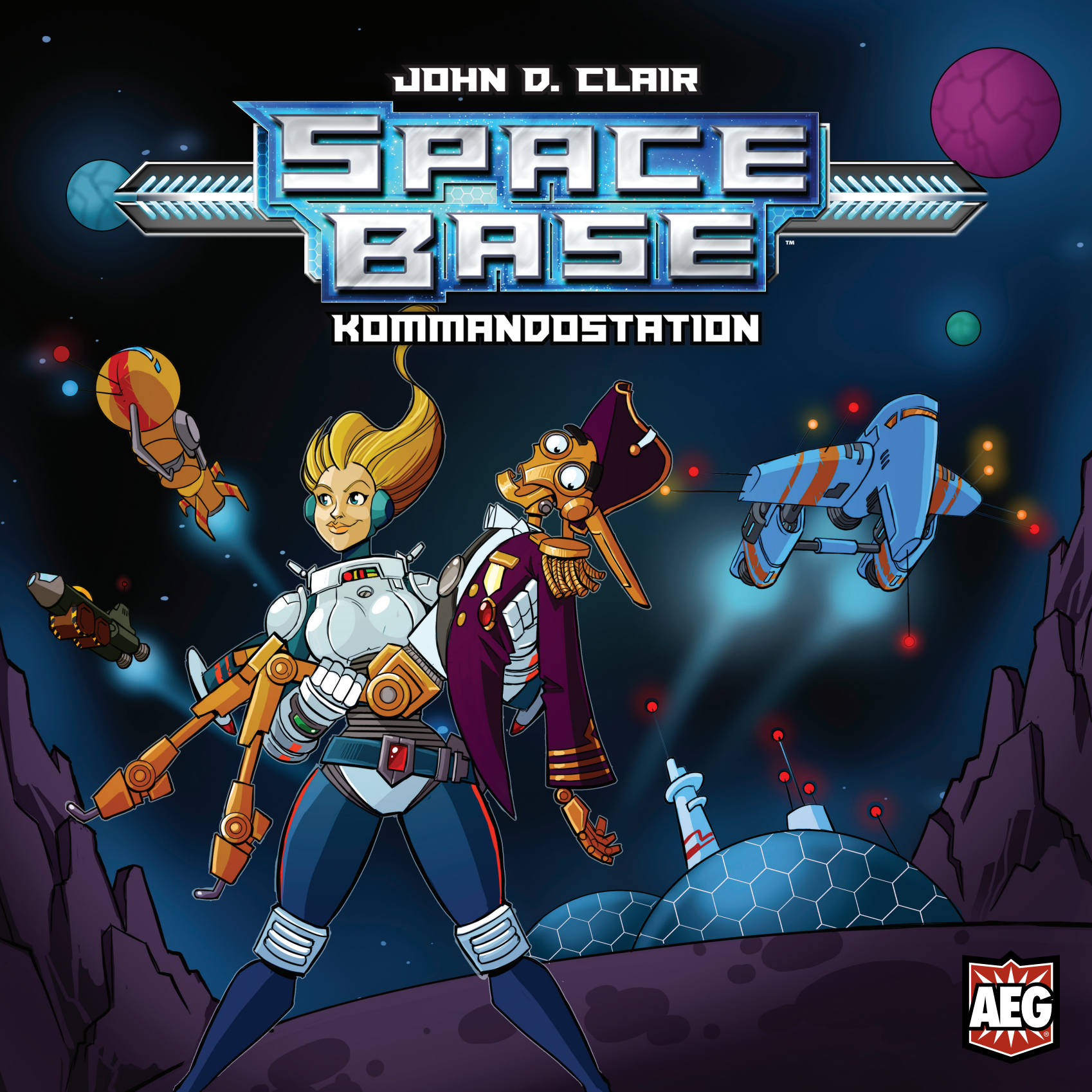


JOHN D. CLAIR

SPACE BASE


KOMMANDOSTATION



INHALTSVERZEICHNIS

Partien zu sechst und siebt S. 3
 Das optimale Szenario für 6 & 7 Spieler S. 3
 Variante für Lichtgeschwindigkeit S. 3
 Startressourcen S. 3
 Neue Würfelsets S. 3
 Fremdes-Plutonium-Würfel (aus der Saga-Erweiterung 1) S. 4
 Spielablauf S. 5
 Regeln für das Entsenden S. 6
 Erklärung der Fähigkeiten S. 6
 Erklärung der Erträge S. 11

INDEX

2X-Fähigkeiten S. 10	Lege eine Ladung S. 9
Alle Gegner verlieren 4  S. 9	Nimm eine Karte S. 7
Bereits entsendete Karten S. 6	Pasch-Erträge S. 11
Bestimme das Würfelergebnis S. 10	Pfeil + Pfeile S. 12
Bonus-Wurf S. 6	Pfeil in beide Richtungen S. 12
Diagonale Pfeile S. 12	Pfeil und ein weiterer Ertrag S. 12
Du gewinnst S. 11	Timing S. 11
Erhalte die Erträge von X beliebigen deiner Sektoren 1-6 S. 11	Unterscheidung zwischen Erträgen und Fähigkeiten S. 6
Erträge und Ladungen S. 11	Variable Sektoren S. 6
Fähigkeiten, die Ressourcen erzeugen S. 10	Vertausche diese Karte mit einer anderen auf deinem Tableau S. 11
Karten ansehen und kaufen S. 6	Vertausche Karten S. 7
Kaufe eine Karte S. 7	Wirf Würfel neu S. 9
Lege eine Karte in einen der Sektoren 7-12 S. 9	Würfel und Pfeil(e) S. 8

CREDITS

Autor: John D. Clair
Herausgeber: John Zinser
Projektdirektion: Nicolas Bongiu
Projektleitung: Erik-Jason Yaple
Produktion: David Lepore
Entwicklung der Spielwelten: Erik-Jason Yaple
Texte: Shawn Carman
Illustrationen: Chris Walton

