

TOM LEHMANN

# New Frontiers

## Das RACE FOR THE GALAXY Brettspiel

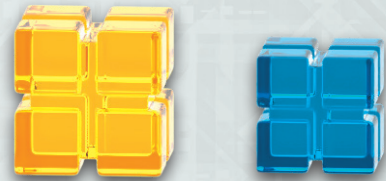
Durch die Erfindung des Sprungantriebs kann jede Kolonie sich über neue Welten ausbreiten und von einem Imperium träumen...

In *New Frontiers* errichten die Spieler Weltraum-Imperien, indem sie Technologien entwickeln, neue Welten erkunden und besiedeln, Güter produzieren und diese Güter in Krediteinheiten und Siegpunkte umwandeln.

Wirst *Du* das erfolgreichste Imperium errichten?

### SPIELMATERIAL

- 8 Tafeln Spielerauslage mit Heimatkolonien (doppelseitig, von 1 bis 8 durchnummeriert)
- 60 Spielsteine „Gut“ in 4 Farben:  
19 x blau, 17 x braun, 13 x grün, 11 x gelb
- 60 Spielsteine Kolonist
- 2 Ablagetafeln für Entwicklungen
- 56 Plättchen „Entwicklung“
- 60 Plättchen „Welt“
- 7 Aktionsplättchen (grau)
- 8 Ziel-Plättchen (gold, für die Variante, siehe Seite 13)
- 5 Ablagetafeln „Lager“ (gold, für die Variante, siehe Seite 13)
- 1 Vorratstafel für Kolonisten / Übersicht Spielvorbereitung
- 1 Spielhilfe Welten
- 40 Siegpunkt (SP)-Chips (sechseckig): 8 x 10 SP, 7 x 5 SP, 25 x 1 SP
- 56 Krediteinheiten-Chips: 8 x 10\$, 8 x 5\$, 40 x 1\$
- 1 Anzeigetafel für die Spielerreihenfolge
- 10 Spieler-Scheiben (je 2 in 5 Farben)
- 1 Beutel  
diese Spielregel



Jeder Güterstein besteht aus 2 Kunststoffhälften. Falls beim Transport Steine auseinandergefallen sind, könnt ihr die Teile einfach wieder zusammendrücken.



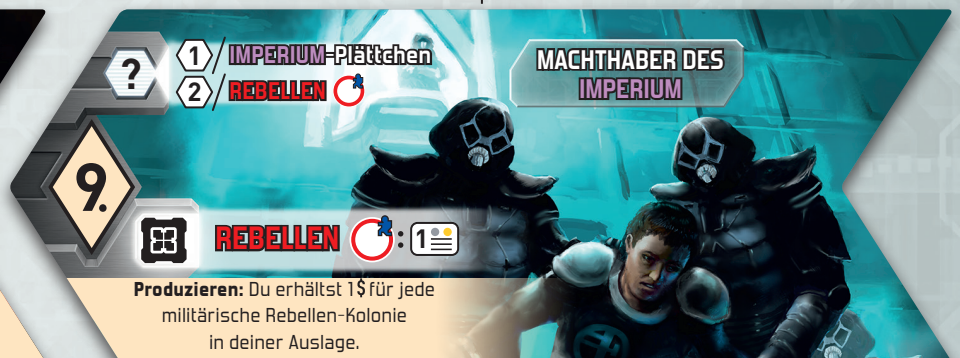
Welt

Löst vor dem ersten Spiel die folgenden Teile vorsichtig aus den Stanzrahmen: die Tafeln für die Spielerauslagen, Entwicklungen, Welten, Aktionsplättchen, Übersichtstafeln, Anzeigetafel für die Spielerreihenfolge, Ziele, Lager, Krediteinheiten- und SP-Chips.

Legt anschließend alle runden Plättchen – die Welten – in den Beutel und mischt sie gut.

„kleine“ Entwicklung

„große“ Entwicklung



# SPIELVORBEREITUNG

Legt die beiden Ablagetafeln für die Entwicklungen in die Tischmitte und legt die Plättchen mit den Entwicklungen wie folgt darauf:

**Beim ersten Spiel:** Dreht alle Entwicklungen so, dass die Seite mit dem kleinen weißen Quadrat (□) in der rechten oberen Ecke zu sehen ist. Legt die 8 großen Entwicklungen auf die dafür vorgesehenen Felder der Ablagetafel. Legt von jeder kleinen Entwicklung die folgende Anzahl Plättchen auf das für sie vorgesehene Feld:  
 2 Spieler – 1 Plättchen, 3 und 4 Spieler – 2 Plättchen, 5 Spieler – 3 Plättchen. Legt nicht benötigte Plättchen in die Schachtel zurück.

**Bei späteren Spielen:** Bereitet die Entwicklungen wie für das erste Spiel vor. Werft eine Münze für jede kleine Entwicklung in den beiden rechten Spalten der Ablagetafel und für jede große Entwicklung: Bei „Kopf“ bleibt der Stapel so liegen, wie er liegt. Bei „Zahl“ wird er auf die andere Seite gedreht.

Legt die 7 Aktionsplättchen in einer Reihe zwischen den beiden Ablagetafeln für die Entwicklungen aus. Lasst etwas Platz nach unten, damit ihr die Plättchen etwas nach unten schieben könnt, wenn ihr später die Aktionen auswählt.

**Beim ersten Spiel:** Dreht das doppelseitige Aktionsplättchen so, dass es die Aktion *Rückzug in die Isolation* zeigt (Rückseite: *Galaktische Ziele festlegen*). Diese Seite ist mit (□) markiert. Legt die Ziel-Plättchen und die Ablagetafeln Lager in die Schachtel zurück.

Die Aktionsplättchen dürfen in beliebiger Reihenfolge liegen. Neuen Spielern erklärt ihr die Aktionen am besten in dieser Reihenfolge: *Rückzug in die Isolation*, *Entwickeln*, *Erkunden*, *Siedeln*, *Produzieren*, *Handeln / Verbrauchen* und *Botschafter entsenden*.

**Wenn ihr in späteren Spielen mit den Zielen** (siehe Seite 13) **spielt:** Dreht das doppelseitige Aktionsplättchen so, dass die Aktion *Galaktische Ziele festlegen* zu sehen ist. Mischt verdeckt die 8 Ziel-Plättchen und legt sie als verdeckten Stapel neben den Aktionsplättchen ab. Gebt jedem Spieler eine Ablagetafel Lager.

Zählt 12 SP pro Spieler in 1 SP- und 5 SP-Chips ab und legt sie als *allgemeinen Vorrat* bereit. Legt überzählige 1 SP- und 5 SP-Chips in die Schachtel zurück. Legt die 10 SP-Chips als getrennten Vorrat an die Seite. Sie werden erst in der letzten Spielrunde benötigt.

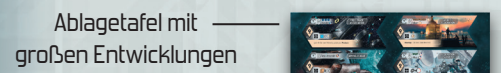
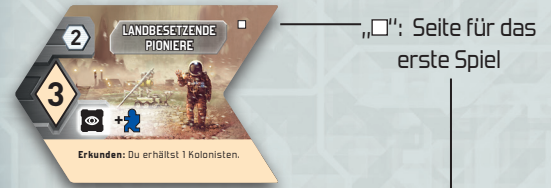
Legt pro Spieler 12 Kolonisten auf die Vorratstafel für die Kolonisten. Legt überzählige Kolonisten in die Schachtel zurück.

Legt die Güter und die Krediteinheiten-Chips als Vorrat bereit. Legt alle Welt-Plättchen in den Beutel und mischt sie *gründlich*.

