



AGE OF GALAXY

SPIELANLEITUNG

Prolog

Der Silberne Halbmond – eine neue Galaxie mit unermesslichen Ressourcen – wurde unerwarteterweise während einer interstellaren Expedition entdeckt. Nur kurze Zeit später sammeln sich dort zahlreiche Zivilisationen wegen unterschiedlichster Interessen. Und du, der mächtige Anführer deiner Art, sollst deine eigene Allianz schmieden und die richtigen Entscheidungen treffen, um das beste Imperium in diesem Zeitalter der Galaxie zu erschaffen.

Spielmaterial



8 Systemkarten



1 Aktionstafel



1 Ansehenstafel



1 G&A-Tafel



5 Handelskarten



64 Aktionswürfel
(je 16 in 4 Farben)



1 Hinweistafel



4 Creditzähler



4 Produktivitätszähler



4 Spieltafeln



1 Solovariante-Karte



40 Fraktionskarten



4 Hinweiskarten



1 Marker der
Galaktischen Flotte



5 Planetenmarker



4 Zugreihenfolgemarken



9 Erkundungsmarker



12 Einflussmarker
(Wert 1)



24 Marker für Relikte/
Entdeckungen (Wert 1)



3 Einflussmarker
(Wert 3)



4 Marker für Relikte/
Entdeckungen (Wert 6)



36 Kreuzer
(je 9 in 4 Farben)

Übersicht

In **Age of Galaxy** kontrolliert ihr alle jeweils eine enge Allianz, die meist aus 3 Fraktionen besteht. Der Begriff „Allianz“ bezieht sich immer auf die Kombination an aufgedeckten Karten, die vor euch liegen, und nicht auf tatsächliche Verbündete in Form von anderen Personen, die mit euch mitspielen.

Im Verlauf von 5 Runden müsst ihr Allianzen bilden, Ressourcen managen und Aktionen durchführen, um möglichst viele Siegpunkte (SP) zu sammeln. Wer von euch am Ende des Spiels die meisten SP gesammelt hat, gewinnt.

Symbole und Bedeutungen



Credits – eine Art Ressource



Produktivität – Produziert Credits in der Produktionsphase



Entdeckung – eine Art Ressource



Einfluss – eine Art Ressource



Ansehen – eine SP-Quelle. Legt eure Würfel aufeinander, wenn bereits ein Würfel auf einem Feld liegt.



Relikt – eine Quelle für SP



Kreuzer – nützlich für Krieg und Erkundung. Maximal 5 im Spielbereich



Stärke – Auflöser für Gleichstände in der Kriegsphase; bestimmt auch die Anzahl von , die man nach einem Krieg behält.



Technologie – Verbesserungen, die durch Erforschen freigeschaltet werden



Fortgeschrittene Technologie, deren Erforschung eine zusätzliche  erfordert



Fähigkeiten auf den Fraktionskarten, die am Ende der Produktionsphase aktiviert werden können



Fähigkeiten, die während des eigenen Zuges beliebig oft aktiviert werden können. Sie stehen auf der Hilfstafel und den Fraktionskarten



Fähigkeiten, die bei der Einführung einer Fraktion aktiviert werden können. Sie stehen auf den Fraktionskarten



Fähigkeiten, die bei Aktivierung beliebig oft ausgeführt werden können



Besiedelter Planet – eine Quelle für SP



Entwickelter Planet – eine Quelle für SP



Mit einem  besetzter Planet – bringt der Person, die ihn ursprünglich besiedelt hat, keine SP mehr



Ressourcen von links nach rechts umwandeln



Immer wenn die linke Bedingung erfüllt ist, darf der Effekt auf der rechten Seite ausgeführt werden.

N

Erhalte Anzahl „N“
Beispiel:  erhalte „N“ Ansehen

x N

Zahle Anzahl „N“
Beispiel:  zahle „N“ Credits

x -N

Rabatt bei Ausgaben
Beispiel:  zahle „N“ Credits weniger



Planeten-Symbol – Ersetzt es abhängig davon, mit wie vielen ihr spielt, durch zufällig aufgedeckte Planetmarker.



Erkundungspunktsymbol – Ersetzt es abhängig davon, mit wie vielen ihr spielt, durch zufällige verdeckte Erkundungsmarker.

Planeten



Warm



Ozeanisch



Arktisch



Wüst



Vulkanisch



Unwirtlich

Ideologien



Militarismus



Kulturalismus



Industrialismus



Diplomatie



Wissenschaft

Aufbau

Beispielaufbau für das Spiel zu zweit:



- A Legt die **Ansehens-, Aktions- und G&A-Tafel** bereit.
- B Legt 3 zufällige **Handelskarten** mit der Seite, die das -Symbol zeigt, darüber aus.