Grafikdesign: Kris Aubin
Künstlerische Leitung: Erik-Jason Yaple
Spielanleitung: John D. Clair, Erik-Jason Yaple
Redaktion: Darla Kennerud
Lektorat: Kaz Nyborg-Andersen, Nicolas Bongiu, Mark Harbison, Todd Rowland, Mark Wootton

TESTSPIELER

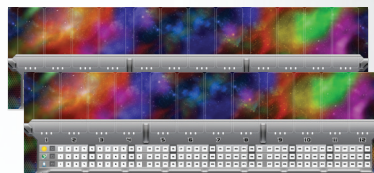
Andy McGuire	Daniel Lepore	Kaz Nyborg-Andersen	Rhys Green
Anthony Schaeffer	David Lepore	Mara Kenyon	Sean Growley
Alex Daar	Eric Martinez	Mark Harbison	Yan Yan
Ben Lesel	Erik-Jason Yaple	Michael Kutan	Zoe Stanton
Chris Buckley	Eva Balogh	Nye Green	John Zinser
Csilla Clair	Katalin Balogh		

DEUTSCHE AUSGABE – ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Veronika Stallmann
Redaktion und Lektorat: Christian Kox, Veronika Stallmann, Franziska Wolf
Satz und Layout: Max Breidenbach

SPIELMATERIAL

2 Kommandokonsolen
(Spielertableaus)



Kommandostation-
Handbuch (Spielanleitung)



24 Startschiffskarten
in 2 identischen Sets



Startschiffe
des 6. Spielers



Startschiffe
des 7. Spielers



14 bereits
entsendete Karten



2 Credit-
Marker 



2 Einkommen-
Marker 



2 Siegpunkt-
Marker 



7 Würfelsets
(in 7 verschiedenen Farben)



30 Ladungsmarker



© 2019 Alderac Entertainment Group. Alle Rechte vorbehalten. Space Base, Shy Pluto, Command Station und alle zugehörigen Marken sind TM oder © und © der Alderac Entertainment Group, Inc. 2505 Anthem Village Drive Suite E-521 Henderson, NV 89052 USA. Abbildungen unverbindlich. Formen und Farben können vom Gezeigten abweichen. Hergestellt in China.

EINE ERWEITERUNG ZU SPACE BASE FÜR DAS SPIEL ZU SECHST UND SIEBT AB 10 JAHREN VON JOHN D. CLAIR

Willkommen an Bord der U.E.S. Kommandostation, Kommodoren. Diese Erweiterung zu *Space Base* ermöglicht das Spiel mit bis zu sieben Spielern! Es liefert euch das gesamte Material, das ihr für zwei weitere Spieler benötigt, und die extra große Schachtel bietet Platz für das Grundspiel sowie die Saga-Erweiterung *Der Aufstieg des Fremden Pluto*.

PARTIEN ZU SECHST UND SIEBT

DAS OPTIMALE SZENARIO FÜR 6 & 7 SPIELER






Falls ihr zu sechst oder siebt spielen wollt, empfiehlt euch das U.E.S.-Kommando die Variante für Lichtgeschwindigkeit gemeinsam mit dem Modul „Die Minen des Fremden Pluto“ (aus der ersten Saga-Erweiterung) zu verwenden.

VARIANTE FÜR LICHTGESCHWINDIGKEIT

Falls ihr zu sechst oder siebt spielen wollt, empfiehlt euch das U.E.S.-Kommando die Startvariante für Lichtgeschwindigkeit. Dies ist eine optionale Variante, wenn ihr die ersten paar Runden überspringen und schneller ins Spielgeschehen einsteigen wollt. Diese Variante senkt die durchschnittliche Dauer einer Partie.



Sollte dies eure erste Partie sein, empfehlen wir euch, noch nicht mit dieser Variante zu spielen.







Die Spielvorbereitung ändert sich in folgenden Punkten:

- Jeder von euch beginnt mit 15  und 1 .
- Jeder von euch zieht vier Stufe-1-Karten und zwei Stufe-2-Karten.
- Ihr dürft nun eure Credits ausgeben, um so viele dieser Karten zu kaufen, wie ihr wollt und euch mit euren 15  leisten könnt. Die gekauften Schiffe legt ihr auf eure Kommandokonsolen. Die Startschiffe aus diesen Sektoren entsendet ihr auf Mission und schiebt sie unter das Tableau.
- Übrige  behaltet ihr für den Beginn der Partie. Nicht gekaufte Karten werden zurück unter ihre entsprechenden Stapel geschoben.
- Wer die meisten  behalten hat, wird Startspieler. Bei einem Gleichstand beginnt, wer die Karte mit der höchsten Sektornummer gekauft hat, und wenn es immer noch nicht entschieden ist, lasst einen Würfel entscheiden. Die Startressourcen für alle Spieler findet ihr rechts.



STARTRESSOURCEN

Am Ende der Spielvorbereitung erhaltet ihr die folgenden Startressourcen, egal ob ihr die Variante für Lichtgeschwindigkeit, den normalen Aufbau oder die Karten  1– 7 aus der Erweiterung *Der Aufstieg des Fremden Pluto* verwendet.

- Der Startspieler erhält keine zusätzlichen Ressourcen.
- Der zweite Spieler erhält 1 .
- Der (ggf.) dritte Spieler erhält 2 .
- Der (ggf.) vierte Spieler erhält 1 .
- Der (ggf.) fünfte Spieler erhält 1 .
- Der (ggf.) sechste Spieler erhält 1 .
- Der (ggf.) siebte Spieler erhält 1 .

NEUE WÜRFELSETS

Das U.E.S.-Kommando hält euch den Rücken frei, Kommodoren! In dieser Erweiterung findet ihr sieben neue Paare unterschiedlichfarbiger *Space Base*-Würfel. Jeder von euch sollte von nun an sein eigenes Würfelset verwenden und die Würfel nach dem Wurf so neben seinem Tableau liegen lassen. So kann auch ein Kommodore, der einmal seine Kommandokonsole kurzzeitig verlassen musste, schnell wieder reinkommen.

