzte Möglichkeit, Soforteffekte zu spielen/benutzen, die den Kampf beeinflussen sollen.

Nach KEP 3 stoßen alle dafür deklarierten Schiffe zum Planeten vor, sofern sie noch aktiv und ungeblockt sind (sie bilden gemeinsam einen Verband). Danach müssen alle am Kampf beteiligten Schiffe und der angegriffene Planet (falls Schiffe zu ihm vorstoßen) ihr Zubehör offenbaren.

4.1.8 Spezialfähigkeiten von Schiffen

Als nächstes können Schiffe, die über Spezialfähigkeiten verfügen, diese einsetzen, falls sie aktiv sind. Falls eine Spezialfähigkeit eingesetzt werden soll, muß der entsprechende Spieler einen Würfelwurf ablegen (die Erfolgsprobe der Spezial-Fähigkeit). Nur wenn das Ergebnis eine 3 oder höher ist, ist die Erfolgsprobe gelungen. Pro Schiff darf nur einmal pro Zug versucht werden, eine Spezialfähigkeit einzusetzen, auch wenn es über mehrere verfügt.

• **Virtuellbildner (LFT)**

Das Schiff generiert ein Abbild von sich selbst und versucht so, ein gegnerisches Schiff in die Irre zu führen. Falls der Einsatz eines Virtuell-Bildners erfolgreich verläuft, befindet sich dein Schiff ab sofort nicht mehr im Kampf und entgeht so den Schadenspunkten, die es von gegnerischen Schiffen erhalten würde.

• **Sabotagebeschuß (Forum Raglund)**

Ein Schiff mit dieser Fähigkeit kann Schwachstellen im Schutzschirm

eines gegnerischen Schiffes aufspüren und gezielt ein Zubehör zerstören. Falls du diese Fähigkeit erfolgreich einsetzen kannst, darfst du sofort das Zubehör eines zu wählenden blockenden Schiffes oder, falls du der Verteidiger bist, eines geblockten Schiffes einsehen und eines davon auswählen. Das gewählte Zubehör wird nach der Abhandlung der Spezialfähigkeiten zerstört.

- **Elektromagnetischer Impuls (E.M.I., Kristallimperium)**

Bei erfolgreichem Einsatz wird der Schutzschirm eines zu wählenden Schiffes, welches das entsprechende Schiff blockt oder von ihm geblockt wird, so penetriert, daß ein elektromagnetischer Impuls nach innen abgestrahlt wird, der alles Zubehör nach Abhandlung der Spezialfähigkeiten lahmlegt (unbenutzbar macht), solange die restliche Kampfphase andauert (der Effekt eines Zubehörs, das schon aktiviert und abgehandelt wurde, bleibt natürlich weiterhin bestehen - ein Permanent-Effekt wird aber unterbunden).

- **Kamikaze (Galactic Guardians)**

Wenn die Erfolgsprobe erfolgreich verläuft, erhält ein gegnerisches Schiff in derselben Kampfgruppe (also ein blockendes oder geblocktes Schiff) nach Abhandlung der Spezialfähigkeiten X Punkte Schaden und das Kamikaze-Schiff wird zerstört. X ist die Summe des Angriffs- und Verteidigungswertes des Kamikaze-Schiffes.

Schlägt die Erfolgsprobe fehl, wird das Kamikaze-Schiff zerstört, ohne daß es Schaden austeilen kann.

Diese Spezialfähigkeiten können nur von Klasse-I-Schiffen durchgeführt werden, da die Effektivität von der Schnelligkeit bzw. Wendigkeit eines Schiffes abhängt. Außerdem können diese Spezialfähigkeiten nur gegen feindliche Schiffe eingesetzt werden, nicht gegen Planeten. Sobald ein Schiff zum Vorstoß deklariert wurde, kann es keine Spezialfähigkeit mehr einsetzen.

4.1.9 Schadensverrechnung/Traktorstrahl/ Formationsflug

Nach der Abhandlung der Spezialfähigkeiten beginnt die „Schadensverrechnung“. Dazu wählst du einen Verband, der von gegnerischen Schiffen geblockt wurde (dies ist die erste Kampfgruppe). Nun verteilst du den Schaden (plus natürlich etwaige Boni durch eingesetz-

tes Zubehör mit permanentem Effekt oder Boni durch temporäre Effekte), den jedes deiner Schiffe in dieser Kampfgruppe austellt, beliebig als Schadenspunkte (=Kampfschaden) auf gegnerische Schiffe in derselben Kampfgruppe.

Deaktivierte Schiffe teilen keinen Schaden aus.

Falls ein (aktives) Schiff in einer Kampfgruppe über die Fähigkeit „Traktorstrahl“ verfügt, kann diese vor Eintritt des Schadens eingesetzt werden, d.h. du wählst ein gegnerisches Schiff in derselben Kampfgruppe, das dann am Ende der Kampfphase deaktiviert wird. Nachdem du nun alle Schadenspunkte verteilt hast, verteilt nun der Verteidiger die Schadenspunkte, die seine Schiffe ausüben, auf deine Schiffe (natürlich ebenfalls nur innerhalb derselben Kampfgruppe). Der Schaden deiner Schiffe und der der gegnerischen Schiffe tritt gleichzeitig ein, sobald die Kampfgruppe abgehandelt ist. In diesem Moment hat jeder Spieler noch die Möglichkeit, mittels speziellen Unterbrechungseffekten Schadenspunkte zu verhindern. Aber auch ein Schiff mit der Fähigkeit Formationsflug kann dazu sehr hilfreich sein: Falls du diese Fähigkeit nun einsetzen möchtest (wirkt als Spieleffekt), kannst du den Schaden eines deiner Schiffe, welches sich in derselben Kampfgruppe befindet, auf das Schiff mit Formationsflug umleiten (nur 1x pro Schiff mit Formationsflug einsetzbar). Dies hat zwar in den meisten Fällen die Zerstörung des Formationsflug-Schiffes zur Folge, aber das andere (dir anscheinend wichtigere) Schiff wird dadurch wahrscheinlich gerettet.