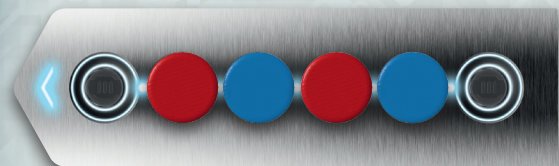
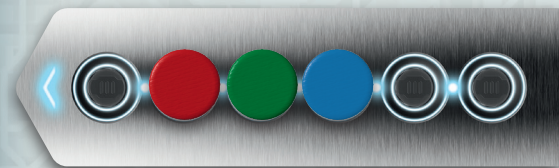
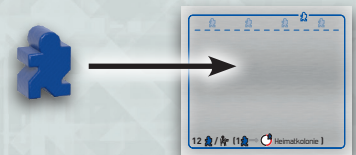
Jeder Spieler wählt eine Farbe. Lost die Spielerreihenfolge für den Spielbeginn aus und legt in dieser Reihenfolge je 1 Spieler-Scheibe auf die Anzeigeleiste für die Spielerreihenfolge. Lasst dabei das 1. Feld der Anzeige frei. Die zweite Scheibe legt jeder Spieler als Farbmarkierung auf das runde Feld mit der Nummer rechts neben seiner Heimatkolonie.

**Spiel mit 2 Spielern:** Im 2-Spieler-Spiel zeigt die zweite Scheibe, die zweite Aktion der Spieler an. Der Startspieler setzt seine Scheiben auf das 2. und 4. Feld der Anzeigeleiste. Der andere Spieler setzt seine Scheiben auf das 3. und 5. Feld.

Gib jedem Spieler 3 Krediteinheiten-Chips. Gib dem letzten Spieler +1 Krediteinheiten-Chips (insgesamt 4 Krediteinheiten-Chips). Geben sie in einem Spiel mit 4 oder 5 Spielern auch dem vorletzten Spieler +1 Krediteinheiten-Chips.



Spieler	jede kleine Entwicklung	Kolonisten und SP in Chips
2	1	24
3	2	36
4	2	48
5	3	60



Lost jedem Spieler eine der 8 Tafeln für die Spielerauslage zu.

**Beim ersten Spiel:** Alle Spieler drehen ihre Tafel so, dass die Seite zu sehen ist, auf der in dem runden Feld mit der Nummer rechts neben der Heimatkolonie ein Quadrat steht.

**Bei späteren Spielen:** In Spielerreihenfolge entscheidet jeder Spieler mit welcher der beiden Heimatkolonien auf seiner Tafel (Vorder-oder Rückseite) er spielt.

**Spiel mit 3 oder mehr Spielern:** Die zweite Scheibe legt jeder Spieler als Farbmarkierung auf das runde Feld mit der Nummer rechts neben seiner Heimatkolonie.

Gebt jedem Spieler 1 Kolonisten von der Vorrattafel. Jeder Spieler stellt seinen Kolonisten auf das Feld mit dem aufgedruckten Kolonisten auf seiner Heimatkolonie. Jeder Spieler, dessen Heimatkolonie einen Hof (farbiger Ring) außen um den Kreis links mit der Zahl darin hat, legt ein Gut dieser Farbe auf die Kolonie. Beginnt mit dem Spiel.

## SPIELVERLAUF

Ein Spiel dauert üblicherweise 12 bis 15 Runden.

Zu Beginn jeder Runde wählt der Startspieler ein Aktionsplättchen aus und schiebt es nach unten, so dass es etwas aus der Reihe herausragt. Er verschiebt seine Scheibe auf der Anzeige für die Spielerreihenfolge so, dass sie halb auf dem 1. und halb auf dem 2. Feld liegt (siehe Abb. rechts). Danach führt er die **Aktion** aus und erhält den **Bonus** für die Aktion. Den Bonus für eine Aktion erhält immer nur der Spieler, der sie auswählt! Anschließend führen alle anderen Spieler in Spielerreihenfolge ebenfalls diese Aktion aus.

*Beispiel:* Der Startspieler wählt das Aktionsplättchen *Entwickeln*. In Spielerreihenfolge, angefangen beim Startspieler, darf jeder Spieler die Aktion *Entwickeln* ausführen, indem er eine Entwicklung kauft und in seine Auslage legt. Der Startspieler kauft die Entwicklung für Kosten -1. Das ist der Bonus, den er für das Auswählen der Aktion *Entwickeln* erhält.

Wenn alle Spieler die Aktion ausgeführt haben, schiebt der Startspieler seine Spieler-Scheibe vollständig auf das 1. Feld der Anzeige für die Spielerreihenfolge.

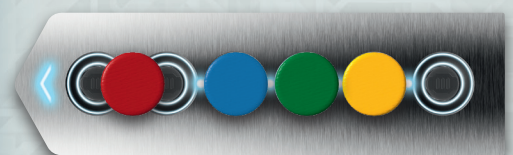
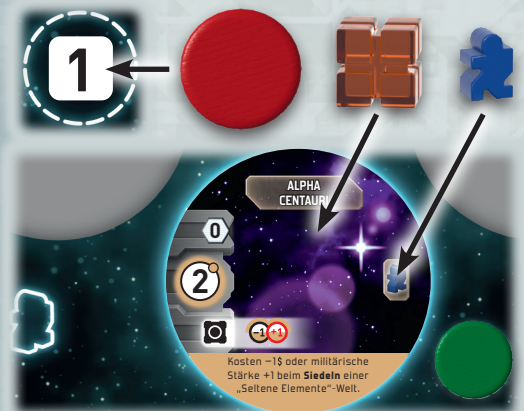
Der in Spielerreihenfolge nächste Spieler wählt ein Aktionsplättchen, das in dieser Runde noch *nicht* ausgewählt wurde und schiebt seine Scheibe halb auf das nächste freie Feld. Der Spieler führt als erster, die von ihm gewählte Aktion aus. Außerdem erhält er den Bonus für diese Aktion. Dann führt der in Spielerreihenfolge nächste Spieler ebenfalls diese Aktion aus usw. Nach dem Spieler, dessen Scheibe als letzte auf der Anzeige liegt, geht es bei dem Spieler weiter, dessen Scheibe an erster Stelle liegt, bis alle Spieler die Aktion ausgeführt haben. Dann schiebt der Spieler, der die Aktion ausgewählt hat, seine Scheibe ganz auf das nächste freie Feld.

So geht es weiter, bis jeder Spieler 1 Aktion ausgewählt hat und die übrigen Spieler diese Aktionen ebenfalls ausgeführt haben.

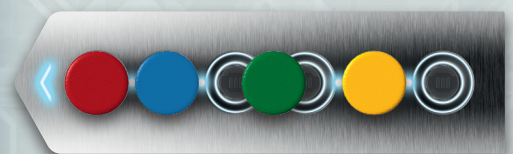
**Spiel mit 2 Spielern:** Jeder Spieler wählt in der Reihenfolge, in der die Spieler-Scheiben liegen, seine Aktionen.

**Wichtig:** Wenn in der Runde die Aktion *Produzieren* nicht gewählt wird, müsst ihr am Ende der Runde 1\$ auf das Aktionsplättchen legen.

Schiebt alle ausgewählten Aktionsplättchen wieder nach oben. Schiebt alle Scheiben auf der Anzeige für die Spielerreihenfolge 1 Feld nach rechts. Es folgt die nächste Runde.



*Erste Aktion*



*Dritte Aktion: Grün hat die Aktion ausgewählt. Sie wird in der Reihenfolge Grün, Gelb, Rot und Blau ausgeführt.*

**Hinweise:** Jedes Aktionsplättchen gibt dem Spieler, der es auswählt, einen Bonus. Bei einigen Aktionsplättchen wird jedoch keine Aktion ausgeführt. Sie sind nur dazu da, dass der Spieler einen Bonus erhält. Es wird nicht im Uhrzeigersinn gespielt! Der Spieler, der ein Aktionsplättchen auswählt, führt die Aktion immer als erster aus. Dann führt der in Spielerreihenfolge nächste Spieler die Aktion aus usw. Die Anzeige für die Spielerreihenfolge wird so gelesen, als ob sie ein Kreis wäre, d.h. nach dem letzten Spieler kommt der Startspieler an die Reihe. Die Spielerreihenfolge bleibt jede Runde gleich. Sie ändert sich nur, wenn ein Spieler eine der zwei Aktionen wählt, durch die sie verändert wird: *Botschafter entsenden* oder im Spiel mit Zielen die Aktion *Galaktische Ziele festlegen*.