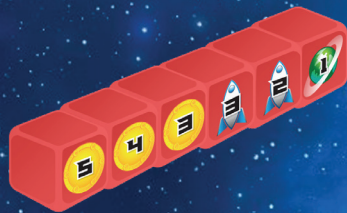
Die Würfel aus dem Grundspiel sowie die weißen Würfel aus der Erweiterung *Der Aufstieg des Fremden Pluto* können für Bonus-Würfe oder zusätzlich nötige Würfe verwendet werden. Legt sie für alle erreichbar bereit.

FREMDES-PLUTONIUM- WÜRFEL




SPOILER-WARNUNG FÜR SAGA-ERWEITERUNG 1




Falls ihr die Saga-Erweiterung 1: *Der Aufstieg des Fremden Pluto* bereits gespielt habt, empfiehlt euch das U.E.S.-Kommando im Spiel zu sechst oder siebt mit dem Modul „Die Minen des Fremden Pluto“ zu spielen. Die zusätzlichen Fremdes-Plutonium-Würfel helfen dabei, dass alle etwas zu tun haben, auch wenn die Gegner am Zug sind. Rechts findet ihr noch einmal die Regeln für „Die Minen des Fremden Pluto“, inklusive der Regeln für 6 und 7 Spieler.



SPIELVORBEREITUNG

1. Legt die Karte „Fremder Pluto“ offen auf den Tisch (Story-Karte 11). Legt zufällig jeweils einen der sechs kleinen pinken Würfel mit dem Symbol nach oben auf die Felder der Karte.
2. Legt alle kleinen roten Würfel in den Beutel (also alle roten Würfel aus den Mysteriösen Boxen 1 und 2).
3. Jeder von euch erhält ein Patrouillenschiff. Legt die übrigen Plättchen in einen Vorrat beiseite.
4. Mischt alle Schiffe mit  ( 21– 56) in ihre jeweiligen Stapel (Stufe 1, 2 oder 3).

-SYMBOL

Auf manchen Karten findest du dieses Symbol: . Immer wenn du dieses als Ertrag oder durch eine Fähigkeit erhältst, nimmst du dir ein Patrouillenschiff.

FREMDES-PLUTONIUM-WÜRFEL KAUFEN

Nachdem du in deinem Zug die Würfel geworfen und Erträge erhalten hast, darfst du einen oder mehrere Fremdes-Plutonium-Würfel kaufen (einen der sechs roten oder pinken Würfel von der Karte „Fremder Pluto“). Dafür müsst du so viele Patrouillenschiffe ausgeben, wie über dem Würfel auf der Karte abgebildet sind (2, 3 oder 4). Falls du einen oder mehrere Würfel gekauft hast, rücken am Ende deines Zugs die Würfel von rechts nach links nach, sodass alle Lücken geschlossen sind. Dann ziehst du nacheinander zufällige Würfel aus dem Beutel und legst sie auf die freien Felder.

FREMDES-PLUTONIUM-WÜRFEL VERWENDEN

2–3 Spieler: In jedem Zug, wenn die Standardwürfel geworfen werden (sowohl in deinen Zügen als auch in den Zügen der Gegner), darfst du alle Fremdes-Plutonium-Würfel werfen, die du gekauft hast. Du erhältst die gewürfelten Symbole als zusätzliche Erträge.

4–7 Spieler: In jedem Zug deiner Gegner, wenn die Standardwürfel geworfen werden, darfst du alle Fremdes-Plutonium-Würfel werfen, die du gekauft hast. Du erhältst die gewürfelten Symbole als zusätzliche Erträge.



SPIELABLAUF

Der Startspieler hat den ersten Zug in der Partie.

Sobald jemand seinen Zug beendet hat, ist der Nächste im Uhrzeigersinn an der Reihe. Ihr seid so lange nacheinander am Zug, bis die Partie endet.

EIN SPIELERZUG

Der Spieler am Zug ist der **aktive Spieler**. Alle anderen sind in seinem Zug die **passiven Spieler**. Ein Zug bei *Space Base* ist ziemlich simpel. Grundsätzlich gilt:

- Der aktive Spieler wirft seine beiden Standardwürfel. Außerdem wirft jeder ggf. seine Fremdes-Plutonium-Würfel (2–3 Spieler: alle, 4–7 Spieler: nur die passiven Spieler).
- **ALLE** Spieler können Erträge erhalten – abhängig vom Würfelergebnis, den Karten auf ihren Tableaus und dem Ergebnis ihrer Fremdes-Plutonium-Würfel.
- Der aktive Spieler kauft eine Karte (oder entscheidet sich dagegen).
- Falls der aktive Spieler eine Karte gekauft hat, verschiebt er seine  zurück bis zu seinem Einkommen .
- Der Zug des aktiven Spielers endet und es geht im Uhrzeigersinn weiter.

Im Folgenden werden die Phasen eines Zugs detailliert aufgeschlüsselt, um zu verdeutlichen, wann Fähigkeiten eingesetzt werden können.

1. FÄHIGKEITEN EINSETZEN: (*Denkt daran, dass „Erträge“ und „Fähigkeiten“ unterschiedliche Dinge sind.*) Alle Spieler dürfen Fähigkeiten einsetzen, wenn möglich und gewünscht. Der aktive Spieler darf Fähigkeiten mit **blauen** oder **grünen** Fähigkeitskästen einsetzen. Die passiven Spieler dürfen nur Fähigkeiten mit **roten** oder **grünen** Fähigkeitskästen einsetzen. *Bestimmte Fähigkeiten, wie die mit den zwei Würfelsymbolen, dürfen jetzt NICHT eingesetzt werden.*


2. WÜRFELN: Der aktive Spieler wirft seine beiden Standardwürfel. Außerdem wirft jeder ggf. seine Fremdes-Plutonium-Würfel (2–3 Spieler: alle, 4–7 Spieler: nur die passiven Spieler) und erhält die Erträge dieser Würfel. *Manche Fähigkeiten wie „erneut würfeln“ oder „Würfelergebnis bestimmen“ dürfen nur jetzt eingesetzt werden.*