Wenn nun alle Kampfgruppen abgehandelt sind, teilen alle Schiffe, die zum Planeten vorstießen, ihren Schaden auf den Planeten aus, und der Besitzer des Planeten kann die Schadenspunkte (Angriffswert des Planeten) beliebig auf die vorstoßenden Schiffe verteilen. Auch diese Schäden treten gleichzeitig ein. Danach ist die Schadensverrechnung beendet und es werden alle vorstoßenden Schiffe deaktiviert.

Wird ein angegriffener Planet zur Schadensverrechnung durch Kampf zerstört, erhält der angreifende Spieler dafür die entsprechenden Siegpunkte.

4.2 Die Opferung

Wenn du einen Effekt spielst/benutzt, der die Opferung einer Karte im Spiel verlangt, mußt du zuerst ein gültiges Opfer als Ziel wählen - das

Ziel muß aktiv sein! Sobald du also eine aktive Karte als Ziel festgelegt hast, wird sie deaktiviert. Dies zählt bei einem gespielten Effekt als Bedingung (die nicht extra angeführt ist), bei einem aktivierten Effekt zu den Aktivierungskosten (ebenfalls nicht extra angeführt). Sobald der Effekt, der die Opferung verlangte, abgehandelt wird, wird das (wahrscheinlich noch deaktivierte) Opfer als Teil des Effektes schließlich geopfert, sofern es noch im Spiel ist. Sollte das Opfer jedoch nicht mehr im Spiel sein (weil es z.B. durch einen Effekt im Effekt-Stapel vorher zerstört wurde), tritt der Effekt, der die Opferung verlangte, natürlich nicht ein: **Ein Effekt, der eine Opferung verlangt, kann nur eintreten, wenn die Opferung erfolgreich durchgeführt wird.**

Geopferte Karten gelangen nicht auf deinen Schrotthaufen oder Planetenablagestapel (sie werden geopfert, nicht zerstört), sondern werden aus dem Spiel entfernt. Du kannst natürlich nur Karten opfern, die du im Spiel hast. Angegriffene Planeten oder Schiffe, die sich im Kampf befinden (also als Verteidiger oder Angreifer deklariert sind und den Kampf noch nicht verlassen haben), können nicht geopfert werden.

Zubehör-Karten werden als einziger Kartentyp nicht deaktiviert, wenn sie geopfert werden sollen, und sie können auch geopfert werden, wenn das zugehörige Schiff oder der zugehörige Planet deaktiviert ist.

Wird ein Schiff oder Planet mit Zubehör geopfert, wird das Zubehör nicht mitgeopfert, sondern einfach nur zerstört. Es gelangt also im Regelfall auf den Schrotthaufen.

Da eine bleibende Karte sich selbst nicht als Ziel festlegen darf, können Karten auch normalerweise nicht sich selbst geopfert werden (außer es ist, wie üblich, explizit vermerkt).

4.3 Timing

Bevor ein Spieler von einer Phase in eine andere wechselt (z.B. von der Ereignisphase in die Aufbauphase), muß er allen Spielern die Möglichkeit geben, vorher noch Effekte zu spielen/benutzen. Du brauchst nicht unbedingt jeden Spieler vorher zu befragen, es genügt, wenn du so langsam in eine neue Phase wechselst, daß ein anderer Spieler die

Möglichkeit hat, dich mit einem „STOP!“ von seinem Vorhaben zu unterrichten. Ebenso solltest du das Ausspielen von Karten nicht zu schnell tätigen, da ein anderer Spieler vielleicht noch etwas dagegen unternehmen möchte und auf jeden Fall die Chance zu einem „STOP!“ haben muß!

Falls zwei oder mehr Spieler zum gleichen Zeitpunkt in einer Phase eine Karte spielen oder einen Effekt benutzen/nutzen wollen und sich nicht einigen können, wer das Vorrecht hat, haben Effekte immer den Vorrang vor Nicht-Effekt-Karten (Phänomene, Schiffe usw.). Desweiteren hat ein Unterbrechungseffekt immer Vorrang vor einem Soforteffekt. Bei Spiel- und Permanent-Effekten stellt sich die Frage nach Vorrang nicht (sie wirken sofort/ständig). Ansonsten hat derjenige Spieler das Vorrecht, der gerade am Zug ist. Konnte auch dadurch keine Entscheidung gefunden werden (z.B. in einem Mehr-Spieler-Spiel), wird diese durch einen Würfelwurf herbeigeführt, der nicht durch Effekte beeinflussbar ist.

4.4 Spieleffekte

Spieleffekte wirken sofort und können normalerweise nicht von Unterbrechungseffekten unterbrochen werden, außer es ist explizit vermerkt. Spieleffekte sind **nicht** an einen Effekt-Stapel gebunden! Falls es erforderlich sein sollte, können Spieleffekte auch von mehreren Spielern simultan getätigt werden.

