

# InterSpace

## Basis Regeln

Die einfachsten Regeln für InterSpace sind die Basis Regeln. Sie sind für neue Spieler oder erfahrene Spieler die nach einem leichteren Spiel suchen. Wer zu etwas kernigerem bereit ist nimmt die Standardregeln. Und wer sicher in den Standardregeln ist kann einige oder alle der Optionalen Regeln hinzuzufügen.

## Einführung

InterSpace ist ein Spiel der interstellaren Erforschung und Eroberung für 2 bis 4 Spieler. Jeder Spieler übernimmt die Rolle einer Zivilisation, die ihrer Heimatwelt entwachsen ist und sich in den Raum ausbreitet.

Das Spiel wird auf miteinander verbundenen sechseckigen Teilen, genannt Hex Felder, gespielt. Jedes Hex stellt entweder leeren Raum oder ein Gebiet des Raums dar, das etwas Interessantes enthält, z.B. einen Planeten, einen Nebel oder ein Wurmloch.

Jeder Spieler fängt in einer Region an, die aus 7 Hex-Feldern besteht. Diese wird von unerforschtem Raum umgeben. Spieler vergrößern ihre Gebiete, indem sie forschen und neue Hex-Felder hinzufügen. Schließlich entdecken die Spieler einander, und ihre Gebiete werden auf unerwartete Weise verbunden.

## *Inhaltsverzeichnis:*

Basis Regeln.....	1
Einführung .....	1
Definitionen .....	2
Spielmaterial .....	2
Hex-Felder .....	2
Erforschungs-Box .....	2
Einheiten Counter .....	3
Andere Counter .....	3
Karten.....	3
Würfel .....	3
Der Spielstart .....	4
Spieler Aufbau .....	4
Forschungs-Box Aufbau .....	4
Spielregeln .....	4
Runden .....	4
Sieg .....	4
Ökonomie Zug .....	5
Bewegungs-Zug .....	6
Forschungs-Zug .....	8
Kampf Zug .....	8
Gebiete .....	10
Andere Region.....	10
Asteroiden .....	10
Schwarzes Loch .....	11
Staubwolken.....	11
Leerraum .....	11
Heimatwelt.....	11
Nebel.....	11
Neutronen Stern .....	11
Nullraum.....	11
Planet.....	11
Pulsar .....	11
Wurmloch .....	12
Einheiten .....	12
Landungsboot (LB) .....	12
Schlachtschiff (SLS) .....	12
Kolonieschiff (Kol) .....	12
Kreuzer (KR) .....	12
Zerstörer (Z) .....	13
GalaxyStation (GS) .....	13
Wachboot (WB).....	13
Region Station (RS) .....	13
Scout (Sct).....	13
System Station (SS).....	13
Frachter (Fr) .....	13

## Definitionen

**Aliens:** Alle anderen Mitspieler außer Dir.

**Industrielle Produktion Einheiten IPE:** IPE's repräsentieren die Energie und das Material zum Bau neuer Einheiten. Im Basis-Spiel werden IPE's nicht gebraucht.

**Industrie-Level:** Der Industrie-Level einer Heimatwelt/Kolonie repräsentiert die Bevölkerung und die Wirtschaftskapazität. Industrie- und Tech-Level eines Planeten bestimmen, wie viele und welche Einheiten er bauen kann.

**Tech-Level:** Der Tech-Level einer Heimatwelt / Kolonie repräsentiert die technischen Fähigkeiten seiner Industrie. Industrie- und Tech-Level eines Planeten bestimmen, wie viele und welche Einheiten er bauen kann.

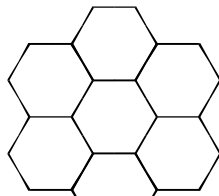
**Zivilisations-Level:** Dieser repräsentiert das technologische Wissen einer Rasse als Ganzes. Der Ziv-Level einer Rasse ist gleich dem höchsten Tech Level, den einer der Planeten der Rasse erreicht hat. Der Ziv-Level kann nie sinken, selbst wenn die Rasse einen Planeten mit einem hohen Tech-Level verliert.

**Heimatwelt:** Der Geburtsort einer Rasse.

**Kolonie:** Eine Kolonie ist ein Planet bevölkert von Einwanderern von einem anderen Planeten.

**Unbewohnter Planet:** Jeder neu gezogene Planet ist am Anfang unbewohnt. Ein Kolonie-Schiff kann einen unbewohnten Planeten besiedeln.

**Region:** Das ist ein Raumgebiet aus aneinander grenzenden Hex-Feldern umgeben durch unbekannte Felder. Jeder Spieler beginnt das Spiel in einer getrennten Region des Raums.



**Unbekannte Hex-Felder:** Jedes Hex außerhalb einer Region ist eine unbekanntes Hex.



### Forschungs-Box:

Ein undurchsichtiger Behälter für die Hex-Felder. Wenn ein unbekanntes Hex erforscht wird, wird hieraus eins gezogen.

**Einheit:** Es gibt 2 Typen von Einheiten: Schiffe und Stationen.

**Schiff:** Es gibt 2 Typen: Kriegsschiffe und Zivilschiffe. Zivilschiffe sind Scouts (Sct), Frachter (Fr), und Kolonie-Schiffe (Kol). Zivilschiffe und Stationen haben eine farbige Kontur auf schwarzen Hintergrund.

**Kriegsschiffe:** Es gibt 5 Arten: Wachboote (WB), Landungsboote (LB), Zerstörer (Z), Kreuzer (KR), und Schlachtschiffe (SLS). Nur Kriegsschiffe können ihre Kampfkraft verwenden um andere Einheiten anzugreifen. Nur Landungsboote können Planeten übernehmen. Kriegsschiffe haben eine schwarze Kontur auf farbigen Hintergrund.

**Stationen:** Stationen sind große Verteidigungs- und Unterstützungs-Einrichtungen. Es gibt 3 Klassen: System-Stationen (SS), Region-Stationen (RS), und Galaxy-Stationen (GS).

**Scouts (Sct):** Scouts sind mit Sensoren zur Raumerforschung ausgestattet. Sie sind die einzigen Einheiten, die unbekannte Hex-Felder erforschen können.



**Frachter (Fr):** Große Raumschiffe für Asteroiden ASau und Handel mit Kolonien und außerirdischen Kulturen.

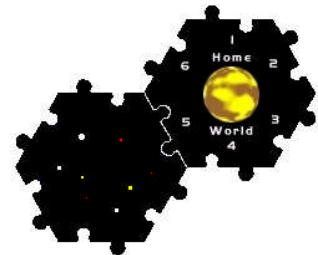
**Kolonie-Schiff (Kol):** Dies Schiff bringt Siedler und Material zu unbewohnten Planeten um eine neue Kolonie zu gründen. Das Schiff selbst wird bei der Kolonisierung ausgeschlachtet.



## Spielmaterial

### Hex-Felder

**Verbinden:** Das Spielfeld für *InterSpace* wird mit Hex-Feldern aufgebaut. Jedes Hex-Feld kann mit jedem auf jeder Seite verbunden werden.



**Hex Felder:** Es gibt insgesamt 108 Hex-Felder:

4 x andere Region,	6 x Asteroiden
3 x schwarzes Loch	3 x Staubwolke
58 x Leerraum	4 x Heimatwelt
3 x Nebel	3 x Neutronenstern
3 x Null Raum	12 x Planet
3 x Pulsar	6 x Wurmloch.

Jedes Hex-Feld wird in den Gebietsregeln beschrieben, die auf der Seite 10 beginnen.

### Erforschungs-Box

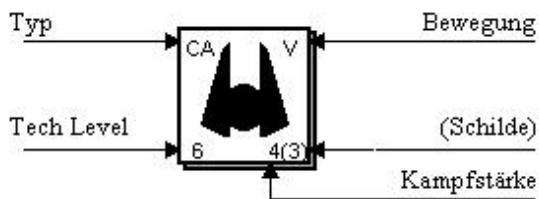
Ein undurchsichtiger Behälter für die Hex-Felder. Der Behälter muss groß genug für alle Felder sein.

## Einheiten Counter

Jeder Counter repräsentiert ein Schiff oder eine Station. Es gibt 11 Typen von Einheiten in *InerSpace*. Jeder Typ wird in der Einheitentabelle auf der Tabellenkarte beschrieben.

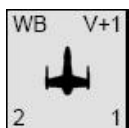
**Limit:** Kein Spieler kann mehr Einheiten im Spiel haben als er Counter hat.

**Werte:** Jeder Counter hat ein Symbol in der Mitte. Links oben steht sein Einheiten-Typ, rechts oben die Bewegungsrate, links unten steht der Tech Level und rechts unten die Kampfstärke. Wenn die Einheit Schilde hat, dann stehen diese hinter der Kampfstärke in Klammern.



**V & V/2:** Ein V bei der Bewegungsrate steht für die Variable Bewegungsrate (abhängig vom Zivilisationslevel). Ein V/2 steht für die halbe Bewegung aufgerundet. Die Bewegungsregeln stehen ab Seite 6.

**Schiffe:** Kriegsschiffe haben ein schwarzes Symbol auf farbigem Grund. Alle anderen Einheiten haben ein farbiges Symbol auf schwarzem Grund. Kriegsschiffe sind die einzigen Einheiten, die ihre Kampfstärke zum Angriff und zur Verteidigung nutzen können. Alle andern Einheiten können sie nur zur Verteidigung einsetzen. Die Kampsstärke ist im Tabellenblatt in Angriffs- und Verteidigungsstärke aufgeschlüsselt



Kriegsschiff



Zivilschiff

## Andere Counter

**Schilde:** Schild Counter werden benutzt, um im Kampf die Übersicht über die Anzahl der Schilde zu behalten. Details sind in den Kampf Regeln ab Seite 8.

**Ind Level & Tech Level:** Die Industrie-Level und Tech-Level Counter werden auf die Nummern der Planeten Karte gelegt, um dem aktuellen Level des Planeten zu markieren.

**Ressourcen Counter:** Die IPE, Erz und Handelswaren Counter werden im Basis Spiel nicht gebraucht.

**Optionale Counter:** Die schwarzen und weißen Counter werden im Basis Spiel nicht gebraucht.

## Karten

**Planeten Karte:** Es gibt 16 Planeten Karten, für jeden eine. Die Ind-Level und Tech-Level Counter werden auf die Nummern gelegt, um dem aktuellen Stand des Planeten zu markieren. Die Box „Ressourcen & Neue Einheiten“ wird im Basis Spiel nicht gebraucht

**Tabellen Karte:** Jeder Spieler bekommt eine Tabellen Karte. Diese Karten beinhalten alle nötigen Tabellen zum Spielen. Einige werden im Basisspiel nicht gebraucht

**Optionale Karten:** Folgende Karten werden im Basisspiel nicht gebraucht: Alienkarten, Durchbruchkarten, Kolonisationskarten und Begegnungskarten.

## Würfel

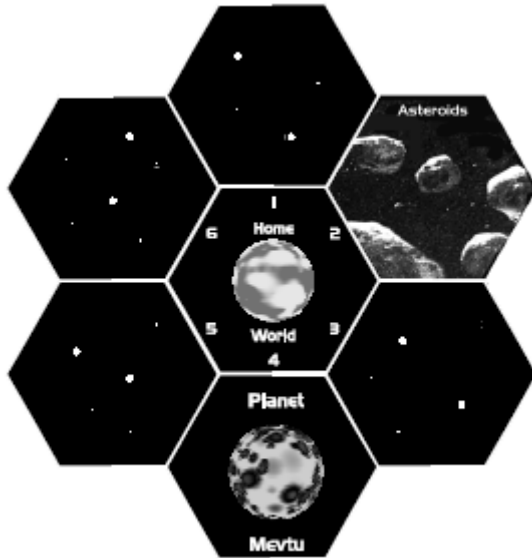
Es werden mehrere 6-Seitige Würfel gebraucht, je mehr vorhanden sind, desto besser.



## Der Spielstart

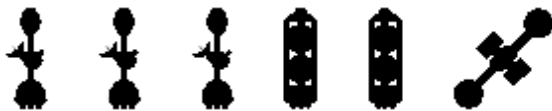
### Spieler Aufbau

**Hex-Felder:** Jeder Spieler beginnt mit 7 Hex-Feldern: 1 Heimatwelt, 1 Planet, 1 Asteroiden und 4 mal Leerraum. Die Felder werden um die Heimatwelt herum in beliebiger Reihenfolge angeordnet.



**Start Planeten:** Die Heimatwelt beginnt mit einem Industrie Level von 8 und einem Tech Level von 3. Die erste Kolonie beginnt mit einem Industrie und Tech-Level von 2.

**Einheiten:** Jeder Spieler beginnt mit 3 Scouts, 2 Frachtern und 1 System Station. Diese können beliebig in der Region verteilt werden.



Start Einheiten

### Forschungs-Box Aufbau

Die WurmLöcher Aleph-Null, Bet-Null und Vet-Null werden an die Seite gelegt. Alle anderen Felder kommen in die Box. Wenn weniger als 4 Spieler mitspielen kommen die übrigen Heimatwelten ebenfalls in die Box. Wenn diese Heimatwelten gezogen werden, dann werden sie als Andere Region Felder behandelt (Siehe Regeln ab Seite 10).

## Spielregeln

### Runden

*InterSpace* wird in Runden gespielt. Während einer Runde kann ein Spieler Einheiten kaufen und bewegen, Raum erkunden, Aliens begegnen und Kämpfen. Jede Runde ist in 5 Züge unterteilt:

1. Ökonomie Zug
2. Bewegungszug
3. Forschungszug
4. Kolonisierungszug
5. Kampf Zug

**Zug Reihenfolge:** Während einer Runde können alle, einige oder keine der Züge ausgeführt werden. Es müssen aber alle Züge in ihrer Reihenfolge durchgeführt werden. Zum Beispiel kann ein Scout nicht in ein unbekanntes Hex fliegen und sich danach weiterbewegen. Der Bewegungszug muss erst komplett abgeschlossen werden bevor der Erforschungszug starten kann.

**Spieler Reihenfolge:** Wenn eine neue Runde beginnt, muss jeder Spieler einen seiner Counter in eine Box legen. Dann wird ein Counter gezogen um zu sehen, wer zuerst dran ist. Wenn der erste Spieler fertig ist wird ein neuer Counter gezogen bis alle dran waren.

### Sieg

**Siegpunkte:** Um ein Spiel zu gewinnen muss ein Spieler 50 Siegpunkte (SP) haben. Es gibt 2 SP für jeden Industrie Level, den ein Spieler kontrolliert. Jeder Spieler hat bei Spielstart bereits 10 Industrie Level (8 für die Heimatwelt, 2 für die Kolonie), also startet jeder bereits mit 20 SP.

**Spielende:** Wenn ein Spieler am Ende einer Runde 50 SP hat ist das Spiel beendet und der Spieler hat gewonnen. Haben 2 Spieler am Ende einer Runde 50 ist das Spiel unentschieden.

## Ökonomie Zug

Während des Ökonomiezuges kann jeder Planet eine (1) der folgenden Aktionen durchführen:

1. Tech Level erhöhen
2. Industrie Level erhöhen
3. neue Einheiten bauen

### Industrie Level erhöhen

Der Industrie Level kann nur erhöht werden, wenn er kleiner oder gleich dem Tech Level ist. In anderen Worten: der Industrie Level kann nicht erhöht werden, wenn er schon über dem Tech Level liegt. Der Industrie Level kann maximal 8 sein.

### Tech Level erhöhen

Der Tech Level kann nur erhöht werden, wenn er kleiner oder gleich dem Industrie Level ist. In anderen Worten: der Tech Level kann nicht erhöht werden, wenn er schon über dem Industrie Level liegt. Der Tech Level kann maximal 8 sein.

**Zivilisations-Level:** Der Zivilisations-Level einer Rasse erhöht sich automatisch auf den Stand des höchsten Tech Level, den einer der Planeten der Rasse erreicht hat. Der Ziv-Level kann nie sinken, selbst wenn die Rasse einen Planeten mit einem hohen Tech-Level verliert.

**Zivilisationswachstum Nachteil:** Wenn der Tech Level eines Planeten so erhöht wird, das sich der Zivilisation Level erhöht, dann kann der Planet in der nächsten Runde weder den Tech, noch den Industrie Level erhöhen und auch keine neuen Einheiten bauen.

### Neue Einheiten bauen

Jeder kolonisierte Planet kann neue Einheiten bauen. Die neuen Einheiten werden in Feld „Resources & New Units“ auf der Planetenkarte platziert.

**Counter Limit:** Die maximale Anzahl der Einheiten im Spiel kann nicht die der verfügbaren Counter überschreiten. Jeder Spieler kann z.B. max. 2 Galaxy Stationen im Spiel haben, da er nur über 2 Counter verfügt.

**Tech Level:** Ein Planet kann nur Einheiten bauen, die im Tech Level gleich oder unter dem des Planeten sind. Ein Planet mit Tech Level 3 kann also keine Zerstörer bauen, da diese Tech Level 4 haben.

**IPE Kosten:** Jede Einheit hat IPE-Kosten. Die gesamten Kosten aller Einheiten, die ein Planet in einer Runde bauen kann, müssen kleiner oder gleich der Summe von Industrie Level und Transport Bonus sein. (siehe Transport Bonus Regeln). Z.B. kann ein Planet mit Ind Level 5 keinen Zerstörer bauen, da dieser Kosten von 6 hat. Nicht benutzte IPE's verfallen.

### Einheiten Tech Level und Kosten:

Einheit	Tech Level	IPE- Kosten
Scout (Sct)	1	6
Frachter (Fr)	1	4
Kolonieschiff (Kol)	2	8
Wachboot (WB)	2	2
System Station (SS)	3	6
Landungsboot (LB)	4	6
Zerstörer (Z)	5	10
Region Station (RS)	5	12
Kreuzer (KR)	6	14
Schlachtschiff (SLS)	7	18
Galaxy Station (GS)	8	24

### Transport Bonus

Die Fähigkeit der Heimatwelt zum Bau neuen Einheiten wird verbessert, wenn Frachter in Kolonien, Asteroidenfeldern und Alien Heimatwelten stehen. Wenn die Heimatwelt neue Einheiten bauen will, dann wird zum Ind-Level der Welt der Transport Bonus dazu gezählt.

Beispiel: Der Spieler hat Frachter auf seiner Heimatwelt, in der ersten Kolonie und in einem Asteroidenfeld. Zu seinem Ind-Level von 8 wird nun der Transportbonus von 6 dazu gezählt. Die Heimatwelt kann nun Einheiten im Wert von 14 bauen.

### Transport Bonus Tabelle:

Frachter Standort	IPE Bonus
Eigene Heimatwelt	Kein Bonus aber benötigt
Eigene Kolonie	2 IPEs
Asteroiden	4 IPE's
Alien Heimatwelt	8 IPE's

**Eigene Heimat Welt:** Jeder Spieler muss mindestens einen Frachter auf seiner Heimatwelt haben um dem Transport Bonus zu bekommen. Zusätzliche Frachter haben keinen Effekt.

**Eigene Kolonien:** Der Transportbonus beträgt 2 IPE für jede Kolonie, in der sich ein Frachter befindet.

**Asteroiden:** Der Transportbonus beträgt 4 IPE für jedes Asteroiden-Hex, in dem sich ein Frachter befindet.

**Alien Heimatwelt :** Der Transportbonus beträgt 8 IPE für jede Alien Heimatwelt, in dem sich ein Frachter befindet.

**Kumulativ:** Transport Boni werden zusammen gezählt.

**Zusätzliche Frachter:** Es ist egal, ob zusätzliche Frachter einem Hex sind. Es gibt keinen erhöhten Bonus für weitere Frachter in dem Feld.

**Ablehnung:** Jeder Spieler kann es ablehnen, mit einem anderen zu Handeln. Beide bekommen dann keinen Transportbonus, auch wenn Sie Frachter auf der Heimatwelt des jeweils andern haben.

**Verlorene Heimatwelt:** Wenn ein Spieler seine Heimatwelt verliert, dann kann er eine beliebige Kolonie zu seiner neuen Heimatwelt erklären. Diese erhält dann den Transportbonus.

## Bewegungs-Zug

Während des Bewegungszuges können alle, einige oder keine Einheiten gezogen werden. Eine Einheit verbraucht 0, 1 oder 2 Bewegungspunkte für jedes Hex, in das sie zieht. Eine Einheit kann nicht mehr Punkte verbrauchen, als sie durch ihre Bewegungsrate erhält.

## Bewegungspunkte

**Hex Kosten:** Eine Einheit muss eine bestimmte Anzahl Bewegungspunkte für jedes Hex zahlen, in das sie zieht. Die Kosten stehen in den Gebietsregeln auf dem Tabellenblatt

### Bewegungs-Kosten Tabelle:

Hex Typ	Bewegungs-Kosten
Asteroiden	1 (Stop)
Schwarzes Loch	0, Stop bei rein, würfeln bei raus
Staub Wolke	2
Leerraum	1
Nebel	1 (Stop bei rein & raus)
Neutronen Stern	0, +1 bei durch
Null Raum	1 (Stop)
Planet	1
Pulsar	1
Unbekannt	1 (Stop)
Wurmloch	1

**Stop:** Eine Einheit muss stoppen, wenn sie eins der folgenden Felder betritt: Asteroiden, Schwarzes Loch, Nebel, Nullraum und unbekanntes Hex. Eine Einheit muss im ersten Hex stoppen, wenn sie ein Schwarzes Loch oder einen Nebel verlässt.

## Bewegungsrate

Die Bewegungsrate einer Einheit steht im Tabellenblatt oder oben rechts auf dem Counter. Sie gibt an, wie viele Bewegungspunkte eine Einheit pro Bewegungszug ausgeben kann. Eine Einheit kann alle, einige oder keine Punkte pro Zug ausgeben. Unbenutzte Punkte verfallen.