3. WÜRFEL ZUWEISEN: Jeder Spieler wählt, ob er die Würfel einzeln oder als Summe nutzt. Diese Wahl trifft jeder für sich. Wenn sich beispielsweise der aktive Spieler entscheidet, die Summe der Würfel zu nehmen, hat dies keinen Einfluss auf die anderen, die sich unabhängig davon ebenfalls entscheiden können, ob sie die Würfel einzeln oder als Summe nehmen. *Jeder, der die Summe wählt, kann nun die Fähigkeiten mit den zwei **grünen** Würfeln und dem Pfeilsymbol einsetzen (siehe S. 8).*

4. ERTRÄGE ERHALTEN: Jeder von euch erhält nun die Erträge aller Sektoren, denen er Würfel zugewiesen hat. Die Erträge stehen auf den Karten, die in den entsprechenden Sektoren liegen. Der aktive Spieler erhält die **blauen** Erträge von stationierten Karten (auf seinem Tableau). Passive Spieler erhalten die **roten** Erträge von entsendeten Karten (über ihren Tableaus). Hat ein passiver Spieler mehrere Karten in einem Sektor entsendet, erhält er **alle** ihre Erträge, wenn er diesem Sektor Würfel zuweist

Hinweis: Wenn ein Pasch gewürfelt wird und du die Würfel einzeln zuweist, erhältst du die Erträge des entsprechenden Sektors zweimal.

5. FÄHIGKEITEN EINSETZEN: Wie in Phase 1 dürfen alle jetzt Fähigkeiten einsetzen, wenn möglich und gewünscht.

6. KARTEN/WÜRFEL KAUFEN: Der aktive Spieler darf eine beliebige der ausliegenden Karten aus der Schiffswerft oder eine Koloniekarte kaufen. Du darfst keine Karte kaufen, die mehr kostet, als du  hast.







Wenn du eine Karte kaufst, musst du alle deine  ausgeben (verschiebe deinen gelben Marker auf die 0), auch wenn die Karte eigentlich weniger kostet. Du darfst auch entscheiden, keine Karte zu kaufen, wenn du deine  aufsparen möchtest.

Wenn du eine Karte kaufst, lege sie in den Sektor deines Tableaus, welcher der Sektornummer der Karte entspricht (graue Nummer rechts oben). Die Karte, die zuvor in diesem Sektor lag, wird nun in denselben Sektor über deinem Tableau auf Mission entsendet.

Außerdem darf der aktive Spieler einen oder mehrere Fremdes-Plutonium-Würfel vom Markt kaufen. Dafür muss er so viele Patrouillenschiffe ausgeben, wie über dem Würfel auf der Karte abgebildet sind.

7. FÄHIGKEITEN EINSETZEN: Wie in den Phasen 1 und 5 dürfen alle Fähigkeiten einsetzen, wenn möglich und gewünscht.

8. SCHIFFSWERFT UND/ODER MARKT AUFFÜLLEN: Sind Karten aus der Schiffswerft genommen und/oder gekauft worden, zieht neue Karten von den entsprechenden Stapeln, um die Lücken zu füllen. Von jedem Stapel sollten am Ende des Zugs immer sechs Karten offen ausliegen. Sind Fremdes-Plutonium-Würfel gekauft worden, schiebt die verbliebenen Würfel von rechts nach links, um die Lücken zu füllen. Zieht dann nacheinander zufällige Würfel aus dem Beutel und legt sie auf die freien Felder.


9. EINKOMMEN: Falls der aktive Spieler nun weniger  als  hat, verschiebt er seinen -Marker auf den gleichen Wert wie seinen -Marker. Dies ist der einzige Zweck des Einkommens () , kann allerdings recht nützlich sein, um große Mengen an  anzusammeln. Passive Spieler machen in dieser Phase nichts.



ENDE DES ZUGS

Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn beginnt seinen Zug.

REGELN FÜR DAS ENTSENDEN

BEREITS ENTSENDETE KARTEN





Spielt ihr zu sechst oder zu siebt, solltet ihr die Staffelkontrollschiffe der McCaffery-Klasse aus dieser Erweiterung verwenden. Diese Schiffe erkennt ihr an der anderen Rückseite. Bei der Spielvorbereitung erhält jeder von euch ein Paar (ein Schiff für Sektor 7 und eines für Sektor 8). Lege sie bereits auf Mission entsendet in die entsprechenden Sektoren. Sobald 3 Ladungsmarker  darauf liegen, kannst du die Fähigkeit im Zug eines Gegners einsetzen, um entweder einen Bonus-Wurf zu erhalten oder dir die obersten zwei Karten eines Schiffsstapels anzusehen und eine der beiden Karten zu kaufen. Die genaue Beschreibung dieser Fähigkeiten findet ihr auf der rechten Seite.

Die Fähigkeit auf den Staffelkontrollschiffen darf nur in den Zügen der Gegner eingesetzt werden. Falls ihr einmal nicht wisst, wer seine Fähigkeiten zuerst einsetzen darf, beginnt ihr einfach mit dem Startspieler und geht dann im Uhrzeigersinn weiter. Wenn du die Fähigkeit eines Staffelkontrollschiffs einsetzt, darfst du dir aussuchen, ob du den - oder den -Ertrag erhältst.

VARIABLE SEKTOREN





Falls hinter der Sektornummer eines Schiffs ein „+“ steht, bedeutet das, dass du dieses Schiff in einen beliebigen Sektor dieser Nummer oder höher legen darfst, wenn du es kaufst. Ein Schiff mit der Nummer „1+“ dürfte so in jedem Sektor stationiert werden, während ein Schiff mit der Nummer „8+“ in einem der Sektoren 8, 9, 10, 11 oder 12 stationiert werden muss.