Einige Beispiele für Spieleffekte:

- Das Deaktivieren eines Planeten, um EP oder TP zu erhalten.
- Als Bedingung aufgeführte Zusatzkosten/Aktionen eines gespielten Effektes sowie Aktivierungskosten v. Phänomenen, Zubehör, etc.
- Die Deaktivierung eines Opfers.
- Die Opferung von Planeten, um Siegpunkte zu erhalten.
- Die Benutzung von Glückssteinen.
- Die Deaktivierung eines von einem Traktorstrahl getroffenen Schiffes
- Fähigkeiten wie Orter, Traktorstrahl, Formationsflug und alle Spezialfähigkeiten.
- usw.

4.5 Glückssteine

Der Einsatz eines Glückssteins zählt als Spieleffekt.

- Mit einem Glücksstein kannst du einen Schadenspunkt verhindern, wenn dieser eintritt.
- Mit zwei Glückssteinen kannst du **einmal pro Zug** einen soeben von dir gezogenen, noch nicht ausgespielten Planeten ablehnen und statt dessen einen neuen ziehen (der abgelehnte Planet wird permanent aus dem Spiel entfernt).
- Mit drei Glückssteinen kannst du **zu Beginn deines Zuges** eine Karte von deinem Schrotthaufen auf deine Hand nehmen (also noch vor deiner Reaktivierungsphase).
- Schließlich kannst du mit vier Glückssteinen das Ausspielen einer beliebigen Ressourcenkarte (Soforteffekt, U-Effekt, Schiff, Phänomen usw.) verhindern, und zwar **nachdem** der entsprechende Spieler die Projekt- und Zusatzkosten/Bedingungen der Karte gezahlt/erfüllt hat und sie ins Spiel bringen bzw. den Effekt auf den Effekt-Stapel legen möchte. Die entsprechende Karte wird dann komplett neutralisiert, gelangt also nicht ins Spiel bzw. der Effekt gelangt nicht auf den Effekt-Stapel. Außer bei Zubehör-Karten muß dir ein Gegenspieler ja immer vor Zahlung der Projektkosten mitteilen, welche Karte er ausspielen will.

4.6 Andockende & unterliegende Karten

Durch bestimmte Effekte (meist durch ein Phänomen ausgelöst) können deine aktiven Karten im Spiel an andere deiner Karten „andocken“. Deaktiviere dazu die andockende Karte und lege sie, inkl. Zubehör und Zählsteinen (falls vorhanden), neben die dafür vorgesehene Karte. Solange eine Karte angedockt ist, befindet sie sich zwar weiterhin im Spiel und kann auch ganz normal von äußeren Effekten beeinflusst werden (z.B. zerstört werden), sie kann jedoch nicht reaktiviert werden und tut dies auch **nicht** automatisch in der Reaktivierungsphase. Will ein Effekt eine angedockte Karte reaktivieren, ist der Effekt für diese Karte wirkungslos, da eine angedockte Karte immer deaktiviert ist. Sobald eine Karte „entdockt“, sich also wieder normal im Spiel befindet, wird sie wieder reaktiviert.

Falls von dir verlangt wird, eine Karte unter eine andere Karte zu

legen (nicht zu verwechseln mit Zubehör für Planeten und Schiffe), befindet sich die unterliegende, komplett verdeckte Karte nicht im Spiel und kann daher nur von Effekten beeinflusst werden, die dies explizit vorsehen. Du darfst deine unterliegenden Karten aber jederzeit einsehen, andere Spieler natürlich nicht.

Wird eine Karte zerstört oder permanent aus dem Spiel entfernt, an der andere Karten angedockt sind bzw. unter der andere Karten liegen, werden natürlich auch die angedockten bzw. unterliegenden Karten zerstört. Bei einer Opferung werden die unterliegenden oder angedockten Karten ebenfalls zerstört.

4.7 Handhabung von Karten/Effekten

Bleibende Karten, die deaktiviert sind, haben normalerweise keinen Effekt auf das Spiel. Hiervon ausgenommen sind spezielle Effekte auf einigen Karten, die die Handhabung der Karte/des Effektes klären. Du erkennst diese Effekte daran, daß sie in eckigen „[...]“ Klammern stehen. Diese Effekte wirken immer, selbst wenn die Karte deaktiviert ist. Auch wenn du ein Zubehör (eines Schiffes oder Planeten) mit permanentem Effekt nicht nutzen möchtest, wirken die vielleicht vorhandenen Effekte in den eckigen Klammern trotzdem. Bestimmte Effekte können sogar wirken, wenn die entsprechende Karte auf deinem Schrotthaufen liegt.

4.8 Ergänzende Regeln

- Bei widersprüchlichen Effekten haben Permanent-Effekte und Effekte in eckigen Klammern eine höhere Wertigkeit als Soforteffekte. Bei widersprüchlichen Effekten mit gleicher Wertigkeit wird ausgewürfelt (nicht durch Effekte beeinflussbar), wer das Vorrecht erhält, falls sich die betroffenen Spieler nicht einigen können. Gehen die Effekte von demselben Spieler aus, entscheidet der Spieler natürlich selbst.
- Treten mehrere Effekte zu einem gleichen Zeitpunkt (z.B. am Ende eines Zuges) in Kraft und ist eine Festlegung der Abhandlungsreihenfolge unbedingt nötig, wird dies durch einen Würfelwurf (nicht durch Effekte beeinflussbar) entschieden, falls sich die betreffenden Spieler nicht einigen können.