Es gibt 4 verschiedene Bedingungen für das Spielende (siehe Seite 11). Wenn mindestens 1 Bedingung erfüllt ist, wird die laufende Runde zu Ende gespielt. Dann zählt jeder Spieler alle Punkte in seiner Auslage, seine SP-Chips und seine Bonuspunkte zusammen.

**Der Spieler mit den meisten SP gewinnt!**

Im Folgenden wird jedes Aktionsplättchen genau beschrieben:

**ENTWICKELN**

**Aktion:** Kaufe 1 Entwicklung.

**Bonus:** Kosten -1 Krediteinheit.

In Spielerreihenfolge darf jeder Spieler eine Entwicklung kaufen, indem er so viele Krediteinheiten abgibt, wie die Kosten für die Entwicklung betragen. Die Kosten werden durch die Zahl in der Raute (1-9) links auf der Entwicklung angegeben. Der Spieler, der die Aktion gewählt hat, zahlt durch den Bonus 1 Krediteinheit weniger.

Wenn die Kosten durch Fähigkeiten oder durch den *Entwickeln*-Bonus unter 0 verringert würden, bleiben die Kosten 0.

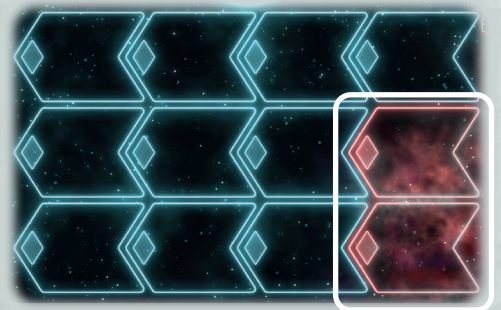
Der Spieler darf *keine* Entwicklung kaufen, die er bereits besitzt.

Der Spieler legt das Plättchen mit der Entwicklung auf den Feldern in der Mitte seiner Auslage ab. Die großen Entwicklungen mit Kosten 9 belegen 2 Felder. Der Spieler darf seine Entwicklungen jederzeit umsortieren. Er darf Entwicklungen erst dann auf rot umrandete Felder legen, wenn alle 10 hell umrandeten Felder belegt sind.

Wenn am Ende der Aktion Entwickeln bei einem Spieler 11 oder mehr Felder mit *Entwicklungen* belegt sind, endet das Spiel nach der laufenden Runde.

Die meisten Entwicklungen besitzen eine *Fähigkeit*, durch die sich Spielregeln für den Spieler verändern (siehe nächster Abschnitt).

Der Spieler erhält bei Spielende für jede Entwicklung in seiner Auslage so viele Siegpunkte, wie die Zahl in dem Sechseck auf dem Plättchen angibt. Das „?“ bei den Entwicklungen mit Kosten 9 bedeutet, dass die Anzahl der Siegpunkte, die der Spieler bei Spielende bekommt, von der Bedingung abhängt, die auf dem Plättchen angegeben ist.



Felder für das Spielende Entwicklungen



## FÄHIGKEITEN

Die meisten Entwicklungen und viele Welten besitzen eine Fähigkeit, durch die sie die Spielregeln verändern. Über dem Text am unteren Rand ist dann ein breiter Strahl mit Symbolen darin zu sehen: Das schwarze Symbol links zeigt, welche *Aktion* durch die Fähigkeit verändert wird. Die anderen Symbole in dem Strahl stehen für die Fähigkeit. Der Text darunter beschreibt ebenfalls die Fähigkeit. Die betroffene Aktion ist im Text fett hervorgehoben. Weitergehende Erklärungen zu bestimmten Fähigkeiten findet ihr hier im Regelheft unter „Hinweise“ in dem Abschnitt zu der jeweiligen Aktion.

Wenn der Spieler eine Fähigkeit nutzen kann, muss er das tun. Nur wenn im Text der Fähigkeit „darf“ steht, kann der Spieler darauf verzichten, die Fähigkeit zu nutzen.

Jede *Verbrauchen*-Fähigkeit eines Plättchens kann in einer Aktion nur einmal genutzt werden. Mit *Designerarten KG* kann der Spieler beispielsweise nur 2 Güter verbrauchen, um SP zu erhalten.

Eine Fähigkeit kann nicht in der Aktion verwendet werden, in die ihr Plättchen gelegt wird.

Die Wirkungen von Fähigkeiten für dieselbe Aktion addieren sich. Wenn Fähigkeiten die Kosten unter 0 verringern, bleiben die Kosten bei 0.

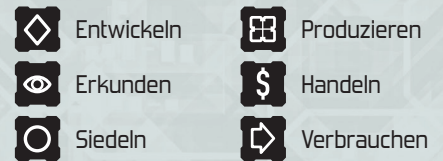
Wenn eine Fähigkeit eine Regel verändert, hat das keinen Einfluss auf alle anderen Regeln, die für diese Aktion gelten. Verringert eine Fähigkeit beispielsweise die Kosten, um eine Welt zu siedeln, benötigt der Spieler trotzdem noch Kolonisten zum Siedeln.

Einige Fähigkeiten kann der Spieler nur dann nutzen, wenn im Spielverlauf ein bestimmtes Ereignis eintritt, zum Beispiel wenn er eine Welt siedelt oder wenn eine Welt ein Gut produziert. Ein solches Ereignis wird Auslöser genannt. Fähigkeiten die einen Auslöser benötigen, haben keine Auswirkung, wenn das entsprechende Ereignis während der Aktion nicht eintritt.

Wenn ein Auslöser während einer Aktion zweimal auftritt, muss der Spieler die Fähigkeit auch zweimal nutzen. Wenn der Spieler zum Beispiel durch die Fähigkeit von *Verbesserte Logistik* zweimal siedelt, werden Fähigkeiten, die dadurch ausgelöst werden, wie zum Beispiel die von *Terraforming Roboter*, zweimal ausgelöst.

Heimatkolonien werden in Bezug auf alle Regeln, Fähigkeiten und Effekte als normale Kolonien behandelt.

*Alien Raffinerie Oortsche Wolke* hat keine Fähigkeit sondern eine Eigenschaft. Diese Eigenschaft kann Einfluss darauf haben, wie diese Welt ausgespielt wird. Der Spieler muss bei jeder Aktion entscheiden, welche *Art* Welt (Luxusartikel – blau, „Seltene Elemente“ – braun, Gene – grün oder „Alien-Technologie“ – gelb) sie für diese Aktion ist. Diese Entscheidung hat keinen Einfluss auf ein Gut, das schon auf dieser Welt liegt.

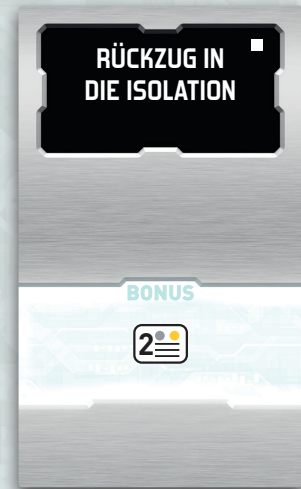


## RÜCKZUG IN DIE ISOLATION

**Aktion:** keine

**Bonus:** Du erhältst 2 Krediteinheiten.

Dieses Plättchen ermöglicht keine Aktion. Es gibt nur dem Spieler, der es auswählt, 2 Krediteinheiten als Bonus.



## ERKUNDEN

**Aktion:** Nimm 1 Welt von den 7 zur Auswahl aus dem Beutel gezogenen Welten.

**Bonus:** Nimm eine zweite Welt, nachdem jeder Spieler eine Welt genommen hat.

Zieht 7 Welten aus dem Beutel und legt sie mit der *grauen Seite nach oben* in die Tischmitte. In Spielerreihenfolge nimmt sich jeder Spieler eine dieser Welten und legt sie zu den erkundeten Welten in seiner Auslage. Der Spieler, der die Aktion ausgewählt hat, beginnt. Wenn jeder Spieler eine Welt genommen hat, nimmt der Spieler, der die Aktion gewählt hat, eine zweite Welt und legt sie in seine Auslage. Alle nicht genommenen Welten kommen zurück in den Beutel.