UNTERSCHIEDUNG ZWISCHEN ERTRÄGEN UND FÄHIGKEITEN

ALLE Schiffskarten geben dir Erträge durch geworfene Würfel. Das Ergebnis des Würfelwurfs zeigt dir, von welchen Karten du Erträge erhalten kannst. Karten, deren Ertrag ein  ist, haben ein oder mehrere **blaue** Felder , wenn die Karte „stationiert“ ist, oder **rote** Felder , wenn die Karte über deinem Tableau „auf Mission“ ist. Wenn du einen Ertrag für eine solche Karte erhältst, legst du einfach einen Ladungsmarker  auf eines der leeren Felder.

Fähigkeiten sind immer mit einem oder mehreren Ladungsfeldern





( oder ) verbunden und zeigen ein  in einer Ecke des Fähigkeitskastens. Um eine Fähigkeit einzusetzen, musst du eine gewisse Anzahl an Ladungsmarkern  von der Karte entfernen.

WICHTIG: Um eine Fähigkeit einzusetzen, brauchst du KEIN konkretes Würfelergebnis. Der Zeitpunkt, wann du die Fähigkeit einsetzen kannst, hängt von der Fähigkeit ab und hat nichts mit dem Ergebnis der Würfel zu tun.

ERKLÄRUNG DER FÄHIGKEITEN

BONUS-WURF



Diese Fähigkeit darfst du nur in Phase 1, 5 oder 7 des Zugs einsetzen (siehe S. 5).

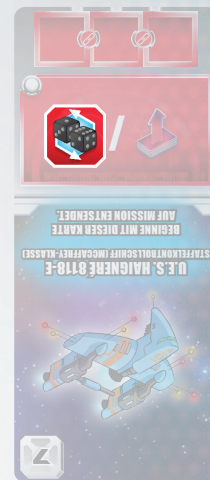
Immer wenn du eine Fähigkeit mit  einsetzt, darfst du zwei Würfel werfen. Du darfst die Würfel zuweisen und erhältst Erträge für diesen Wurf, als wärest du der aktive Spieler. Allerdings werden alle Effekte ignoriert, die andere Spieler, die Schiffswurf oder die noch nicht gekauften Koloniekarten betreffen würden. Du darfst ganz normal Fähigkeiten zum Neuwürfeln einsetzen und deine Sektorerträge mit -Effekten modifizieren. Alle anderen Spieler ignorieren deinen Bonus-Wurf. Er betrifft sie nicht.

TIPP: Nehmt am besten andere Würfel für Bonus-Würfe als die, die ihr in eurem Zug werft. So kommt ihr nicht durcheinander und nehmt nicht fälschlicherweise Erträge von Bonus-Würfeln anderer Spieler.

KARTEN ANSEHEN UND KAUFEN

Diese Fähigkeit darfst du nur in Phase 1, 5 oder 7 des Zugs einsetzen (siehe S. 5).

Immer wenn du eine Fähigkeit mit  einsetzt, darfst du dir die obersten beiden Karten eines beliebigen Schiffsstapels ansehen und bis zu eine davon kaufen. Nicht gekaufte Karten legst du unter den Stapel zurück. Eine Fähigkeit, mit der du eine Karte kaufen darfst, läuft ähnlich ab wie ein regulärer Kauf, allerdings **bezahlst du nur die genauen Kosten für die Karte statt all deiner** .



KAUFE EINE KARTE / NIMM EINE KARTE

Diese Fähigkeiten darfst du nur in den Phasen 1, 5 oder 7 deines eigenen Zugs einsetzen (siehe S. 5).



KAUFE EINE KARTE

Die Fähigkeit „Kaufe eine Karte“ läuft ähnlich ab wie ein regulärer Kauf, allerdings **bezahlst du nur die genauen Kosten für die Karte statt all deiner** ●. Du darfst in deinem Zug zusätzlich noch deinen regulären Kauf ausführen.

Falls dir die Fähigkeit sowohl einen weiteren Kauf erlaubt als auch ● bringt, erhältst du zuerst die ● und darfst dann eine Karte kaufen. Du bist nicht verpflichtet, eine Karte zu kaufen, wenn du die Fähigkeit einsetzt.



NIMM EINE KARTE

Immer wenn du eine Karte nehmen darfst, suchst du dir einfach eine Karte der angegebenen Stufe aus der Schiffswerft aus und legst sie in den passenden Sektor deines Tableaus, ohne dafür zu bezahlen. Dies ist kein „Kauf“ und du darfst zusätzlich noch deinen regulären Kauf ausführen. Du bist nicht verpflichtet, alle angegebenen Karten zu nehmen.

VERTAUSCHE KARTEN

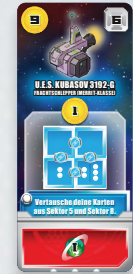
Diese Fähigkeit darfst du nur in den Phasen 1, 5 oder 7 deines eigenen Zugs einsetzen (siehe S. 5).

Immer wenn dir eine Fähigkeit erlaubt, die Karten in Sektoren zu vertauschen, bedeutet das, dass du **ALLE** Karten dieser beiden Sektoren nimmst und vertauschst. Das beinhaltet die Stationskarte und alle Missionskarten beider Sektoren.

Im Beispiel unten werden alle Karten aus Sektor 5 in Sektor 8 gelegt, und alle Karten aus Sektor 8 in Sektor 5.

Ein paar Hinweise:

- Alle Karten, die du in zukünftigen Zügen kaufst, legst du wie üblich entsprechend ihrer Sektornummer auf dein Tableau.
- Einige dieser Fähigkeiten haben einen ●-Ertrag über dem Ladungsfeld abgebildet. Diese ● sind Erträge und du erhältst sie zusätzlich zum Ladungsmarker 📦.



Vorher: Die Tauschaktion bewegt alle Karten aus Sektor 5 in Sektor 8 und andersherum.

Nachher: Die Karten aus Sektor 5 liegen nun in Sektor 8 und die Karten aus Sektor 8 liegen nun in Sektor 5.