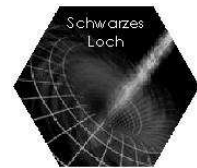
**Variable Bewegungsrate:** Die meisten Einheiten haben eine variable Bewegungsrate, V, basierend auf dem Zivilisations- Level. Die Bewegungsrate der Wachboote, V+1, ist um 1 höher. Stationen und Kolonieschiffe haben eine Rate von V/2, also die halbe Rate aufgerundet.

### Variable Bewegungsrate:

Ziv Level	V	V+1	V/2
1, 2	1	2	1
3, 4	2	3	1
5, 6	3	4	2
7, 8	4	5	2

## Schwarzes Loch

Es kostet keine Punkte, ein Schwarzes Loch zu betreten, aber die Einheit muss stoppen. Für jede Einheit, die ein Schwarzes Loch verlassen will wird gewürfelt. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich der Bewegungsrate der Einheit, kann sie das Schwarze Loch verlassen. Sie kann in das nächste Hex fliegen wo sie stoppen muss. Für jede Einheit kann einmal pro Bewegungszug gewürfelt werden.



## Staubwolke

Es kostet 2 Bewegungspunkte um in eine Staubwolke einzufliegen. Es ist aber ok für einen Scout in ein unbekanntes Hex einzufliegen das sich als Staubwolke erweist, selbst wenn er nur 1 Bewegungspunkt übrig hat. Eine Einheit mit einer Bewegungsrate von 1 kann ihren gesamten Zug darauf verwenden in eine Staubwolke einzufliegen.

## Neutronen Stern

Es kostet keine Bewegungspunkte um in ein Neutronenstern Feld einzufliegen und es kann normal verlassen werden. Wenn ein Neutronenstern in einem Zug betreten und verlassen wird bekommt die Einheit durch den Schleudereffekt einen zusätzlichen Bewegungspunkt.

## Wurmloch

Es kostet 1 Punkt, ein Wurmloch zu betreten. Eine Einheit kann 1 Bewegungspunkt ausgeben, um von einem Wurmloch zu seinem Partner zu kommen.



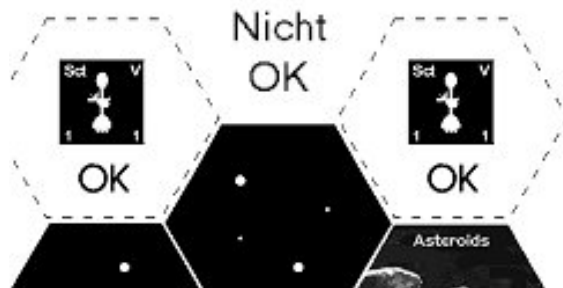
Dort kann die Bewegung normal fortgesetzt werden. Durch ein Wurmloch zu fliegen ist optional. Eine Einheit kann auch einfach in das nächste Hex fliegen.

**Nur Partner:** Eine Einheit kann nur von einem Wurmloch zu seinem Partner und zurück fliegen. Nicht Partner Wurm Löcher sind NICHT verbunden. Beispiel: Eine Einheit kann von Aleph-Prime nach Aleph-Null oder von Bet-Null nach Bet-Prime fliegen, aber sie kann nicht von Aleph-Prime nach Bet-Null fliegen.

## Unbekannte Hex-Felder

Nur Scouts und Einheiten bei ihnen können in unbekannte Hex-Felder fliegen.

**Benachbarte Hex-Seiten:** Wann immer es möglich ist, muss das unbekannte Hex 2 mindestens 2 Seiten mit bekannten Hex-Feldern teilen. Achtung: ein unbekanntes Hex wird erst mit dem Erforschungszug bekannt. Die Benachbarte Hex Regel gilt nicht im Umkreis von 2 Hex-Feldern um die Heimatwelt.



**Zivilisations-Level:** Die maximale Anzahl der unbekanntes Hex-Felder, die Einheiten in einer Runde erkunden können, entspricht dem Zivilisations-Level der Rasse.

**Keine Hex-Felder:** Wenn keine Hex-Felder mehr in der Forschungsbox sind, dann können keine Einheiten mehr in unbekannte Hex-Felder einfliegen.

**Forschungsbox:** Bevor eine Einheit in ein unbekanntes Hex einfliegt kann der Spieler die Forschungsbox durchsuchen um festzustellen, ob es noch etwas interessantes zu Entdecken gibt.

## Wachboot Bewegung

Ein Wachboot muss jede zweite Runde zu einer freundlichen Heimatwelt, Kolonie oder Station zurückkehren.



**Entfernung aus dem Spiel:** Ein Wachboot, das seinen Zug auf einer Heimatwelt, Kolonie oder Station beginnt kann sich frei bewegen. Wenn es seine Bewegung woanders beginnt muss seine Bewegung dort beenden oder es wird aus dem Spiel entfernt.

## Blockierte Bewegung

**Blockierende Einheiten:** Gegnerische Kriegsschiffe können die Bewegung eigener Einheiten blockieren. Außerdem können gegnerische Stationen auf Wurmloch Feldern die Bewegung zum anderen Wurmloch oder aus dem Hex raus blockieren. Alle anderen Einheiten können nicht blocken und können bei der Bewegung ignoriert werden.

**Einfliegen:** Jede Einheit kann frei in ein Feld einfliegen, welches gegnerische Einheiten enthält.

**Verlassen:** Wenn ein Gegner die Bewegung blocken will muss für jede blockende Einheit 1 eigenes Kriegsschiff zurückbleiben. Alle anderen Einheiten können das Hex verlassen. Wenn z. B. ein Kreuzer die Bewegung blockiert, dann kann ein Wachboot zurückbleiben und alle anderen Einheiten können das Hex verlassen.

**Stapeln:** Es gibt kein Limit für die Anzahl von Einheiten in einem Hex.

**Landung :** Keine Einheit kann auf einem Planeten landen.

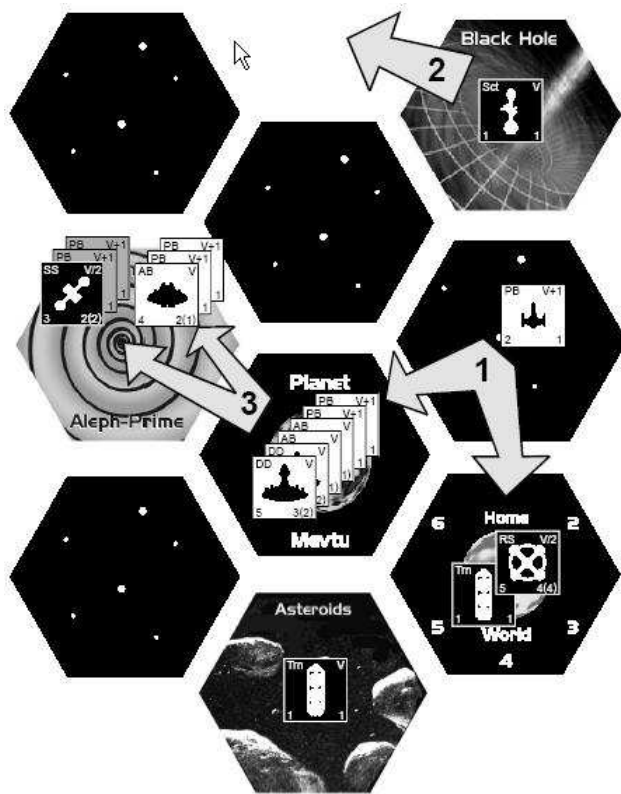
## Bewegungs- Beispiel

In diesem Beispiel ist der Ziv-Level 5, also ist die Bewegungsrate 3. Siehe Zeichnung auf Seite 8.

**1:** Wachboote, die ihren Zug nicht auf einem freundlichen Planeten, Kolonie oder einer Station beginnen müssen zu einem dieser zurück. Das Wachboot muss entweder zur Heimatwelt oder zur Kolonie Mevtu zurück.

**2:** In der letzten Runde hat der Scout ein schwarzes Loch entdeckt. In dieser Runde soll er ein neues unbekanntes Hex erforschen. Es wird einmal gewürfelt, um zu sehen, ob der Scout das Hex verlassen darf. Bei einer 1, 2 oder 3 kann der Scout das Hex verlassen, Bei einer 4 oder höher muss er bleiben. Es kann einmal pro Runde für den Scout gewürfelt werden.

**3:** Um einen feindlichen Planeten in der Nähe von Aleph-Null zu befreien soll eine größere Anzahl Schiffe zum Wurmloch Aleph-Prime bewegt werden. Der Gegner blockiert aber Aleph-Prime mit einer Station und 2 Wachbooten. Der Spieler entscheidet, 2 Wachboote und ein Landungsboot gegen die blockenden Einheiten zurück zu lassen und zieht der restlichen Einheiten nach Aleph-Null.



## Forschungs-Zug

**Hex ziehen:** Wenn ein Scout im Bewegungszug ein unbekanntes Hex angefliegen hat, kann er nun das Hex erforschen. Es wird für jedes unbekannte Hex ein Feld gezogen.

**Andere Region:** Wenn das gezogene Hex eine Heimatwelt oder eine andere Region ist wird es in die Box zurück getan und es wird nach den Regeln für andere Region ab Seite 10 vorgegangen.

**Andere Hex-Felder:** Wenn das Hex keine Heimatwelt oder andere Region ist wird es unter den Scout gelegt. Wenn es ein Wurmloch ist, werden die Wurmloch Regeln auf Seite 12 befolgt. Genaue Beschreibungen aller Felder sind in den Gebietsregeln ab Seite 10.

**Zivilisation-Level:** Die maximale Anzahl der unbekanntem Hex-Felder, die Einheiten in einer Runde erkunden können entspricht dem Zivilisations-Level der Rasse.

**Keine Hex-Felder:** Wenn keine Hex-Felder mehr in der Forschungsbox sind, dann können keine Einheiten mehr in unbekannte Hex-Felder einfliegen.

## Kolonisations-Zug

**Kolonie gründen:** Wenn ein Kolonieschiff über einem unbewohnten Planeten ist kann es eine neue Kolonie gründen. Dazu wird das Kolonieschiff entfernt und der Spieler nimmt die Planetenkarte. Die neue Kolonie beginnt mit einem Industrie und Tech Level von 1.

**Eine pro Planet:** Es kann nur eine Kolonie pro Planet gegründet werden. Zusätzliche Kolonieschiffe haben keinen Effekt.

## Kampf Zug

Wenn ein Spieler eine Einheit in ein Hex zieht, in dem sich gegnerische Einheiten befinden, so muss er ALLE Einheiten angreifen, auch wenn diese 2 Spielern gehören. Wenn die generischen Schiffe nur Kolonieschiffe, Scouts oder Frachter sind, dann können sie aber auch ignoriert werden.

## Überblick

Der Spieler, der am Zug ist, ist der Angreifer, der andere ist der Verteidiger. Der Kampf wird in einer Reihe von Runden abgewickelt. Jede Runde würfelt der Angreifer für jedes angreifende *Kriegsschiff*, der Verteidiger für jede verteidigende *Einheit*. Wenn das Würfelergebnis des Angreifers kleiner oder gleich der Kampfstärke seiner Einheit ist bekommt der Verteidiger Treffer abhängig vom Würfelergebnis, z.B. Kampfkraft 4: Treffer bei 1-4. Umgekehrt erhält der Angreifer Treffer, wenn das Würfelergebnis der verteidigenden Einheit kleiner oder gleich ihrer Kampfstärke ist.

Die Kampfunden werden wiederholt, bis eine Seite keine Einheiten mehr hat oder sich zurückzieht. Der Kampf endet ebenso, wenn in 3 aufeinander folgenden Runden keine Treffer erzielt wurden.

Wenn nach dem Kampf angreifende Landungsboote überlebt haben und diese über einer feindlichen Heimatwelt oder Kolonie stehen, dann können diese versuchen den Planeten zu übernehmen.

## Schilde hoch!

Alle angreifenden und verteidigenden Einheiten beginnen den Kampf mit allen ihren Schilden. Neben jede Einheit werden entsprechende Schild-Counter gelegt. Schilde regenerieren nicht während des Kampfes. Die Schilde stehen unten links auf dem Einheiten Counter hinter der Kampfkraft und in der Einheiten Tabelle auf dem Tabellenblatt.



## Kampf Runde

Jede Kampfunde unterteilt sich in 3 Segmente:

1. Feuern
2. Trefferauflösung
3. Rückzug



**Feuer**

**Angreifer:** Der Angreifer würfelt für jedes angreifende Kriegsschiff. Wenn das Würfelergebnis kleiner oder gleich der Kampfstärke der Einheit ist bekommt der Verteidiger Treffer abhängig vom Würfelergebnis. Beispiel: der angreifende Kreuzer würfelt eine 3, also bekommt der Verteidiger 3 Treffer. Wenn der Kreuzer eine 5 oder 6 gewürfelt hätte, hätte er verfehlt.

**Verteidiger:** Der Verteidiger würfelt für jede verteidigende Einheit. Wenn das Würfelergebnis kleiner oder gleich der Kampfstärke der Einheit ist bekommt der Angreifer Treffer abhängig vom Würfelergebnis. Beispiel: Die verteidigende Station würfelt eine 2 und der Angreifer erhält 2 Treffer.

**Trefferauflösung**

**Schilde und Einheiten entfernen:** Zuerst entfernt der Angreifer Schilde und Einheiten von der verteidigenden Flotte. Dann entfernt der Verteidiger Schilde und Einheiten von der angreifenden Flotte. Es wird je ein Schild oder eine Einheit für jeden Treffer entfernt. Einheiten können erst entfernt werden, wenn alle Schilde entfernt wurden.

**Rückzug**

Erst kann der Angreifer, dann der Verteidiger einige seiner Einheiten aus dem Hex in ein angrenzendes zurückziehen.

**Abschirmende Einheiten:** Für jede sich zurückziehende Einheit muss 1 Kriegsschiff zur Abschirmung zurückbleiben. Wenn nicht genug Kriegsschiffe da sind ist kein Rückzug möglich.

**Kampf Ende**

**Eine Seite weg:** Die Kampfgruppen laufen bis eine Seite keine Einheiten mehr hat oder sich zurückzieht.

**Unentschieden:** Der Kampf endet ebenso, wenn in 3 aufeinander folgenden Runden keine Treffer erzielt wurden.

**Keine Kriegsschiffe:** Wenn der Angreifer keine Kriegsschiffe mehr hat muss er alle seine Schiffe zurückziehen. In diesem Fall muss er keine Kriegsschiffe zum abschirmen zurücklassen.

**Planeten Eroberung**

**Landungsboote:** Wenn nach dem Kampf angreifende Landungsboote überlebt haben und diese über einer feindlichen Heimatwelt oder Kolonie stehen, dann können diese versuchen, den Planeten zu übernehmen.

**Anzahl:** Um einen Planeten zu erobern muss die Anzahl der verbliebenen Landungsboote größer oder gleich des halben Industrie Levels der Planeten (aufrundet) sein. Beispiel: Wenn der Industrie Level

des Planeten 5 ist, dann müssen 3 Landungsboote da sein, um den Planeten zu übernehmen.

**Übernahme:** Der Sieger nimmt die Planeten Karte vom Verlierer. Der Planet behält seinen Industrie und Tech Level.

**Kampf Beispiel**

Frank hat 2 Wachboote und ein Landungsboot.

**Runde 1**

**Feuer:** Frank würfelt eine 2 für das Landungsboot und eine 2 und 5 für die Wachboote. Das heißt 2 Treffer für Kevins Einheiten. Kevin würfelt eine 1 für seine System Station und eine 1 und 5 für seine Wachboote, was 2 Treffer bei Frank verursacht.

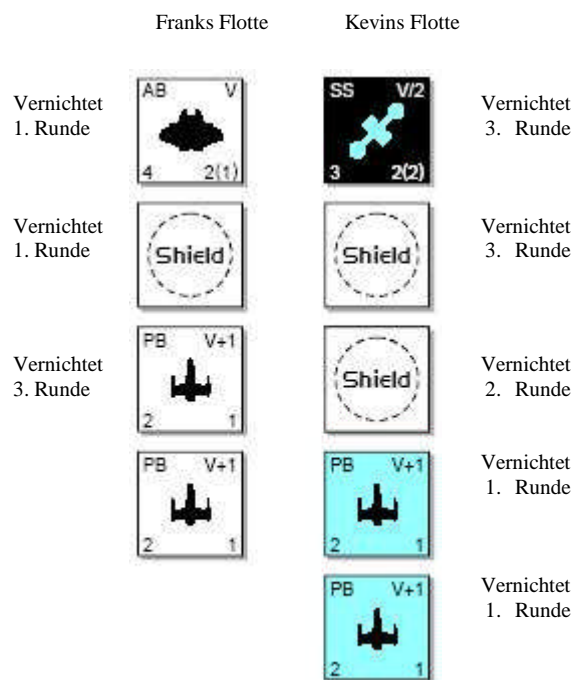
**Trefferauflösung:** Für Franks 2 Treffer gegen Kevin entfernt er Kevins beide Wachboote. Kevin entfernt für seine Treffer gegen Frank das Landungsboot Schild und sein Landungsboot.

**Runde 2**

Franks Wachboote würfeln beide eine 1, was 2 Treffer verursacht. Kevins System Station würfelt eine 4 und verfehlt. Frank entfernt beide Schilde der System Station.

**Runde 3:**

Franks Wachboote würfeln eine 1 und 5 (1 Treffer) während Kevins Station eine 1 würfelt (auch 1 Treffer). Frank entfernt Kevins Station und Kevin eins von Franks Wachbooten. Der Kampf endet, da Kevin keine Schiffe mehr übrig hat. Bei Frank hat ein Wachboot überlebt.



## Gebiete

### Andere Region

Alle Spieler starten in ihrer separaten Region in der Galaxy. Wie diese zueinander stehen ergibt sich, wenn ein „Andere Region“ Feld gezogen wird. Dazu wird folgende Vorgehensweise benutzt.

#### 1. Zurücklegen

Das Andere Region Hex wird Nicht mit dem Spielfeld verbunden. Es kommt in die Box zurück.



#### 2. Anlegen Leerraum

Es wird ein Leerraum Feld aus der Box genommen und unter den Scout gelegt.

#### 3. Region bestimmen

**Links oder Rechts:** Die Region wird mit der des linken oder rechten Mitspielers verbunden. Es wird gewürfelt: 1-3: Links, 4-6: Rechts.

**Beispiel:** Franks Scout zieht in ein unbekanntes Hex und er zieht ein Andere Region Hex. Seine Region ist bisher weder mit dem linken noch dem rechten Mitspieler verbunden. Er würfelt eine 2, also wird die Region mit der des linken Spielers verbunden.

**Bereits verbunden:** Wenn die Region bereits mit dem linken Spieler verbunden ist wird automatisch die rechte genommen und umgekehrt. Wenn beide Seiten bereits verbunden sind wird einfach mit einem Leerraum Feld weiter gespielt und die Prozedur nicht durchgeführt.

#### 4. Richtung des Scout festlegen

##### Weg von der Heimatwelt:

Der Scout wird so gelegt, das er direkt weg von der Heimatwelt zeigt.

Ist das bei 2 Seiten der Fall wird gewürfelt: 1-3 Links, 4-6 Rechts.

**Beispiel:** Das Andere Region Feld kommt in die Box zurück

und ein Leerraum Feld wird unter den Scout gelegt. Der Scout wird so auf das Feld gelegt, das er von der Heimatwelt weg zeigt. Da dies bei 2 Seiten möglich ist wird gewürfelt. Da das Ergebnis eine 4 ist zeigt der Scout nach rechts.

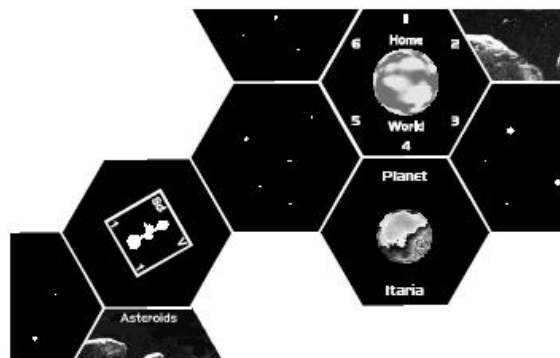


**Keine erforschten Hex Felder:** Der Scout darf nicht in Richtung eines erforschten Feldes der eigenen Region zeigen. Wenn das der Fall ist kann die Prozedur nicht durchgeführt werden und es wird weitergespielt, als wenn man nur ein Leerraum Feld entdeckt hätte.

### 5. Alien Heimatwelt: Hex-Seite

**Würfeln:** Um zu bestimmen, welche Seite der Heimatwelt des anderen Spielers zu dem Scout zeigt, wird gewürfelt. Dann werden die Regionen so zusammengefügt, das die entsprechende Hexseite der Welt zu dem Scout zeigt.

**Beispiel:** Das Würfelergebnis ist eine 5. Die Regionen werden so zusammengelegt, das die Hex-Seite der Heimatwelt mit der 5 zum Scout zeigt.



**Überlappen:** Wenn die beiden Regionen nur so zusammengelegt werden können, das Felder überlappen, dann kann die Prozedur nicht durchgeführt werden und es wird weitergespielt, als wenn man nur ein Leerraum Feld entdeckt hätte.

**Eine Region:** Nach Abschluss von Schritt 5 sind die beiden Regionen zu einer geworden. Alle Hex-Felder sind nun Teil der gleichen Region.

### Asteroiden

Asteroiden sind die Überreste von Planeten. Sie enthalten ergiebige Erz Lagerstätten.



**Bewegung:** Eine Einheit muss einen Bewegungspunkt ausgeben, um in das Feld einzufliegen. Dort muss sie stoppen.

**ASau:** Wenn ein Frachter in dem Asteroiden Hex steht und einer in der Heimatwelt, dann erhält die Heimatwelt 4 IPE Transportbonus (Regeln Seite 5)

## Schwarzes Loch

Schwarze Löcher sind kollabierte Riesensterne. Ihren Gravitationsfeldern ist sehr schwer zu entkommen.