**Wichtig:** *Erkundete Welten* sind etwas anderes als *gesiedelte Kolonien*. Liegt das Plättchen mit der grauen Seite nach oben aus, ist es eine *erkundete Welt*. Zeigt es die farbige Seite, ist es eine *Kolonie*. Die Fähigkeiten, Siegpunkte und Eigenschaften einer erkundeten Welt sind *nicht aktiv*. Sie werden erst aktiv, wenn die Welt *gesiedelt* wird und damit zu einer Kolonie wird (siehe: *Siedeln*).

*Zur besseren Übersicht solltet ihr eure erkundeten Welten von den gesiedelten Kolonien getrennt halten. Am besten sortiert ihr in eurer Auslage die erkundeten Welten von rechts von außen nach innen ein und eure gesiedelten Kolonien von links außen nach innen. Wenn ihr eine Welt siedelt, dreht ihr sie auf die bunte Seite und legt sie auf die linke Seite der Auslage.*

*Erkunden-Fähigkeiten*, durch die ein Spieler weitere Welten aus dem Beutel zieht, wie bei *Erkundungsteam*, muss der Spieler *sofort* nutzen, *nachdem* er die Welt aus der Tischmitte genommen hat. Falls der Spieler die Aktion gewählt hat, zieht er die Welt gleich nachdem er die *zweite Welt* als Bonus genommen hat. Erst *danach* werden die nicht gewählten Welten in den Beutel gelegt.

Am *Ende* der Aktion *Erkunden* darf der Spieler nicht mehr als insgesamt 9 Welten besitzen: Dazu zählen seine erkundeten Welten, seine gesiedelten Kolonien *und* seine *Heimatkolonie*. Wenn er mehr als 9 Welten hat, muss er überzählige Welten zurückgeben und in den Beutel zurücklegen. Er kann frei auswählen, welche erkundete Welt er zurückgibt.



## SIEDELN

**Bonus:** Du erhältst 1 Kolonisten.

**Aktion:** Entscheide dich für eine der folgenden Aktionsmöglichkeiten:  
Du erhältst 2 Kolonisten *oder* du musst 1 Welt siedeln.

Der Spieler, der die Aktion gewählt hat, erhält den Kolonisten für den Bonus *vor* der Aktion. Er darf ihn sofort einsetzen, wenn er in dieser Aktion eine Welt siedelt.

Danach entscheidet in Spielerreihenfolge jeder Spieler, ob er 2 Kolonisten erhalten will *oder* ob er 1 erkundete Welt in seiner Auslage siedelt und sie damit in eine Kolonie umwandelt. Es beginnt der Spieler, der die Aktion gewählt hat.

Ein Spieler muss keine Welt siedeln, auch wenn er es könnte. Wenn er keine Welt siedelt, *muss* er stattdessen 2 Kolonisten nehmen. Er *muss* sich für eine der beiden Möglichkeiten entscheiden, er darf nicht passen.

Der Spieler legt die erhaltenen Kolonisten in den Bereich für die Kolonisten in seiner Auslage. Von dort setzt er sie auf die Welten, die er siedelt.

Damit ein Spieler eine erkundete Welt siedeln kann, muss er *zwei Bedingungen* erfüllen: Er muss so viele Kolonisten einsetzen, wie auf der Welt aufgedruckt sind (1 oder 2) *und* er muss – je nach *Typ* der Welt (nicht-militärisch oder militärisch) – genügend Krediteinheiten oder genügend militärische Stärke besitzen, um sie auszulegen.

*Nicht-militärische Welten* zeigen links einen schwarz umrandeten Kreis mit einer ausgefüllten schwarzen Zahl darin. Die Zahl gibt die *Kosten* an, die der Spieler bezahlen muss, wenn er diese Welt siedelt.

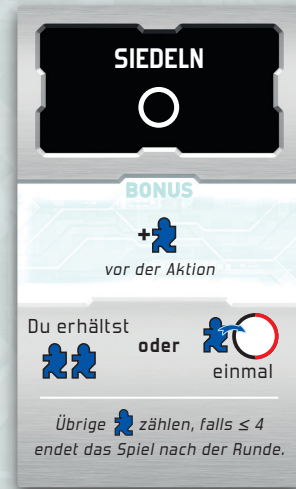
*Militärische Welten* zeigen links einen rot umrandeten Kreis mit einer Zahl mit rotem Umriss darin. Die Zahl gibt die Stärke ihrer *Verteidigung* an. Die militärische Stärke des Spielers muss gleich groß oder größer sein als die Verteidigung der Welt, die er siedelt (erobert). Militärische Stärke kann der Spieler durch *Siedeln*-Fähigkeiten seiner Heimatkolonie, Entwicklungen und zuvor gesiedelter Kolonien erhalten.

Militärische Stärke und das Bezahlen von Kosten können *nicht* kombiniert werden, um eine Welt zu siedeln.

Wenn der Spieler eine Welt gesiedelt hat, dreht er das Plättchen auf die bunte Kolonie-Seite, setzt die benötigten Kolonisten darauf und legt die Kolonie auf die linke Seite seiner Auslage. Welten mit einem farbigen Hof (blau, braun, grün oder gelb) um den Kreis mit den Kosten oder der Verteidigung sind sogenannte „*Windfall*“-Welten. Wenn er eine solche Welt siedelt, legt er sofort ein Gut der entsprechenden Farbe darauf.

Wenn am Ende der Aktion *Siedeln* ein Spieler 8 oder mehr *Kolonien* – *einschließlich* der Heimatkolonie – in seiner Auslage hat **und / oder** wenn nur noch 4 oder weniger Kolonisten auf der Vorrattafel für Kolonisten liegen, endet das Spiel nach der laufenden Runde.

Die Zahl der Kolonisten auf der Vorrattafel als Bedingung für das Spielende (4 oder weniger) wird nur am Ende der Siedeln-Aktion überprüft. Wird die Zahl der Kolonisten während einer anderen Aktion unterschritten, geht das Spiel normal weiter. In dem sehr seltenen Fall, dass es in einer Siedeln-Aktion nicht genügend Kolonisten für alle Spieler gibt, erhalten Spieler, die später an der Reihe sind so viele Kolonisten, wie noch im Vorrat sind. Spieler die keine Kolonisten erhalten können, sind in diesem Fall nicht verpflichtet eine Welt zu siedeln.



Der Spieler erhält bei Spielende für jede Kolonie in seiner Auslage so viele Siegpunkte, wie die Zahl in dem Sechseck auf dem Plättchen angibt. Das „?“ auf einigen Kolonien bedeutet, dass die Anzahl der Siegpunkte, die der Spieler bei Spielende bekommt, von der Bedingung abhängt, die auf dem Plättchen angegeben ist.

Viele Kolonien besitzen eine Fähigkeit, durch die sich Spielregeln für den Spieler verändern.

Einige *Siedeln*-Fähigkeiten geben dem Spieler sogenannte „bedingte“ militärische Stärke, die nur gegen militärischen Welten mit einer bestimmten Eigenschaft zählt, zum Beispiel gegen Welten mit dem Schlüsselwort *Rebellen* oder gegen Welten der Art „Seltene Elemente“. Andere *Siedeln*-Fähigkeiten erlauben dem Spieler ein Gut abzugeben, um für diese eine Aktion *vorübergehende* militärische Stärke zu erhalten. Das Gut darf der Spieler von einer beliebigen Kolonie in seiner Auslage nehmen. Nach der Aktion verringert sich die militärische Stärke wieder auf ihren normalen Wert.