WÜRFEL UND PFEIL(E)

Diese Fähigkeit zeigt 2 Würfel und einen Pfeil nach rechts, da du sie nur einsetzen kannst, wenn du die Summe der Würfel zuweist und sich der Sektor, von dem du Erträge erhältst, nach rechts verschiebt.

Diese Fähigkeit darfst du nur in Phase 3 des Zugs („Würfel zuweisen“) einsetzen und nur dann, wenn du dich entscheidest, die Summe der Würfel zuzuweisen. Du kannst sie sowohl im eigenen als auch im Zug eines Mitspielers einsetzen, weil es eine grüne Fähigkeit ist.

Um diese Fähigkeit einsetzen zu können, musst du die Summe der Würfel zuweisen.



Falls die Fähigkeit nur einen einzelnen Pfeil → zeigt und du sie einsetzt, verschiebt sich der Sektor, von dem du in dieser Runde Erträge erhältst, um einen Sektor nach rechts. Wenn beispielsweise eine 9 gewürfelt wird und du diese Fähigkeit einsetzt, erhältst du die Erträge deines Sektors 10 **statt** deines Sektors 9.

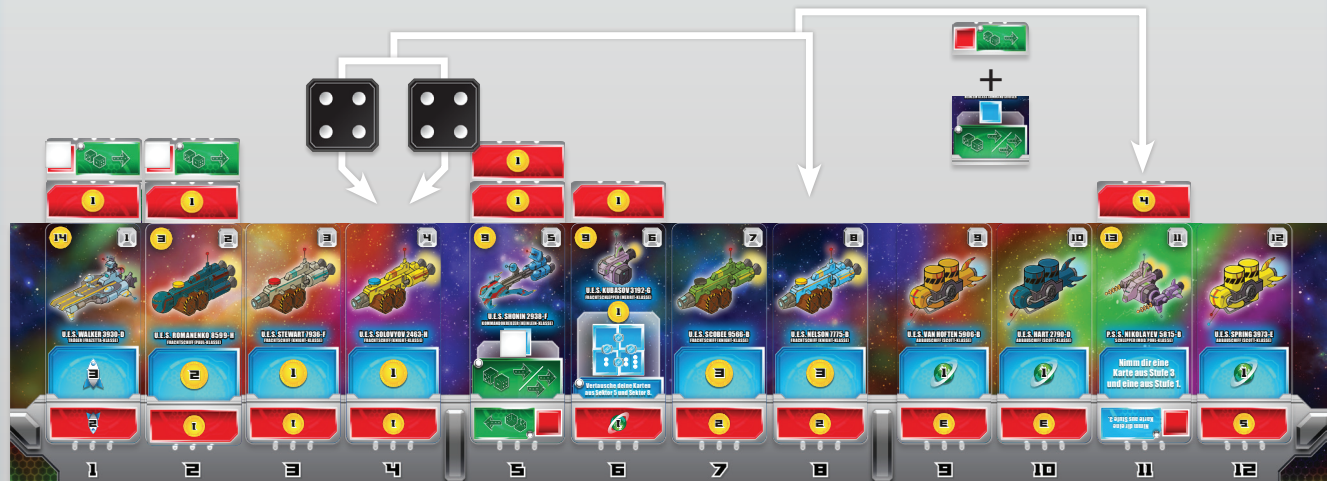
Falls die Fähigkeit sowohl einen einzelnen Pfeil → als auch einen doppelten Pfeil →→ zeigt, kannst du sie einsetzen, um den Sektor, von dem du in dieser Runde Erträge erhältst, um 1 oder 2 Sektoren nach rechts zu verschieben (deine Wahl).

Du darfst mehrere dieser Effekte bei einem Wurf kombinieren, um deinen Ertragssektor mehrere Felder weiter zu verschieben.

Wie alle anderen Fähigkeiten auch darfst du sie einsetzen, unabhängig davon, in welchem Sektor sie liegt, welchem Sektor die Würfel zugewiesen wurden und ob sie noch stationiert ist oder auf Mission entsendet wurde. Außerdem ist die Fähigkeit grün, du kannst sie also im Zug jedes Spielers einsetzen.

BEISPIEL: GRÜNE FÄHIGKEIT – WÜRFEL UND PFEIL(E)

Dein Gegner würfelt einen Viererpasch. Du hast zwei Fähigkeiten mit einzelnen Pfeilen und eine mit einem doppelten Pfeil aufgeladen. Du könntest die Würfel einzeln zuweisen, jedoch hast du keine Karten in Sektor 4 auf Mission. Du könntest die Würfel als Summe von 8 zuweisen, allerdings hast du auch in diesem Sektor keinen Ertrag. Die bessere Option wäre hier, die Würfel als Summe zuzuweisen und zwei aufgeladene Fähigkeiten einzusetzen. Verwende einen Ladungsmarker von Sektor 1 oder 2 und den von Sektor 5, sodass du den Ertragssektor insgesamt 3 Sektoren nach rechts verschieben kannst. So erhältst du 4 von Sektor 11.



WIRF WÜRFEL NEU

Diese Fähigkeit darfst du nur in Phase 2 („Würfel“) deines eigenen Zugs einsetzen (siehe S. 5). Einen oder beide Würfel neu zu werfen, hat Einfluss auf alle Spieler. Deshalb solltest du direkt Bescheid geben, wenn du diese Fähigkeit einsetzen möchtest, damit die anderen nicht Erträge zu den falschen Würfelergebnissen erhalten.



LEGE EINE LADUNG

Diese Fähigkeit darfst du in den Phasen 1, 5 oder 7 im Zug jedes Spielers einsetzen (siehe S. 5). In der Saga-Erweiterung haben wir den Text dieser Fähigkeit durch ein ⚡-Symbol ersetzt. Immer wenn du eine Fähigkeit mit ⚡ einsetzt, darfst du einen 🎲 auf ein leeres Ladungsfeld (🔵 oder 🔴) einer deiner Karten legen.



