

**Rundenablauf:**

**1. Aktionsphase** – reihum immer **eine** Aktion, freie Wahl, beginnend mit Startspieler.

- Pro Aktion 1 Einflussmarker, von rechts nehmend, auf entsprechenden Platz der Aktionsleiste.
- Wer passt, dreht Übersichtskarte um und kann an nächster Runde nur noch **Reaktion** ausführen, auch dann Einflussmarker setzen. Wer zuerst passt, erhält Startspielermarker für nächste Runde.
- Phase **endet sofort**, wenn alle Spieler gepasst haben.

**2. Kampfphase** – Kämpfe in absteigender Reihenfolge der Sektorennummern.

Zum Schluss der Kampfphase werden alle Schäden automatisch repariert.

**3. Wartungsphase** – **a)** noch übrige **Kolonieschiffe nutzen**; **b) Geld** zahlen/erhalten (verrechnen) und **c) Rohstoffe, Wissenschaft** produzieren.

**4. Aufräumphase** – Einflussmarker von Aktionsleiste und Bevölkerungsmarker von Friedhof zurück, neue Technologieplättchen ziehen, Kolonieschiffe aktivieren, Übersichtskarte zurück drehen.

**\*AKTIONEN:**

**EXP Erkundung** – neues Sektorenfeld **neben** Sektor mit eigenem Einflussmarker oder Schiff(en) legen oder abwerfen. Falls nur Schiffe, dürfen sie nicht „festgehalten“ sein.

- Mindestens ein Wurmloch muss an Wurmloch des Ausgangsplättchens grenzen, außer mit **Wurmlochgenerator** auch nur ein halbes.
- Gegebenenfalls Entdeckungsplättchen verdeckt darauf legen, evtl. darauf auch Ältestenschiff(e).
- **Kontrolle** übernehmen: Einflussmarker legen, Entdeckungsplättchen nehmen und sofort entscheiden, gezeigten **Vorteil einmalig** zu nutzen **oder** als **SP aufzubewahren**.

Ältestenschiff(e) müssen erst bekämpft werden, bevor Kontrolle übernommen werden kann.

- **Nach** Einsatz von Einflussmarker(n) mit Kolonieschiffen Bevölkerungssteine setzen.

- INF Einfluss** – bis zu **2 eigene Einflussmarker bewegen**. - Kolonieschiffe benutzen.
- **Von** Einflussleiste oder **von** Sektorenfeld **auf** leeres Sektorenfeld neben eigenem Schiff oder Einflussmarker oder **auf** Sektorenfeld nur mit eigenem Schiff oder **zurück** aus Sektor auf Einflussleiste, zusammen mit Bevölkerungsmarkern (grau = beliebig).
  - **Nach** Einsatz von Einflussmarker(n) mit Kolonieschiffen Bevölkerungssteine setzen.
  - Jederzeit während dieser Aktion bis zu 2 Kolonieschiffe wieder aktivieren.

**RES Forschung** – Verfügbares Technologieplättchen von Nachschubtafel nehmen, in entsprechende Kategorie legen, Kosten/Mindestkosten **Wissenschaft** zahlen. Jeder Spieler darf jede Technologie nur einmal haben.

**UPG Umrüstung** – kostenlos; beliebig viele **Schiffsplättchen** zurück auf Nachschubtafel<sup>o</sup>, bis zu **2 neue** auf beliebige Schiffsfelder legen (meist muss entsprechende Technologie vorhanden sein).

- **Energieverbrauch** darf nicht größer als Energieproduktion sein. ↗

- **Abfangjäger, Kreuzer, Schlachtschiff** muss mindestens 1 Antrieb haben,

- **Sternenbasis** darf keinen Antrieb haben.

❖ **Reaktion** – ebenso beliebig ablegen, aber nur **1** neues **Schiffsplättchen**. ☉ auf Übersichtskarte.  
<sup>o</sup> außer Entdeckungsplättchen-Schiffsteile, werden abgeworfen!

**BUI Bauen** – bis zu **2 Schiffe/Strukturen** bauen, mit **Rohstoffen** zahlen, beliebig auf kontrollierte(n) Sektor(en) setzen.

Maximal 1 Monolith und 1 Orbital pro Sektor!

❖ **Reaktion** – nur **1 Schiff/Struktur** bauen.  
☉ auf Übersichtskarte.

**MOV Bewegung** – bis zu **3 Bewegungen**

ausführen, auch dasselbe Schiff mehrmals, maximale Bewegungsweite von Antrieben abhängig, nur über Wurmlöcher, außer mit **Wurmlochgenerator** auch über ein halbes.

- Sternenbasis ist unbeweglich.

- In oder aus Sektor(en) mit gegnerischen Schiffen wird **für jedes gegnerische Schiff** dort **ein eigenes „festgehalten“**. VSGZ hält **alle** Schiffe fest!