**Bewegung:** Es kostet keine Punkte, ein Schwarzes Loch zu betreten, aber die Einheit muss dort stoppen. Für jede Einheit, die ein Schwarzes Loch verlassen will wird gewürfelt. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich der Bewegungsrate der Einheit, kann sie das Schwarze Loch verlassen. Sie kann in das nächste Hex fliegen muß dort stoppen. Für jede Einheit kann einmal pro Bewegungszug gewürfelt werden.

## Staubwolken

Staubwolken sind Gegenden mit unnormal hoher Dichte von Staub und Gasen.



**Bewegung:** Es kostet 2 Bewegungspunkte um in eine Staubwolke einzufliegen. Es ist aber ok für einen Scout in ein unbekanntes Hex einzufliegen das sich als Staubwolke erweist, selbst wenn er nur 1 Bewegungspunkt übrig hat. Eine Einheit mit einer Bewegungsrate von 1 kann auch ihren gesamten Zug darauf verwenden, in eine Staubwolke einzufliegen.

## Leerraum

Leerraum enthält nicht interessantes oder nütliches.



**Bewegung:** Es kostet 1 Bewegungspunkt um in den Leerraum einzufliegen.

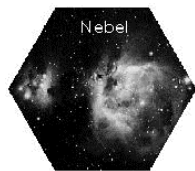
## Heimatwelt

Eine aus der Box gezogene Heimatwelt wird wie ein Andere Region Feld behandelt. Sie wird *nicht* wie ein Planet behandelt.



## Nebel

Nebel sind Wolken aus ionisiertem Gas, welches das Navigieren extrem schwierig und Kampf unmöglich macht.



**Bewegung:** : Es kostet 1 Bewegungspunkt um in einen Nebel einzufliegen. Dort muss die Einheit stoppen. Wenn eine Einheit einen Nebel verlässt kann sie sich nur ein Feld weit bewegen.

**Kampf:** Kriegsschiffe könne keine anderen Einheiten in einem Nebel angreifen.

## Neutronen Stern

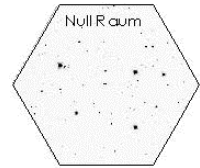
Neutronen Sterne sind kollabierte Sterne mittlerer Größe. Die Starke (aber nicht übermäßige) Gravitation kann für einen Schleudereffekt benutzt werden.



**Bewegung:** Es kostet keine Bewegungspunkte um in ein Neutronenstern Feld einzufliegen und es kann normal verlassen werden. Wenn ein Neutronenstern in einem Zug betreten und verlassen wird bekommt die Einheit durch den Schleudereffekt einen zusätzlichen Bewegungspunkt.

## Nullraum

Nullraum ist eine Inversion des normalen Raum-Zeit-Kontinuums. Dies verhindert die Existenz von normaler Materie.



**Bewegung:** : Es kostet 1 Bewegungspunkt um in den Nullraum einzufliegen

**Zerstörung:** Jede Einheit. Die sich im Nullraum befindet wird sofort zerstört.

## Planet

Jeder neu gezogene Planet, der keine Heimatwelt ist, ist eine unbewohnte Welt.



**Bewegung:** : Es kostet 1 Bewegungspunkt um in ein Planeten Feld einzufliegen

**Kolonisierung:** Eine unbewohnte Welt kann kolonisiert werden, wenn sich über ihr ein Kolonieschiff befindet (Regeln auf Seite 8).

## Pulsar

Pulsare strahlen starke und unvorhersehbare Ausbrüche von Energie aus, welche Einheiten ohne Schirme zerstören können.



**Bewegung:** Eine Einheit muss 1 Bewegungspunkt ausgeben, um in ein Pulsar Feld einzufliegen.

**Zerstörung:** Es wird einmal gewürfelt für jede Einheit ohne Schirme, die ihre Bewegung in einem Pulsar beginnt oder beendet. Wenn das Ergebnis gerade ist wird die Einheit zerstört.

Einheiten ohne Schirme sind Scouts, Frachter, Kolonieschiffe und Wachboote.

## Wurmloch

Wurmlöcher sind Transdimensionale Portale zu entfernten Raumregionen. Wurmlöcher kommen immer in Paaren: Prime und sein Null-Partner

### Platzierung Null Wurmloch

Wenn ein Wurmloch gezogen wird, dann wird das Prime Wurmloch unter den Scout gelegt. Der Standort des Null Partners wird folgendermaßen ermittelt.

#### 1. Wahl der Heimatwelt

Es wird gewürfelt: 1-2: Spieler links, 3-4 Spieler gegenüber, 5-6 Spieler rechts. Bei 3 Spielern: 1-3 linker und 4-6 rechter Spieler. Bei 2 Spielern wird nicht gewürfelt.

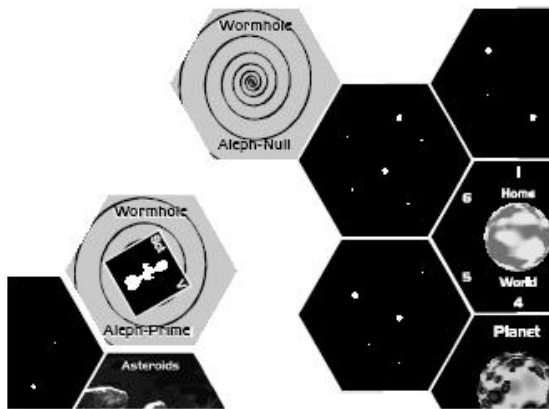
#### 2. Wahl der Heimatwelt Hex-Seite

1 x würfeln um die Hex Seite festzulegen.

#### 3. Platzierung Null-Wurmloch

Das Null-Wurmloch wird in direkter Richtung weg von der gewählten Seite der Heimatwelt auf das erste unbekannte Hex gelegt.

**Beispiel:** Franks Scout erforscht ein unbekanntes Hex und zieht das Wurmloch Aleph-Prime. Bei der Spielerwahl würfelt er eine 6, also der rechte Mitspieler. Für die Hex-Seite würfelt er wieder eine 6. Er legt das Wurmloch Aleph-Null in das erste freie Hex in direkter Richtung weg von Seite 6 der Heimatwelt.



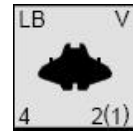
**Bewegungskosten:** Es kostet 1 Punkt, ein Wurmloch zu betreten. Eine Einheit kann 1 Punkt ausgeben, um von einem Wurmloch zu seinem Partner zu kommen. Dort kann die Bewegung normal fortgesetzt werden. Durch ein Wurmloch zu fliegen ist optional. Eine Einheit kann auch einfach in das nächste Hex fliegen.

**Nur Partner:** Eine Einheit kann nur von einem Wurmloch zu seinem Partner und zurück fliegen. Nicht Partner Wurmlöcher sind *nicht* verbunden. Beispiel: Eine Einheit kann von Aleph-Prime nach Aleph-Null oder von Bet-Null nach Bet-Prime fliegen, aber sie kann nicht von Aleph-Prime nach Bet-Null fliegen.

## Einheiten

### Landungsboot (LB)

Tech Level: 4 IPE Kosten: 6  
Angriff: 2 Verteidigung: 2  
Schilde: 1 Bewegung: V



Landungsboote sind die einzigen Kampfschiffe, die in Atmosphären fliegen können. Damit sind es die einzigen Einheiten, die Planeten oder Kolonien übernehmen können.

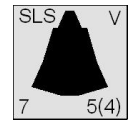
**Planetenübernahme:** Wenn nach dem Kampf angreifende Landungsboote überlebt haben und diese über einer feindlichen Heimatwelt oder Kolonie stehen, dann können diese versuchen, den Planeten zu übernehmen.

**Anzahl:** Um einen Planeten zu erobern muss die Anzahl der verbliebenen Landungsboote größer oder gleich des halben Industrie Levels der Planeten (aufrundet) sein. Beispiel: Wenn der Industrie Level des Planeten 5 ist, dann müssen 3 Landungsboote da sein um den Planeten zu übernehmen.

**Übernahme:** Der Sieger nimmt die Planeten Karte vom Verlierer. Der Planet behält seinen Industrie und Tech Level.

### Schlachtschiff (SLS)

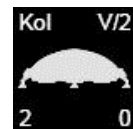
Tech Level: 7 IPE Kosten: 18  
Angriff: 5 Verteidigung: 5  
Schilde: 4 Bewegung: V



Schlachtschiffe sind die größte Kriegsschiff Klasse.

### Kolonieschiff (Kol)

Tech Level: 2 IPE Kosten: 8  
Angriff: 0 Verteidigung: 0  
Schilde: 0 Bewegung: V/2

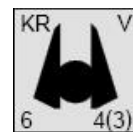


Dies Schiff bringt Siedler und Material zu unbewohnten Planeten um eine neue Kolonie zu gründen. Das Schiff selbst wird bei der Kolonisierung ausgeschlachtet.

**Kolonie gründen:** Wenn ein Kolonieschiff auf einem unbewohnten Planeten Hex ist kann eine neue Kolonie gegründet werden. Dazu wird das Kolonieschiff entfernt und der Spieler nimmt die Planetenkarte. Die neue Kolonie beginnt mit einem Industrie und Tech Level von 1.

### Kreuzer (KR)

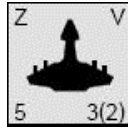
Tech Level: 6 IPE Kosten: 14  
Angriff: 4 Verteidigung: 4  
Schilde: 3 Bewegung: V



Kreuzer sind die zweitgrößte Kriegsschiff Klasse.

### Zerstörer (Z)

Tech Level: 5 IPE Kosten: 10  
 Angriff: 3 Verteidigung: 3  
 Schilde: 2 Bewegung: V



Zerstörer sind die drittgrößte Kriegsschiff Klasse.

### Galaxy Station (GS)

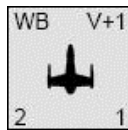
Tech Level: 8 IPE Kosten: 24  
 Angriff: 0 Verteidigung: 6  
 Schilde: 6 Bewegung: V/2



Galaxy Stationen sind die größte Stationsklasse.

### Wachboot (WB)

Tech Level: 2 IPE Kosten: 2  
 Angriff: 1 Verteidigung: 1  
 Schilde: 0 Bewegung: V+1



Wachboote sind die kleinsten Kriegsschiffe. Da sie nur über begrenzte Möglichkeiten zur Lebenserhaltung verfügen müssen sie jeden zweiten Zug zu einem freundlichen Planeten oder einer Station zurück.

**Entfernung aus dem Spiel:** Ein Wachboot, das seinen Zug auf einer Heimatwelt, Kolonie oder Station beginnt kann sich frei bewegen. Wenn es seine Bewegung woanders beginnt muss seine Bewegung dort beenden oder es wird aus dem Spiel entfernt.

### Region Station (RS)

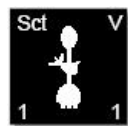
Tech Level: 5 IPE Kosten: 12  
 Angriff: 0 Verteidigung: 4  
 Schilde: 4 Bewegung: V/2



Region Stationen sind die mittlere Stationsklasse.

### Scout (Sct)

Tech Level: 1 IPE Kosten: 6  
 Angriff: 0 Verteidigung: 1  
 Schilde: 0 Bewegung: V



Scouts sind mit Sensoren zur Raumerforschung ausgestattet. Sie sind die einzigen Einheiten, die unbekannte Hex-Felder erforschen können. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 3 Scouts.

**Unbekannte Hex-Felder:** Nur Scouts und Einheiten bei ihnen können in unbekannte Hex-Felder fliegen. Wann immer es möglich ist muss das unbekannte Hex mindestens 2 Seiten mit bekannten Hex-Feldern haben. Die maximale Anzahl der unbekannt Hex-Felder, die Einheiten in einer Runde erkunden können, entspricht dem Zivilisations-Level der Rasse. Wenn keine Hex-Felder mehr in der Forschungsbox sind, dann können keine Einheiten mehr in unbekannte Hex-Felder einfliegen.

### System Station (SS)

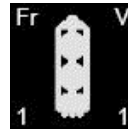
Tech Level: 3 IPE Kosten: 6  
 Angriff: 0 Verteidigung: 2  
 Schilde: 2 Bewegung: V/2



System Stationen sind die kleinste Stationsklasse. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einer System Station.

### Frachter (Fr)

Tech Level: 1 IPE Kosten: 4  
 Angriff: 0 Verteidigung: 1  
 Schilde: 0 Bewegung: V



Frachter sind große Raumschiffe für Asteroiden ASau und Handel mit Kolonien und außerirdischen Kulturen. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 2 Frachtern.

**Transport Bonus:**Die Fähigkeit der Heimatwelt zum Bau neuen Einheiten wird verbessert, wenn Frachter in Kolonien, Asteroidenfeldern und Alien Heimatwelten stehen Wenn die Heimatwelt neue Einheiten bauen will, dann wird zum Industrie-Level der Welt der Transport Bonus dazu gezählt. Transport Bonus Regeln stehen auf Seite 5.

#### Transport Bonus Table:

Tranport Ort	IPE Bonus
Eigene Heimatwelt	Kein Bonus aber nötig
Eigene Kolonie	2 IPE's
Asteroiden	4 IPE's
Alien Heimatwelt	8 IPE's

# InterSpace

## Standart Regeln

Diese sind die Standart Regeln für InterSpace. Sie sind für Spieler, die die Basis Regeln gemeistert haben. Wer sicher in den Standardregeln ist kann einige oder alle der Erweiterten Regeln hinzuzufügen

Folgendes sind die Unterschiede zu den Basis Regeln:

**Ökonomie Phase:** Jede Runde beginnt mit einer gemeinsamen Ökonomie Phase, in der alle Spieler gleichzeitig die Geschäfte ihrer Rassen führen. Planeten haben nun mehr Optionen als im Basis Spiel. Sie können nun IPE's für spätere Runden sparen. Kolonien können jetzt zusätzlich zu IPE's auch Erz produzieren. Dies kann später in IPE's getauscht werden. Ein Planet kann Einheiten bauen und gleichzeitig im selben Zug in Industrie und Tech Level investieren. Einheiten können jedoch nun erst in der Runde nach ihrem Bau auf der Karte platziert werden.

**Transport Bonus:** Es gibt keinen mehr in den Standart Regeln. Frachter bauen nun Erz in Asteroidenfeldern ab und bringen es zu Planeten. Dort wird es zu IPE's verarbeitet. Außerdem können Frachter Erz und IPE's zwischen Planeten transportieren. Es können auch Handelsgüter produziert werden und an Aliens verkauft werden.

**Zivilisationswachstum Nachteil:** Es gibt keinen mehr in den Standart Regeln. Wenn der Tech Level eines Planeten so erhöht wird, das sich der Zivilisation Level erhöht, gibt es keine Nachteile.

**Versorgung:** Schiffe können nicht weiter fliegen, als die Versorgungsreichweite ihrer Planeten und Stationen reicht. Für die Expansion in den Raum stehen die Spieler in einem Standardspiel der Herausforderung des Aufbaus und des Verteidigens einer Infrastruktur von Kolonien und Stationen gegenüber.

**Kontakt:** Kriegsschiffe müssen gegnerische Einheiten nicht länger unbedingt angreifen. Sie können sich mit anderen Schiffen ein Hex teilen oder sogar zusammen gegen einen dritten verteidigen.

**Kampf:** Die Kampfregeln sind etwas anders in den Standardregeln. Angreifer und Verteidiger teilen ihre Flotten in 3 verschiedene Kampfzonen. Die Einheiten mit dem höchsten Tech Level erhalten ein „Erstes Feuer“-Vorteil in jeder Kampfrunde.

**Planeten Eroberung:** Planeten können sich nun gegen angreifende Landungsboote verteidigen.

**Kriegsschiffe:** Zerstörer können auf Kosten eines Schildes geschützte Einheiten anzugreifen. Kreuzer können unbekannte Felder wie Scouts erforschen, und Support Reichweiten ignorieren. Schlachtschiffe können Planeten bombardieren.

**Ressourcen Counter:** Es gibt nun IPE, Erz und Handelsware Counter.

# Inhalt

Standart Regeln	1	Kampfbrunden	13
Inhalt	2	Flotten ordnen	13
Definitionen	3	Erstes Feuer	14
Ausrüstung	4	Zweites Feuer	14
Hex-Felder	4	Feuerverfahren	14
Erforschungs-Box	4	Treffer	14
Einheiten Counter	4	Rückzug	15
Andere Counter	5	Kampf Ende	15
Karten	5	Spezielle Einheiten und Taktiken	15
Würfel	5	Landungsboote	15
Der Spielstart	5	Zerstörer	15
Spieler Aufbau	5	Schlachtschiffe	15
Erforschungs-Box Aufbau	5	Planeten Angriff	15
Spielregeln	6	Bombardierung	16
Runden	6	Eroberung	16
Ökonomie Phase	6	Kampfbeispiel	16
Aktions-Phase	6	Runde 1	16
Sieg	6	Runde 2	17
Ökonomie Phase	6	Zusätzliche Regeln	17
Platzierungs-Zug	6	Support Reichweite	17
Produktions-Zug	6	Ausnahmen	17
Planeten	6	Support bestimmen	17
Asteroiden	7	Geheimhaltung	18
Kauf-Zug	7	Handel	18
Counter Limit	7	Gebiete	18
Investitions-Zug	8	Andere Region	18
Level Erhöhen	8	Asteroiden	19
Level senken	8	Heimatswelt	19
Konvertierungs-Zug	9	Leerer Raum	19
Erz	9	Nebel	19
Handelswaren	9	Neutronenstern	19
Einheiten	9	Nullraum	19
Ökonomie Phase-Beispiel	9	Planet	19
Heimatswelt	9	Pulsar	19
Kolonie	9	Schwarzes Loch	20
Phasen-Ende	9	Staubwolke	20
Aktions-Phase	10	Wurmloch	20
Aktiver Spieler	10	Einheiten	20
Bewegungs-Zug	10	Frachter (Fr)	20
Bewegungspunkte	10	Kolonieschiff (Kol)	21
Bewegungsrate	10	Scouts (Sct)	21
Schwarzes Loch	10	Wachboot (WB)	21
Staubwolke	10	Landungsboot (LB)	21
Wurmloch	10	Zerstörer (Z)	22
Unbekanntes Hex	11	Kreuzer (KR)	22
Wachboot Bewegung	11	Schlachtschiff (SLS)	22
Frachter Bewegung	11	System Station (SS)	22
Blockierte Bewegung	11	Region Station (RS)	23
Zusätzliche Bewegungsregeln	11	Galaxy Station (GS)	23
Bewegungsbeispiel	11	Credits	23
Erforschungs-Zug	12		
Kolonisationszug	12		
Kontakt-Zug	12		
Geteilte Felder	12		
Anschließen	12		
Angriff	13		
Kampf	13		
Übersicht	13		
Schilde	13		

# Definitionen

**Aliens:** Alle anderen Mitspieler außer Dir.

## Industrielle Produktion Einheiten IPE:

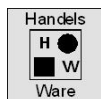
IPE's repräsentieren die Energie und das Material zum Bau neuer Einheiten. Im Basis-Spiel werden IPE's nicht gebraucht.



**Erz:** Erz ist stark metallhaltiges Gestein, welches auf Asteroiden und Kolonien abgebaut werden kann. Erz hat keinen eigenen Wert, kann aber zu IPE's raffiniert werden.



**Handelswaren:** Handelswaren repräsentieren verschiedene Güter und Industrieprodukte. Eigene Handelswaren können billig hergestellt werden, sind aber für andere Spieler wertvoll.



**Ressourcen:** IPE's, Erze und Handelswaren sind Ressourcen und können von Frachtern transportiert werden.

**Industrie-Level:** Der Industrie-Level einer Heimatwelt/Kolonie repräsentiert die Bevölkerung und die Wirtschaftskapazität. Der Industrie-Level bestimmt, wie viele IPE's (und Erz bei Kolonien) ein Planet produziert.

**Tech-Level:** Der Tech-Level einer Heimatwelt / Kolonie repräsentiert die technischen Fähigkeiten seiner Industrie. Der Tech-Level eines Planeten bestimmen, welche Einheiten er bauen kann.

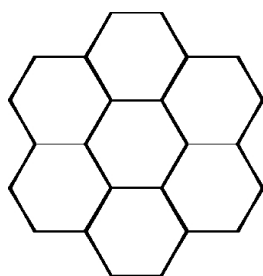
**Zivilisations-Level:** Dieser repräsentiert das technologische Wissen einer Rasse als Ganzes. Der Ziv-Level einer Rasse ist gleich dem höchsten Tech Level, den einer der Planeten der Rasse erreicht hat. Ihr Ziv-Level kann nie sinken, selbst wenn die Rasse einen Planeten mit einem hohen Tech-Level verliert.

**Heimatwelt:** Der Geburtsort einer Rasse. Eine Heimatwelt produziert IPE's, aber kein Erz.

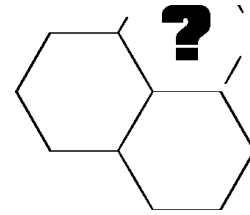
**Kolonie:** Das ist ein Planet bevölkert von Einwanderern von einem anderen Planeten. Eine Kolonie hat mineralische Ressourcen und produziert Erz und IPE's.

**Unbewohnter Planet:** Jeder neu gezogene Planet ist am Anfang unbewohnt. Ein Kolonie-Schiff kann einen unbewohnten Planeten besiedeln.

**Region:** Das ist ein Raumgebiet aus aneinander grenzenden Hex-Feldern umgeben durch unbekannte Felder. Jeder Spieler beginnt das Spiel in einer getrennten Region des Raums.



**Unbekannte Hex-Felder:** Jedes Hex außerhalb einer Region ist eine unbekanntes Hex.



## Forschungs-Box:

Ein undurchsichtiger Behälter für die Hex-Felder. Wenn ein Spieler ein unbekanntes Hex erforscht, dann zieht er hieraus eins.