- Du bist nicht verpflichtet, mit einem Schiff Kampfschaden auszu- teilen, wenn du dies nicht wünschst.
- Wenn Zählsteine zerstört werden, gelangen sie natürlich nicht auf den Ablagestapel, sondern sind damit nicht mehr im Spiel.
- Zwingt dich ein Effekt zum Abwurf von Karten und hast du nicht mehr genügend Karten auf der Hand, mußt du alle Karten abwerfen. Mußt du als eine Bedingung Karten abwerfen, kannst du allerdings nicht weniger Karten abwerfen als gefordert.
- Wenn ein Effekt vom Angriffs- oder Verteidigungswert eines Schiffes oder Planeten spricht, ist immer der modifizierte Wert gemeint – also Zubehör mit permanentem Effekt (auf Wunsch) und Effekte eingerechnet –, außer es wird explizit nach dem Basiswert gefragt.
- „Ausspielen“ oder „gespielt“ bedeutet immer eine **von der Hand gespielte Karte**, die ins Spiel gebracht werden soll (bei bleibenden Karten) bzw. deren Effekt auf den Effekt-Stapel gelegt werden soll (bei Sofort- und Unterbrechungseffekten). „Erfolgreich gespielt“ heißt bei einem Sofort- oder Unterbrechungseffekt, daß der von der Hand gespielte Effekt auf dem Effekt-Stapel landete, und bei bleibenden Karten, daß die Karte ins Spiel gelangte (also nicht z.B. durch den Einsatz von Glückssteinen verhindert wurde).
- Wird ein Planet, der das Ziel eines Angriffs ist, vor der Schadensverrechnung zerstört (keine Siegpunkte!) oder befinden sich keine Schiffe mehr im Kampf, stoppt die Kampfphase augenblicklich.
- „Schaden durch Kampf“ oder „Zerstörung durch Kampf“ bedeutet immer, daß der Schaden bzw. die Zerstörung während der Schadensverrechnung in einer Kampfphase eintrat. Schaden, der außerhalb der Schadensverrechnung eintritt, zählt nicht als Kampfschaden. Gleiches gilt für die Zerstörung im Kampf.
- Dein Basisplanet zählt nicht als rohstoffreicher oder Industrie-Planet, auch wenn er TP oder EP liefert.
- Gespielte Soforteffekte, die die Erfüllung einer Bedingung vor der Zielfestlegung verlangen (weil durch einen Würfelwurf z.B. die Anzahl der Ziele festgelegt wird), die geforderte Anzahl an Zielen aber nicht festgelegt werden kann, werden ohne Wirkung abgeworfen.
- Wenn ein Schiff oder Planet einen Verteidigungswert von unter 0 hat, ist es nicht zerstört, es sei denn, es erhält einen oder mehrere Schadenspunkte.

- Darfst du dir eine Karte mit **bestimmten Eigenschaften** (z.B. eine **violette** Karte) aus einem verdeckten Kartenstapel suchen, mußt du sie als Beweis danach allen Spielern zeigen (zumindest die relevanten Informationen, im genannten Fall die violette Farbe der Karte).
- Wenn der Effekt einer Karte nur 1x pro Zug benutzt werden darf (gilt natürlich auch, falls der entsprechende Effekt später neutralisiert wird, denn er muß ja erst benutzt werden, damit er neutralisiert werden kann), gilt dies immer nur für die entsprechende Karte - du darfst einen solchen Effekt also nicht aktivieren, die entsprechende Karte mit einem anderen Effekt später reaktivieren und den Effekt im selben Zug nochmals benutzen. Wenn du aber die gleiche Karte noch ein weiteres Mal im Spiel hast, darf auch der Effekt dieser Karte natürlich 1x pro Zug benutzt werden.
- Wenn dein Gegenspieler das Spiel verloren hat und du dich noch im Spiel befindest, hast du damit automatisch gewonnen.

4.9 Regeln für drei und für vier Spieler

4.9.1 „Dreiecks-Spiel“ (drei Spieler)

Es wird gespielt wie im 2-Spieler-Spiel und zwar im Uhrzeigersinn – deine beiden Mitspieler sind dabei spieltechnisch gegnerische Spieler, auch wenn du mit einem von ihnen eine vorübergehende Koalition eingehen solltest. Du darfst mit deinen Gegnern zwar verhandeln, aber niemand ist gezwungen, sich an eventuelle Absprachen zu halten – daher ist hier Vorsicht geboten!

Falls ein Spieler angreifen möchte, muß er sich für einen Gegenspieler (=Planet) entscheiden. Falls eine Karte mit roten Ausspielbeschränkungen ein rotes Ziel (oder *gegnerisches* Ziel) verlangt, so darf das Ziel nur eine Karte des Spielers sein (oder er selbst, falls ein gegnerischer *Spieler* verlangt wird), der gerade am Zug ist.

Wird ein Spieler angegriffen und erhält der angreifende Spieler für den Angriff Siegpunkte, so erhält der verteidigende Spieler befristeten Schutz vom vierten Machtblock, der nicht von einem Spieler übernommen wurde - d.h. der verteidigende Spieler ist so lange vor einem erneuten Angriff geschützt (=es kann kein Angriff gegen ihn deklariert werden), bis der derzeitige Angreifer seinen nächsten Zug beendet hat.