Jeder/Jede von euch:

- C Lege 1 **Spieltafel** und 1 **Hinweiskarte** vor dir bereit.
- D Wähle eine Farbe und lege davon alle Aktionswürfel und Kreuzer in deinen Vorrat. Lege 1 Aktionswürfel auf das Feld „0“ der Ansehenstafel. Lege dabei den Würfel der Startperson nach oben und ordne die anderen darunter entsprechend des Uhrzeigersinns an. Wer **Age of Galaxy** zuletzt gewonnen hat, wird Startperson. Wenn ihr das Spiel zum ersten Mal in dieser Gruppe spielt, wird Startperson, wem das Spiel gehört. Verteilt entsprechend die Zugreihenfolgemarken.



- E** Lege einen **Creditzähler** in den oberen Bereich der Spieltafel auf Feld „0“ und einen **Produktivitätszähler** auf Feld „3“.



- F** Ziehe 7 **Fraktionskarten** als Handkarten. Lege bis zu 3 ab und ziehe nach, bis du wieder 7 Karten hast. Im Verlauf des Spiels kommen keine weiteren Karten hinzu.

Wenn ihr schon erfahren seid, könnt ihr die Variante „Fraktionsdrafting“ ausprobieren (S. 35).

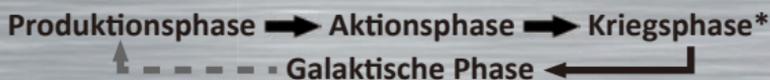
- G** Wähle 1 Fraktion als Starhauptfraktion deiner Allianz und nimm dir den Einführungsbonus der Karte (siehe „Als Hauptfraktion“ auf S. 32)

- Bei dem Beispiel auf S. 10 wählt die linke Person die Cheiki als Starhauptfraktion, sodass sie 2  zusätzlich erhält. Die rechte Person wählt die Menschen, sodass sie zusätzlich 1  und 1  erhält.



Phasen

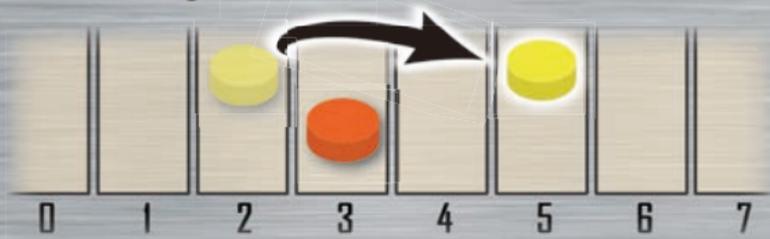
Jede Runde besteht aus 4 Phasen in der folgenden Reihenfolge:



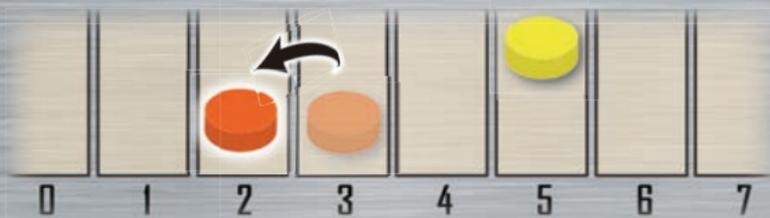
*In Runde 1 überspringt ihr die Kriegsphase.

Produktionsphase

1. Nimm 3 Aktionswürfel aus deinem Vorrat.
2. Erhalte  entsprechend deiner . Für  und  ist die Maximalanzahl jeweils 12.
3. Verliere 1 



4. Aktiviere -Fähigkeiten in beliebiger Reihenfolge. Diese Fähigkeiten stehen auf deinen Hauptfraktionskarten.



Aktionsphase

Ihr macht abwechselnd Züge, in denen ihr jeweils 1 Aktion von der Aktionstafel ausführt. Dafür setzt ihr jedes Mal einen Aktionswürfel ein. Die Aktionen können durch Technologien (S. 26–27) oder durch Hauptfraktionen (S. 32–33) in der Allianz beeinflusst sein.

Ihr könnt NICHT passen, solange ihr noch Aktionswürfel besitzt. Diese Phase endet, sobald ihr alle gepasst habt.

Abgesehen von diesen Aktionen darfst du Folgendes jederzeit in deinem Zug ausführen:

- Spiele **1** Fraktionskarte von der Hand.
- Aktiviere beliebige ⚡-Effekte, einschließlich der 3 ⚡-Effekte auf der Hinweistafel und solcher auf den eigenen Hauptfraktionskarten.



Für alle Aktionen musst du einen Aktionswürfel auf eine bestimmte Stelle legen. Dies wird im nächsten Abschnitt beschrieben.