**Einheit:** Es gibt 2 Typen von Einheiten: Schiffe und Stationen.

**Schiff:** Es gibt 2 Typen: Kriegsschiffe und Zivilschiffe. Zivilschiffe sind Scouts (Sct), Frachter (Fr), und Kolonie-Schiffe (Kol). Zivilschiffe und Stationen haben eine farbige Kontur auf schwarzen Hintergrund.

**Kriegsschiffe:** Es gibt 5 Arten: Wachboote (WB), Landungsboote (LB), Zerstörer (Z), Kreuzer (KR), und Schlachtschiffe (SLS). Nur Kriegsschiffe können ihre Kampfkraft verwenden um andere Einheiten anzugreifen. Nur Landungsboote können Planeten übernehmen. Kriegsschiffe haben eine schwarze Kontur auf farbigen Hintergrund.

**Stationen:** Stationen sind große Verteidigungs- und Unterstützungs-Einrichtungen. Stationen leisten Support für alle freundlichen Einheiten in ihrer Reichweite. Es gibt 3 Klassen: System-Stationen (SS), Region-Stationen (RS), und Galaxy-Stationen (GS).

**Support Reichweite:** Die Fähigkeit von Planeten und Stationen, logistische Unterstützung für abgelegene Einheiten innerhalb dieser Reichweite zu leisten.





**Scouts (Sct):** Scouts sind mit Sensoren zur Raumerforschung ausgestattet. Scouts und Kreuzer sind die einzigen Einheiten, die unbekannte Hex-Felder erforschen können.



**Frachter (Fr):** Frachter sind große Transportraumschiffe. Ein Frachter kann 6 Ressourcen in jeder Kombination befördern. Außerdem können Frachter Erz in Asteroiden abbauen.



**Kolonie-Schiff (Kol):** Dies Schiff bringt Siedler und Material zu unbewohnten Planeten um eine neue Kolonie zu gründen. Das Schiff selbst wird bei der Kolonisierung ausgeschlachtet.



**Wachboot (WB):** Wachboote sind kleine und schnelle Kriegsschiffe, billig zu bauen und leicht zu zerstören. Da sie nur über begrenzte Möglichkeiten zur Lebenserhaltung verfügen müssen sie alle 2 Züge zu einem freundlichen Planeten oder einer Station zurück.



**Landungsboot (LB):** Landungsboote sind die einzigen Kampfschiffe, die in Atmosphären fliegen können. Damit sind es die einzigen Einheiten, die Planeten oder Kolonien übernehmen können.



**Zerstörer (Z):** Gebaut für den aggressiven Kampf können Zerstörer auch geschützte Ziele angreifen. Dazu müssen sie aber einen Schild opfern.



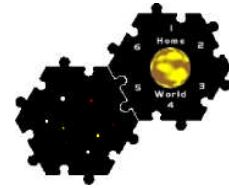
**Kreuzer (KR):** Kreuzer sind für Langstrecken Kampf und Forschungsmissionen entworfen. Sie sind die einzigen Schiffe, die Supportreichweite ignorieren können und die einzigen außer den Scouts, die unbekanntes Gebiet erforschen können.



**Schlachtschiff (SLS):** Die schweren Waffen eines Schlachtschiffes erlauben die Bombardierung eines Planeten. Eine erfolgreiche Bombardierung reduziert den Industrie Level eines Planeten um 1 und vernichtet alle neu gebaute Einheiten.

# Ausrüstung

## Hex-Felder



**Verbinden:** Das Spielfeld für *InterSpace* wird mit Hex-Feldern aufgebaut. Jedes Hex-Feld kann mit jedem auf jeder Seite verbunden werden.

**Hex Felder:** Es gibt insgesamt 108 Hex-Felder: 4 x andere Region, 6 x Asteroiden, 3 x schwarzes Loch, 3 x Staubwolke, 58 x Leerraum, 4 x Heimatwelt, 3 x Nebel, 3 x Neutronenstern, 3 x Null Raum, 12 x Planet, 3 x Pulsar und 6 x Wurmloch. Jedes Hex-Feld wird in den Gebietsregeln beschrieben, die auf der Seite 19 beginnen.

## Erforschungs-Box

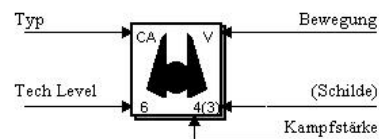
Ein undurchsichtiger Behälter für die Hex-Felder. Der Behälter muss groß genug für alle Felder sein.

## Einheiten Counter

Jeder Counter repräsentiert ein Schiff oder eine Station. Es gibt 11 Typen von Einheiten in *InerSpace*. Jeder Typ wird in der Einheiten Tabelle auf der Tabellenkarte beschrieben.

**Limit:** Kein Spieler kann mehr Einheiten im Spiel haben als er Counter hat.

**Werte:** Jeder Counter hat ein Symbol in der Mitte. Links oben steht sein Einheiten-Typ, rechts oben die Bewegungsrate, links unten steht der Tech Level und rechts unten die Kampfstärke. Wenn die Einheit Schilde hat, dann stehen diese hinter der Kampfstärke in Klammern.



**V & V/2:** Ein V bei der Bewegungsrate steht für die Variable Bewegungsrate (abhängig vom Zivilisationslevel). Ein V/2 steht für die halbe Bewegung aufgerundet. Die Bewegungsregeln stehen ab Seite 11.

**Schiffe:** Kriegsschiffe haben ein schwarzes Symbol auf farbigem Grund. Alle anderen Einheiten haben ein farbiges Symbol auf schwarzem Grund. Kriegsschiffe sind die einzigen Einheiten, die ihre Kampfstärke zum Angriff und zur Verteidigung nutzen können. Alle andern Einheiten können sie nur zur Verteidigung einsetzen. Die Kampsstärke ist im Tabellenblatt in Angriffs- und Verteidigungsstärke aufgeschlüsselt

Kriegsschiff	
Zivilschiff	

## Andere Counter

**IPE:** Diese Counter kommen in 3 Werten: 1, 5, und 10 IPE's.

**Handelswaren:** Jeder dieser Counter repräsentiert 1 oder 5 Handelswaren. Die Anzahl der Handelswaren im Spiel ist durch die Anzahl der Counter limitiert (Counter Limit Regeln Seite 7).

**Erz:** Jeder dieser Counter steht für 1, 5 oder 10 Erze.

**Schilde:** Schild Counter werden benutzt, um im Kampf die Übersicht über die Anzahl der Schilde zu behalten. Details sind in den Kampf Regeln ab Seite 13.



**Ind Level & Tech Level:** Die Ind-Level und Tech-Level Counter werden auf die Nummern der Planeten Karte gelegt, um dem aktuellen Level des Planeten zu markieren.

**Optionale Counter:** Die schwarzen und weißen Counter werden im Standart Spiel nicht gebraucht.

## Karten

**Planeten Karte:** Es gibt 16 Planeten Karten, für jeden eine. Die Ind-Level und Tech-Level Counter werden auf die Nummern gelegt, um dem aktuellen Stand des Planeten zu markieren. Ressourcen und neu gebaute Einheiten werden auf die Box „Ressourcen & Neue Einheiten“ gelegt.

**Tabellen Karte:** Jeder Spieler bekommt eine Tabellen Karte. Diese Karten beinhalten alle nötigen Tabellen zum Spielen. Die Transport Bonus Tabelle wird im Standart Spiel nicht benötigt.

**Optionale Karten:** Folgende Karten werden im Basisspiel nicht gebraucht: Alienkarten, Durchbruchkarten, Kolonisationskarten und Begegnungskarten.

## Würfel

Es werden mehrere 6-Seitige Würfel gebraucht, je mehr vorhanden sind, desto besser.

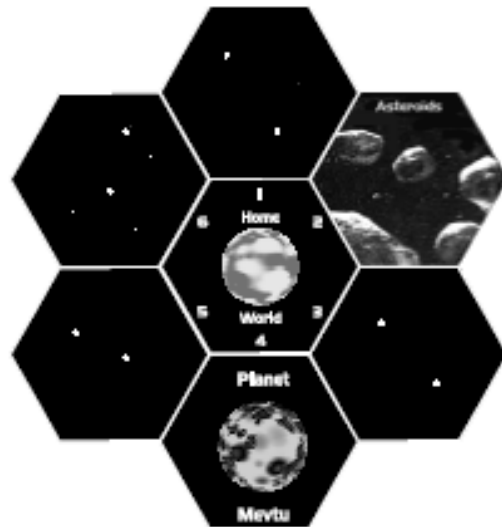


Planetenkarte

# Der Spielstart

## Spieler Aufbau

**Hex-Felder:** Jeder Spieler beginnt mit 7 Hex-Feldern: 1 Heimatwelt, 1 Planet, 1 Asteroiden und 4 mal Leerraum. Die Felder werden um die Heimatwelt herum in beliebiger Reihenfolge angeordnet.



**Planeten Karten:** Jeder Spieler bekommt die Planeten Karten seiner Welten.

**Start Planeten:** Die Heimatwelt beginnt mit einem Industrie Level von 8 und einem Tech Level von 3. Die erste Kolonie beginnt mit einem Industrie und Tech-Level von 2.

**Einheiten:** Jeder Spieler beginnt mit 3 Scouts, 2 Frachtern und 1 System Station. Diese können beliebig in der Region verteilt werden.



Start Einheiten

## Erforschungs-Box Aufbau

Die WurmLöcher Aleph-Null, Bet-Null und Vet-Null werden an die Seite gelegt. Alle anderen Felder kommen in die Box. Wenn weniger als 4 Spieler mitspielen kommen die übrigen Heimatwelten ebenfalls in die Box. Wenn diese Heimatwelten gezogen werden, dann werden sie als Andere Region Felder behandelt.

# Spielregeln

## Runden

*InterSpace* wird in Runden gespielt. Jede Runde ist in 2 Phasen aufgeteilt.

1. Ökonomie Phase
2. Aktions-Phase

## Ökonomie Phase

Alle Spieler führen gleichzeitig die Geschäfte ihrer Rassen in der Ökonomie Phase. Diese Phase wird in 5 Zügen ausgeführt:

1. Platzierung
2. Produktion
3. Kaufen
4. Investition
5. Konvertierung

**Unabhängige Ökonomie:** Jeder Planet hat eine völlig unabhängige Wirtschaft. Deshalb wird jeder dieser Schritte für jeden Planeten einzeln durchgeführt bevor der nächste dran kommt.

**Zug Reihenfolge:** Während einer Runde können alle, einige oder keine der Ökonomie Züge für jeden Planeten ausgeführt werden. Es müssen aber alle Züge in ihrer Reihenfolge durchgeführt werden. Z.B. kann nach einem Konvertierungs-Zug kein Kaufen Zug durchgeführt werden. Erst muss der Kaufen Zug abgeschlossen sein, dann kann der Konvertierungszug kommen.

**Regeln:** Die Ökonomie Regeln beginnen auf Seite 6.

## Aktions-Phase

Spieler bewegen ihre Einheiten, erforschen Raum und kommen in Kontakt während der Aktions-Phase. Diese Phase wird in 5 Zügen ausgeführt:

1. Festlegung aktiver Spieler
2. Bewegungs-Zug
3. Erforschungs-Zug
4. Kolonisations-Zug
5. Kontakt Zug

**Spieler Reihenfolge:** Wenn eine neue Runde beginnt, muss jeder Spieler einen seiner Counter in eine Box legen. Dann wird ein Counter gezogen um zu sehen, wer zuerst dran ist. Wenn der erste Spieler fertig ist wird ein neuer Counter gezogen bis alle dran waren.

**Zug Reihenfolge:** Während einer Runde können alle, einige oder keine der Züge ausgeführt werden. Es müssen aber alle Züge in ihrer Reihenfolge durchgeführt werden. Beispiel: Ein Spieler kann nicht einen Scout in ein unbekanntes Hex fliegen,

dieses erforschen und dann weitere Einheiten in das Hex bringen. Der Bewegungszug muss erst komplett abgeschlossen werden bevor der Erforschungszug starten kann.

**Regeln:** Die genauen Aktions-Phase Regeln beginnen auf Seite 10.

## Sieg

**Siegpunkte:** Um ein Spiel zu gewinnen muss ein Spieler 50 Siegpunkte (SP) haben. Es gibt 2 SP für jeden Industrie Level, den ein Spieler kontrolliert. Jeder Spieler hat bei Spielstart bereits 10 Industrie Level (8 für die Heimatwelt, 2 für die Kolonie), also startet jeder bereits mit 20 SP.

**Spielende:** Wenn ein Spieler am **Ende** einer Runde 50 SP hat ist das Spiel beendet und der Spieler hat gewonnen. Haben 2 Spieler am Ende einer Runde 50 ist das Spiel unentschieden.

## Ökonomie Phase

Alle Spieler führen gleichzeitig die Geschäfte ihrer Rassen in der Ökonomie Phase. Diese Phase wird in 5 Zügen ausgeführt:

1. Platzierung
2. Produktion
3. Kaufen
4. Investition
5. Konvertierung

## Platzierungs-Zug

In diesem Zug kann jeder Planet und jede Kolonie die dort in letzten Zug gebauten Einheiten von der Planeten Karte auf sein Hex Feld bewegen. Dies ist aber optional, Einheiten können so lange auf der Planetenkarte bleiben, wie der Spieler dies wünscht. Gegnerische Einheiten auf dem Planeten Hex haben keinen Einfluss auf die Platzierung.

## Produktions-Zug

In diesem Zug produzieren Planeten und Kolonien IPE's. Zusätzlich können Kolonien und Asteroiden Erz abbauen.

## Planeten

**Heimatwelt:** Heimatwelten produzieren für jeden Industrie-Level eine IPE. Die IPE-Counter kommen in die Box "Ressourcen & Neue Einheiten" auf der Planeten Karte.

**Kolonie:** Kolonien produzieren für jeden Industrie-Level eine IPE. Zusätzlich können berechnete Kolonien Erz in der Menge des ½ Industrie-Level (aufgerundet) produzieren. Die IPE und Erz Counter kommen in die Box "Ressourcen & Neue Einheiten" auf der Planeten Karte.

**Kein Erz mehr:** Nachdem eine Kolonie Erz produziert hat wird mit 3 Würfeln gewürfelt. Wenn das Ergebnis kleiner oder gleich dem Industrie-Level der Kolonie ist, dann sind die Erzvorräte erschöpft und die Kolonie kann keine Erz mehr produzieren.

**Asteroiden**

**Bergbau:** Einmal in jeder Ökonomie Phase kann in jedem Asteroiden-Hex Erz abgebaut werden. Zum Abbau muss mindestens 1 Frachter in dem Feld sein. Alles produzierte Erz muss sofort auf Frachter verladen werden oder es ist verloren.



**Bergbau Tabelle:** Um Asteroiden abzubauen wird mit einem Würfel gewürfelt und die Anzahl der Frachter des Spielers in diesem Hex dazu addiert. Mit der Asteroiden Bergbau Tabelle wird festgestellt, ob und wieviel Erz abgebaut wurde. Beispiel: es wird eine 2 gewürfelt und der Spieler hat 2 Frachter in dem Feld, das sind zusammen 4: es werden 2 Erze abgebaut.



**Alien Frachter:** Von dem Ergebnis wird 1 für jeden anderen *Spieler* abgezogen, der ebenfalls einen oder mehr Frachter in dem Asteroiden Hex hat. Beispiel: Roger hat 3 Frachter im gleichen Hex. Das Ergebnis ist nun 3 (2 (Würfel) + 2 (Frachter) – 1 (Roger) und es wird kein Erz abgebaut.

**Unfälle:** Wenn das modifizierte Ergebnis 2 oder kleiner ist wird ein Frachter (der Spieler wählt einen) durch einen Unfall zerstört. Alle Ressourcen an Bord sind ebenfalls verloren.

**Asteroiden Bergbau Tabelle:**

Total	Ergebnis
2 oder weniger	1 Frachter zerstört
3	Kein Erz abgebaut
4, 5, or 6	2 Erz abgebaut
7 oder mehr	4 Erz abgebaut

**Kauf-Zug**

In diesem Zug können Planeten IPE's ausgeben um neue Einheiten oder Handelswaren zu kaufen.

**Neue Einheiten:** Neue Einheiten werden in die „Ressourcen & neue Einheiten“ Box des Planeten, der sie gekauft hat, gelegt. Ein Planet kann nur Einheiten kaufen, die kleiner oder gleich seinem Tech Level sind. Zum Beispiel kann ein Tech Level 3 Planet keine Zerstörer kaufen, da diese Tech Level 4 sind. Die Tech Level und IPE-Kosten aller Einheiten stehen in der Tabellen-Karte.

**Einheiten Tech Level und Kosten Tabelle:**

Tech Level	Tech Level	Ind. Level
Scout (SCT)	1	6
Frachter (FR)	1	4
Kolonieschiff (KOL)	2	8
Wachboot (WB)	2	2
System Station (SS)	3	6
Landungsboot (LB)	4	6
Zerstörer (Z)	5	10
Region Station (RS)	5	12
Kreuzer (KR)	6	14
Schlachtschiff (SLS)	7	18
Galaxy Station (GS)	8	24

**Handels Waren:** Jeder Planet kann Handelswaren für 1 IPE/Stück kaufen. Im Gegensatz zu Einheiten könne die Handelswaren in der Runde, in der sie gekauft wurden auf der Karte platziert werden. Es muss nicht bis zum Platzierungs-Zug gewartet werden. Handelswaren sind Tech Level 1.



**Bau Limit:** Die maximale Anzahl Einheiten und Handelswaren, die ein Planet in einer Runde kaufen kann entspricht dem Industrie Level des Planeten.

**Lokale Ökonomie:** Ein Planet kann nur IPE's aus seiner eigenen „Ressourcen & neue Einheiten“ Box ausgeben. Er kann keine von anderen Planeten verwenden.

**Counter Limit**

**Counter Limit:** Die maximale Anzahl der Einheiten und Handelswaren im Spiel kann nicht die der verfügbaren Counter überschreiten. Jeder Spieler kann z.B. max. 2 Galaxy Stationen im Spiel haben, da er nur über 2 Counter verfügt.

**Neubau:** Wenn eine Einheit zerstört oder eine Handelsware umgewandelt wurde kann sie im *nächsten* Zug neu gebaut werden. Beispiel: Kevin hatte 2 Galaxy Stationen und eine wurde diese Runde zerstört, dann kann er nächste Runde eine „dritte“ bauen.

**Rückruf Handelswaren:** Wenn ein Spieler mehr Handelswaren bauen möchte als er Counter hat, dann kann er Handelswaren seiner Farbe von anderen Spielern zurückrufen. Er nimmt die Counter von dem anderen Spieler und lege sie auf den seiner Planeten, der sie produziert. Der Sinn dieser Regel ist, andere Spieler davon abzuhalten, den Handel zu blockieren. Ein Spieler kann *keine* Handelswaren zurückrufen, wenn er sie von den Countern bauen kann, die er noch hat.

## Investitions-Zug

In diesem Zug kann jeder Planet seinen Industrie oder Tech Level, oder beide, um eins (1) erhöhen oder verringern. Jeder Spieler kann Level in beliebiger Reihenfolge erhöhen oder verringern.

### Level Erhöhen

**Industrie Level:** Die Kosten, um den Industrie Level eines Planeten zu erhöhen, stehen unten und in dem Tabellen-Blatt. Die Kosten hängen von dem gegenwärtigen Industrie und Tech Level des Planeten ab. Zum Beispiel: der Industrie Level soll von 4 auf 5 erhöht werden bei einem Tech Level von 3, dann betragen die Kosten 6 IPE's.

**Industrie Level Investitions-Tabelle:**

Industrie Level Änderung	Planet Tech Level	IPE Kosten	Planet Tech Level	IPE Kosten
1 zu 2	1	4	3	1
	2	2	4+	1
2 zu 3	1	9	3	2
	2	4	4+	1
3 zu 4	1	16	4	2
	2	8	5	1
	3	4	6+	1
4 zu 5	1	25	4	3
	2	12	5	1
	3	6	6+	1
5 zu 6	1	36	4	4
	2	18	5	2
	3	9	6+	1
6 zu 7	1	49	4	6
	2	24	5	3
	3	12	6+	1
7 zu 8	1	64	5	4
	2	32	6	2
	3	16	7	1
	4	8	8	1

**Tech Level:** Die Kosten, um den Tech Level eines Planeten zu erhöhen, stehen unten und in dem Tabellen-Blatt. Die Kosten hängen von den gegenwärtigen Tech Level und Zivilisations-Level des Planeten ab. Zum Beispiel: der Tech Level soll von 2 auf 3 erhöht werden bei einem Zivilisations-Level von 4, dann betragen die Kosten 2 IPE's.

**Tech Level Investitions-Tabelle:**

Tech Level Änderung	Ziv. Level	IPE Kosten	Ziv. Level	IPE Kosten
1 zu 2	1	4	3	1
	2	2	4+	1
2 zu 3	2	9	4	2
	3	4	5+	1
3 zu 4	3	16	6	2
	4	8	7	1
	5	4	8	1
4 zu 5	4	25	7	3
	5	12	8	1
	6	6		
5 zu 6	5	36	7	9
	6	18	8	4
6 zu 7	6	49	8	12
	7	24		
7 zu 8	7	64	8	32

**Zivilisations-Level:** Der Zivilisations-Level erhöht sich automatisch auf den höchsten Tech Level, den ein Planet des Spielers hat. Der Zivilisations-Level nimmt nie ab, selbst wenn ein Spieler den Planeten mit dem höchsten Tech Level verliert.

**Direktes Ergebnis:** Tech Level Änderungen wirken sofort. Ein Spieler kann seinen Tech Level erhöhen und im selben Zug den neuen, höheren Tech Level zur Berechnung der Kosten einer Industrie Level Erhöhung nutzen. Genauso folgendes: Tech Level auf einem Planeten erhöhen -> dadurch erhöht sich der Zivilisations-Level -> mit dem neuen höheren Ziv-Level die Kosten für die Erhöhung des Tech Levels eines anderen Planeten berechnen.