4.9.2 „Über Kreuz“ (vier Spieler in zwei Teams)

Bei dieser Spielvariante bilden jeweils zwei Spieler eine „Interessengemeinschaft“ und sitzen sich dabei jeweils gegenüber, da ihre Planetengebiete relativ weit auseinander liegen. Daher ist eine quadratische Spielfläche am besten geeignet. Durch diese Anordnung ist immer abwechselnd ein Spieler des einen und dann des anderen Teams am Zug – die Reihenfolge verläuft im Uhrzeigersinn. Die Spieler, die zusammenspielen, haben einen gemeinsamen Siegpunkte-Speicher – es gelten die gleichen Siegbedingungen wie im normalen Spiel. Jeder Spieler eines Teams kann also jeweils seinen letzten Zug ausrufen, wenn das Team über 6 oder mehr Siegpunkte verfügt. Das Team hat gewonnen, sobald einer der Spieler seinen letzten Zug erfolgreich überstanden hat, das Team also zu Anfang seines nächsten Zuges immernoch über 6 oder mehr Siegpunkte verfügt. Verläßt ein Spieler das Spiel (z.B. durch Kapitulation), kann der andere Spieler trotzdem versuchen, das Team zum Sieg zu führen (der Zug des nicht mehr am Spiel teilnehmenden Spielers entfällt dann komplett).

Kapituliert ein Spieler eines Teams oder hat ein Spieler verloren, kann der andere Spieler noch versuchen, das Spiel zu gewinnen.

Ansonsten agiert jeder Spieler völlig autonom, er kann jedoch von seinem Mitspieler, falls dieser einverstanden ist, TEC- und Einflußpunkte erhalten, allerdings im Tauschverhältnis von 2:1. Jeder Spieler kann immer nur **einen** gegnerischen Spieler (=Planeten) angreifen. Falls eine Karte mit roten Ausspielbeschränkungen ein rotes Ziel (oder gegnerisches Ziel) verlangt, so darf auch hier das Ziel nur eine Karte des Spielers sein (oder er selbst, falls ein gegnerischer **Spieler** verlangt wird), der gerade am Zug ist.

Die Farbe „Grün“ bezeichnet hier wirklich nur deine Karten/deine Phasen und nicht auch die Karten/Phasen deines Mitspielers. Nur blaue Ziele können daher auf Karten deines Mitspielers zielen.

Ein Spieler darf mit seinem Mitspieler keine spielrelevanten Informationen austauschen, mit Ausnahme der Frage nach Transfer von EP oder TP oder um spieltechnische Ereignisse zu klären. Falls um Einsatz gespielt werden soll, erhalten die gewinnenden Spieler die Einsatz-Karte des jeweiligen Verlierers zu ihrer Rechten.

4.9.3 „2-Paar-Spiel“ (vier Spieler in zwei Teams)

Hier sitzen die beiden Spieler, die zusammenspielen, nebeneinander und ihren Gegnern gegenüber – denn die jeweiligen Planetengebiete eines Teams liegen hier ziemlich nah beieinander. Die Spieler, die ein Team bilden, haben einen gemeinsamen Zug und Siegpunkt-Speicher und wechseln jeweils in eine neue Phase, wenn beide Spieler soweit sind (es sind also immer zwei Spieler gleichzeitig in einer gemeinsamen Phase; kein Spieler kann ohne seinen Mitspieler in eine neue Phase wechseln) – ansonsten handeln beide Spieler autonom. Verläßt ein Spieler das Spiel, kann der Mitspieler das Team immer noch zum Sieg führen.

Auch bei dieser Spielvariante kann man von seinem Partner TEC- oder Einflußpunkte im Tauschverhältnis 2:1 erhalten, und ein grünes Ziel bezeichnet wirklich nur die eigenen Karten.

Nur ein Spieler kann mit seinen Schiffen einen Angriff starten – der andere Spieler bleibt solange außen vor. Der Angreifer nennt das Ziel seines Angriffs (gegnerischer Planet) und die Spieler des anderen Teams entscheiden, wer von ihnen den Planeten verteidigen wird. Der andere Spieler bleibt ebenfalls außen vor. Die beiden nicht am Kampf beteiligten Spieler können daher nur Karten ohne oder mit blauen Ausspielbeschränkungen spielen (der Mitspieler des Verteidigers auch mit roten Ausspielbeschränkungen), da sie sich ja nicht in einer eigenen Kampfphase befinden.

Jeder Spieler darf in die Karten seines jeweiligen Mitspielers sehen und es dürfen auch spielrelevante Informationen ausgetauscht werden (um z.B. eine spezielle Strategie zu planen).

Falls um Einsatz gespielt wird, erhalten die Gewinner die Einsatzkarte des jeweils gegenüberstehenden Verlierers.

5. Einführungsspiel & Index

Die Grundprinzipien dieses Spielsystems lassen sich am besten anhand eines Beispielspiels erklären:

Sascha und Tina treten gegeneinander an. Sascha übernimmt die Führung der LFT und Tina die der Galactic Guardians. Sascha hat sich seinen blauen Basisplaneten herausgesucht und Tina ihren violetten. Zusätzlich suchen sich beide einen Industrie-Planeten heraus. Beide starten also mit ihrem jeweiligen Basisplanet und einem Industrie-Planeten. Nachdem beide ihren Planeten- und Ressourcen-Stapel gemischt haben und der Gegenspieler abgehoben hat, bestimmen sie per Zufall, wer das erste Spiel beginnt. Die Wahl fällt auf Tina, und nun ziehen beide ihre Start-Hand von jeweils vier Ressourcen-Karten, ohne dem Gegenspieler die Möglichkeit zu geben, die Karten einzusehen. Tina beginnt nun ihren ersten Zug. Zu Beginn eines jeden Zuges werden alle deaktivierten Karten des entsprechenden Spielers reaktiviert, sofern dies nicht durch einen bestimmten Effekt verhindert wird. Da Tina erst zwei Planeten im Spiel hat und beide aktiv sind, wird natürlich nichts reaktiviert.