Aktionen im Detail

Aktionen auf Systemkarten:

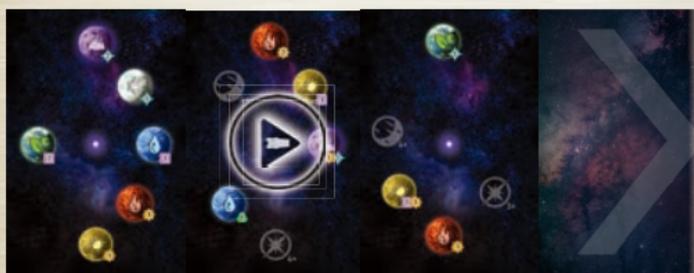
Besiedeln

Kosten:  = Anzahl der , die du vor dieser Aktion bereits besiedelt hast.

- Die Aktion ermöglicht es dir, einen Planeten auf friedliche Weise zu erwerben.
- Du kannst nur Planeten besiedeln, die ...
 1. erreichbar sind,
 2. nicht durch einen Würfel oder  besetzt sind,
 3. der Anpassung eurer Hauptfraktionen entsprechen **ODER** der einmaligen Anpassung einer Fraktion (S. 33).

Schlüsselkonzept – Erreichbar:

- Dieser Ausdruck bezieht sich auf viele Regeln zu Systemkarten.
- Alle Spielelemente auf oder vor der Systemkarte mit dem  gelten als „erreichbar“, solange kein Warp-Antrieb erforscht wurde.



Erreichbar

Nur mit Warp-Antrieb
erreichbar

Nicht
erreichbar

- Führe die Aktion aus, indem du 1 Aktionswürfel auf den Planeten legst, der den links genannten Anforderungen entspricht. Nimm dir dann die gezeigten Ressourcen.
-  kannst du nur besiedeln, wenn du „Terraforming“ erforscht hast.

Beispiel: Rot möchte den eingekreisten Planeten unten besiedeln.

1. Er muss erreichbar sein. Da er nicht in Systemen hinter dem  liegt, ist er erreichbar.
2. Der Planet muss den Anpassungen der Hauptfraktionen entsprechen. Da Rot eine Hauptfraktion mit -Anpassung hat, ist dieser Planet für Rot besiedelbar.

Um ihn zu besiedeln, muss Rot 2  zahlen. Dann erhält Rot 2  als Belohnung.



Aktionen auf Systemkarten:

Entwickeln

Kosten: 7 

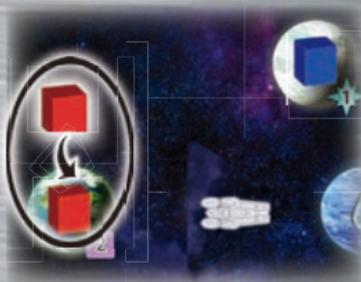
- Diese Aktion wandelt einen besiedelten Planeten in einen entwickelten Planeten um, der mehr SP einbringt und die Nutzung der Aktion **Ernennen** ermöglicht.
- Führe die Aktion aus, indem du 1 Aktionswürfel auf einen besiedelten Planeten legst. Du kannst KEINE Planeten entwickeln, die du nicht selbst besiedelt hast.
- Du erhältst 1  als erste Belohnung. Immer wenn du  als Belohnung erhältst, bewege deinen Würfel auf der Ansehenstafel entsprechend weiter. Falls du auf einem Feld mit anderen Würfeln landest, lege deinen oben drauf.
- Wähle dann [1  und 1 ] ODER [1 ] als zweite Belohnung.

Aktionen auf der Aktionstafel:

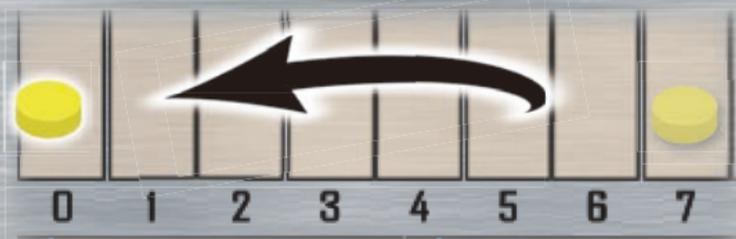
Fertigen

Kosten: 2  für jeden 

- Diese Aktion ist die Hauptquelle für , die du für Krieg und Entdeckung verwendest.
- Führe die Aktion aus, indem du 1 Aktionswürfel in den unteren Bereich der Fertigen-Aktionsbox auf dem Aktionstableau legst. Fertige dann eine beliebige Anzahl  für jeweils 2  und lege sie in deinen Spielbereich (neben deine Spieltafel).
- Du darfst maximal 5  im Spielbereich haben.



Beispiel: Wenn Rot den eingekreisten Planeten entwickeln möchte, muss er 7  zahlen.