**Limit:** Der maximale Industrie oder Tech Level, den ein Planet erreichen kann, ist 8.

**Lokale Ökonomie:** Ein Planet kann nur IPE's aus seiner eigenen „Ressourcen & neue Einheiten“ Box ausgeben. Er kann keine von anderen Planeten verwenden.

### Level senken

**Keine Kosten:** Es kostet nichts, den Industrie oder Tech Level eines Planeten zu vermindern, aber pro Runde kann der Level nur um 1 gesenkt werden. Ein Spieler erhält keine IPE's, wenn er einen Level senkt. Der Tech Level darf nicht auf 0 verringert werden, außer wenn der Industrie Level auf 0 gesenkt wird.

**Industrie Level Null:** Wenn der Industrie Level eines Planeten auf 0 reduziert wird fällt der Tech Level automatisch auch auf 0 und der Planet wird unbewohnt. Jeder Spieler kann nun den Planeten neu kolonisieren.

## Konvertierungs-Zug

Während dieses Zuges kann jeder Planet Erz, Handelswaren und Einheiten in IPE's umwandeln.

### *Erz*

Eine Heimatwelt oder Kolonie kann Erz in IPE's raffinieren. Dafür zahlt sie *zuerst* 2 IPE's für jedes Erz. Dann wird für jedes Erz, das raffiniert werden soll, gewürfelt. Das Ergebnis ist die Anzahl an IPE's, die der Planet für das Erz bekommt. Die bezahlten IPE's und die Erze werden von der Box „Ressourcen & Neue Einheiten“ entfernt und durch die gewürfelten IPE's ersetzt.

$$\text{Erz} + 2 \text{ IPE} = 1-6 \text{ IPE}$$

### *Handelswaren*

Heimatwelten und Kolonien können Handelswaren kostenlos in IPE's umwandeln. Die Handelswaren Counter werden von der Box „Ressourcen & Neue Einheiten“ entfernt und durch die entsprechende Anzahl IPE's ersetzt. Die Anzahl der IPE's hängt davon ab, ob die Handelswaren eigene oder Alien Waren sind.

**Alien Handelswaren:** Alien Handelswaren sind jene Handelswaren, die auf Planeten anderer Spieler gekauft wurden. Die Counter haben andere Farben als die des Spielers. Es wird für jede Alien Handelsware, die umgewandelt werden soll, gewürfelt. Das Ergebnis ist die Anzahl der IPE's, die der Spieler erhält.

$$\text{Alien HW} = 1-6 \text{ IPE}$$

**Eigene Handelswaren:** Eigene Handelswaren sind jene Handelswaren, die auf eigenen Planeten gekauft wurden. Eigene Handelswaren werden 1 zu 1 gegen IPE's getauscht.

$$\text{Eigene HW} = 1 \text{ IPE}$$

### *Einheiten*

Heimatwelten und Kolonien können eigenen Einheiten in ihren Hex verschrotten. Die Einheiten werden vom Spielfeld entfernt und der Planet erhält die Hälfte der IPE's (abgerundet), die die Einheiten gekostet haben.

## Ökonomie Phase-Beispiel

Das folgende ist ein Beispiel dessen, was Spieler während der Ökonomie Phase der ersten Runde eines Spiels *Interspace* tun könnten. In diesem Beispiel wird erst die Wirtschaft der Heimatwelt und dann die der Kolonie geführt.

### *Heimatwelt*

**Produktions-Zug:** Da es keine Einheiten in der Box „Ressourcen & Neue Einheiten“ gibt wird der Platzierungs-Zug ausgelassen. Die Heimatwelt hat einen Industrie Level von 8 und produziert somit 8 IPE's (einen 5er und drei 1er Counter).

**Kaufen Zug:** Der Spieler entscheidet, einen Scout zu kaufen. Nach der Einheiten Tabelle ist der Scout Tech Level 1 und kostet 6 IPE's. Der Scout kommt in die Box „Ressourcen & Neue Einheiten“ und kann in einem späteren Platzierungszug in das Hex der Heimatwelt gelegt werden.

**Ende:** Der Spieler spart die restlichen 2 IPE's für die nächste Runde und lässt den Investitions- und den Konvertierungs-Zug für die Heimatwelt aus.

### *Kolonie*

**Produktions-Zug:** Auch hier gibt es keine Einheiten in der Box „Ressourcen & Neue Einheiten“ und es wird der Platzierungs-Zug ausgelassen. Der Industrie Level der Kolonie ist 2, damit produziert die Kolonie 2 IPE's und 1 Erz. Wenn der Industrie Level 3 oder höher wäre, dann würde jetzt mit 3 Würfeln gewürfelt, um zu sehen, ob die Kolonie weiter Erz produziert.

**Konvertierungs-Zug:** Der Spieler entscheidet, den Kauf und Investitions-Zug auszulassen und die IPE's für den Konvertierungs-Zug zu nutzen. Er zahlt 2 IPE's um 1 Erz umzuwandeln. Er würfelt und das Ergebnis ist 5. Damit erhält er 5 IPE's. Die Kolonie beendet ihren Zug mit 5 IPE's und ohne Erz.

### *Phasen-Ende*

Alle Spieler führen ihre Ökonomie Phase gleichzeitig durch. Wenn alle Spieler alle Züge für ihre Planeten durchgeführt haben endet die Ökonomie Phase und es wird zur Aktions-Phase übergegangen.

## Aktions-Phase

In dieser Phase können Spieler nacheinander ihre Einheiten bewegen, Raum erforschen und während der Handlungsphase Kontakt herstellen. Diese Phase wird in 5 Schritten durchgeführt:

1. Aktiven Spieler-Schritt bestimmen
2. Bewegungs-Zug
3. Erforschungs-Zug
4. Kolonisations-Zug
5. Kontakt Zug

### Aktiver Spieler

Am Anfang der Aktions-Phase legt jeder Spieler einen seiner Counter in einen Behälter. Ein Counter wird gezogen und der entsprechende Spieler ist dran. Dann wird der nächste Counter gezogen usw.

### Bewegungs-Zug

Während des Bewegungs-Zuges darf ein Spieler alle, einige oder keine seiner Einheiten bewegen. Eine Einheit muss 0, 1 oder 2 Bewegungspunkte ausgeben, um in ein Hex einzufliegen. Die Anzahl der Bewegungspunkte, die eine Einheit ausgibt darf nicht ihre Bewegungsrate überschreiten.

### Bewegungspunkte

**Hex Kosten:** Eine Einheit muss eine Anzahl Bewegungspunkte für jedes Feld ausgeben, in das sie einfliegt. Die Bewegungspunkt-Kosten für jedes Feld stehen in dem Tabellenblatt.

#### Bewegungspunkt-Kosten:

Hex Typ	Bewegungs-Kosten
Asteroiden	1 (Stop)
Schwarzes Loch	0, Stop bei rein, würfeln bei raus
Staub Wolke	2
Leerraum	1
Nebel	1 (Stop bei rein & raus)
Neutronen Stern	0, +1 bei durch
Null Raum	1 (Stop)
Planet	1
Pulsar	1
Unbekannt	1 (Stop)
Wurmloch	1

**Stop:** Eine Einheit muss stoppen, wenn sie die Felder Asteroiden, Schwarzes Loch, Nebel, Leer Raum oder unbekanntes Hex betreten hat. Eine Einheit muss in dem ersten Hex stoppen, wenn sie die Felder Schwarzes Loch oder Nebel verlässt.

### Bewegungsrate

Die Bewegungsrate jeder Einheit wird auf dem Tabellenblatt und der oberen, rechten Ecke des Counters angegeben. Die Bewegungsrate einer Einheit ist die Anzahl der Bewegungspunkte, die die Einheit in ihrem Bewegungszug ausgeben kann.

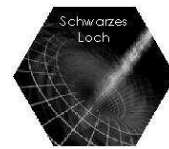
Eine Einheit kann alle, einige oder keine Punkte ausgeben. Unbenutzte Bewegungspunkte gehen verloren.

**Variable Bewegungsrate:** Die meisten Einheiten haben eine variable Bewegungsrate (V), beruhend auf dem Zivilisationslevel. Die Bewegungsrate von Wachbooten, V+1, ist 1 höher als die variable Bewegungsrate. Die Bewegungsrate von Stationen und Kolonie-Schiffen, V/2, ist die Hälfte (aufgerundet) der variablen Bewegungsrate.

#### Variabler Bewegungsrate:

Ziv Level	V	V+1	V/2
1, 2	1	2	1
3, 4	2	3	1
5, 6	3	4	2
7, 8	4	5	2

### Schwarzes Loch



Es kostet keine Punkte, ein Schwarzes Loch zu betreten, aber die Einheit muss stoppen. Für jede Einheit, die ein Schwarzes Loch verlassen will wird gewürfelt. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich der Bewegungsrate der Einheit, dann kann sie das Schwarze Loch verlassen. Sie kann in das nächste Hex fliegen und muss dort stoppen. Für jede Einheit kann einmal pro Bewegungszug gewürfelt werden.

### Staubwolke

Es kostet 2 Bewegungspunkte um in eine Staubwolke einzufliegen. Es ist aber ok für einen Scout mit einem Bewegungspunkt in ein unbekanntes Hex einzufliegen, welches sich als Staubwolke erweist. Eine Einheit mit einer Bewegungsrate von 1 kann auch ihren gesamten Zug darauf verwenden, in eine Staubwolke einzufliegen.

### Wurmloch



**Bewegungskosten:** Es kostet 1 Punkt, ein Wurmloch zu betreten. Eine Einheit kann 1 Punkt ausgeben, um von einem Wurmloch zu seinem Partner zu kommen. Dort kann die Bewegung normal fortgesetzt werden. Durch ein Wurmloch zu fliegen ist optional. Eine Einheit kann auch einfach in das nächste Hex fliegen

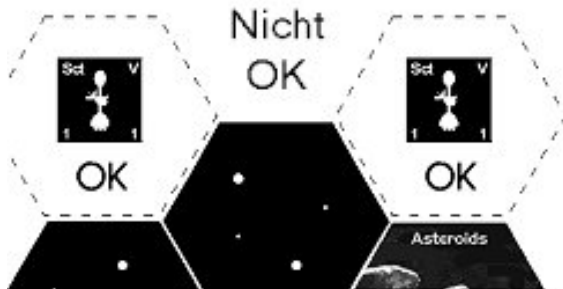
**Partner:** Eine Einheit kann nur von einem Wurmloch zu seinem Partner und zurück fliegen. Nicht Partner Wurmlöcher sind *nicht* verbunden. Beispiel: Eine Einheit kann von Aleph-Null oder von Bet-Null nach Bet-Prime fliegen, aber sie kann nicht von Aleph-Prime nach Bet-Null fliegen.

**Support-Reichweite:** Die Supportreichweite wird durch Wurmlöcher gezählt, als wenn die beiden Partner direkt nebeneinander liegen.

## Unbekanntes Hex

Nur Scouts und Kreuzer und die mit ihnen fliegenden Einheiten können unbekannte Felder betreten.

**Hexe-Seiten:** Wenn möglich, muss das unbekannte Hex mindestens 2 Hex-Seiten mit "bekannten" Hex-Feldern teilen (siehe Abbildung unten.). Jedoch gilt diese Beschränkung nicht, wenn das unbekannte Hex innerhalb von 2 Hex einer Heimatwelt ist. Es ist zu beachten, dass eine unbekanntes Hex nicht „bekannt“ wird bis zum Erforschungs-Zug.



**Zivilisations-Level:** Die Anzahl von unbekanntes Feldern, die Einheiten eines Spielers pro Bewegungszug betreten können ist gleich dem Zivilisations-Level.

**Keine Felder:** Wenn es keine Hex-Felder mehr in der Forschungsbox gibt, kann keine Einheit mehr in ein unbekanntes Hex einfliegen.

**Forschungsbox:** Bevor ein Spieler eine Einheit in eine unbekanntes Hex schickt kann er den Inhalt der Forschungsbox untersuchen, um festzustellen, ob es noch etwas interessantes zu erforschen gibt.

## Wachboot Bewegung

Ein Wachboot, das seinen Zug auf einer Heimatwelt, Kolonie oder einer Station beginnt kann sich frei bewegen. Wenn es seine Bewegung woanders beginnt muss es sie dort beenden oder es wird aus dem Spiel entfernt.



**Freundliche Aliens:** ein anderer Spieler kann einen oder mehrere seiner Planeten oder Stationen als freundlich für die Wachboote des aktiven Spielers bezeichnen. Diese Entscheidung muss vom anderen Spieler am *Ende* des Bewegungszuges des aktiven Spielers getroffen werden.

## Frachter Bewegung

**Stoppen beim Laden:** Ein Frachter kann während seines Bewegungszuges jederzeit Fracht be- oder entladen. Sowie er mit dem Laden beginnt muss er stoppen und kann sich in dem Zug nicht mehr weiterbewegen.



**Ressourcen-Stopp:** Ressourcen können zwischen zustimmenden Frachtern und/oder Planeten übertragen werden. Sobald eine Ressource übertragen wurde kann sie nicht noch mal während des Bewegungszuges bewegt werden.

## Blockierte Bewegung

**Einheiten Blockieren:** Gegnerische Kriegsschiffe können die Bewegung von Einheiten blockieren. Außerdem kann eine gegnerische Station in einem Wurmloch Hex die Bewegung von Einheiten blockieren, die von seinem Wurmloch-Partner kommen zu ihm wollen. Alle anderen Einheiten können nicht blockieren und können zu Bewegungszwecken ignoriert werden.

**Einfliegen:** Spieler können Einheiten unbehindert in Felder einfliegen lassen, in denen sich Einheiten von anderen Spielern befinden.

**Verlassen:** Wenn ein Spieler Einheiten aus einem Hex heraus bewegen möchte, welches blockierende Einheiten eines anderen Spielers enthält, kann er dies tun, wenn mindestens eine der folgenden Bedingungen zutrifft:

1. Die Einheit *beginnt* die Bewegung im Hex
2. Der andere Spieler gibt seine Erlaubnis
3. Der Spieler lässt mindestens 1 Kriegsschiff zurück für jede blockende Einheit des Gegners. Beispiel: Der Gegner blockt mit 2 Kreuzern, der Spieler lässt 2 Wachboote zurück und bewegt alle anderen Schiffe aus dem Hex.

**Erlaubnis:** Wenn der andere Spieler die Erlaubnis gibt können sich alle Einheiten des Spielers aus der Hex bewegen. Der andere Spieler kann sich nicht aussuchen, welche Einheiten er blockt und welche nicht.

## Zusätzliche Bewegungsregeln

**Stapeln:** Es gibt keine Grenze für die Anzahl der Einheiten, die sich in einem Hex befinden können.

**Support Reichweite:** Kein Schiff darf sich in ein Hex bewegen, welches sich nicht innerhalb der Support Reichweite von mindestens einem freundlichen Planeten oder einer Station befindet. Eine Station darf nicht bewegt werden, wenn dadurch ein Schiff außerhalb der Support Reichweite gerät (siehe Support-Reichweite Regeln).

**Landung:** Keine Einheit kann jemals auf einem Planeten landen. Nur kürzlich gebaute Einheiten können auf der Planetenkarte eines Planeten liegen.

## Bewegungsbeispiel

In diesem Beispiel ist der Zivilisationslevel 5, damit ist die variable Bewegungsrate 3. Siehe Abbildung

**1:** Der Frachter hat in der Ökonomie Phase Erz abgebaut, welches nun zur Heimatwelt gebracht werden soll. Der Frachter bewegt sich mit der Erz Countern unter sich zur Heimatwelt und transferiert die Erze in die Box „Ressourcen & Neue Einheiten“. Auch wenn der Frachter erst 1 von seinen 3 Bewegungspunkten verbraucht hat muss er seine Bewegung mit dem Entladen beenden.



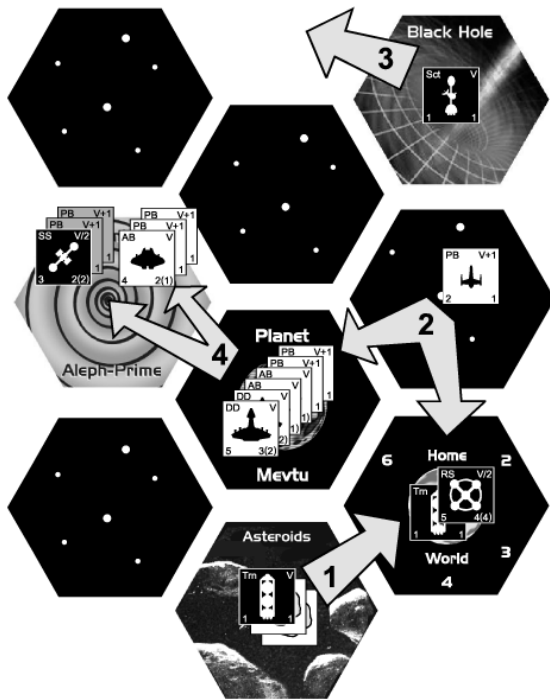
**2:** Wachboote, die den Zug nicht auf einer freundlichen Heimatwelt, Kolonie, oder Station beginnen, müssen sich jetzt zu solchen bewegen. Das Wachboot muss von dem leeren Hex entweder zur Heimatwelt oder zur Kolonie Metvu fliegen.

**3:** Im letzten Zug hat der Scout ein Schwarzes Loch erforscht, nun soll er ein neues unbekanntes Hex erforschen. Für den Scout wird gewürfelt um zu sehen, ob er das Feld verlassen kann. Bei einer 1-3 kann er das Schwarze Loch verlassen, bei einer 4-6 muss er bleiben. Der Scout hat nur einen Versuch pro Runde.

**4:** Um einen von einem Gegner gehaltenen Planeten nahe Aleph-Null zu befreien will der Spieler eine Reihe von Schiffen durch das Aleph-Prime Wurmloch bewegen. Sein Gegner blockiert jedoch Aleph-Prime mit einer System-Station und 2 Wachbooten blockiert. Der Spieler lässt 2 Wachboote und ein Landungsbootboot in der Hex gegen die blockenden Einheiten. Die anderen Einheiten verlassen Aleph-Prime nach Aleph-Null.

InterSpace

Standard Rules



## Erforschungs-Zug

**Hex ziehen :** Ein Scout oder Kreuzer, der während des Bewegungszuges in ein unbekanntes Hex geflogen ist, kann es nun erforschen. Für jedes Hex zieht der Spieler ein Hex aus der Forschungsbox.

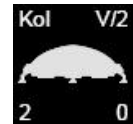
**Ein anderes Gebiet:** Wenn das Feld ein Andere Region Feld ist wird es zurück gelegt und durch ein Leeres Raumfeld aus der Box ersetzt. Dann werden die Andere Region Regeln befolgt.

**Andere Felder:** Wenn das Hex kein Anderes Gebiet ist wird es unter das Schiff gelegt. Wenn das Hex ein Wurmloch ist werden die Wurmloch Regeln befolgt. Genaue Beschreibungen der Felder sind in den Gebiets Regeln.

**Zivilisations-Level:** Die Anzahl von unbekanntem Feldern, die Einheiten eines Spielers pro Bewegungszug betreten können ist gleich dem Zivilisations-Level.

**Keine Felder:** Wenn es keine Hex-Felder mehr in der Forschungsbox gibt, kann keine Einheit mehr in ein unbekanntes Hex einfliegen.

## Kolonisationszug



**Kolonie gründen:** Wenn ein Kolonie-Schiff über einem unbewohnten Planeten steht kann es eine neue Kolonie gründen. Der Spieler entfernt das Kolonieschiff und nimmt sich die Planetenkarte. Die Kolonie beginnt mit einem Industrie und einem Tech Level von 1 und 6 IPE's.

**Einmal pro Planet:** Es kann nur eine Kolonie pro Planeten gegründet werden. Zusätzliche Kolonie Schiffe haben keine Wirkung.

## Kontakt-Zug

### Geteilte Felder

Kontakt wird in jedem Hex hergestellt, in dem sich Einheiten von mehr als einem Spieler befinden. Die Einheiten müssen sich anschließen oder angreifen.

### Anschließen

#### Anschließen

**Gegenseitige Verteidigung:** Wenn alle anderen Spieler, die Einheiten in dem gemeinsamen Hex haben, dem Spieler die Erlaubnis geben, sich den Kräften anzuschließen, kann er seine Einheiten in dem Hex lassen. Wenn das Hex später von einem anderen Spieler angegriffen wird, müssen *alle* Einheiten in diesem Hex es verteidigen.

**Keine Allianz:** Teilen eines Hex bedeutet nicht, dass Spieler eine dauerhafte Allianz haben. Ein Spieler kann ein Hex mit einem anderen Spieler teilen und ihn gleichzeitig in einem anderen Angreifen. Außerdem kann ein Spieler einen anderen in einem geteilten Hex in einem der nächsten Züge jederzeit angreifen.

**Beispiel:** Frank möchte seinem Nachbarn, Lisa helfen, ihre Heimatwelt gegen einen nahe bevorstehenden Angriff durch den gegenseitig gefürchteten Bernd zu verteidigen. Während Ihres Bewegungszuges bewegt er mehrere Schiffe zur Heimatwelt von Lisa. Während Ihres Kontakt-Zuges gibt Lisa ihm die Erlaubnis, sich ihren Kräften anzuschließen. Wenn Bernd die Heimatwelt von Lisa angreift verteidigen sowohl Lisas als auch Franks Einheiten das Hex.

## Angreifen

Während des Kontakt Zuges des aktiven Spielers können *andere* Spieler es ablehnen, mit dem Spieler ein Hex zu teilen. Dies zwingt den Spieler die Einheiten in dem Hex anzugreifen.

