

RUNDENÜBERSICHT

Spielvorbereitung: Siegpunkt-Chips im Wert von 12 Siegpunkten pro Spieler als Vorrat bereitlegen.
Die vorsortierten Karten verteilen ODER Startwelten zufällig verteilen, 6 Karten ziehen und 4 behalten.

RUNDENBEGINN

Alle Spieler wählen gleichzeitig, verdeckt eine Aktionskarte mit dem gewünschten Bonus.

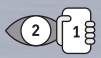
PHASEN
(von den Spielern ausgewählt)

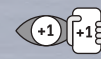
Diese **AKTION** führen alle Spieler aus, wenn die Phase von mindestens einem Spieler ausgewählt wurde:

Jeder Spieler erhält den **BONUS** für die von ihm gewählte Aktionskarte.
Für **ERKUNDEN** und **VERBRAUCHEN** gibt es jeweils zwei verschiedene Boni.

I

ERKUNDEN

 Ziehe 2 Karten. Nimm 1 Karte auf die Hand und wirf die andere ab.





Ziehe eine Karte mehr.
Behalte eine Karte mehr.




Ziehe 5 Karten mehr.
Behalte 0 Karten mehr.

II

ENTWICKELN





 Du darfst eine Entwicklung  ausspielen, die noch nicht in deiner Auslage liegt, wenn du ihre Kosten bezahlst.





Zahle für das Auslegen einer Entwicklung  in dieser Phase 1 Karte weniger.

III

SIEDELN

 Du darfst eine nicht-militärische Welt  auslegen, wenn du ihre Kosten bezahlst oder eine militärische Welt , wenn deine militärische Stärke \geq der Verteidigungsstärke der Welt ist (keine Kosten).
Lege ein Gut auf eine gerade besiedelte „Windfall“-Welt .



Ziehe am Ende der Phase 1 Karte, wenn du eine Welt ( oder ) ausgelegt hast.

\$

(HANDELN)




Du musst die Verbrauchen-Fähigkeiten in beliebiger Reihenfolge nutzen und die entsprechenden Güter abwerfen. Dafür erhältst du Siegpunkte.



HANDELN: Vor dem Verbrauchen musst du 1 Gut für neue Karten verkaufen. Der Handelswert ist:

 2 Luxusartikel  3 Seltene Elemente
 4 Gene  5 Alien-Technologie




Du erhältst in dieser Phase die doppelten Siegpunkte .


IV

VERBRAUCHEN



Lege 1 Gut auf jede Produktions-Welt , auf der kein Gut liegt.



Lege 1 Gut auf eine deiner „Windfall“-Welten , auf der noch kein Gut liegt.

V

PRODUZIEREN

RUNDENENDE

Alle Spieler reduzieren ihre Kartenhand auf 10 Karten.
Die Bedingungen für das Spielende werden überprüft.

Bedingungen für das Spielende: Am Ende der Runde, wenn der Vorrat an Siegpunkt-Chips aufgebraucht ist oder wenn ein Spieler 12 oder mehr aufgedeckte Karten in seiner Auslage hat.

KARTENÜBERSICHT

Entwicklungen ♦ werden in der Phase II: ENTWICKELN ausgespielt. Ihre Kosten werden durch Abwerfen von Handkarten bezahlt.

Jede Karte in deiner Auslage bringt bei Spielende **Siegpunkte**.

Der Siegpunktwert von Entwicklungen mit Kosten 6 ist variabel. Er hängt fast immer von anderen Karten in der Auslage ab.

Die Symbole für die Fähigkeiten stehen immer neben der Nummer der Phase, in der sie eingesetzt werden:

Besondere Fähigkeiten werden am Ende der Spielregel erklärt.

Einfache Fähigkeiten werden weiter unten erklärt.

EINFACHE FÄHIGKEITEN

I: ERKUNDEN

- Ziehe 2 Karten mehr zur Auswahl.
- Behalte 1 Karte mehr.
- Ziehe 2 Karten mehr und behalte 1 Karte mehr.

II: ENTWICKELN

- Ziehe zu Beginn der Phase 1 Karte.

Welten (○ oder ●) werden in der Phase III: SIEDELN ausgespielt.