❖ **Reaktion** – nur **1 Bewegung**.  
☉ auf Übersichtskarte.

\* Alle Zahlenangaben für Terraner, Abweichungen s. Regel/Spielertafeln. **Reaktionen** für alle gleich.

**\*Handel 2:1 jederzeit möglich; Kolonieschiffe nutzen jederzeit während des eigenen Spielzuges!**

In absteigender Reihenfolge der Sektorenummern.

Mehr als zwei Parteien – zuerst kämpfen Spieler untereinander, dann gegen Älteste / VSGZ.

**Mehrere Spieler** – immer zwei Spieler gegeneinander, in umgekehrter Reihenfolge des Eintritts in den Sektor. Spieler mit Einflussmarker dort kämpft immer als letzter, unabhängig vom Zeitpunkt seines Eintritts, ist Verteidiger.

Von Spielern ohne Einflussmarker dort ist derjenige Verteidiger, der den Sektor eher betreten hat.

- Schiffstypen der Spieler werden nach Initiative aktiviert ( $\Sigma \blacktriangle$  Schiff + Schiffplättchen), höchste Initiative zuerst, usw., bei Gleichstand Verteidiger zuerst.

Anzahl W6 = W6 Schiffstyp \* Anzahl kämpfende Schiffe dieses Typs.

- Gewürfelte **6** ist immer **TREFFER**, gewürfelte **1** immer **Fehlschuss**.

Ansonsten **Treffer**, falls **Ergebnis + Computer – Hülle  $\geq 6$** . Treffer gegen beliebiges gegnerisches Schiff. Älteste / VSGZ müssen immer größtmöglichen Schaden verursachen.

**TREFFER: Gelb 1 Schaden, Orange 2 Schäden, Rot 4 Schäden.**

Schaden kann nicht auf mehrere Schiffe aufgeteilt werden.

-1 Schaden zerstört Schiff, jede **Hülle absorbiert 1 Schaden**, lila Marker neben Schiff legen.

Spieler legen zerstörte gegnerische Schiffe neben ihre Spielertafel.

#### Kampfablauf:

- **Zuerst einmalig** alle Raketen, falls vorhanden, nach Initiative  $\blacktriangle$ .
- **Dann Gefechtsrunden**, pro Runde: Schiffstypen mit höchster Initiative  $\blacktriangle$  zuerst, dann zweithöchste  $\blacktriangle$  etc. – bei Gleichstand hat **Verteidiger Vorrang**.
- Für jeden Schiffstyp zu Beginn seines Zuges für **Kampf** oder **Rückzug** entscheiden.
- **Rückzug**: Alle Schiffe dieses Typs an Rand zu benachbartem Sektor mit eigenem Einflussmarker und ohne gegnerische Schiffe setzen, können in dieser Runde noch beschossen werden.
  - ♦ Nur über komplettes Wurmloch, bzw. mit **Wurmlochgenerator** auch über nur ein halbes.
- Gefechtsrunden so lange, bis einer der Gegner vollständig aus Sektor vertrieben ist.
  - ♦ Bei **Patt** (= keiner hat mehr Kanonen) kann sich Angreifer zurückziehen, andernfalls werden alle seine Schiffe zerstört.

Nach allen Kämpfen im Sektor **Angriff gegen Bevölkerung**:

Jedes Schiff schießt einmal nur mit Kanonen, Treffer wie üblich.

- Bevölkerung hat keine Schilde oder Computer. -
- Mit Neutronenbombe alle Bevölkerungsmarker des Sektors ohne zu würfeln vernichten.
- Vernichtete Bevölkerung auf Friedhof des Spielers.
- Falls mindestens 1 Bevölkerung überlebt, bleibt auch Einflussmarker des Spielers liegen.

**Orbitale und Monolithen** können **nicht** angegriffen werden, **Bevölkerung** darauf wie üblich.

**Plaketten** ziehen nach Ende aller Kämpfe des Sektors, s. Übersicht, maximal 5, eine behalten, verdeckt auf Ansehensleiste.

- ♦ In Reihenfolge des Betretens des Sektor.
- ♦ Falls Spieler **alle** noch **übrigen** Schiffe zurückzieht, für ihn keine Teilnahmeplakette.

- **Ende der Kampfphase** -  auf Sektor ohne  oder nur mit gegnerischem  ohne Bevölkerung, falls dort eigenes Schiff.
  - ♦ Alle beschädigten Schiffe werden automatisch repariert.

**Material:** auch Monolithe & Orbitale unbegrenzt!

**Diplomatie:** Jederzeit während des Spielzuges, Voraussetzung: benachbarte, nur mit komplettem Wurmloch verbundene Sektoren mit Einflussmarker, aber ohne Schiffe.

- Beiderseitige Zustimmung, **Diplomaten mit je 1 Bevölkerungsmarker** austauschen.
- Bündnisbruch sobald Schiff auf Sektor mit Einflussmarker oder Schiff des Partners.