Beispiel: Wenn Rot 2  fertigen möchte, muss er 4  zahlen.



Bergen

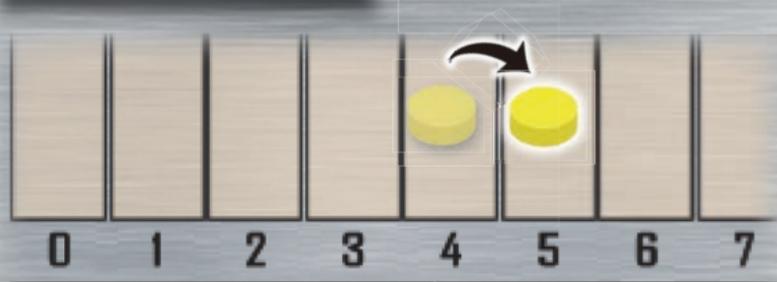
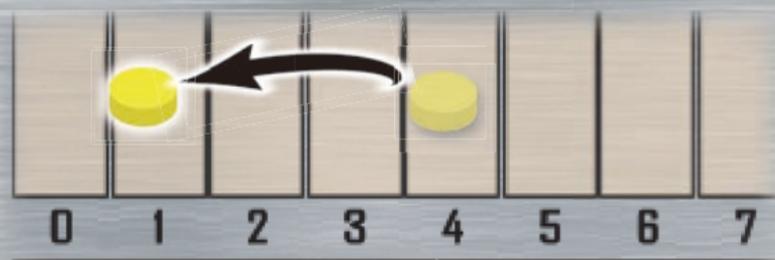
Kosten: 3  für jede umgewandelte 

- Diese Aktion wandelt  in  um, welche als SP gewertet werden.
- Führe die Aktion aus, indem du 1 Aktionswürfel in den unteren Bereich der Bergen-Aktionsbox legst. Wandle dann  in  um und zahle 3  pro Umwandlung.

Plündern

Kosten: keine

- Durch diese Aktion erhältst du direkt .
- Führe die Aktion aus, indem du 1 Aktionswürfel in den unteren Bereich der Plündern-Aktionsbox legst. Du erhältst dann 1  als Belohnung.



Aktionen auf Handelskarten:

Handeln

Kosten: Abhängig von der Handelskarte

- Durch diese Aktion tauschst du Ressourcen entsprechend der Handelskarten.
- Führe die Aktion aus, indem du 1 Aktionswürfel auf ein unbesetztes Feld auf einer Handelskarte legst. Tausche anschließend Ressourcen entsprechend dieser Handelskarte. Du kannst den Tausch nur ein Mal pro Handelsaktion durchführen.
- Hat eine Handelskarte kein verfügbares freies Feld mehr, kannst du diese Karte in der Runde nicht mehr verwenden.
- Wenn eine Handelskarte voll belegt ist, löst dies ein goldenes Zeitalter aus, wodurch du zusätzliche Aktionswürfel erhalten kannst (S. 30–31).
- Wenn du nicht genug Ressourcen zum Handeln hast, darfst du diese Aktion NICHT ausführen, um ein Feld zu blockieren.

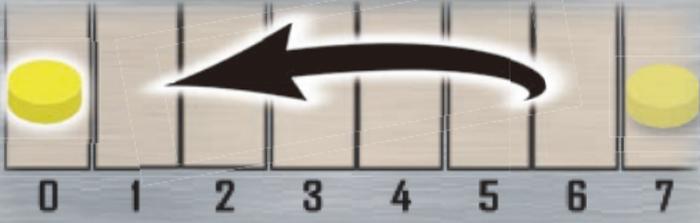
In diesem Beispiel plant Rot, mehr  zu erhalten. Dafür wählt Rot die Aktion **Handeln** und zahlt 7 , um 2  zu erhalten.

Interstellarer Warenhandel



4+ 3+

x1 → 5 oder x7 → 2



0		10
1	8	11
2		12



Aktionen auf der G&A-Tafel:

Erkunden

Kosten: 1 

- Um diese Aktion ausführen zu können, musst du mindestens 1  haben.
- Durch diese Aktion schickst du einen Kreuzer los, um ,  oder  zu suchen.
- Führe die Aktion aus, indem du einen  abwirfst. Lege danach 1 Aktionswürfel auf den Anomalie-Bereich der G&A-Tafel.
- Decke anschließend einen **erreichbaren**  auf, um die aufgedruckte Belohnungen zu erhalten und wirf den  danach ab.