LEGE EINE KARTe IN EINEN DER SEKTOREN 7-12

Diese Fähigkeit darfst du nur in den Phasen 1, 5 oder 7 deines eigenen Zugs einsetzen (siehe S. 5). Du darfst eine Karte in einem Sektor stationieren, in den sie normalerweise nicht gelegt wird, beispielsweise eine Karte für Sektor 12 in Sektor 7.




ALLE GEGNER VERLIEREN 4 🚀

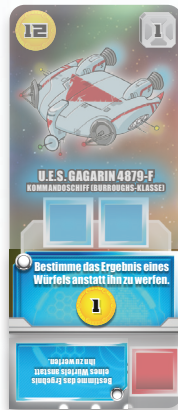
Diese Fähigkeit darfst du nur in den Phasen 1, 5 oder 7 deines eigenen Zugs einsetzen (siehe S. 5). Die anderen Spieler verlieren jeweils 4 🚀. Ein Spieler kann nie unter 0 🚀 sinken.



BESTIMME DAS WÜRFELERGEBNIS


Diese Fähigkeit darfst du nur in Phase 2 („Würfel“) deines eigenen Zugs einsetzen (siehe S. 5). Du musst sie einsetzen, bevor du würfelst. Statt einen Würfel zu werfen, bestimmst du das Ergebnis.

Du darfst beispielsweise einen Würfel so drehen, dass er eine 6 zeigt, statt ihn zu werfen. Außerdem darfst du, wenn du auf beiden **blauen** Ladungsfeldern einen  hast, einen davon ablegen, um bei einem Würfel das Ergebnis zu bestimmen und den anderen zu werfen, oder beide Marker ablegen, um bei beiden Würfeln das Ergebnis zu bestimmen.



2X – STATION (AKTIV)





Diese Fähigkeit darfst du nur in Phase 4 („Erträge erhalten“) des Zugs eines Mitspielers einsetzen, bevor du die Erträge für den Wurf erhältst (siehe S. 5). Mit dieser Fähigkeit erhältst du in diesem Zug die **blauen** Erträge eines Sektors doppelt. Beachte, dass diese Fähigkeit nicht eingesetzt werden kann, um sich selbst aufzuladen.

Beispiel: Wenn du in deinem Zug eine 2 und eine 3 würfelst und diese Fähigkeit einsetzt, erhältst du die  von den Sektoren 2 und 3 sowie den Ertrag entweder des Sektors 2 oder des Sektors 3 noch ein zweites Mal. Falls du die Summe 5 verwendest, erhältst du mit dieser Fähigkeit den Ertrag des Sektors 5 doppelt.






2X – MISSION (PASSIV)

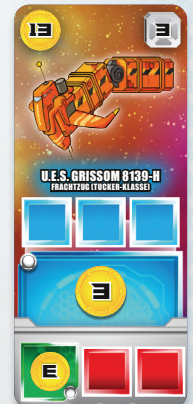
Diese Fähigkeit darfst du nur in Phase 4 („Erträge erhalten“) des Zugs eines Mitspielers einsetzen, bevor du die Erträge für den Wurf erhältst (siehe S. 5). Mit dieser Fähigkeit erhältst du in diesem Zug die **roten** Erträge eines Sektors doppelt. Beachte, dass diese Fähigkeit nicht eingesetzt werden kann, um sich selbst aufzuladen.

Beispiel: Ein Mitspieler würfelt eine 5 und eine 6. Wenn du die Würfel einzeln zuweist, könntest du diese Fähigkeit einsetzen, um die Erträge des Sektors 5, 1  plus 3 , doppelt zu erhalten (das ergäbe insgesamt 6  und 2 ). Die Erträge des Sektors 6 erhältst du dann nicht doppelt.



FÄHIGKEITEN, DIE RESSOURCEN ERZEUGEN

Diese Fähigkeit darfst du nur in den Phasen 1, 5 oder 7 einsetzen (siehe S. 5). Wenn du diese Fähigkeit einsetzt, erhältst du die Menge an Ressourcen (,  oder ) die in dem Kasten angegeben ist.



VERTAUSCHE DIESE KARTE MIT EINER ANDEREN AUF DEINEM TABLEAU

Diese Fähigkeit darfst du in den Phasen 1, 5 und 7 im Zug jedes Spielers einsetzen (siehe S. 5). Wenn du das tust, tausche die Position dieser Karte mit einer beliebigen stationierten Karte auf deinem Tableau.

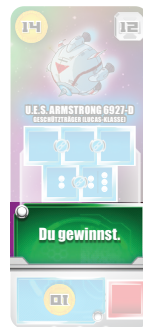
Wenn diese Karte beispielsweise auf deinem Tableau in Sektor 9 stationiert ist, kannst du sie mit der in Sektor 7 stationierten Karte vertauschen. In dem Fall liegt die zweite Karte jetzt in Sektor 9 und diese in Sektor 7.

Ein weiteres Beispiel: Diese Karte ist in deinem Sektor 9 auf Mission entsendet und du setzt ihre Fähigkeit ein. Du könntest sie mit der in Sektor 4 stationierten Karte vertauschen, die daraufhin in Sektor 9 auf Mission entsendet würde. Die Karte mit der Fähigkeit würde dann in Sektor 4 stationiert sein.



DU GEWINNST

Diese Fähigkeit kannst du in den Phasen 1, 5 oder 7 im Zug jedes Spielers einsetzen (siehe S. 5). Jupp, du hast das richtig gelesen. Wenn du diese Fähigkeit einsetzt, sind die Punkte belanglos; die Partie endet sofort und du hast gewonnen! Spielt die Runde nicht mehr zu Ende. Auch wenn jemand anderes 40 oder mehr erreicht, gewinnst du.



ERKLÄRUNG DER ERTRÄGE

ERTRÄGE UND LADUNGEN

Manche Karten bringen dir sowohl einen normalen Ertrag als auch einen . Immer wenn du Erträge für diese Karten erhältst, bekommst du die unter dem Kartennamen abgebildeten Erträge (hier) und darfst noch wie üblich einen platzieren.