Als nächstes beginnt Tinas Einflußphase. In dieser Phase treten Effekte bestimmter Karten in Kraft, und es können Sofort- und Unterbrechungseffekte gespielt/benutzt werden, falls sie für diese Phase zulässig sind. Auch hier passiert in diesem ersten Zug nichts.

Nun beginnt Tinas Aufbauphase. Zuerst zieht sie eine Planetenkarte von ihrem Planetenstapel. Es ist ein Alien-TEC-Planet. Diesen kann sie zu Beginn des Spiels nicht gebrauchen, da sie sich zuerst mit einigen Schiffen absichern möchte und daher TEC-Punkte benötigt - ein Alien-Tec-Planet kann jedoch weder TEC- noch Einfluß-Punkte liefern. Daher setzt Tina zwei Glückssteine ein, um den Planeten ablehnen zu können. Dazu entfernt sie den Planeten aus dem Spiel (der Planet wird auf dem Stapel für dauerhaft entfernte Karten deponiert). Als Ersatz zieht sie einen neuen Planeten. Tina hat Glück gehabt, denn ihr „Ersatzplanet“ ist ein Industrie-Planet, den sie neben ihre anderen Planeten legt.

Im zweiten Teil der Aufbauphase werden nach Wahl ein oder zwei Ressourcenkarten gezogen. Tina entscheidet sich für das Ziehen von zwei Ressourcenkarten. Tina hat nun 6 Karten auf der Hand und befindet sich nach der Aufbauphase direkt in der Hauptphase. Nur

Raumlinse [Icon] [Icon] [Icon]



U | M

U | M

Raumlinse [Icon] [Icon] [Icon]

Copyright © 2008 by Fantasy Flight Games. Alle Rechte vorbehalten. Fantasy Flight Games ist ein eingetragenes Warenzeichen von Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games ist ein eingetragenes Warenzeichen von Fantasy Flight Games.

Bruchlandung [Icon] [Icon] [Icon]



E

Das Ziel wird zerstört.
Der Besitzer des Ziels kann 1 EP (als Unterbrechungseffekt) zahlen, um das Schiff auf die Hand zu nehmen.

Abwehr: Zerstört ein Schiff während Bruchlandung, wird ein Unterbrechungseffekt auf dieses Schiff ausstrahlen.

Bruchlandung [Icon] [Icon] [Icon]

Copyright © 2008 by Fantasy Flight Games. Alle Rechte vorbehalten. Fantasy Flight Games ist ein eingetragenes Warenzeichen von Fantasy Flight Games.

Konterversuch [Icon] [Icon] [Icon]



Ziel: Ein Effekt im Effekt-Stapel
Bedingung: Würfle mit einem WS.
1-2: Kein Effekt
3-6: Das Ziel wird neutralisiert.

Copyright © 2008 by Fantasy Flight Games. Alle Rechte vorbehalten. Fantasy Flight Games ist ein eingetragenes Warenzeichen von Fantasy Flight Games.

Konterversuch [Icon] [Icon] [Icon]

Abgefangen! [Icon] [Icon] [Icon]



Ziel: Ein Effekt im Effekt-Stapel
Bedingung: Destruiere eines deiner aktiven Schiffe.
Das Ziel wird neutralisiert.

Copyright © 2008 by Fantasy Flight Games. Alle Rechte vorbehalten. Fantasy Flight Games ist ein eingetragenes Warenzeichen von Fantasy Flight Games.

Abgefangen! [Icon] [Icon] [Icon]

in der Hauptphase können Schiffe, Zubehör, Phänomene und Alien-Technologien ausgespielt werden, und zwar auch nur von dem Spieler, der am Zug ist.

Tinas Basisplanet kann ihr entweder einen TEC- oder einen Einfluß-Punkt liefern, wenn sie ihn deaktiviert. Zudem hat sie noch zwei Industrie-Planeten, die ihr zusammen 2 TEC-Punkte liefern können. Sie verfügt in diesem Zug also entweder über 3 TEC-Punkte oder 2 TEC-Punkte + 1 Einfluß-Punkt. Tina schaut in die Ressourcen-Karten auf ihrer Hand und findet ein Schiff (s.Abb.), dessen Projektkosten 3 TP betragen. Tina ist erfreut darüber, zu einem solch frühen Zeitpunkt schon ein Schiff ins Spiel bringen zu können, und deaktiviert alle ihre Planeten, um die nötigen Technologie-Punkte zu erhalten. Beim Deaktivieren des Basisplaneten gibt sie an, daß sie durch ihn 1 TP erhalten möchte. Nach dem Deaktivieren der 3 Planeten hat Tina nun 3 TP in ihrem Punkte-Speicher und kann damit die Projektkosten des Schiffs bezahlen. Tina sagt: „Für die 3 TEC-Punkte in meinem Speicher spiele ich dieses Schiff...“. Tina spielt ihr Schiff aus, und ihr Speicher ist damit entleert. Sascha inspiziert die ausgespielte Karte. Es handelt sich um ein 2/3-Schiff („Raumlinsen“) der Klasse-I, d.h. ein kleines Schiff mit einer Angriffsstärke (rote Zahl) von 2 und einer Verteidigungsstärke (grüne Zahl) von 3.