Ernennen

Kosten: 3 

- Mit dieser Aktion wird ein Anführer des Galaktischen Kongresses bestimmt, der  erhält. Um diese Aktion ausführen zu können, musst du mindestens 1  besitzen.
- Führe die Aktion aus, indem du 3  zahlst und 1 Aktionswürfel auf den Kongress-Bereich der G&A-Tafel legst. Erhalte dann  entsprechend der Anzahl, die unter dem Feld gezeigt wird.
- Einmal eingesetzt, verbleibt der Aktionswürfel auf der G&A-Tafel.



Aktion auf der Spielfeld:

Erforschen

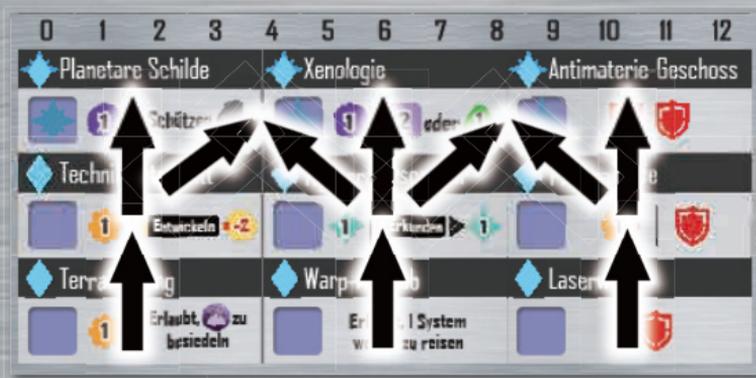


Kosten: 3 oder
1



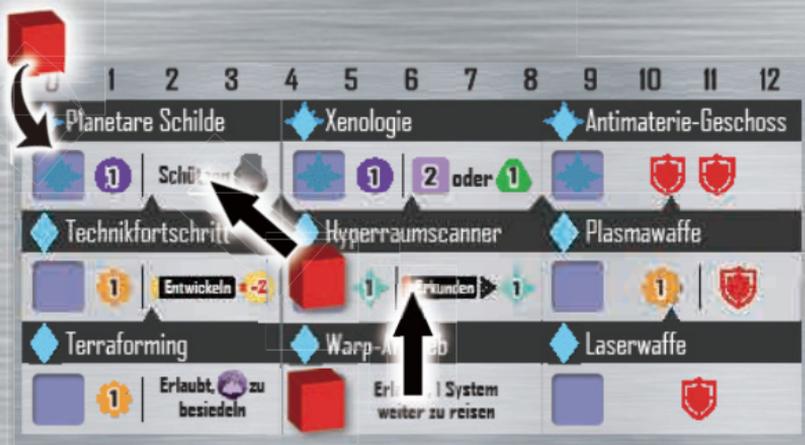
Kosten: 3 oder
1 UND 1

- Um neue Technologien auf deiner Spielfeld zu aktivieren, lege 1 Aktionswürfel auf das Feld einer unerforschten Technologie und erhalte alle angegebenen Belohnungen. **Beispiel:** Du erhältst 1 für das Erforschen von „Terraforming“.
- „Terraforming“, „Warp-Antrieb“ und „Laserwaffen“ sind die einzigen drei Technologien, die zu Beginn verfügbar sind. Die Technologien weiter oben werden verfügbar, wenn sie über den entsprechenden Pfad freigeschaltet werden:



- Eine Technologie der obersten Reihe wird verfügbar, sobald eine der möglichen vorangehenden Technologien (siehe Pfade) erforscht wurden. Beispiel: Wenn du „Plasmawaffe“ erforscht hast, werden sowohl „Xenologie“ als auch „Antimaterie-Geschoss“ verfügbar.

Beispiel: Rot kann „Planetare Schilde“ erforschen, da er bereits „Hyperraumscanner“ erforscht hat.



Faktionen können über besondere Technologien verfügen. Diese zählen immer als .

Kriegsphase

ÜBERSPRINGT diese Phase in Runde 1.

1. Vergleiche die  in den Spielbereichen (nicht auf Planeten). Erhalte Belohnungen entsprechend der folgenden Tabelle (wer die meisten  hat, ist Overlord).

	Overlord	2. Platz	3. Platz	4. Platz
	1 	\		
	2 	1 	\	
	3 	1 	1 	\

Bei Gleichständen gewinnt, wer mehr  hat. Bei erneutem Gleichstand erhalten alle am Gleichstand Beteiligten die Belohnung.

2. Gibt es nur einen Overlord, kann dieser einen **erreichbaren**, ungeschützten Planeten militärisch besetzen, indem er dessen Würfel (sofern vorhanden) entfernt und einen  darauf legt. Im Gegensatz zur Aktion **Besiedeln** gibt es weder Belohnungen noch Anpassungsanforderungen.