### Hinweise:

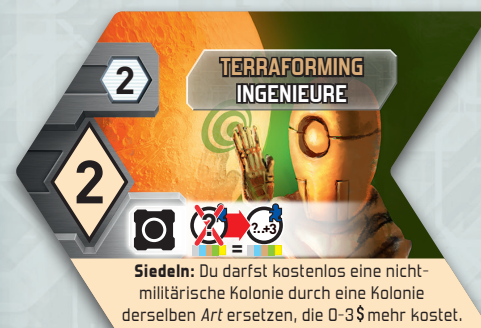
*Verbesserte Logistik:* Siedelt der Spieler 2 Welten in derselben *Siedeln*-Aktion, *kann* er vorübergehende militärische Stärke, mit die er die erste Welt gesiedelt hat, auch für die zweite Welt nutzen. Die Fähigkeiten der ersten Welt kann er *nicht* zum Siedeln der zweiten Welt nutzen! Er kann aber beispielsweise ein Windfall-Gut der ersten Welt beim Siedeln der zweiten verwenden. Fähigkeiten, die durch das Siedeln einer Welt ausgelöst werden (z.B. *Terraforming Roboter*), werden zweimal ausgelöst.

*Kontaktspezialist:* Der Spieler darf eine militärische nicht-Alien-Welt als nicht-militärische Welt für Kosten -1 siedeln. Andere Rabatte werden mitgerechnet.

*Terraforming Roboter:* Nachdem der Spieler eine Welt gesiedelt hat, zieht er eine Welt aus dem Beutel. Hat er am Ende der *Siedeln*-Aktion mehr als 9 erkundete Welten und Kolonien, *einschließlich* der Heimatkolonie, muss er die überzähligen erkundeten Welten in den Beutel zurücklegen. Er kann frei auswählen, welche erkundeten Welten er zurücklegt.

*Terraforming Ingenieure:* Der Spieler darf eine nicht-militärische Kolonie der *Arten* Luxusgüter (blau), Seltene Elemente (braun), Gene (grün), Alien-Technologie (gelb) und – nur für diese Fähigkeit: eine graue Kolonie – gegen eine andere nicht-militärischen Kolonie derselben *Art* austauschen. Die Kosten der neuen Kolonie müssen um 0-3 Krediteinheiten höher sein als die der ursprünglichen Kolonie. Vergleiche dazu die *aufgedruckten* Kosten beider Welten und ignoriere alle Rabatte. Das Nutzen dieser Fähigkeit gilt nicht als *Siedeln*-Aktion! Daher kann diese Fähigkeit *nicht* mit anderen *Siedeln*-Fähigkeiten kombiniert werden. Sie kann nicht für die Welt genutzt werden, die der Spieler in dieser Aktion gesiedelt hat. Der Spieler kann für *Alien Raffinerie Oortsche Wolke* als *Art* nicht grau wählen. Wenn die neue Kolonie eine Windfall-Welt ist, legt der Spieler sofort 1 Gut darauf. Erst wenn alle Spieler die *Siedeln*-Aktion ausgeführt haben, legt der Spieler die ersetzte Welt in den Beutel zurück.

*Terraforming Ingenieure* und *Sterbende Kolonie:* Der Spieler kann nur eine seiner erkundeten Welten zu der neuen Kolonie machen. Wenn für die neue Kolonie mehr Kolonisten erforderlich sind als für die ursprüngliche, muss der Spieler die zusätzlichen Kolonisten einsetzen, damit er die Fähigkeit von *Terraforming Ingenieure* oder *Sterbende Kolonie* nutzen kann. Benötigt die neue Kolonie weniger Kolonisten, legt der Spieler die überzähligen Kolonisten in den Bereich für die Kolonisten auf seiner Auslage.





## PRODUZIEREN

**Aktion:** Produziere 1 Gut auf jeder Produktionskolonie ohne Gut.

**Bonus:** Nimm alle Krediteinheiten auf diesem Plättchen *und* produziere 1 Gut auf einer Windfall-Kolonie ohne Gut.

Wenn in der vorhergehenden Runde die Aktion *Produzieren* nicht gewählt wurde, liegen 1 oder mehrere Krediteinheiten auf dem Plättchen. Der Spieler, der diese Aktion wählt, nimmt sich alle Krediteinheiten auf dem Plättchen.

Die Kolonien mit einem blau, braun, grün oder gelb ausgefüllten Kreis sind *Produktionskolonien*. Lege auf jede Produktionskolonie ohne Gut 1 Gut derselben Farbe. Graue Kolonien sind keine Produktionskolonien. Sie erhalten niemals Güter. Auf einer Kolonie kann höchstens 1 Gut liegen.

Besitzt der Spieler, der die Aktion gewählt hat, Windfall-Kolonien, wählt er eine aus und legt 1 Gut in der Farbe der Kolonie darauf.

Wenn die Aktion *Produzieren* nicht gewählt wurde, wird am Ende der Spielrunde 1 Krediteinheit auf das Aktionsplättchen gelegt. Erst *danach* werden die übrigen Aktionsplättchen wieder in die Ausgangsposition geschoben.

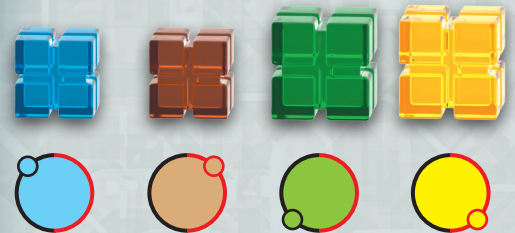
### Hinweise:

Einige Kolonien, wie beispielsweise *Kometenschwarm*, geben dem Spieler Krediteinheiten, wenn auf ihnen ein Gut produziert wird. Wenn die Kolonie nicht produziert, weil dort schon ein Gut liegt, erhält der Spieler auch keine Krediteinheit. Dementsprechend werden bei der Fähigkeit von *Bergbauindustrie* nur die „Seltene Elemente“-Güter verglichen, die mit der Aktion in dieser Runde produziert wurden.

Es gibt im Spiel genügend Güter für alle Welten. Wenn im Spiel mit Zielen das Ziel *Rohstoffe lagern* verwendet wird, können Güter ausgehen. In diesem Fall produzieren die Spieler ihre Güter – einschließlich der Windfall-Güter – in der Spielerreihenfolge, angefangen bei dem Spieler, der die Aktion gewählt hat. Spieler, die später an der Reihe sind, erhalten dann nicht alle oder gar keine Güter. Besitzt ein Spieler mehr Produktionskolonien einer *Art*, als Güter dieser *Art* verfügbar sind, kann er wählen, welche dieser Kolonien produzieren.



am Ende der Runde auf das Plättchen legen, wenn Produzieren nicht gewählt wurde



### Produktionskolonien und ihre Güter

Die Symbole der Welten haben „Monde“ an verschiedenen Positionen und die Steine der Güter unterscheiden sich in der Größe, damit farbenblinde Spieler sie unterscheiden können.

## HADELN, VERBRAUCHEN

**Bonus:** Du erhältst 1 SP-Chip

*Auf diesem Plättchen ist der Bonus vor der Aktion angegeben, da der Spieler sonst unter Umständen vergisst, sich den SP als Bonus zu nehmen. Er nimmt den Bonus sofort!*

**Aktion:** Der Spieler darf 1 Gut verkaufen (*Handeln*), bevor er die *Verbrauchen*-Fähigkeiten nutzt, um Güter in SP-Chips und Krediteinheiten umzuwandeln. Die verkauften und verbrauchten Güter werden wieder in den Vorrat gelegt.

Diese Aktion besteht aus zwei Teilen: Handeln und Verbrauchen. Jeder Spieler führt die beiden Teile unmittelbar nacheinander aus. Der Spieler, der die Aktion ausgewählt hat, beginnt.