**Beispiel (weiter von oben):** Nach dem Besiegen von Bernd verlegt Lisa die meisten ihrer Einheiten weg von ihrer Heimatwelt, die sie noch mit Franks Einheiten teilt. Während des Kontakt-Zuges von Lisa gibt Frank ihr keine Erlaubnis, das Hex mit ihm zu teilen. Lisa wird gezwungen, Franks Einheiten anzugreifen, und verliert. Frank ist nun in einer Position, leicht Lisas Heimatwelt zu erobern. Das ist nicht sehr nett, aber vollkommen legal.

## Angriff

Wenn ein Spieler einen Angriff beschließt wird der Kampf nach den Kampfregeln durchgeführt

# Kampf

## Übersicht

Der aktive Spieler ist der Angreifer, und *alle* anderen Spieler in dem Hex sind die Verteidiger.

Kampf wird in einer Reihe von Runden durchgeführt. Jede Runde ordnen beide Spieler ihre Einheiten in Kampfintensitätszonen. Der Angreifer würfelt für jedes angreifende *Kriegsschiff*, und der Verteidiger würfelt für jede verteidigende *Einheit*. Wenn das Ergebnis des Angreifers gleich oder kleiner der Kampfkraft des *Kriegsschiffes* ist bekommt der Verteidiger Treffer gleich dem Ergebnis. Genauso bekommt der Angreifer Treffer, wenn das Ergebnis des Verteidigers kleiner oder gleich der Kampfkraft seiner *Einheit* ist.

Jede Runde hat 2 Salven; erstes Feuer und zweites Feuer. Während des ersten Feuers können nur jene Einheiten mit einem Tech Level Vorteil schießen. Durch das erste Feuer zerstörte Einheiten können nicht zurückschießen.

Während des zweiten Feuers können alle restlichen Einheiten, die nicht während des ersten Feuers geschossen haben, schießen. Der Schaden des zweiten Feuers wird gleichzeitig verrechnet, so das durch das zweite Feuer zerstörte Einheiten zurück schießen können.

Die Kampfunden gehen solange, bis alle Einheiten einer Seite zerstört sind oder sich zurückgezogen haben. Der Kampf endet auch nach 3 aufeinander folgenden Runden ohne Treffer.

Wenn nach dem Kampf der Angreifer noch Schiffe über dem Planeten eines anderen Spielers hat, dann können seine Schlachtschiffe den Planeten bombardieren oder seine Landungsboote können versuchen, den Planeten zu erobern.

## Schilde

Alle Einheiten beginnen den Kampf mit allen ihren Schilden. Jede Einheit bekommt so viele Schild Counter, wie sie Schilde hat. Schilde werden nicht während der Kampfunden regeneriert. Die Schilde jeder Einheit stehen in der Einheiten Tabelle und in der unteren rechten Ecke der Counter.



## Kampfunden

Jeder Kampfunde wird in 6 Segmente geteilt:

1. Flotten organisieren
2. Erstes Feuer
3. Treffer Auflösung, Schaden sofort
4. Zweites Feuer
5. Treffer Auflösung, Schaden gleichzeitig
6. Rückzug

## Flotten ordnen

Am Anfang jeder Runde werden die Einheiten in Kampfintensitätszonen eingeteilt; 3 Zonen für den Angreifer und 3 Zonen für den Verteidiger.

**Zonen:** Zuerst muss der Verteidiger seine Einheiten in 3 Zonen einteilen 0, 1 und 2. Dann teilt der Angreifer seine Einheiten ebenfalls in 3 Zonen ein, auch 0, 1 und 2.

**Aufstellung:** Die Einheiten werden neben der Karte auf freien Raum in 2 mal 3 Linien angeordnet. Der Angreifer und der Verteidiger legen ihre Einheiten jeweils in eine Vorderreihe, eine mittlere Reihe und eine hintere Reihe. Die Vorderreihe ist die Zone 0, die mittlere Reihe ist die Zone 1, und die hintere Reihe ist Ihre Zone 2.

**Leere Zone:** Es ist nicht erforderlich Einheiten in jede Zone zu legen. Zum Beispiel können alle Einheiten eines Spielers in Zone 0 liegen.

**Weniger Einheiten:** Es müssen weniger Einheiten in Zone 2 sein als in Zone 1, und es müssen weniger Einheiten in Zone 1 sein als in Zone 0 (z.B.: Zone 2-1-0, Einheiten 3-5-6).

**Zivile Schiffe:** Der Angreifer muss alle Zivileinheiten in seine Zone 2 legen. Das ist eine Ausnahme zur Weniger Einheiten Regel oben.



### Angreifer Zone 1



### Verteidiger Zone 2

## Erstes Feuer

Nur technologisch überlegene Einheiten können während dieses Schritts schießen. Durch das erste Feuer zerstörte Einheiten werden sofort entfernt. Sie können *nicht* zurück schießen.

**Technologischer Vorteil:** Der höchste Tech Level der angreifenden *Kriegsschiffe* wird mit dem höchsten Tech Level der verteidigenden *Einheiten* verglichen.

**Überlegene Einheiten:** Nur Einheiten, die einen höheren Tech Level als die beste gegnerische Einheit haben, können feuern.

**Beispiel:** Franks Flotte besteht aus einem Sturmboot und 2 Patrouillebooten und Berns Flotte aus einer System-Station und 2 Wachbooten. Franks beste Einheit, das Sturmboot, hat Tech Level 4. Berns beste Einheit, die System-Station, hat Tech Level 3. Das Wachboot hat erstes Feuer.

**Neubewertung:** Der technologische Vorteil einer Flotte kann sich ändern, wenn Einheiten verloren gehen. Jeder Runde muss neu bestimmt werden, welche Einheiten falls überhaupt, erstes Feuer durchführen.

**Kein Vorteil:** Wenn kein Spieler einen technologischen Vorteil hat, gibt es kein erstes Feuer und es kommt gleich zum zweiten Feuer.

## Zweites Feuer

**Gleichzeitig:** Nach dem ersten Feuer führen die überlebenden Einheiten das zweite Feuer durch. Einheiten, die während des ersten Feuers gefeuert haben, dürfen nicht wieder schießen. Da das zweite Feuer gleichzeitig abläuft können auch Einheiten, die durch das zweite Feuer zerstört werden noch treffen.

## Feuerverfahren

Dies Verfahren ist für erstes und zweites Feuer (nur eine Seite bekommt das erste Feuer).

**Punktfeuer:** Zerstörer können Punktfeuer gegen Einheiten in der Zone 1 führen. Vor dem Rollen irgendwelcher Würfel zuerst muss zuerst der Verteidiger und dann der Angreifer angeben, welche Zerstörer Punktfeuer durchführen. Details stehen in den Spezielle Einheiten und Taktiken Regeln.

**Angreifer:** Der Angreifer würfelt für jedes angreifende *Kriegsschiff*. Wenn das Ergebnis kleiner oder gleich der Kampfkraft des Schiffes ist, erhält der Verteidiger Treffer gleich dem Würfelergebnis. Beispiel: der angreifende Kreuzer (Kampfkraft 4) würfelt eine "3", damit bekommt der Verteidiger 3 Treffer. Wenn der Kreuzer eine "5" oder "6" gewürfelt hätte, hätte er verfehlt.

**Verteidiger:** Der Verteidiger würfelt für jede verteidigende *Einheit*. Wenn das Ergebnis kleiner oder gleich der Kampfkraft der Einheit ist, erhält der Angreifer Treffer gleich dem Würfelergebnis. Beispiel: eine verteidigende Galaxy (Kampfkraft 6) würfelt eine "2", damit bekommt der Angreifer 2 Treffer. Galaxy Stationen verfehlen nie, sie teilen nur unterschiedlichen Schaden aus.

**Zonen Modifikator:** Die Kampfkraft von Einheiten in der Zone 2 wird um 2 reduziert. Die Kampfkraft von Einheiten in der Zone 1 wird um 1 reduziert. Einheiten in der Zone 0 sind nicht betroffen. Beispiel: ein Zerstörer (Kampfkraft 3) in der Zone verursacht 1 Treffer bei einem Ergebnis "1" und 2 Treffer bei "2". Jedes andere Ergebnis ist ein Fehlschuss.

## Treffer

**Schilder und Einheiten entfernen:** Zuerst entfernt der Verteidiger Schilde und Einheiten von der Flotte des *Angreifers*. Dann entfernt der Angreifer Schilde und Einheiten von der Flotte des *Verteidigers*. Es wird 1 Schild oder 1 Einheit für jeden Treffer entfernt. Einheiten können nur entfernt werden, wenn sie keine Schilde mehr haben.

**Zonen:** Treffer können nur an Einheiten des Gegners in Zone 0 verteilt werden. Einheiten in höheren Zonen können nur getroffen werden, wenn alle Einheiten in Zonen mit niedriger Nummer eliminiert sind.

**Punktfeuer:** Treffer vom Punktfeuer können auf Einheiten in Zone 0 und 1 angewendet werden.

## Rückzug

Zuerst kann der Verteidiger, dann der Angreifer, einige seiner Einheiten aus dem Hex in ein einzelnes angrenzendes Hex bewegen.

**Abschirmende Einheiten:** Wenn ein Spieler sich zurückziehen will muss er für jedes gegnerische Kriegsschiff ein eigenes Kriegsschiff zurücklassen. Wenn er nicht genug Schiffe zurück lassen kann, dann kann er sich nicht zurückziehen.

**Verhandelter Rückzug:** Die Kämpfer können einen Rückzug verhandeln, bei dem der zurückziehende Spieler keine Schiffe zurück lassen muss. Außerdem können sie den Kampf beenden ohne das ein Rückzug stattfindet.

**Andere Kriegsschiffe:** Einheiten dürfen sich nicht in Felder zurückziehen, in denen sich gegnerische Kriegsschiffe befinden.

**Richtung Heimatwelt:** Wenn möglich müssen sich Einheiten in Richtung ihrer Heimatwelt zurückziehen. Wenn die Route durch Wurmlöcher am kürzesten ist, dann sollten Einheiten sich in diese Richtung zurückziehen.

**Support Reichweite:** Einheiten dürfen sich nicht in Felder zurückziehen, die nicht innerhalb der Support Reichweite von mindestens einem freundlichem Planeten oder einer Station sind. Kreuzer und Stationen brauchen keinen Support und können sich überall hin zurückziehen.

## Kampf Ende

**Eine Seite weg:** Die Kampfgruppen gehen solange, bis alle Einheiten einer Seite zerstört sind oder sich zurückgezogen haben.

**Patt:** Der Kampf endet auch, wenn in 3 aufeinander folgenden Runden keine Seite einen Treffer erzielt hat. An diesem Punkt *muss* der angreifende Spieler alle seine Einheiten zurückziehen und darf keine abschirmenden Kriegsschiffe zurücklassen.

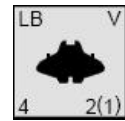
**Gegenangriff:** Wenn der Angreifer keine Kriegsschiffe mehr hat, der Verteidiger aber noch über mindestens eins verfügt gibt es zwei Möglichkeiten. Der Verteidiger kann dem Angreifer erlauben, seine Zivilschiffe zurückzuziehen oder er kann sie angreifen. Wenn der Verteidiger sich für den Angriff entscheidet geht der Kampf weiter. Der Verteidiger wird nun zum Angreifer und der aktive Spieler Verteidiger. Die Schilde werden vor einem Gegenangriff *nicht* regeneriert.

**Keine Kriegsschiffe:** Wenn der Angreifer keine Kriegsschiffe mehr hat und der Verteidiger hat auch keine mehr oder entscheidet sich nicht für einen Gegenangriff, dann *muss* der angreifende Spieler alle seine Einheiten zurückziehen und darf keine abschirmenden Kriegsschiffe zurücklassen.

## Spezielle Einheiten und Taktiken

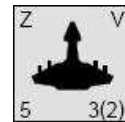
### Landungsboote

**Planetarische Eroberung:** Landungsboote sind die einzigen Einheiten, die einen Planeten erobern können.



### Zerstörer

**Spezielle Taktik:** Angreifende oder verteidigende Zerstörer können auf zwei Arten schießen: normales Feuer oder Punktfeuer. Für Punktfeuer muss der Zerstörer zuerst einen seiner Schilde aufgeben.



**Normales Feuer:** Der Zerstörer schießt normal. Es wird mit einem Würfel gegen Kampfkraft 3 gewürfelt.

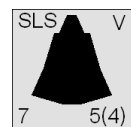
**Punktfeuer:** Zerstörer können Punktfeuer gegen Einheiten in der Zone 1 führen. Vor dem Rollen irgendwelcher Würfel zuerst muss zuerst der Verteidiger und dann der Angreifer angeben, welche Zerstörer Punktfeuer durchführen. Jeder Zerstörer, der Punktfeuer durchführt muss einen Schild abgeben. Dann wird für jeden Zerstörer gewürfelt. Der Schaden kann auf Einheiten der Zone 0 und 1 verteilt werden.

**Schilde unten:** Ein Zerstörer kann kein

Punktfeuer durchführen, wenn er nicht mindestens 1 Schild hat.

### Schlachtschiffe

**Bombardierung:** Die schweren Waffen eines Schlachtschiffes erlauben die Bombardierung eines Planeten. Eine erfolgreiche Bombardierung reduziert den Industrie Level eines Planeten um 1 und vernichtet alle neu gebaute Einheiten.



### Planeten Angriff

Wenn während eines Kontakt Zuges Einheiten eines Spielers in einem Hex mit einem gegnerischen Planeten stehen, in dem sich keine gegnerischen Einheiten mehr befinden, dann können seine Schlachtschiffe den Planeten bombardieren oder seine Landungsboote können ihn übernehmen. Planeten Angriffe finden nach den Kämpfen statt.



### Bombardierung

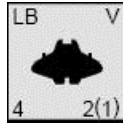
Schlachtschiffe können einen Planeten *einmal* während jedes Kontakt Zuges bombardieren. Wenn der Planet erfolgreich bombardiert wurde reduziert sich sein Industrie Level um 1 und es werden alle Einheiten von der „Ressourcen & Neue Einheiten“ Box entfernt.

**Schaden:** Jedes Schlachtschiff würfelt wie im Kampf Schaden aus. Der Schaden wird für alle Schiffe zusammen gezählt. Wenn die Summe größer oder gleich dem Industrie Level des Planeten ist, wurde der Planet erfolgreich bombardiert. Dann wird der Industrie Level des Planeten um 1 reduziert und es werden alle Einheiten von der „Ressourcen & Neue Einheiten“ Box entfernt. Wenn der Schaden kleiner als der Industrie Level ist passiert nichts.

**Beispiel:** 3 Schlachtschiffe bombardieren einen Planeten mit einem Industrie Level 8. Sie würfeln "2", "5", und "6", also Total 7 Punkte Schadens ("6" verpasst.) Das ist nicht genug Schaden, um den Planeten erfolgreich zu bombardieren.

**Industrie Level Null:** Wenn der Industrie Level eines Planeten auf 0 reduziert wird fällt der Tech Level automatisch auch auf 0 und der Planet wird unbewohnt. Jeder Spieler kann nun den Planeten neu kolonisieren.

### Eroberung



Nach einer Bombardierung, falls eine war, können Landungsboote versuchen, den Planeten zu erobern. Eine Eroberung kann nur einmal während jedes Kontakt Zuges versucht werden. Ein unbewohnter Planet kann nicht erobert werden.

**Landungsboot wählen:** Der angreifende Spieler wählt die Landungsboote, die versuchen sollen, den Planeten zu erobern. Nicht beteiligte Landungsboote können nicht zerstört werden.

**Planetare Kampfkraft:** die Kampfkraft eines Planeten ist gleich der Hälfte seines Tech Levels, aufgerundet.

**Planetares Feuer:** Der Planet feuert auf die Landungsboote. Für jeden Industrie Level des Planeten wird einmal gewürfelt. Für jedes Ergebnis keiner oder gleich der Kampfkraft des Planeten wird ein Landungsboot eliminiert. *Schilder werden ignoriert.* Planeten brauchen kein 2 Treffer.

**Beispiel:** Die verteidigende Heimatwelt hat ein Industrie Level von 8 und ein Tech Level von 5 (Kampfkraft 3). Der verteidigende Spieler würfelt 8 Würfel und zerstört 1 Sturmboot für jedes Ergebnis "1", "2" oder "3".

**Überlebende Landungsboote:** Landungsboote schießen nicht während der Planeten Eroberung. Wenn ein oder mehr Landungsboote das planetare Feuer überlebt haben ist der Planet erobert.

**Übernahme:** Der angreifende Spieler bekommt die Datenkarte des Planeten. Der Planet behält seinen Industrie und Tech Level. Alle IPE's, Erze und Handelswaren bleiben in der „Ressourcen & Neue Einheiten“ Box des Planeten und gehen an den neuen Besitzer. Alle Einheiten in der Box werden aber automatisch zerstört.

### Kampfbeispiel

Frank bewegt 2 Wachboote und ein Landungsboot um die System Station von Bernd und 2 Wachboote anzugreifen. (Siehe das Bewegungsbeispiel und Abbildung auf Seite 12.) Da Frank nicht daran interessiert ist, sich Bernd's Flotte anzuschließen, geht er direkt zum Kampf über.

#### Runde 1

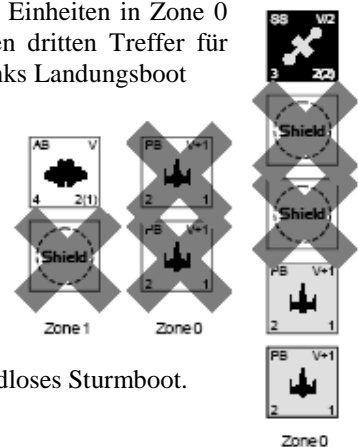
**Flotten ordnen:** Bernd legt alle seine Einheiten in seine Zone 0. Frank legt seine Wachboote auch in seine Zone 0. Er möchte aber sein Landungsboot schützen, damit es später den Planeten erobern kann, also legt er es in Zone 1.

**Erstes Feuer:** Franks Landungsboot ist Tech Level 4, während der höchste Tech Level von Bernd, seine System-Station, nur 3 ist. So bekommt das Landungsboot erstes Feuer und würfelt "2". Normalerweise würde das 2 Treffer bei den Einheiten von Bernd verursachen, aber weil das Landungsboot in Zone 1 ist wird seine Kampfkraft um 1 auf 1 reduziert, damit ist ein Ergebnis von "2" ein Fehlschuss.

**Zweites Feuer:** Während des zweiten Feuers würfelt Frank 2 x "1" für die beiden Wachboote und fügt den Einheiten von Bernd 2 Treffer zu. Bernd würfelt "2" für seine System Station, und "1" für sein Wachboot. Das sind 3 Treffer für Franks Einheiten.

**Treffer Auflösung:** Bernd entfernt mit 2 Treffern beide Wachboote von Frank aus Zone 0. Da Frank nun keine weiteren Einheiten in Zone 0 hat kann Bernd den dritten Treffer für das Schild von Franks Landungsboot nehmen. Frank beschließt, die beiden Schilde der Station zu entfernen. Bernd hat nun 2 Wachboote und eine schildlose System Station,

Frank hat ein schildloses Sturmboot.

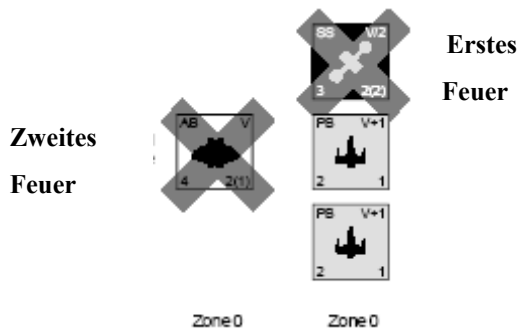


## Runde 2

**Flotten ordnen:** Bernd läst seine Einheiten in Zone 0. Da Frank nur 1 Einheit übrig hat, muss er sie in Zone 0 legen. Wie oben gesagt, es können keine Einheiten in Zone 1 sein wenn nicht mehr Einheiten in Zone 0 liegen. Das ist unmöglich, wenn ein Spieler nur 1 oder 2 Einheiten hat..

**Erstes Feuer:** Franks Sturmboot ist immer noch die höchste Tech Level Einheit im Kampf und würfelt eine "1" Damit verursacht es 1 Treffer. Er beschließt, die System-Station von Bernd zu beseitigen. Damit kann sie nicht zurückschießen.

**Zweites Feuer:** die Wachboote von Bernd würfeln "1" und "3" und schaffen damit 1 Treffer, der Franks schildloses Landungsboot beseitigt. Franks Einheiten sind komplett zerstört worden, während beide Patrouilleboote von Bernd überlebt haben. Ohne eine Station in dem Hex werden die Patrouilleboote aber gezwungen, in der nächsten Runde zu einem der Planeten oder einer Station von Bernd zu fliegen.



# Zusätzliche Regeln

## Support Reichweite

Support Reichweite ist die Fähigkeit einer Heimatwelt, Kolonie oder Station, logistischen Support für entfernte Schiffe zu leisten. Ein Schiff, das nicht innerhalb der Support Reichweite von mindestens einem freundlichen Planeten oder einer Station ist, kann nicht angreifen, kolonisieren oder erforschen. Ein Schiff kann die Support Reichweite nicht freiwillig verlassen.

### Ausnahmen

**Stationen:** Stationen müssen nicht innerhalb der Support Reichweite eines Planeten oder einer anderen Station bleiben.

**Kreuzer:** Kreuzer sind eine Ausnahme zu den normalen Support Reichweite Regeln. Kreuzer sind die einzigen Schiffe, die die Support Reichweite

verlassen (auch freiwillig) und trotzdem angreifen und erforschen können.

## Support bestimmen

**Reichweite:** Die Support Reichweite von Planeten und Stationen sind:

Planet oder Station	Support Reichweite
Heimatwelt	2
Kolonie	2
System Station	4
Region Station	6
Galaxy Station	8

**Felder zählen:** Um zu bestimmen, ob ein Schiff innerhalb der Support Reichweite eines Planeten oder einer Station ist werden die Hex-Felder vom Planeten oder der Station zum Schiff gezählt. Das Feld des Planeten zählt nicht, aber das Feld des Schiffes zählt. Wenn die Anzahl kleiner oder gleich der Support Reichweite des Planeten oder der Station ist, befindet sich das Schiff innerhalb der Support Reichweite dieses Ortes.