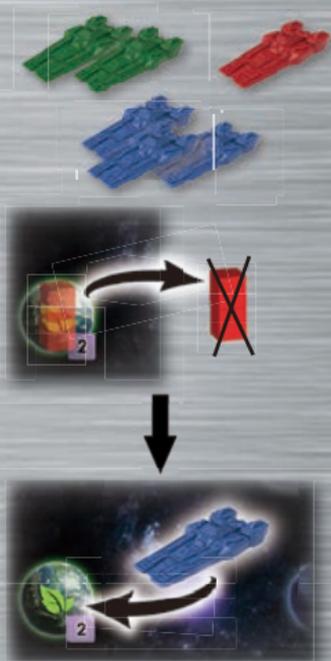
Wird ein Planet mit einem  besetzt, wird er ein  und gehört nicht länger dem ursprünglichen Besitzer.

Schlüsselkonzept – Schutz von Planeten:

- Ist die Anzahl deiner  \geq der Anzahl deiner Planeten, gelten diese alle als geschützt. Andernfalls sind **alle Planeten** von dir ungeschützt.
- Es gibt Planeten, die nicht durch  geschützt werden müssen:
 1. 
 2. Planeten, die durch eine Technologie oder Fraktionsfähigkeit geschützt sind.
- Unbesiedelte Planeten sind immer ungeschützt.

3. Am Ende dieser Phase legt ihr jeweils  aus eurem Spielbereich ab, bis deren Anzahl höchstens eurer  entspricht.  auf Planeten werden nicht mitgezählt

Beispiel: Blau hat die meisten  und wird Overlord. Blau erhält 2  und 1 .
Da es ein Spiel zu dritt ist, erhält Grün 1 .



Dann entscheidet sich Blau, einen erreichbaren, ungeschützten Planeten zu besetzen. Da Rot nur einen  hat, sind all seine Planeten ungeschützt. Blau besetzt den . Dazu legt er die Würfel zurück in den Vorrat und legt einen  darauf. Denkt daran, dass Blau dabei nicht die 2  erhält, aber verhindern kann, dass Rot für den  SP erhält.

Dann reduzieren alle ihre  jeweils auf ihre . Hat Blau nur 1 , würde er also 1  verlieren, da er nur 1 behalten darf.

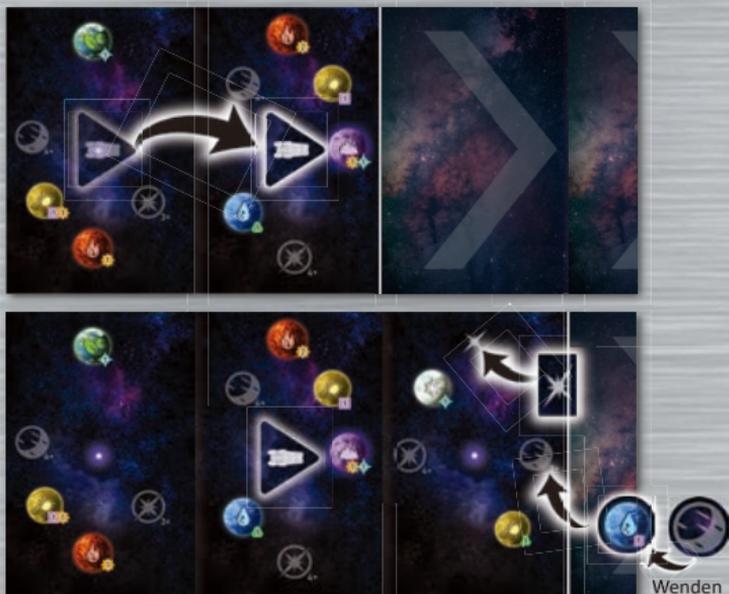
Galaktische Phase

1. Legt den  nach rechts auf die nächste Systemkarte. Deckt dann die nächste Systemkarte auf. Platziert, sofern nötig, Erkundungs- und Planetenmarker auf der Karte. **A**
2. Legt die Würfel von den oberen 3 Feldern der Aktions-tafel entsprechend der Pfeile auf zugehörige Felder der Handelskarten, auch wenn diese keine freien Felder mehr haben. Wurden alle Felder einer Karte belegt, findet am Ende der Runde ein Goldenes Zeitalter statt. **B**

Schlüsselkonzept – Goldenes Zeitalter:

- Nehmt euch jeweils eure Aktionswürfel der vollständig gefüllten Handelskarten zurück (auch jene, für die es kein freies Feld mehr gab).
- Dabei könnt ihr jedoch jeweils höchstens 3 Würfel zurückerhalten, egal wie viele Handelskarten gefüllt wurden. Alle übrigen gehen zurück in den Vorrat.
- Dreht dann die Handelskarte um. Diese Seite hat keine begrenzten Felder und löst kein weiteres Goldenes Zeitalter aus.
- Infolge eines Goldenen Zeitalters haben einige von euch in der nächsten Runde mehr als 3 Aktionen.