TIMING

Wenn du eine Fähigkeit durch den Erhalt von Erträgen aufgeladen hast, kannst du sie noch im gleichen Zug einsetzen (falls es sich um eine Fähigkeit handelt, die du grundsätzlich **nach** dem Erhalt von Erträgen einsetzen kannst).

Beachte auch, dass in den meisten Fällen alle Spieler gleichzeitig Würfel zuweisen, Erträge erhalten und Fähigkeiten einsetzen können, um das Spiel zu beschleunigen. Falls es einmal wichtig sein sollte, diese Schritte nacheinander durchzuführen, beginnt der aktive Spieler damit, die Würfel zuzuweisen und alle Erträge und Fähigkeiten abzuhandeln, gefolgt von den anderen Spielern im Uhrzeigersinn.

PASCH-ERTRÄGE

Wenn ein Pasch (zwei gleiche Augenzahlen) gewürfelt wird, erhältst du mit einer solchen Karte entweder einen alternativen Ertrag anstelle des normalen Ertrags oder einen Ertrag, den du ausschließlich mit einem Pasch erhältst.



Normalerweise erhältst du bei diesem Ertrag 2 , doch mit einem Viererpasch erhältst du stattdessen 8 .



Wenn ein Mitspieler einen Viererpasch würfelt, erhältst du 7 . Andernfalls bietet diese Karte keinen Ertrag.

ERHALTE DIE ERTRÄGE VON X BELIEBIGEN DEINER SEKTOREN 1-6

Bei diesen Erträgen erhältst du die blauen Erträge einer bestimmten Anzahl **einzelner** Karten auf deiner Kommando-konsole in den Sektoren 1-6. Du darfst keinen blauen Ertrag mehrmals erhalten.

Erhalte die blauen Erträge von drei beliebigen deiner Sektoren 1-6.

Erhalte die blauen Erträge von zwei beliebigen deiner Sektoren 1-6.

KARTEN MIT PFEILEN

BEIDE RICHTUNGEN

Ist auf einer Karte ein Pfeil nach rechts und einer nach links abgebildet, wählst du aus, ob du den Ertrag des Sektors links oder des Sektors rechts davon erhalten möchtest.

Wenn zum Beispiel diese abgebildete Karte in Sektor 10 deines Tableaus stationiert ist und du eine 10 würfelst, könntest du die Erträge der Karte in Sektor 9 oder der in Sektor 11 erhalten.

Im Beispiel unten ist dieselbe Karte in Sektor 10 auf Mission entsendet und ein anderer Spieler würfelt eine 10. Du erhältst wie üblich die Erträge ALLER Karten, die in Sektor 10 auf Mission sind (2 plus 3). Der Ertrag der Karte mit den Pfeilen ist dann, dass du zusätzlich die Erträge ALLER Karten erhältst, die entweder in Sektor 9 oder Sektor 11 auf Mission sind (also 4 weitere und 3 .



PFEIL + PFEILE

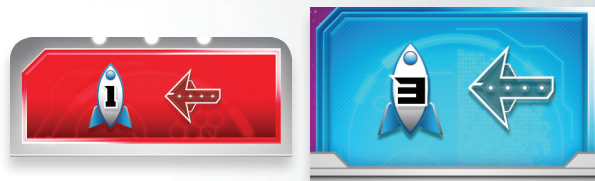
Wenn du die Erträge dieser Karte erhältst, erhältst du zusätzlich auch die Erträge der nächsten beiden Sektoren zu ihrer Linken. Wenn diese Karte beispielsweise in Sektor 7 liegt, erhältst du mit diesem Ertrag ebenfalls die Erträge aus den Sektoren 5 und 6.



PFEIL UND EIN WEITERER ERTRAG

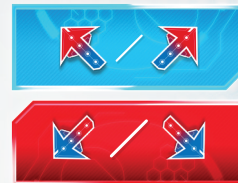
Sind auf einer Karte ein Pfeil und ein weiterer Ertrag abgebildet, funktioniert der Pfeil auf dieselbe Weise, jedoch kannst du nur die Erträge des Sektors in Pfeilrichtung erhalten. Du erhältst allerdings zusätzlich noch den neben dem Pfeil abgebildeten Ertrag.

Wenn zum Beispiel die unten abgebildete Karte in Sektor 12 deines Tableaus stationiert ist (links) und du eine 12 würfelst, erhältst du 3 und die Erträge des Sektors 11. Wenn die Karte in Sektor 12 auf Mission entsendet ist (rechts), erhältst du alle deine anderen roten Erträge dieses Sektors, also 1 und alle roten Erträge des Sektors 11 durch den Pfeil.



DIAGONALE PFEILE

Diese Pfeile zeigen diagonal nach links und rechts oben bzw. unten. Solange diese Karte stationiert ist, kann sie Missionserträge auslösen, sobald sie auf Mission entsendet ist, kann sie Stationserträge auslösen.



Immer wenn du diesen blauen Ertrag erhältst, darfst du alle roten Erträge deiner entsendeten Karten des nächsten Sektors links oder rechts davon erhalten. Immer wenn du diesen roten Ertrag erhältst, darfst du den blauen Stationsertrag des nächsten Sektors links oder rechts davon erhalten.

KEINE ENDLOSSCHLEIFEN!

Mehrere Pfeile nebeneinander können sich verketteten.

Endlosschleifen sind allerdings nicht möglich. Wenn du die Summe der Würfel zuweist, kannst du jeden Ertrag nur einmal erhalten. Wenn du die Würfel einzeln zuweist, kannst du jeden Ertrag maximal zweimal nehmen; einmal für den einen, einmal für den anderen Würfel.

Im Beispiel unten erhältst du, wenn eine 7 gewürfelt wird, 1 und die Erträge des Sektors 8. Dein Ertrag des Sektors 8 lässt dir die Wahl zwischen den Erträgen der Sektoren 7 oder 9. Da du in diesem Zug den Ertrag des Sektors 7 jedoch bereits erhalten hast, kannst du ihn nicht erneut erhalten.



7

8