**Wie zählen:** Jedes Hex zählt als 1 Feld, Bewegungskosten sind egal. Es wird jedes Hex gezählt, auch wenn es Feindliche Einheiten oder Nullraum enthält. Ein Wurmloch und sein Partner zählen je 1. Es darf aber nicht durch unbekannte Hex-Felder gezählt werden.

**Schiffe außerhalb:** Wenn sich ein Schiff außerhalb der Support Reichweite freundlicher Planeten oder Stationen findet werden seine Schilder auf 0 reduziert. Seine Kampf und Bewegungsrate werden 1 und es kann nicht mehr angreifen (sich aber verteidigen). Scouts können keine unbekanntes Felder erforschen, Kolonie Schiffe können keine unbewohnten Planeten kolonisieren. Gegnerische Planeten außerhalb der Support Reichweite können nicht erobert werden.

**Zurück in Reichweite:** Der Effekt von Außerhalb der Support Reichweite wird sofort aufgehoben, wenn ein Schiff zurück in Reichweite kommt. Beispiel: wenn da erste Hex der Bewegung ein Schiff wieder in Support Reichweite bringt kann es den Rest seiner Bewegung mit seiner vollen Bewegungsrate durchführen.

**Freundlicher Planet oder Station:** Jeder Planet oder Station, die ein Spieler kontrolliert, ist freundlich zu seinen Schiffen. Außerdem kann ein anderer Spieler einen oder mehr seiner Planeten oder Stationen als freundlich erklären. Diese bieten nun ebenfalls Support Reichweite für die Schiffe. Diese Erklärung muss von anderen Spielern am Ende des Bewegungszuges des aktiven Spielers jede Runde neu abgegeben werden.

**Nebel:** Eine Station in einem Nebel kann keinen Support zur Verfügung stellen.

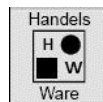
## Geheimhaltung

**Keine Geheimnisse:** in einem Standardspiel *InterSpace* gibt es keine Geheimnisse; alle Spieler können die Counter Stapel und Planeten Karten der anderen Spieler jederzeit untersuchen. Wenn jedoch alle Spieler zustimmen, können Spieler einige oder alle dieser Information geheim halten.

**Beispiel:** Alle Spieler können sich einverstanden erklären, das fremde Counter Stapel nicht untersucht werden dürfen und nur der oberste zu sehen ist.

## Handel

**Ressourcen:** Spieler können IPE's, Erze und Waren an andere Spieler geben, verkaufen oder tauschen. Diese Ressourcen können durch Frachter von einem Hex zu einem anderen transportiert werden. Die Ressourcen können von einem Planeten zu einem Frachter, einem Frachter zu einem Planeten oder von Frachter zu Frachter übergeben werden, solange diese sich in dem selben Hex befinden.



**Vollstreckung:** Es gibt keine Regeln für dieser Transaktionen. Jeder Spieler kann anderen Spielern IPE's, Erze oder Waren als Bestechung, für andere Ressourcen, für Hilfe beim Kampf oder einfach so geben. Die Durchsetzung von Handelsverträgen liegt allein bei den Kriegsschiffen des Spielers.

**Beschränkungen:** Kein Spieler darf einem anderem seine Einheiten geben. Es dürfen keine Heimatwelten oder Kolonien übergeben werden. Planeten müssen sich während eines Eroberungsversuchs normal verteidigen.

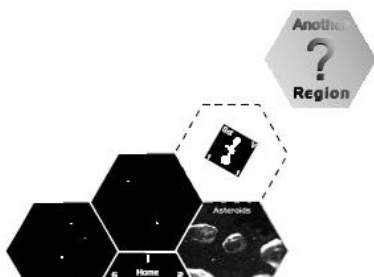
## Gebiete

### Andere Region

Alle Spieler starten in ihrer separaten Region in der Galaxy. Wie diese zueinander stehen ergibt sich, wenn ein „Andere Region“ Feld gezogen wird. Dazu wird folgende Vorgehensweise benutzt.

#### 1. Zurück legen

Das Andere Region Hex wird nicht mit dem Spielfeld verbunden. Es kommt in die Box zurück.



#### 2. Anlegen Leerraum

Es wird ein Leerraum Feld aus der Box genommen und unter den Scout oder den Kreuzer gelegt.

#### 3. Region bestimmen

**Links oder Rechts:** Die Region wird mit der des linken oder rechten Mitspielers verbunden. Es wird gewürfelt: 1-3: Links, 4-6: Rechts.

**Beispiel:** Franks Scout zieht in ein unbekanntes Hex und zieht eine andere Region. Franks Region ist bisher weder mit dem linken noch dem rechten Mitspieler verbunden. Er würfelt eine 2, also wird die Region mit der des linken Spielers verbunden.

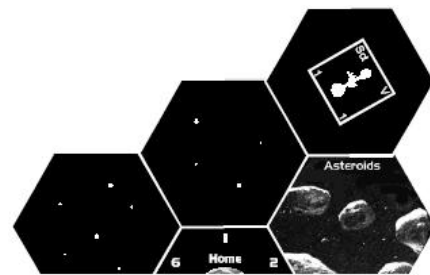
**Bereits verbunden:** Wenn die Region bereits mit dem linken Spieler verbunden ist wird automatisch die rechte genommen und umgekehrt. Wenn beide Seiten bereits verbunden sind wird einfach mit einem Leerraum Feld weiter gespielt und die Prozedur nicht durchgeführt.

#### 4. Richtung des Schiffes bestimmen

##### Weg von der Heimatwelt:

Der Scout wird so gelegt, dass er direkt weg von der Heimatwelt zeigt. Ist das bei 2 Seiten der Fall wird gewürfelt: 1-3 Links, 4-6 Rechts.

**Beispiel:** Das Andere Region Feld kommt in die Box zurück und ein Leerraum Feld wird unter den Scout gelegt. Der Scout wird so auf das Feld gelegt, das er von der Heimatwelt weg zeigt. Da dies bei 2 Seiten möglich ist wird gewürfelt. Da das Ergebnis eine 4 ist zeigt der Scout nach rechts.

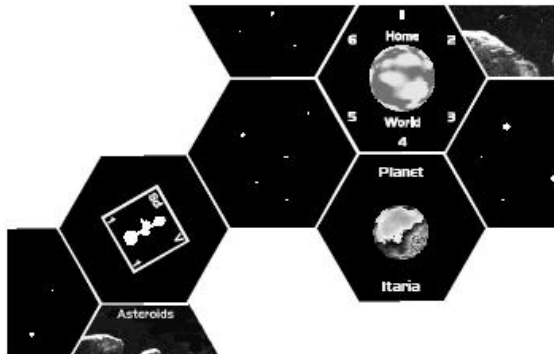


**Keine erforschten Hex Felder:** Der Scout darf nicht in Richtung eines erforschten Feldes der eigenen Region zeigen. Wenn das der Fall ist kann die Prozedur nicht durchgeführt werden und es wird weitergespielt, als wenn man nur ein Leerraum Feld entdeckt hätte.

#### 5. Alien Heimatwelt Hex Seite

**Würfeln:** Um zu bestimmen, welche Seite der Heimatwelt des anderen Spielers zu dem Scout zeigt, wird gewürfelt. Dann werden die Regionen so zusammengefügt, das die entsprechende Hexseite der Welt zu dem Scout zeigt.

**Beispiel:** Das Würfelergebnis ist eine 5. Die Regionen werden so zusammengelegt, das die Hex-Seite der Heimatwelt mit der 5 zum Scout zeigt.



**Überlappen:** Wenn die beiden Regionen nur so zusammengelegt werden können, das Felder überlappen, dann kann die Prozedur nicht durchgeführt werden und es wird weitergespielt, als wenn man nur ein Leerraum Feld entdeckt hätte.

**Eine Region:** Nach Abschluss von Schritt 5 sind die beiden Regionen zu einer geworden. Alle Hex-Felder sind nun Teil der gleichen Region.

## Asteroiden

Asteroiden sind die Überreste von Planeten. Sie enthalten ergiebige Erz Lagerstätten.



**Bewegung:** Eine Einheit muss einen Bewegungspunkt ausgeben, um in das Feld einzufliegen. Dort muss sie stoppen.

**Bergbau:** Ein Spieler kann Asteroiden abbauen, wenn er mindestens einem Frachter in den Feld hat. Der Abbau wird in der Ökonomie Phase während des Produktionszuges durchgeführt.

## Heimatwelt

Eine aus der Box gezogene Heimatwelt wird wie ein Andere Region Feld behandelt. Sie wird NICHT wie ein Planet behandelt.



## Leerer Raum

Leerraum enthält nicht interessantes oder nützliches.

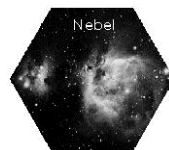
**Bewegung:** Es kostet 1 Bewegungspunkt um in den Leerraum einzufliegen.



## Nebel

Nebel sind Wolken aus ionisiertem Gas, welches das Navigieren extrem schwierig und Kampf unmöglich macht.

**Bewegung:** : Es kostet 1 Bewegungspunkt um in einen Nebel einzufliegen. Dort muss die Einheit stoppen. Wenn eine Einheit einen Nebel verlässt kann sie sich nur ein Feld weit bewegen.



**Kampf:** Kriegsschiffe könne keine anderen Einheiten in einem Nebel angreifen.

**Support:** Eine Station in einem Nebel kann keinen Support zur Verfügung stellen.

## Neutronenstern

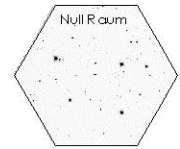
Neutronensterne sind kollabierte Sterne mittlerer Größe. Die starke (aber nicht übermäßige) Gravitation kann für einen Schleudereffekt benutzt werden.



**Bewegung:** Es kostet keine Bewegungspunkte um in ein Neutronenstern Hex einzufliegen und es kann normal verlassen werden. Wenn ein Neutronenstern in einem Zug betreten und verlassen wird bekommt die Einheit durch den Schleudereffekt einen zusätzlichen Bewegungspunkt.

## Nullraum

Nullraum ist eine Inversion des normalen Raum-Zeit-Kontinuums. Dies verhindert die Existenz von normaler Materie.

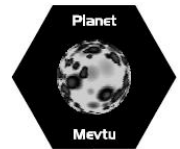


**Bewegung:** : Es kostet 1 Bewegungspunkt um in den Nullraum einzufliegen

**Zerstörung:** Jede Einheit. Die sich im Nullraum befindet wird sofort zerstört.

## Planet

Jeder neu gezogene Planet, der keine Heimatwelt ist, ist eine unbewohnte Welt.

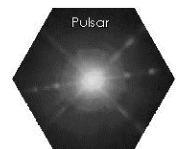


**Bewegung:** Es kostet 1 Bewegungspunkt, in ein Planeten Feld einzufliegen.

**Kolonisierung:** Eine unbewohnte Welt kann kolonisiert werden, wenn sich über ihr ein Kolonieschiff befindet.

## Pulsar

Pulsare strahlen starke und unvorhersehbare Ausbrüche von Energie aus, welche Einheiten ohne Schirme zerstören können.



**Bewegung:** Eine Einheit muss 1 Bewegungspunkt ausgeben, um in ein Pulsar Feld einzufliegen.

**Zerstörung:** Es wird einmal gewürfelt für jede Einheit ohne Schirme, die eine Bewegung in einem Pulsar beginnt oder beendet. Wenn das Ergebnis gerade ist wird die Einheit zerstört. Einheiten ohne Schirme sind Scouts, Frachter, Kolonieschiffe, und Wachboote.



## Schwarzes Loch

Schwarze Löcher sind kollabierte Riesensterne. Ihren Gravitationsfeldern ist sehr schwer zu entkommen.



**Bewegung:** Es kostet keine Punkte, ein Schwarzes Loch zu betreten, aber die Einheit muss stoppen. Für jede Einheit, die ein Schwarzes Loch verlassen will wird gewürfelt. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich der Bewegungsrate der Einheit, kann sie das Schwarze Loch verlassen. Sie kann in das nächste Hex fliegen wo sie stoppen muss. Für jede Einheit kann einmal pro Bewegungszug gewürfelt werden.

## Staubwolke

Staubwolken sind Gegenden mit unnormal hoher Dichte von Staub und Gasen.



**Bewegung:** Es kostet 2 Bewegungspunkte um in eine Staubwolke einzufliegen. Es ist aber ok für einen Scout in ein unbekanntes Hex einzufliegen das sich als Staubwolke erweist, selbst wenn er nur 1 Bewegungspunkt übrig hat. Eine Einheit mit einer Bewegungsrate von 1 kann auch ihren gesamten Zug darauf verwenden, in eine Staubwolke einzufliegen.

## Wurmloch

Wurmlöcher sind Trans-Dimensionale Portale zu entfernten Raumregionen. Wurmlöcher kommen immer in Paaren: Prime und sein Null-Partner



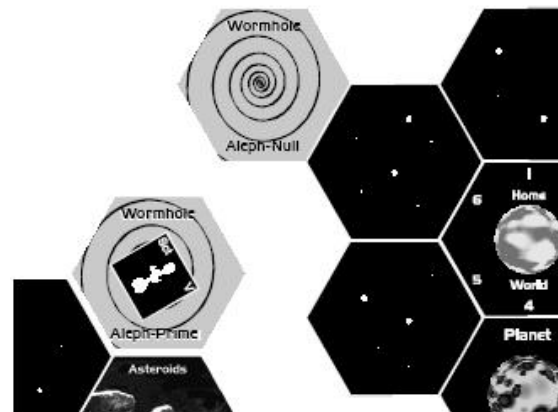
Wenn ein Wurmloch gezogen wird, dann wird das Prime Wurmloch unter den Scout gelegt. Der Standort des Null Partners wird folgendermaßen ermittelt.

**1. Wahl der Heimatwelt:** Es wird gewürfelt: 1-2: Spieler links, 3-4 Spieler gegenüber, 5-6 Spieler rechts. Bei 3 Spielern: 1-3 linker und 4-6 rechter Spieler. Bei 2 Spielern wird nicht gewürfelt.

**2. Wahl der Hex Seite:** 1 x würfeln um die Hex Seite festzulegen.

**3. Platzierung Null Wurmloch:** Das Null-Wurmloch wird in direkter Richtung weg von der gewählten Seite der Heimatwelt auf das erste unbekannte Hex gelegt.

**Beispiel:** Franks Scout erforscht ein unbekanntes Hex und zieht das Wurmloch Aleph-Prime. Bei der Spielerwahl würfelt er eine 6, also der rechte Mitspieler. Für die Hex-Seite würfelt er wieder eine 6. Er legt das Wurmloch Aleph-Null in das erste freie Hex in direkter Richtung weg von Seite 6 der Heimatwelt.



**Bewegungskosten:** Es kostet 1 Punkt, ein Wurmloch zu betreten. Eine Einheit kann 1 Punkt ausgeben, um von einem Wurmloch zu seinem Partner zu kommen. Dort kann die Bewegung normal fortgesetzt werden. Durch ein Wurmloch zu fliegen ist optional. Eine Einheit kann auch einfach in das nächste Hex fliegen.

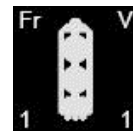
**Nur Partner:** Eine Einheit kann nur von einem Wurmloch zu seinem Partner und zurück fliegen. Nicht Partner Wurmlöcher sind *nicht* verbunden. Beispiel: Eine Einheit kann von Aleph-Prime nach Aleph-Null oder von Bet-Null nach Bet-Prime fliegen, aber sie kann nicht von Aleph-Prime nach Bet-Null fliegen.

**Support Reichweite:** Support Reichweite wird durch Wurmloch-Partner gezählt, als ob die beiden Hex Felder physisch angrenzend wären.

## Einheiten

### Frachter (Fr)

Tech Level: 1 IPE Kosten: 4  
Angriff: 0 Verteidigung: 1  
Schilde: 0 Bewegung: V



Frachter sind große Transporter für Ressourcen. Ressourcen sind IPE's, Erz und Handelswaren. Ein Frachter kann bis zu 6 Ressourcen in jeder Kombination laden. Ein Frachter kann auch Erz in Asteroiden abbauen Jeder Spieler hat zu Spielbeginn 2 Frachter.

**Bergbau:** Einmal in jeder Ökonomie Phase kann in jedem Asteroiden Hex Erz abgebaut werden. Zum Abbau muss mindestens 1 Frachter in dem Feld sein. Alles produzierte Erz muss sofort auf Frachter verladen werden oder es ist verloren.

**Bergbau Tabelle:** Um Asteroiden abzubauen wird mit einem Würfel gewürfelt und die Anzahl der Frachter des Spielers in diesem Hex dazu addiert. Mit der Asteroiden Bergbau Tabelle wird festgestellt, ob und wie viel Erz abgebaut wurde. Beispiel: es wird eine 2 gewürfelt und der Spieler hat 2 Frachter in dem Feld, das sind zusammen 4: es werden 2 Erze abgebaut.

**Alien Frachter:** Von dem Ergebnis wird 1 für jeden anderen *Spieler* abgezogen, der ebenfalls einen oder mehr Frachter in dem Asteroiden Hex hat.

**Unfälle:** Wenn das modifizierte Ergebnis 2 oder kleiner ist wird ein Frachter (der Spieler wählt einen) durch einen Unfall zerstört. Alle Ressourcen an Bord sind ebenfalls verloren.

#### Asteroiden Bergbau Tabelle:

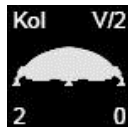
Total	Ergebnis
2 oder weniger	1 Frachter zerstört
3	Kein Erz abgebaut
4, 5, or 6	2 Erz abgebaut
7 oder mehr	4 Erz abgebaut

**Stoppen beim Laden:** Ein Frachter kann während seines Bewegungszuges jederzeit Fracht be- oder entladen. Sowie er mit dem Laden beginnt muss er stoppen und kann sich in dem Zug nicht mehr weiterbewegen.

**Ressourcen-Stopp:** Ressourcen können zwischen zustimmenden Frachtern und/oder Planeten übertragen werden. Sobald eine Ressource übertragen wurde kann sie nicht noch mal während des Bewegungszuges bewegt werden.

## Kolonieschiff (Kol)

Tech Level: 2 IPE Kosten: 8  
Angriff: 0 Verteidigung:0  
Schilde: 0 Bewegung: V/2



Dies Schiff bringt Siedler und Material zu unbewohnten Planeten um eine neue Kolonie zu gründen. Das Schiff selbst wird bei der Kolonisierung ausgeschlachtet..

**Kolonie gründen:** Wenn ein Kolonie-Schiff über einem unbewohnten Planeten steht kann es eine neue Kolonie gründen. Der Spieler entfernt das Kolonieschiff und nimmt sich die Planetenkarte. Die Kolonie beginnt mit einem Industrie und einem Tech Level von 1 und 6 IPE's.

## Scouts (Sct)

Tech Level: 1 IPE Kosten: 6  
Angriff: 0 Verteidigung:1  
Schilde: 0 Bewegung: V



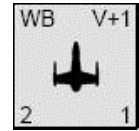
Scouts und Kreuzer sind mit Sensoren zur Raumerforschung ausgestattet. Sie sind die einzigen Einheiten, die unbekannte Hex-Felder erforschen können. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 3 Scouts.

**Unbekannte Hex-Felder:** Nur Scouts und Einheiten bei ihnen können in unbekannte Hex-Felder fliegen. Wann immer es möglich ist muss das unbekannte Hex mindestens 2 Seiten mit bekannten Hex-Feldern teilen. Die maximale Anzahl der unbekanntes Hex-Felder, die Einheiten

in einer Runde erkunden können, entspricht dem Zivilisations-Level der Rasse. Wenn keine Hex-Felder mehr in der Forschungsbox sind, dann können keine Einheiten mehr in unbekannte Hex-Felder einfliegen.

## Wachboot (WB)

Tech Level: 2 IPE Kosten: 2  
Angriff: 1 Verteidigung:1  
Schilde: 0 Bewegung: V+1



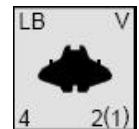
Wachboote sind die kleinsten Kriegsschiffe. Da sie nur über begrenzte Möglichkeiten zur Lebenserhaltung verfügen müssen sie jeden zweiten Zug zu einem freundlichen Planeten oder einer Station zurück.

**Entfernung aus dem Spiel:** Ein Wachboot, das seinen Zug auf einer Heimatwelt, Kolonie oder Station beginnt kann sich frei bewegen. Wenn es seine Bewegung woanders beginnt muss es sie dort beenden oder es wird aus dem Spiel entfernt.

**Freundliche Aliens:** Ein anderer Spieler kann einen oder mehr seiner Planeten oder Stationen als freundlich erklären. Diese bieten nun ebenfalls Support Reichweite für die Schiffe. Diese Erklärung muss von anderen Spielern am Ende des Bewegungszuges des aktiven Spielers jede Runde neu abgegeben werden.

## Landungsboot (LB)

Tech Level: 4 IPE Kosten: 6  
Angriff: 2 Verteidigung:2  
Schilde: 1 Bewegung: V



Landungsboote sind die einzigen Kampfschiffe, die in Atmosphären fliegen können. Damit sind es die einzigen Einheiten, die Planeten oder Kolonien übernehmen können.

**Eroberung:** Landungsboot können Planeten nur übernehmen, wenn keine verteidigenden Einheiten mehr in dem Hex sind.

**Landungsboote wählen:** Der angreifende Spieler wählt die Landungsboote, die versuchen sollen, den Planeten zu erobern. Nicht beteiligte Landungsboote können nicht zerstört werden.