Da Tina nun alle ihre Planeten deaktiviert hat und deshalb keine TP oder EP mehr erhalten kann, kann sie keine weiteren Karten ausspielen. Da sie ihr Schiff erst in diesem Zug ausgespielt hat, kann sie mit ihm auch noch nicht angreifen (die Mannschaft muß das Schiff erst einmal besetzen). Tina kann mit diesem Schiff erst in ihrem nächsten Zug angreifen, da ein Schiff nur zu einem Angriff benutzt werden darf, wenn es zu Beginn des Zuges schon im Spiel war. Jedoch könnte sie das Schiff in Saschas Zug zur Verteidigung einsetzen (falls Sascha mit Schiffen angreifen würde), dies wird jedoch nicht nötig sein, da Saschas Schiffe (falls er in seinem Zug überhaupt welche ausspielen kann) den gleichen Restriktionen unterliegen.

Tina erklärt ihren Zug für beendet, und Sascha ist an der Reihe. Sascha zieht eine Planetenkarte - einen rohstoffreichen Planeten (kann 1 EP liefern). Sascha überlegt kurz und akzeptiert dann den Planeten. Nachdem er nun ebenfalls zwei Ressourcen-Karten gezogen hat, befindet er sich in seiner Hauptphase. Sascha hat zwar ein Schiff auf

der Hand, benötigt dafür aber 4 TP. Er hat jedoch nur maximal 2 TP zur Verfügung. Er hat zwar ein Planeten-Zubehör auf der Hand, welches 2 TP kosten würde - dann wäre jedoch sein Basisplanet deaktiviert und könnte ihm keinen Einfluß-Punkt mehr liefern, den er gleich noch nutzen will. Also erklärt Sascha seinen Zug für beendet. Tina denkt, nun erst einmal leichtes Spiel zu haben, und reaktiviert in ihrer Reaktivierungsphase ihre deaktivierten Planeten. Als sie gerade eine Planetenkarte ziehen will, unterbricht sie Sascha mit einem „Stopl“. Sascha möchte noch einen Soforteffekt in Tinas Ereignisphase ausspielen, bevor diese beendet ist, und zahlt dafür 2 EP als Projektkosten. Die Karte, die er spielen möchte („Bruchlandung“, s. Abb.), zielt auf ein beliebiges gegnerisches Klasse-I-Schiff im Spiel, erkennbar an dem roten Schiff mit einer „I“. Ein blaues Schiff würde auf ein beliebiges Schiff zielen (also ein eigenes Schiff **oder** ein gegnerisches) und ein grünes auf eines seiner Schiffe. Du darfst eine Karte mit einem Ziel nur dann ausspielen, wenn du ein gültiges Ziel festlegen kannst. Zudem kann die Karte „Bruchlandung“ nur in der gegnerischen Ereignisphase gespielt werden (erkennbar an dem roten „E“ als Ausspielbeschränkung), aber diese Forderung hat Sascha ja erfüllt.

Sascha bestimmt Tinas Schiff als Ziel der Karte. Da nun alle Forderungen von Saschas Effekt erfüllt sind, landet sein Effekt auf dem sogenannten Effekt-Stapel, und die Karte (Bruchlandung) wird abgeworfen (auf den Schrotthaufen).

Der Effekt-Stapel ist nicht wirklich vorhanden, sondern existiert nur in deiner Vorstellung und regelt die Reihenfolge von Effekten. Jeder Sofort- oder Unterbrechungseffekt wird nach Erfüllung aller Forderungen (Projektkosten, Zielfestlegung usw.) zuerst auf den Effekt-Stapel gelegt, und jeder Spieler kann darauf dann mit einem weiteren Effekt „antworten“, der dann ebenfalls auf dem Effekt-Stapel landet. Möchte kein Spieler mehr weitere Effekte „stapeln“, wird der Effekt-Stapel in umgekehrter Reihenfolge abgebaut, d.h. der zuletzt auf den Stapel gelegte Effekt tritt zuerst in Kraft und kann damit folgende Effekte im Stapel beeinflussen. Aber verfolgen wir dazu am besten weiter das Einführungsspiel:

Würde Saschas Effekt (der sich ja noch auf dem imaginären Effekt-Stapel befindet) nun eintreten, wäre Tinas Schiff zerstört. Das Schiff

würde dann auf Tinas Schrotthaufen gelangen, wenn sie nicht 1 EP „an den Effekt“ zahlt, um es statt dessen auf die Hand nehmen zu können (s. Kartentext). In diesem Falle wäre Tina natürlich gezwungen, das Schiff erneut für die entsprechenden Projektkosten auszuspielen. Aber Tina hat schon die entsprechende Karte parat! Tina deaktiviert ihren Basisplaneten für einen Einfluß-Punkt und spielt den Unterbrechungseffekt „Konterversuch“, der auf einen Effekt im Effekt-Stapel zielt und diesen Effekt neutralisieren kann, falls der Konterversuch erfolgreich verläuft (s.Abb.). Tina legt als Ziel natürlich Sascha's „Bruchlandung“ fest – der Effekt befindet sich ja noch auf dem Effekt-Stapel. Ein erfolgreicher Konterversuch würde damit den Effekt der Karte „Bruchlandung“ neutralisieren. Sascha hat zwar „Abgefangen!“ (s.Abb.) auf der Hand, mit dem er wiederum Tinas Unterbrechungseffekt neutralisieren könnte (und damit seine Karte „Bruchlandung“ normal wirken würde) – jedoch hat Sascha nicht mehr genügend Einfluß-Punkte und auch kein Schiff, das er deaktivieren könnte (siehe Kartentext).