**Handeln:** Jeder Spieler darf 1 Gut verkaufen, bevor er seine Güter verbraucht. Er legt das Gut in den allgemeinen Vorrat zurück und erhält dafür 1-4 Krediteinheiten, je nachdem welche *Art* Gut er verkauft: 1\$ für Luxusgüter (blau), 2\$ für Seltene Elemente (braun), 3\$ für Gene (grün) oder 4\$ für Alien-Technologie (gelb). Der Spieler benötigt keine Fähigkeit, damit er 1 Gut verkaufen kann. Durch die *Handeln*-Fähigkeiten erhält der Spieler beim Verkauf eines Gutes mehr Krediteinheiten. Wenn der Spieler kein Gut verkauft, haben diese Fähigkeiten keine Wirkung.

**Verbrauchen:** Wenn der Spieler nach dem Handeln noch Güter besitzt, *musst* er seine *Verbrauchen*-Fähigkeiten nutzen, bis er entweder jede Fähigkeit einmal genutzt hat oder bis er kein Gut mehr verbrauchen kann. Das ist der Fall, wenn er kein Gut mehr hat oder wenn er die noch vorhandenen Güter mit den noch nicht genutzten Fähigkeiten nicht verbrauchen kann.

Der Spieler darf seine *Verbrauchen*-Fähigkeiten in jeder beliebigen Reihenfolge einsetzen. Er kann auch eine Reihenfolge wählen die dazu führt, dass er Güter nicht verbraucht, die er bei einer anderen Reihenfolge hätte verbrauchen müssen.

Wenn der Spieler keine *Verbrauchen*-Fähigkeit hat, kann er kein Gut verbrauchen.

Wenn der bei Spielbeginn bereitgelegte allgemeine Vorrat SP-Chips aufgebraucht ist, wird mit den 10 SP-Chips weitergespielt, die bei Spielbeginn als getrennter Vorrat zur Seite gelegt wurden. So erhalten alle Spieler die ihnen zustehenden SP-Chips. Bei Bedarf werden SP-Chips gewechselt. Das Spiel endet nach der laufenden Runde.

**Hinweise:** Die Preise beim *Handeln* sind in diesem Spiel um 1 niedriger als in *Race for the Galaxy*. Einige Fähigkeiten, wie z.B. die von *Gewürzwelt*, kann der Spieler nur nutzen, wenn er eine bestimmte *Art* Gut handelt. Das Gut von *Alien Raffinerie Oortsche Wolke* kann nicht gehandelt werden.

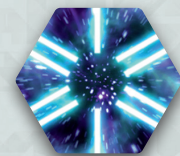
*Blühende Wirtschaft:* Diese Fähigkeit verbraucht selbst kein Gut. Durch sie erhält der Spieler 1 SP zusätzlich für jedes Gut, das er mit anderen Fähigkeiten verbraucht. Besitzt der Spieler *Galaktischer Salon*, erhält er dafür 1 SP zusätzlich.

*Beispiel:* Der Spieler hat *Blühende Wirtschaft* und *Galaktischer Salon* entwickelt. Er verbraucht 1 Gut mit *New Vinland* und erhält dafür 2\$. Mit *Alte Erde* verbraucht er 2 Güter für 3 SP. Durch die Fähigkeit von *Galaktischer Salon* erhält er 1 SP. Durch *Blühende Wirtschaft* erhält er 4 SP (3 verbrauchte Güter und Entwicklung *Galaktischer Salon*). Insgesamt erhält der Spieler 2\$ und 8 SP.



1 2 3 4

**Handeln: Verkaufspreis**



Bei vielen *Verbrauchen*-Fähigkeiten legt der Spieler 1 Gut in den allgemeinen Vorrat zurück und erhält dafür SP-Chips und / oder Krediteinheiten. Bei anderen Fähigkeiten muss der Spieler 2 Güter abgeben und erhält dafür 3 SP oder er muss eine bestimmte *Art Gut* abgeben, wie z.B. bei *Galaktischer Nachrichtencenter*. Einige Fähigkeiten wie z.B. *Absatzmärkte* und *Imperium Waffenfabriken*, verbrauchen „bis zu“ 2 oder 3 Güter. In diesen Fällen erhält der Spieler für jedes der so verbrauchten Güter die angegebenen SP-Chips oder Krediteinheiten. Wenn der Spieler eine solche Fähigkeit einsetzt, muss er mit ihr so viele Güter wie möglich verbrauchen.

*Handels-Liga* hat eine *Handeln*- und eine *Verbrauchen*-Fähigkeit. Diese *Verbrauchen*-Fähigkeit muss der Spieler nicht nutzen.

## BOTSCHAFTER ENTSENDEN

**Aktion:** keine

**Bonus:** Du erhältst 1 SP-Chip und versetzt deine Spieler-Scheibe auf die erste Position auf der Anzeigeleiste für die Spielerreihenfolge.

Dieses Plättchen führt nicht dazu, dass die Spieler eine Aktion ausführen. Nur der Spieler, der das Plättchen ausgewählt hat, erhält 2 Boni: Er erhält 1 SP-Chip. Dann versetzt er auf der Anzeigeleiste für die Spielerreihenfolge seine Spieler-Scheibe von der gegenwärtigen Position auf die erste Position und verschiebt alle dabei übersprungenen Scheiben um 1 Position nach hinten.

### Hinweise:

Die neue Spielerreihenfolge gilt sofort, also für alle in dieser Runde noch folgende Aktionen. Im Spiel zu zweit kann diese Aktion dazu führen, dass die Spieler in den folgenden Runden jeweils 2 Aktionen hintereinander auswählen. Nimmt der Spieler durch diese Aktion den letzten SP-Chip aus dem allgemeinen Vorrat, endet das Spiel nach der laufenden Runde.

## ENDE DER RUNDE

Wenn das Spiel nicht endet,

- legt 1 Krediteinheit auf das Plättchen *Produzieren*, wenn die Aktion in dieser Runde *nicht* ausgewählt wurde,
- schiebt für die nächste Runde alle Aktionsplättchen nach oben wieder in die Reihe und
- schiebt alle Spieler-Scheiben ein Feld zurück für die nächste Runde.

Die neue Runde beginnt damit, dass der Startspieler eine Aktion auswählt.

## SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn einer oder mehrere der folgenden Fälle eintreten:

- Ein Spieler hat 11 oder mehr Felder auf seiner Auslage mit Entwicklungen belegt.
- Ein Spieler hat 8 oder mehr *Kolonien*, einschließlich seiner Heimatkolonie.
- Am Ende der Aktion *Siedeln* – und nur dann! – liegen 4 oder weniger Kolonisten auf der Vorratstafel.
- Zu einem beliebigen Zeitpunkt in der Runde sind die SP-Chips im allgemeinen Vorrat aufgebraucht.

In jedem Fall wird die laufende Runde normal zu Ende gespielt. Dann folgt die Wertung.



Markierung auf der Auslage für das Spielende durch gesiedelte Kolonien

## WERTUNG

Legt vor der Wertung alle erkundeten Welten aus den Auslagen der Spieler zurück in den Beutel. Wenn ein Spieler *Alien Raffinerie Oortsche Wolke* gesiedelt hat, muss er jetzt festlegen, als welche *Art* Welt sie bei der Wertung zählt. Die Heimatkolonie zählt bei der Wertung normal mit. Beim Spiel mit Zielen (siehe Seite 13) deckt der Spieler mit dem verdeckten Zielplättchen das Plättchen auf.

Jeder Spieler zählt seine Siegpunkte zusammen:

- alle *SP-Chips*, die er im Spielverlauf erhalten hat,
- die *Werte* der Siegpunkte für seine Entwicklungen und Kolonien,
- die *zusätzlichen* Siegpunkte durch die „?“ seiner Entwicklungen mit Kosten 9 und einiger Welten,
- im Spiel mit Zielen: die *zusätzlichen* Siegpunkte für jedes Ziel im Spiel.

**Wichtig:** Die im Lager gesammelten Gegenstände zählen bei der Berechnung der zusätzlichen Siegpunkte für Plättchen mit „?“ *nicht* mit.