Die **Kosten** für nicht-militärische Welten ○ werden durch Abwerfen von Handkarten bezahlt.

Militärische Welten ● sind kostenlos. Sie dürfen nur ausgespielt werden, wenn die militärische Stärke des Spielers \geq der **Verteidigungsstärke** der Welt ist.

„Windfall“-Welten ● (mit einem Ring) erhalten ein Gut, wenn sie ausgespielt werden. Diese Welten produzieren selbst keine Güter.

Produktions-Welten ● (mit farbig hinterlegtem Kreis) erhalten kein Gut, wenn sie ausgespielt werden. Sie erhalten ihre Güter in der Phase PRODUZIEREN.

Erinnerungshilfe für die Phase PRODUZIEREN.

+? Deine militärische Stärke bei Spielbeginn ist 0. Du erhältst sie nur durch **SIEDELN**-Fähigkeiten.

Militärische Stärke kann nicht genutzt werden, um nicht-militärische Welten zu erobern.

Du kannst militärische Welten nicht auslegen, indem du Kosten bezahlst, es sei denn, eine **SIEDELN**-Fähigkeit, wie zum Beispiel **KONTAKTSPEZIALIST** erlaubt es dir ausdrücklich.

Du darfst *niemals* eine Welt auslegen und dabei militärische Stärke und das Bezahlen von Kosten kombinieren.

Ein Gut ist eine verdeckte Karte, die vom Nachziehstapel genommen wird und die, ohne sie anzusehen, auf die Welt gelegt wird (höchstens ein Gut pro Welt). Die Art des Guts wird durch die Welt bestimmt, auf der die Karte liegt.

- Luxusartikel (Verkauf für 2)
- Gene (Verkauf für 4)
- Seltene Elemente (Verkauf für 3)
- Alien-Technologie (Verkauf für 5)

Um ein Gut für neue Karten verkaufen zu können, musst du die Aktionskarte **VERBRAUCHEN: HANDELN** auswählen.

VERBRAUCHEN-Fähigkeiten verlangen meistens, dass du Güter abwirfst, um dafür Siegpunkt-Chips oder neue Karten zu bekommen. Du musst diese Fähigkeiten nutzen (wenn möglich).

Die Erinnerungshilfen weisen auf **PRODUZIEREN**-Fähigkeiten hin, die zusätzliche Karten oder „Windfall“-Güter gewähren.

§: HANDELN (Nur nutzbar mit dem Bonus VERBRAUCHEN: HANDELN)

III: SIEDELN

- Addiere 1 zu deiner militärischen Stärke.
- Addiere 2 zu deiner militärischen Stärke.
- Addiere 3 zu deiner militärischen Stärke.
- Verringere die Kosten für die Welt um 2.
- Verringere die Kosten für eine Welt mit Seltenelementen (braun) um 1.



Ziehe 1 Karte mehr, wenn du ein Gut verkaufst.



Ziehe 2 Karten mehr, wenn du ein Gut Luxusartikel (blau) verkaufst.

IV: VERBRAUCHEN



Ziehe 1 Karte.



Wirf 1 Gut ab und nimm 1 Siegpunkt.



Wirf 1 Gut ab und ziehe 2 Karten.

IV: VERBRAUCHEN (Fortsetzung)



Wirf 1 Gut ab, nimm 1 Siegpunkt und ziehe 1 Karte.



Wirf 2 Güter ab und nimm 3 Siegpunkte.



Wirf 1 Gut Luxusartikel ab und ziehe 1 Karte.



Wirf 1 Gene-Gut ab, nimm 1 Siegpunkt und ziehe 1 Karte.



Wirf 2 Seltene Elemente-Güter ab und nimm 3 Siegpunkte.

V: PRODUZIEREN



Produziere ein Gut Seltenelemente (braun) auf dieser Welt.



Produziere ein Gut Alien-Technologie (gelb) auf dieser Welt.



Produziere ein Gut Luxusartikel (blau) auf dieser Welt und ziehe 1 Karte.



Produziere ein Gut Gene (grün) auf dieser Welt und ziehe 2 Karten.



Ziehe 2 Karten.