A



B



3. Bestimmt anhand des  die Zugreihenfolge für die nächste Runde und verteilt die Zugreihenfolgemarkier entsprechend. Wer den größten  hat, beginnt. Bei Gleichstand beginnt, wessen Würfel oben liegt. **Denkt daran, eure Würfel nach oben zu legen, wenn ihr beim Erhalt von  auf ein Feld kommt, auf dem bereits Würfel liegen.**

Fraktionskarten

Du kannst in jedem Zug eine Fraktionskarte entweder als eine der **Hauptfraktionen deiner Allianz**, als ihre **wahre Hauptideologie** oder als **einmalige Verstärkung/Anpassung** ausspielen.



Als Hauptfraktion (höchstens 3):

- Lege die Fraktionskarte vor dir aus.
- Erhalte und als Einführungsbonus.
- Aktiviere -Effekte.
- Ab sofort erhältst du die einzigartigen Fähigkeiten der Fraktion und kannst Planeten **Besiedeln**, die der Anpassung unten auf der Karte entsprechen.
- Eine Fraktionskarte als Hauptfraktion spielen ersetzt nicht bereits ausgespielte Hauptfraktionen. Einmal gespielte Hauptfraktionen kannst du nicht ersetzen.
- Manche Fraktionen haben eigene Technologien, die du erforschen kannst (siehe S. 27 für ein Beispiel).

Als wahre Hauptideologie (höchstens 1):

- Du kannst ein Mal pro Spiel eine wahre Hauptideologie ausspielen.
- Die Fraktionskarte wird unter die mittlere deiner Hauptfraktionen gelegt, sodass nur noch das Ideologiesymbol zu sehen ist (wie im Beispiel unten gezeigt wird).
- Alle sonstigen Effekte und Bonusse der Karte werden ignoriert.
- Diese Ideologie ist nun deine Hauptideologie, unabhängig von den Ideologien der anderen Fraktionen (selbst wenn alle 3 Hauptfraktionen andere Ideologien haben).

Schlüsselkonzept – Hauptideologie:

Die Hauptideologie der Allianz entspricht der Ideologie, welche die Mehrheit der Hauptfraktionen hat. Diese kann durch eine wahre Hauptideologie überschrieben werden.



Hauptideologie:



Überschreibende
Hauptideologie:



Als einmalige Verstärkung / Anpassung:

- Du erhältst die einmalige Verstärkung **ODER** kannst beim Ausführen der Aktion **Besiedeln** einen Planeten wählen, welcher der Anpassung der gespielten Karte entspricht.
- Lege dann die Karte ab.

Spielende und Wertung

- Nach der Kriegsphase, in der sich der  auf der letzten Systemkarte befindet, endet das Spiel.
- Dann zählt ihr jeweils eure SP zusammen:

Ansehen	je 1 SP 
Galaxie	1 SP pro  2 SP pro  Besetzung:  bringen keine SP
Relikte	1 SP pro 
Haupt-ideologie	 : 1 SP pro erforschter  -Technologie  : 1 zusätzlicher SP für je 4  (abgerundet)  : 1 SP für jeden   : 1 zusätzlichen SP für jeden   : 1 zusätzlichen SP für je 2  (abgerundet) Ohne Hauptideologie erhältst du keine weiteren SP.

- Wer die meisten SP hat, gewinnt. Bei Gleichstand entscheidet das Ansehen. Gibt es auch hier Gleichstand, gewinnt von den am Gleichstand Beteiligten, dessen Würfel weiter oben liegt.

Variante

Fraktionsdrafting:

Alle erhalten jeweils 7 zufällige Fraktionskarten. Schaut sie euch an, ohne sie den anderen zu zeigen, wählt 1 der Karten aus und legt sie verdeckt vor euch. Die verbleibenden Karten werden dann an die jeweils linke Person weitergegeben. Nachdem ihr alle eine Karte ausgewählt habt, nehmt die von den Nachbarn weitergegebenen Karten. Das macht ihr so lange, bis ihr alle 7 Karten ausgewählt habt.

Modus „Erkundete Galaxie“

Baut das Spiel wie gewöhnlich auf mit dem Unterschied, dass alle Systemkarten von Anfang an aufgedeckt sind.

Solovariante:

Details findest du auf der Solovariante-Karte.

Soloszenario-Modus (Print & Play):

Zum Download verfügbar auf BGG.



FAQ

Q1: Einige Fähigkeiten geben eine Belohnung für Planeten im Besitz. Zählen dabei auch ?

Antwort:

- Ja. Hast du z. B. die Legarchaea als Hauptfraktion gespielt, kannst du in der Produktionsphase 2  für jeden eigenen  erhalten. Besitzt du  vom Typ , zählen diese für die Fähigkeit.