Sind auf einem Plättchen mit „?“ mehrere Bedingungen für zusätzliche Siegpunkte angegeben, darf jede Kolonie oder Entwicklung nur für eine dieser Bedingungen gewertet werden. Oft erfüllt das Plättchen selbst eine der Bedingungen und gibt zusätzliche Siegpunkte.

### Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt!

Im Fall eines Gleichstands zählt jeder am Gleichstand beteiligte Spieler seine Gütersteine und Krediteinheiten. Der Spieler mit der größten Menge gewinnt. Herrscht immer noch ein Gleichstand, teilen sich die betreffenden Spieler den Sieg. Im Spiel mit Zielen zählen die Krediteinheiten und Güter auf den Ablagetafeln „Lager“ bei der Auflösung eines Gleichstandes *nicht* mit.

## Materialbeschränkung, Etikette und Timing

Die Menge der Kolonisten, Güter und Plättchen im Spiel ist begrenzt. Die Krediteinheiten-Chips sind nicht begrenzt. Im unwahrscheinlichen Fall, dass sie einmal nicht reichen, können die Spieler beliebige Gegenstände als Ersatz nehmen.

Ein Spieler kann eine beliebige Anzahl von Krediteinheiten-Chips haben.

Jeder Spieler muss seine Krediteinheiten und Siegpunkte in Form von *SP-Chips* so vor sich auslegen, dass alle Spieler die Werte gut erkennen können. Die Spieler können ihre Krediteinheiten und *SP-Chips* gegen die im Vorrat wechseln. Gegen die 10 *SP-Chips* im getrennten Vorrat sollten die Spieler erst in der letzten Runde wechseln.

Die Spieler dürfen Plättchen, Güter, Kolonisten, Krediteinheiten oder Siegpunkte nicht an andere Spieler abgeben oder mit ihnen tauschen.

Die Aktionen *Erkunden* und *Entwickeln* sollten in Spielerreihenfolge ausgeführt werden, da die Menge der Plättchen begrenzt ist. Die Aktionen *Siedeln*, *Produzieren* und *Handeln-Verbrauchen* können meistens von allen Spielern gleichzeitig ausgeführt werden. Wenn die Möglichkeit besteht, dass während einer dieser Aktionen eine Bedingung für das Spielende erfüllt wird, sollte die Aktion in Spielerreihenfolge ausgeführt werden. So können nachfolgende Spieler bei ihren Entscheidungen das Spielende berücksichtigen.



*Beispiel für zusätzliche Siegpunkte: Der Spieler erhält 2 SP für jede militärische und jede nicht-militärische Gene-Kolonie in seiner Auslage. Außerdem erhält er 1 SP für jede andere seiner militärischen Kolonien.*



## Über die Welten

Im Beutel sind bei Spielbeginn 60 Welten:  
26 militärische und 34 nicht-militärische Welten.

Verteidigung	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Anzahl der Welten (26)	5	6	3	3	2	2	1	2	2
Kosten	0	1	2	3	4	5	6	7	
Anzahl der Welten (34)	1	3	12	5	4	6	2	1	

Typ	Kolonisten		Güter			Arten				
	1	2	WF	Prod.	„grau“	L	SE	G	AT	Joker
militärisch	18	8	12	6	8	3	4	6	5	-
nicht-militärisch	21	13	11	20	3*	12	9	5	4	1

\*1 graue Welt mit dem Schlüsselwort „Alien“

Schlüsselwort	Imperium	Rebellen	Genmanipuliert	SP-Spanne	zusätzliche SP „?“
militärisch	3	11*	6	0-9	<b>Rebellen, Genmanipuliert</b>
nicht-militärisch	4	-	4	0-6	<b>Imperium, Genmanipuliert</b>

\*1 Rebellen-Welt mit dem Schlüsselwort „Genmanipuliert“

## Variante: SPIEL MIT ZIELEN

**Spielvorbereitung:** Ersetzt die Aktion *Rückzug in die Isolation* durch die Aktion *Galaktische Ziele festlegen*, indem ihr das Plättchen auf die andere Seite dreht. Gebt jedem Spieler eine Ablage tafel „Lager“, die er neben seine Auslage legt. Bildet aus den Ziel-Plättchen einen verdeckten Stapel. Mischt den Stapel und legt ihn unterhalb des Aktionsplättchens *Galaktische Ziele festlegen* ab.

### Galaktische Ziele festlegen

**Aktion:** keine

**Bonus:** Du rückst in der Spielerreihenfolge 1 Position vor und erhältst 1\$. Ziehe 3 Ziele vom Stapel. Behalte 1 Ziel und lege es verdeckt vor dir ab. Lege die 2 übrigen Ziele verdeckt wieder unter den Stapel.

Dieses Plättchen ermöglicht keine Aktion. Es gewährt dem Spieler, der es auswählt, nur die 3 folgenden Boni:

- Er rückt in der Spielerreihenfolge 1 Position vor. Dazu tauscht seine Spieler-Scheibe die Position mit der davor liegenden Spieler-Scheibe,
- er erhält 1 Krediteinheit und
- er zieht die 3 obersten Ziele vom Stapel. Sind weniger als 3 Ziele im Stapel, zieht er alle. Er sieht sich die Ziele an und wählt 1 aus, das er behalten will und legt es verdeckt vor sich ab. Die übrigen Ziele legt er in beliebiger Reihenfolge verdeckt unter den Stapel.

Wenn jetzt vor allen Spielern zusammen 2 verdeckte Ziele liegen, muss der Spieler, der als vorletzter ein Ziel genommen hat, sein Ziel jetzt aufdecken. Es darf nie mehr als 1 Ziel verdeckt liegen. Der verdeckte Stapel zählt dabei nicht mit.



Der Spieler, der ein Ziel nimmt, hat einen Informationsvorsprung. Er kann seine Spielweise an dieses Ziel anpassen, bevor es seine Mitspieler können.

Bei 3 Zielen bekommen die Spieler bei Spielende SP für die Anzahl der Güter, Krediteinheiten oder erkundeten Welten in ihrem Lager. Wenn eines dieser „Lager-Ziele“ aufgedeckt ist und die betreffende Aktion ausgeführt wird, darf jeder Spieler die entsprechenden Gegenstände in sein eigenes Lager legen. Er darf *nicht* mehr Gegenstände lagern, wie als Höchstmenge auf dem Ziel angegeben sind. Gelagerte Gegenstände dürfen nicht wieder aus dem Lager genommen werden. Für das Ziel *Erkundung* darf jeder Spieler bei den Aktionen *Erkunden* oder *Siedeln* immer nur 1 zurückgegebenes Welt-Plättchen in sein Lager legen. Zur Erinnerung: Der Spieler darf nur dann ein Welt-Plättchen zurückgeben, wenn er sonst mehr als 9 Welten hätte!

Wenn das verdeckte Ziel ein Lager-Ziel ist, darf der Spieler es freiwillig aufdecken, damit er und alle anderen Spieler die Möglichkeit haben, den betreffenden Gegenstand zu lagern. Er muss es dann aufdecken unmittelbar nachdem ein beliebiger Spieler eine Aktion ausgewählt hat und bevor dieser Spieler die Aktion ausführt.

Bei Spielende werden *alle* Ziele gewertet, die im Spiel sind. Falls noch 1 Ziel verdeckt vor einem Spieler liegt, wird es vor der Wertung aufgedeckt:

- Bei Zielen mit einer senkrechten Linie erhält der Spieler SP für die Anzahl verschiedener Kategorien, die die Plättchen in seiner Auslage aufweisen. Die *Reihenfolge*, in der die Kategorien auf dem Plättchen aufgeführt sind, ist ohne Bedeutung. Gegenstände im Lager werden nicht berücksichtigt.

*Beispiel Qualifizierte Arbeitskräfte:* Ein Spieler hat Plättchen durch deren Fähigkeiten 4 *verschiedene* Aktionen (von 6 möglichen Aktionen) verändert werden. Dafür erhält er 2 SP. Besitzt er mehrere Plättchen, die dieselbe Aktion verändern, bekommt er dafür nicht mehr SP.