Damit Tinas Konterversuch überhaupt wirken kann, muß sie als Bedingung für ihren „Konterversuch“ mit einem W6 würfeln, um das Effektergebnis der Karte festzulegen. Tina würfelt eine „5“ und hätte damit Saschas „Bruchlandung“ erfolgreich neutralisiert, wenn ihr Effekt auf dem Effekt-Stapel nun eintreten würde. Da Sascha nichts gegen Tinas Konterversuch tun kann, wird der Effekt-Stapel von oben her abgehandelt und damit tritt der Effekt von Tinas Karte ein und ihr Schiff ist vorerst gerettet, da ja Saschas Effekt außer Kraft gesetzt wurde.

INDEX

+

+I/+I-Zählsteine 14

A

Ablagestapel 16

Aktivierungskosten 31

Alien-Tec 9, 34

Andockende Karten: *Siehe* Karten:
andockende

Angriff

ankündigen 39

deklarieren: *Siehe* Deklaration:
Angriff

Aus dem Spiel entf. Karten: *Siehe*
Karten: aus dem Spiel
entfernen

Ausspielbeschränkungen 26

B

Bedingungen 28

D

Deaktivieren: *Siehe* Karten:
Deaktivieren

durch Vorstoß/Traktorstrahl ... 23

Deck

fehlerhaft zusammengebautes 10

Konstruktion 15

Deklaration

Angreifende Schiffe 21, 39

Angriff 21, 39

Verteidigende Schiffe 22, 41

Vorstoßende Schiffe 22, 43

E

E.M.I.: *Siehe* Elektromagnetischer
Impuls

Effekt-Stapel 24, 29

Effektphasen: *Siehe* Phase:
Effektphasen

Einfluß-Punkte 7

Einsatz 18

Elektromagnetischer Impuls 44

F

Farben 7, 27

Formationsflug 44

G

Glückssteine 18, 48

H

Handhabung von Karten/Effekten 49

K

Kamikaze 44

Kampf 39

-gruppe 44

-hand 21, 39

-zone 16, 40

Beispiel 42

Vorbereitung 39

Kapitulation 9

Karten

Aktive 11

andockende 48

aus dem Spiel entfernen 17

bleibende 9

deaktivieren 10

geopferte: <i>Siehe</i> Opferung	
reaktivieren	11
unterliegende	48
Kartenstapel	16

L

Ladekapazität: *Siehe*Schiffe:
Ladekapazität

N

Niederlage	9
------------------	---

O

Opferung	45
Orter: <i>Siehe</i> Ortung	
Ortung	22, 41

P

Phänomene	9, 31
aktivieren	31
Ergänzende Regeln	32
mit Permanent-Effekt	32
mit permanentem Ziel	33
mit Soforteffekt	31
mit Spieleffekt	32
mit Unterbrechungseffekt	32
unterstrichene Passagen	33
variable Ziele	33

Phase

Aufbauphase 1	19
Aufbauphase 2	19
Effektphasen	26
Ereignis-	19
Haupt-	19
Kampf-	20
Kampf-Regenerations-	21, 23
Kampfeffektphase 1	21
Kampfeffektphase 2	22
Kampfeffektphase 3	22

Reaktivierungs-	18
Regenerations-	20
Technologieaustausch-	19
Planeten	37
Alien-Tec-	7
Basisplaneten	7
Industrie-	7
Klasse-1-	7
Klasse-2-	7
Rohstoffreiche	7
Zubehör	8, 37
Planetenstapel	16
Projektkosten	12, 28
Punkte-Speicher	12

R

Reaktivieren: <i>Siehe</i> Karten: Reaktivieren	
Rekurrente Abhandlung	24
Ressourcenstapel	16

S

Sabotagebeschuß	43
Schadensverrechnung	23, 44
Schiffe	8, 34
Fähigkeiten	35
Ladekapazität	40
Permanent-Fähigkeiten	35
Spezialfähigkeiten	23, 43
verdeckte	28, 40
Zubehör	8, 36
Schrotthaufen	16
Sichtung	
Schiffstypen	22, 41
Zubehör	23
Sieg	9
Siegpunkte	9, 23
Soforteffekte	8
von der Hand gespielt	26

Spezialfähigkeiten: <i>Siehe</i> Schiffe: Spezialfähigkeiten	Zählsteine	10
Spielbeginn	Ziel	13
Spielbereich	Festlegung	27
Spieleffekte	Zubehör	13
Spießfläche	für Planeten: <i>Siehe</i> Planeten: Zubehör	
Spielmaterialien	für Schiffe: <i>Siehe</i> Schiffe: Zubehör	
T	Zug	
Technologie-Punkte	Ablauf	18
Temporäreffekt-Regel	Ende des Zuges	20
Timing	letzten Zug ausrufen	9
Traktorstrahl	Zuordnung	
Typen-Symbole	Verteidigende Schiffe	22, 41
	Zusatzkosten	28
U		
Unterbrechungseffekte		8, 29
unterliegende Karten: <i>Siehe</i> Karten: unterliegende		
V		
Verbleib einer Karte		30
verdeckte Schiffe: <i>Siehe</i> Schiffe: verdeckte		
verloren		10
Virtuellbildner		43
Vorstoß		23
W		
W6: <i>Siehe</i> Würfel: sechsseitiger		
widersprüchliche Effekte		49
Würfel		
sechsseitiger		10
X		
X		28
Z		
Zählmarker: <i>Siehe</i> Zählsteine		