Q2: Wenn eine Technologie eine vertikale Linie hat, erhalte ich die Belohnung beider Seiten?

Antwort:

- Ja. Du erhältst den Bonus auf beiden Seiten.
- Wenn du eine Belohnung wählen musst, steht dort „oder“.



Q3: Wenn ich die Kosten für **Besiedeln** bestimme, muss ich meine (Entwickelte Planeten) dazurechnen?

Antwort:

- Nein. Nur die Anzahl deiner  (Besiedelte Planeten) beeinflussen die Kosten beim **Besiedeln**.

Q4: Gibt es eine Beschränkung für zusätzliche Aktionen, die man durch ein Goldenes Zeitalter erhält?

Antwort:

- Egal wie viele Handelskarten gefüllt sind, kannst du nie mehr als 3 zusätzliche Aktionswürfel erhalten.

Q5: Gibt es eine Beschränkung zur Aktivierung von ⚡-Effekten?

Antwort:

- Nein. Du kannst sie in deinem Zug beliebig oft ausführen.
- Nehmen wir beispielsweise die Fähigkeit der Cheiki: In deinem Zug kannst du, solange du ausreichend  hast, 5  in 1  und 1  umwandeln, so oft du möchtest.



Q6: Was bedeutet die Fähigkeit „Nomadisch“ der Sojourner?

Antwort:

- Nach dem **Besiedeln** darfst du 1 Würfel von einem deiner eigenen besiedelten Planeten entfernen. Nutze den entfernten Würfel, um sofort **Erforschen** oder **Bergen** durchzuführen. Du musst trotzdem die Kosten der zusätzlichen Aktion zahlen. Wenn du die Kosten nicht zahlen kannst, kannst du die Fähigkeit auch nicht nutzen, um nur den Würfel zu entfernen.
- Du darfst keinen Würfel von einem entwickelten Planeten entfernen oder von einem, den du in dieser Runde besiedelt hast.
- Der Planet wird dadurch unbesetzt. Ein erneutes **Besiedeln** des Planeten bringt erneut Ressourcen.

Q7: Erhalten Feimur-V5 2 pro verlorenem ?

Antwort:

- Nein. Feimur-V5 erhalten insgesamt 2 , wenn sie mindestens 1  verlieren.
- Wenn du beispielsweise am Ende der Kriegsphase 5  und 2  hast, verlierst du insgesamt 3 , erhältst durch die Fähigkeit der Feimur-V5 allerdings nur 2 .
- Wenn du Planeten mit  besetzt, zählen sie nicht als verloren.
- Du kannst zu keinem Zeitpunkt mehr als 5  im Spielbereich haben. Daher ist es nicht möglich, Folgendes durchzuführen: „Erhalte einen  durch eine Aktion/Fähigkeit, um insgesamt 6 zu haben und verliere 1  da es ein Maximum von 5 gibt.“
- Dieselbe Logik ist auf ähnliche Fähigkeiten übertragbar.
- Wenn du beispielsweise als Auralis einen Planeten besiedelst, der dir 2  einbringt, erhältst du 1  und nicht 2 durch die Fähigkeit der Auralis.



Q8: Was bedeutet „Schütze 2 weitere ▲ in der Kriegsphase“ bei den Energieschilden der Psykrio?

Antwort:

- Wenn du dies erforscht hast, verlierst du 2 ▲ weniger am Ende der Kriegsphase.
- Du kannst mit dieser Technologie zum Beispiel am Ende einer Kriegsphase dennoch 5 ▲ behalten, auch wenn du nur 3 ▲ hast.



Q9: Legen die Scythe beim „Ausschwärmen“ einen der ausgegebenen ▲ auf den Planeten?

Antwort:

- Nein. Du zahlst erst 2 ▲ und dann einen weiteren ▲, um einen ungeschützten Planeten zu besetzen und 1 ● zu erhalten.
- Einfach gesagt, benötigt man also in der Summe 3 ▲, um diese Fähigkeit zu aktivieren.



Credits

Geschichte und Spieldesign: Jeffrey CCH

Charakterdesign und Illustration: Samuel Horowitz

Grafikdesigner: Roxy Dai

Produzent: Kenneth YWN

Koproduzent: Isaac Chan

Editor: Alex Chan

Figurenmodellierung: Herman Ying

Deutsche Ausgabe

Initiale Übersetzung: Antje Hirsch & Albrecht Radtke

Asmodee Germany: Steffen Trzensky, Marvin Pietsch
& Max Breidenbach



www.icemakesboardgame.com



@icemakes



@ice_makes



@Ice Makes



@ice_makes

@ 2021 ICE Makes. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche Genehmigung reproduziert werden.