- Sind auf dem Ziel verschiedene *Mengen* eines Gegenstands aufgelistet, sucht der Spieler die Zeile mit der Menge, die er von diesem Gegenstand in seiner Auslage hat (oder bei Lager-Zielen in seinem Lager) und erhält die dort angegebene Anzahl SP.

*Beispiel Wehrpflicht:* Der Spieler hat 6 ungenutzte Kolonisten auf seiner Fraktionsauslage. Dafür erhält er 5 SP.

#### Hinweise:

*Erkundung:* Durch *Terraforming Roboter* kann ein Spieler beim *Siedeln* ein zehntes Welt-Plättchen erhalten, dass er zurückgeben müsste. Ist das Ziel *Erkundung* im Spiel, darf der Spieler dieses Plättchen in sein Lager legen.

*Rohstoffe lagern:* Die Spieler dürfen auch Güter lagern, die sie in einer anderen Runde produziert haben.

Sind die Ziele *Rohstoffe lagern* oder *Erkundung* im Spiel, können Güter oder die Welten im Beutel ausgehen. Wird eine Aktion ausgewählt, bei der dieser Fall eintreten kann, müssen die Spieler sie in Spielerreihenfolge ausführen. Es kann dann vorkommen, dass Spieler die später an der Reihe sind, weniger oder gar keine Güter erhalten oder Welten zur Auswahl haben.

*Handels-Liga:* Die Fähigkeit zählt für das Ziel *Freiwilligenprogramm* als *Verbrauchen*-Fähigkeit und für das Ziel *Qualifizierte Arbeitskräfte* sowohl als *Handeln*- wie auch als *Verbrauchen*-Fähigkeit.



**Ablagetafel Lager**

**ROHSTOFFE LAGERN**

Nach **Produzieren** darfst du einige oder alle Güter lagern.

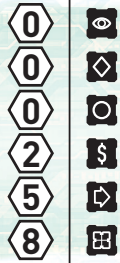
2	2	
5	4	
8	6	

SP für gelagerte Güter

**Beispiel für ein Ziel**  
(Auflistung der Ziel-Plättchen:  
siehe nächste Seite)

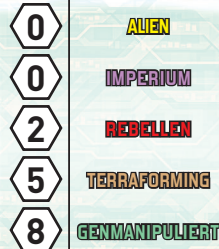
# ZIELPLÄTTCHEN

## QUALIFIZIERTE ARBEITSKRÄFTE



2, 5 oder 8 SP für 4, 5 oder 6 verschiedene durch Fähigkeiten veränderte Aktionen

## TOLERANZ FÜR ANDERE



2, 5 oder 8 SP für 3, 4 oder 5 verschiedene Schlüsselworte

## STREUUNG



3 oder 8 SP für 3 oder 4 verschiedene Arten Kolonien

## WEHRPFLICHT



SP für ungenutzte Kolonisten auf der Spielerauslage

## FREIWILLIGENPROGRAMM



SP für Verbauchen-Fähigkeiten

## HANDELSSTEUERN

Du darfst aus jedem Handel beliebig viele Krediteinheiten lagern.



SP für gelagerte Krediteinheiten

## ROHSTOFFE LAGERN

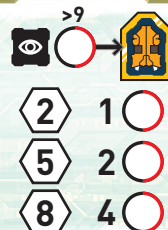
Nach Produzieren darfst du einige oder alle Güter lagern.



SP für gelagerte Güter

## ERKUNDUNG

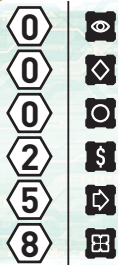
Nach Erkunden oder Siedeln darfst du 1 zurückgegebene Welt lagern.



SP für gelagerte Welten

## ZIELPLÄTTCHEN

### QUALIFIZIERTE ARBEITSKRÄFTE



2, 5 oder 8 SP für 4, 5 oder 6 verschiedene durch Fähigkeiten veränderte Aktionen

### TOLERANZ FÜR ANDERE



2, 5 oder 8 SP für 3, 4 oder 5 verschiedene Schlüsselwörter

### STREUUNG



3 oder 8 SP für 3 oder 4 verschiedene Arten Kolonien

### WEHRPFLICHT



SP für ungenutzte Kolonisten auf der Spielerauslage

### FREIWILLIGENPROGRAMM



SP für Verbrauchen-Fähigkeiten

### HANDELSSTEUERN

Du darfst aus jedem Handel beliebig viele Krediteinheiten lagern.



SP für gelagerte Krediteinheiten

### ROHSTOFFE LAGERN

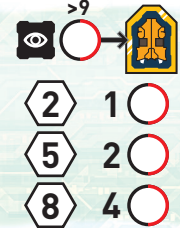
Nach Produzieren darfst du einige oder alle Güter lagern.



SP für gelagerte Güter

### ERKUNDUNG

Nach Erkunden oder Siedeln darfst du 1 zurückgegebene Welt lagern.



SP für gelagerte Welten

## ABSPANN

Spielidee, Entwicklung und Original-Regel: Tom Lehmann  
 Original-Grafik: Wei-Hwa Huang  
 Illustrationen (Schachtel und Plättchen): Martin Hoffmann, Claus Stephan  
 Grafik und Produktion: Martin Hoffmann  
 Übersetzung: Uli Bauer  
 Inspiration durch und ein besonderer Dank an: Andreas Seyfarth

### Testspiele und Ratschläge

Iain Alexander, Chris Bishop, Dan Blum, Claire und Eric Brosius, Ed Bryan, Bay Chang, Eric Christian, Andrew Conway, Melissa und Will deMorris, David desJardins, Eric Dobson, Jeroen Doumen, Thomas Draper, Dave Duffield, Theresa Durringer, Bianca van Duyl, Brian Dysart, Dave Eisen, Barry Eynon, Chris und Kim Farrell, David Finberg, Aaron Fuegi, Jeff Gates, Mark Geary, Erin Haberle, Dave Helmbold, Jeremy Higdon, Jay Heyman, Jake und Kathleen Holland, Jenny Hoover, Robert Householder, Beth, Bryan, Jason und Tommy Howard, Trisha und Wei-Hwa Huang, Joe Huber, Steve Jones, Jeff Kahan, John Knoerzer, Sandy Kutin, Eu-Ming Lee, Jeremiah Lee, Larry Levy, Chris Lopez, Terry Lyzen, Ian Mackey, Paul Markarian, Joe Masinter, Sean McCarthy, Fraser McHarg, Graham Miller, Mari Mock, Mike Moor, Linnsey Nil, Debbie Ohi, Aliza Panitz, Charles Patrick, Mary und Ravindra Prasad, Marshall Quander, Jeff Rawlings, Doug Richardson, Jeff Ridpath, Melissa Rogerson, Dan Rosart, Larry Rosenberg, Eric und Quincy Rosenzweig, Ed Rothenheber, Joe J. Rushanan, Tony Sait, Ron Sapolsky, Rob Shankly, Leanna und Michael Shuster, Hardeep Singh, David Smith, Michael Smith, Alex Sorbello, Sarah Spikes, Al Sweigart, Steve Thomas, John Todd, Daniel Tregear, Michael Tsuk, Terrence Tung, Ana Ulin, Matthew Utting, Lou Wainwright, Rob Watkins, Kevin Whitmore, Joanna Winter, Don Woods, Jason Woolever, Rae Yip und viele andere.  
 Ich bitte alle um Entschuldigung, die ich vergessen habe!

Galaktische Krediteinheiten: Jay Tummelson, Wei-Hwa Huang und Rob Shankly

Kommentare, Fragen oder Anregungen richtet bitte an:

Rio Grande Games, PO Box 1033  
 Placitas, NM 87043, USA

RioGames@aol.com  
 www.riograndegames.com

© 2018-20 Tom Lehmann  
 © 2018-20 Rio Grande Games