**Planetare Kampfkraft:** die Kampfkraft eines Planeten ist gleich der Hälfte seines Tech Levels, aufgerundet.

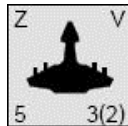
**Planetares Feuer:** Der Planet feuert auf die Landungsboote. Für jeden Industrie Level des Planeten wird einmal gewürfelt. Für jedes Ergebnis keiner oder gleich der Kampfkraft des Planeten wird ein Landungsboot eliminiert. *Schilde werden ignoriert.* Planeten brauchen kein 2 Treffer.

**Überlebende Landungsboote:** Landungsboote schießen nicht während der Planeten Eroberung. Wenn ein oder mehr Landungsboote das planetare Feuer überlebt haben ist der Planet erobert.

**Übernahme:** Der angreifende Spieler bekommt die Datenkarte des Planeten. Der Planet behält seinen Industrie und Tech Level. Alle IPE's, Erze und Handelswaren bleiben in der „Ressourcen & Neue Einheiten“ Box des Planeten und gehen an den neuen Besitzer. Alle Einheiten in der Box werden aber automatisch zerstört.

## Zerstörer (Z)

Tech Level: 5 IPE Kosten: 10  
 Angriff: 3 Verteidigung:3  
 Schilde: 2 Bewegung: V



Ein Zerstörer ist ein Kriegsschiff für aggressives Kämpfen. Es kann im Kampf Punktfeuer gegen Einheiten in der geschützten Zone 1 durchführen. Dafür muss er jedoch jedes Mal 1 Schild aufgeben.

**Spezielle Taktik:** Angreifende oder verteidigende Zerstörer können auf zwei Arten schießen: normales Feuer oder Punktfeuer. Für Punktfeuer muss der Zerstörer zuerst einen seiner Schilder aufgeben

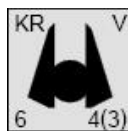
**Normales Feuer:** Der Zerstörer schießt normal. Es wird mit einem Würfel gegen Kampfkraft 3 gewürfelt.

**Punktfeuer:** Zerstörer können Punktfeuer gegen Einheiten in der Zone 1 führen. Vor dem Rollen irgendwelcher Würfel zuerst muss zuerst der Verteidiger und dann der Angreifer angeben, welche Zerstörer Punktfeuer durchführen. Jeder Zerstörer, der Punktfeuer durchführt muss sofort einen Schild abgeben. Der Schaden kann auf Einheiten der Zone 0 und 1 verteilt werden.

**Schilder unten:** Ein Zerstörer kann kein Punktfeuer durchführen, wenn er nicht mindestens 1 Schild hat.

## Kreuzer (KR)

Tech Level: 6 IPE Kosten: 14  
 Angriff: 4 Verteidigung:4  
 Schilde: 3 Bewegung: V



Ein Kreuzer ist ein Kriegsschiff, das für Langstreckenkampf und Forschung gebaut wurde. Es ist das einzige Schiff, das die Support Reichweite ignorieren kann und das einzige Schiff außer dem Scout, der unbekannte Felder erforschen kann.

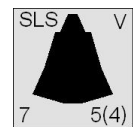
**Erforschung:** Nur Scouts und Kreuzer, und die mit ihnen fliegenden Einheiten, können unbekannte Felder betreten. Wenn möglich, muss das unbekannte Hex mindestens 2 Hexe-Seiten mit "bekanntem" Hex-Feldern teilen. Jedoch gilt diese

Beschränkung nicht, wenn das unbekannte Hex innerhalb von 2 Hex einer Heimatwelt ist. Die Anzahl von unbekanntem Feldern, die Einheiten eines Spielers pro Bewegungszug betreten können ist gleich dem Zivilisations-Level. Wenn es keine Hex-Felder mehr in der Forschungsbox gibt, kann keine Einheit mehr in ein unbekanntes Hex einfliegen.

**Support Reichweite:** Kreuzer sind eine Ausnahme zu den normalen Support Reichweite Regeln. Kreuzer sind die einzigen Schiffe, die die Support Reichweite verlassen (auch freiwillig) und trotzdem angreifen und erforschen können.

## Schlachtschiff (SLS)

Tech Level: 7 IPE Kosten: 18  
 Angriff: 5 Verteidigung:5  
 Schilde: 4 Bewegung: V



Die schweren Waffen eines Schlachtschiffes erlauben die Bombardierung eines Planeten. Eine erfolgreiche Bombardierung reduziert den Industrie Level eines Planeten um 1 und vernichtet alle neu gebaute Einheiten.

**Bombardierung:** Schlachtschiffe können einen Planeten *einmal* während jedes Kontakt Zuges bombardieren. Wenn der Planet erfolgreich bombardiert wurde reduziert sich sein Industrie Level und es werden alle Einheiten von der „Ressourcen & Neue Einheiten“ Box entfernt.

**Schaden:** Jedes Schlachtschiff würfelt wie im Kampf Schaden aus. Der Schaden wird für alle Schiffe zusammen gezählt. Wenn die Summe größer oder gleich dem Industrie Level des Planeten ist wurde der Planet erfolgreich bombardiert. Dann wird der Industrie Level des Planeten um 1 reduziert und es werden alle Einheiten von der „Ressourcen & Neue Einheiten“ Box entfernt. Wenn der Schaden kleiner als der Industrie Level ist passiert nichts.

**Industrie Level Null:** Wenn der Industrie Level eines Planeten auf 0 reduziert wird fällt der Tech Level automatisch auch auf 0 und der Planet wird unbewohnt. Jeder Spieler kann nun den Planeten neu kolonisieren.

## System Station (SS)

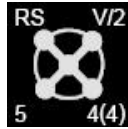
Tech Level: 3 IPE Kosten: 6  
 Angriff: 0 Verteidigung:2  
 Schilde: 2 Bewegung: V/2



System Stationen sind die kleinsten Stationen. Sie können Support für Einheiten bis 4 Felder Entfernung stellen. Jeder Spieler hat zu Spielbeginn eine System Station.

## Region Station (RS)

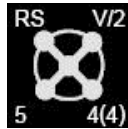
Tech Level: 5 IPE Kosten: 12  
 Angriff: 0 Verteidigung:4  
 Schilde: 4 Bewegung: V/2



Region Stationen sind Stationen mittlerer Größe. Sie können Support für Einheiten bis 6 Felder Entfernung stellen.

## Galaxy Station (GS)

Tech Level: 8 IPE Kosten: 24  
 Angriff: 0 Verteidigung:6  
 Schilde: 6 Bewegung: V/2



Galaxy Stationen ist die größten Stationen. Sie können Support für Einheiten bis 8 Felder Entfernung stellen.

# Credits

**Designer:** Greg Turner

**Editor:** Carrie McDowell

**Übersetzer:** Kai Otte

**Spieltester:** Roger Allen, Dekan Ashley, Lisa Berry, Marc Carlson, Dan DePalma, Douglas Elfrink, Greg Eustice, Meilen der Gamer, Bernd A. George, Chris Glover, "Krauser" Corey Goset, Byron Henderson, Dekan Henderson, Rick Herrick, David Jacobs, Leon Major, Ed Martin, Claude McDaniel, Jeff Moore, Marc Morain, Robert Ohlde, Dave Reid, Lokomotivschuppen Gamers, Jill Sanders, Darron Shaffer, Russell Slaven, Claire Sterling, Winford Sterling, Ross Suffridge, Schläfchen-Dreher, Thad Vasicek, Hrsg.-Weingarten, Chris Vogel

**Speziell Dank an:** Roger Allen, Dekan Ashley, Marilyn Berry, Bernd A. George, Ed Martin, Claude McDaniel

**Grafik:** The counter art is copyright by Interformic Games. Art on the cards, other than copies of counter art, is from the Corel Draw 7 Clipart CD and is copyright 1988-1996 by Corel Corporation and Corel Corporation Limited. The Repair Robot art is from the Rockets & Robot Clipart Gallery by CD Titles and is copyright 1996 by Monika Livingstone.

**Preis:** Eine frühere Version von *InterSpace* gewann den Sim D'Argent am 1999 Concours de Créateurs de Jeux de Sociét é in Boulogne-Billancourt, Frankreich.

**Revision:** 2006-02-28

**Deutsch:** 2006-07-30

# InterSpace

## Optionale Regeln

Die optionalen Regeln sind eine Reihe zusätzliche Regeln für InterSpace. Diese Regeln gehören zu den Standard Regeln. Es können alle, einige oder keine benutzt werden. Die optionalen Regeln sind:

- Alien Karten
- Durchbruch Karten
- Kolonisations-Karten
- Begegnungs-Karten
- Zusätzliche Optionen

**Alien Karten:** Diese Karten geben jeden Spieler eigene Ziel und Sieg Vorgaben.

**Durchbruch Karten:** Diese Karten ermöglichen unterschiedliche technologische Entwicklungen der Spieler. Es wird bei jeder Erhöhung des Zivilisations-Levels eine Karte gezogen.

**Kolonisations-Karten:** Kolonisten können ein oder zwei Überraschungen finden, wenn sie eine neue Kolonie gründen.

**Begegnungs-Karten:** Leerer Raum ist nicht so leer, wie man denkt. Wenn Du leeren Raum erforscht kannst Du etwas finden oder etwas findet Dich.

**Zusätzliche Optionen:** Dies sind Regeln für 5 oder mehr Spieler, Regeln um die Zufälligkeit aus der Raum-Erforschung zu nehmen und Regeln um das Counter Limit zu überschreiten.

## Inhaltsverzeichnis

Optionale Regeln .....	1
Alien Karten.....	2
Wie sie arbeiten.....	2
Beispiele.....	2
Forscher.....	2
Techniker .....	2
Zusatz Regeln.....	2
Parasiten.....	2
Durchbruch-Karten .....	3
Wie sie arbeiten.....	3
Spielstart .....	3
Zusätzliche Regeln.....	3
Antriebs-Plus.....	3
Zug Strahlen und Reparatur-Roboter .....	3
Stören .....	4
Modulare Einheiten.....	4
Kolonisations-Karten .....	4
Zusätzliche Regeln.....	4
Rebellen .....	4
Begegnungs-Karten.....	5
Freie Einheiten .....	5
Interaktion .....	5
Zufällige Bewegung.....	5
Zusätzliche Regeln.....	6
Wahnsinn .....	6
Piraten .....	6
Seuche .....	6
Erz Diebe .....	7
Raumamöbe .....	7
Händler.....	7
Zusatz Regeln.....	8
Fünf oder mehr Spieler.....	8
Nichtzufällige Erforschung .....	8
Plus Counter.....	8
Variabler Raum.....	8

# Alien Karten

Keine Rasse denkt wie die andere. Während der Raum Erforschung treffen Rassen aufeinander, deren Ziele sich total voneinander unterscheiden.

## Wie sie arbeiten

**Karten ziehen:** Es gibt 8 Alien Karten. Jeder Spieler zieht eine vor Spielbeginn. Jeder Spieler hält seine Karte geheim.

**Sieg Punkte:** Die Karte beschreibt, ein Spieler Sieg Punkte (SP) bekommt. Jeder Spieler bekommt nur SP auf die Art, die die Karte beschreibt. Um das Spiel zu gewinnen braucht jeder 50 SP.

**Spiel Ende:** Wenn ein Spieler am Ende einer Runde 50 oder mehr SP hat endet das Spiel und der Spieler ist Sieger! Haben 2 oder mehr Spieler 50 oder mehr SP endet das Spiel unentschieden.

**Geheim:** Am Anfang des Spiels ist die Alien Karte geheim. In einigen Situationen wird ein Spieler aber gezwungen, sie zu zeigen. Zum Beispiel: Ein Spieler ist Eroberer und baut auf einem Planeten mit Tech Level 3 Landungsboote. Wenn jemand das bemerkt muss er die Karte zeigen.

**Eine Region:** Alle Spieler müssen ihre Karten zeigen, wenn alle Heimatwelten zu einer Region verbunden sind.

## Beispiele

### Forscher

Kevin zieht zu Spielbeginn die Forscher Karte. Die Karte sagt:

Du bekommst je 7 SP für das Studium der folgenden Hex Typen: schwarzes Loch, Staubwolke, Neutronenstern, Nebel, Pulsar und Wurmloch. Um SP für einen Typ zu bekommen, musst Du 1 oder mehr Stationen in 1 oder mehr Feldern dieses Typs haben.

Wenn Du keine Station mehr in einem Typ hast, fallen auch die SP weg.

Dazu kommt 1 SP für jeden Industrie Level unter Deiner Kontrolle.

Später im Spiel kontrolliert er seine Heimatwelt mit Industrie Level 8 und seine erste Kolonie mit Industrie Level 6. Er hat keine anderen Kolonien oder eroberte Planeten. Er hat System Stationen in einem schwarzen Loch, einem Nebel und in den Wurmlöchern Aleph Prime und Aleph Null. Damit hat er 35 SP. 14 für die Industrie Level der Planeten und 21 für die Stationen in 3 verschiedenen Hex-Typen, die ihn interessieren.



### Techniker

Frank zieht zu Spielbeginn die Techniker Karte. Die Karte sagt:

Nichts erregt Deine Rasse mehr als das Besitzen der neusten Spielereien.

Du bekommst 4 SP für jeden Zivilisations-Level, den Deine Rasse erreicht. Beispiel: wenn Dein Zivilisationslevel 6 ist, hast Du 24 SP erreicht.

Dazu kommt 1 SP für jeden Industrie Level unter Deiner Kontrolle.

Später im Spiel kontrolliert er Planeten mit insgesamt 21 Industrie Leveln. Sein Zivilisations-Level ist 5. Damit hat er 41 SP und ihm fehlen nur noch 9 zum Sieg.

## Zusatz Regeln

**Sternchen:** Das Sternchen auf der Parasiten Karte zeigt, das es zusätzliche Regeln gibt, die nicht auf die Karte passen. Die Regeln sind folgende:

### Parasiten

Jedes Mitglied der Parasiten Rasse kontrolliert den Körper und den Geist einer anderen Lebensform. Parasiten können sich schnell vermehren und die Bevölkerung eines Planeten in kurzer Zeit komplett übernehmen. Wenn das passiert ist der Planet infiziert.

**Sieg Punkte:** Parasiten bekommen 5 SP für jeden Planeten und jede Kolonie, die sie infizieren. Die Heimatwelt und die erste Kolonie sind bereits infiziert bei Spielbeginn.

**Kontrolle egal:** Parasiten bekommen 5 SP für jeden infizierten Planeten, auch wenn dieser von einem anderen Spieler kontrolliert wird. Es ist möglich, das die Parasiten und der kontrollierende Spieler beide SP für den gleichen Planeten bekommen. Natürlich bekommen dabei die Parasiten keine SP für die Industrie Level des Planeten, den sie nicht kontrollieren.

**Kolonisation:** Ein unbewohnter Planet wird infiziert, wenn er durch ein Kolonieschiff kolonisiert wird, das auf einem infizierten Planeten gebaut wurde. Das passiert auch, wenn eine *anderer* Spieler den infizierten Planeten kontrolliert und das Kolonie Schiff gebaut hat.

**Infizierung:** Die Parasiten haben die Fähigkeit, andere Heimatwelten und Kolonien zu infizieren. Da zu müssen sie ein Kolonie Schiff auf einem infizierten Planeten bauen und in das Hex des zu infizierenden Planeten bringen. Am Ende des Kontakt Zuges können sie das Schiff aus dem Spiel entfernen. Dies führt zu einer Infizierung des Zielplaneten.



**Keine Kolonisierung:** Beim Entfernen des Kolonie Schiffes wird der Planet von einer Reihe Saatschiffe befallen und die Einwohner werden von den Parasiten übernommen. Der Planet bleibt unter der Kontrolle des bisherigen Besitzers und behält seinen Industrie und Tech Level. Der Planet bekommt durch das Kolonie Schiff keine zusätzlichen 6 IPE's.

**Eroberte Planeten:** Wenn die Parasiten einen Planeten von einem anderen Spieler erobern wird der Planet dadurch nicht infiziert. Um ihn zu infizieren müssen die Parasiten wie oben ein Kolonie Schiff schicken und es entfernen.

**Desinfektion:** Der einzige Weg, die Infektion zu beseitigen ist den Industrie Level des Planeten auf 0 zu bringen. Ein Spieler kann bei von ihm kontrollierten Planeten, den Industrie Level in jedem Investitions-Zug um 1 vermindern. Wenn er den Planeten nicht kontrolliert kann er ihn in jedem Kontakt Zug mit seinen Schlachtschiffen bombardieren. Kein Spieler kann Planeten bombardieren, die er kontrolliert.

**Rebellen:** Wenn eine infizierte Kolonie zu Rebellen wird ist sie nicht länger infiziert.

## Durchbruch-Karten



Durchbruch Karten markieren einen technologischen Durchbruch für eine Rasse und ermöglichen verschiedene technologische Entwicklungen der Spieler. Jeder Spieler kann bei jeder Erhöhung des Zivilisations-Levels eine Karte nehmen.

## Wie sie arbeiten

**Zivilisations-Level:** Jede Durchbruch Karte hat in der oberen rechten Ecke einen Zivilisations-Level, der erforderlich ist, um sie zu nehmen. Ein A bedeutet, das sie bei allen Zivilisations-Levels genommen werden kann.

**Karten nehmen:** Wenn ein Spieler seinen Zivilisations-Level erhöht kann er eine Karte nehmen, die gleich oder unter dem neuen Level ist. Beispiel: wenn der Level von 3 auf 4 erhöht wird, kann der Spieler Karten mit 2, 3, 4 oder A nehmen.

**Mehrere Spieler:** Normalerweise kann jeder Spieler die Karte sofort nehmen, sowie sein Level erhöht wird. Wenn aber 2 oder mehr Spieler im gleichen Ökonomie Zug ihren Level erhöhen, dann wird ausgewürfelt, wer zuerst eine Karte nehmen darf.

**Nur Zwei:** Es gibt von jeder Karte nur zwei im Spiel (außer Besserer Antrieb). Wenn also 2 Spieler bereits die Karten haben wird kein anderer diesen Durchbruch schaffen.

**Besserer Antrieb:** Die Variable Bewegungsrate verbessert sich nicht länger automatisch mit dem Zivilisations-Level. Dafür ist die Variable Bewegungsrate gleich  $1 + \text{Anzahl der Antriebs-Plus Karten}$ , die ein Spieler hat.

## Spielstart

**Zwei Karten:** Spieler können das Spiel mit 2 Durchbruch Karten beginnen. Die Spieler wählen die Karten in 2 Runden. In der ersten Runde kann jeder Spieler eine 2 oder A Karten nehmen, in der zweiten Runde eine 2, 3 oder A Karte.

**Reihenfolge:** Die Reihenfolge der Spieler wird ausgewürfelt. In der zweiten Runde wird die Reihenfolge umgekehrt.

## Zusätzliche Regeln

**Sternchen:** Ein Sternchen auf einer Durchbruch-Karte zeigt an, dass es zusätzliche Regeln gibt, die nicht auf die Karte passen. Diese zusätzlichen Regeln sind folgende:

### Antriebs-Plus

**Variable Bewegungsrate:** Die variable Bewegungsrate ist  $1 + \text{Anzahl von Antriebs-Plus Karten}$ , die ein Spieler hat.



**Zug Limit:** Ein Spieler darf keine Antriebs-Plus Karte nehmen, wenn bereits mehr als die Hälfte seiner Durchbruch Karten welche sind. Zum Beispiel: der Spieler hat 1 Antriebs-Plus und 2 andere Durchbruch-Karten, dann kann seine vierte Karte eine Antriebs-Plus Karte sein. Wenn er 2 Antriebs-Plus und nur 1 andere Durchbruch-Karte hat, kann er keine Antriebs-Plus Karte nehmen.

### Zug Strahlen und Reparatur-Roboter



Nach einen Kampf kann ein Spieler, wenn er die Zug Strahlen oder Reparatur Roboter Karte hat und keine feindlichen Einheiten mehr im Hex sind einige zerstörte Einheiten ins Spiel zurück bringen. Wenn ein Spieler beide Karten hat muss er die Zug Strahlen zuerst benutzen.

**Siegpunkte:** zum Zweck der Siegpunkte Ermittlung werden reparierte oder gekaperte Einheiten bis zum nächsten Zug als zerstört betrachtet.

**Landungsboote und Schlachtschiffe:** Landungsboote und Schlachtschiffe können Planeten in dem Zug angreifen, in den sie erobert wurden.

## Stören

Wenn ein Spieler 1 oder mehr Scouts in seiner Flotte hat, kann er die feindliche Feuerkontrolle stören. Zusätzliche Scouts haben keine Wirkung.



**Treffer Reduzierung:** Vor jeder Kampfrunde wird für jeden Zivilisationslevel mit einem Würfel gewürfelt. Für jedes gerade Ergebnis wird ein feindlicher Treffer eliminiert.

**Erstes und Zweites Feuer:** Das Stören wird vor dem ersten Feuer gewürfelt. Der Spieler muss entscheiden, wie viel erstes Feuer Schaden er blockt, bevor das zweite Feuer gewürfelt wird. Die im ersten Feuer nicht benutzten Störungen können für das zweite Feuer benutzt werden.

**Zone 0 oder 1:** Der Angreifer kann seine Scouts in die Zone 0 oder 1 platzieren. Das ist eine Ausnahme zur Zivile Schiffe Regel aus den Standardregeln (Seite 13). Ein Scouts kann nur stören, wenn er sich in Zone 0 oder 1 befindet.

**Zerstörer Treffer:** Wenn der Gegner Zerstörer verwendet, um Zone 1 Einheiten zu beschädigen, kann der Spieler Zone 1 Treffer vor Zone 0 Treffer blocken.

**Verteidigung:** Die Scouts verteidigen normal.

**Rakete Runden:** Ihre Scouts können während der Raketen Runde stören.

**Beispiel:** Mikes Kreuzer greift Franks einzelnen Scout an. Franks Ziv-Level ist 6, also würfelt er mit 6 Würfeln und hat 3 gerade Ergebnisse. Der Kreuzer würfelt 2, also 2 Treffer, die beide gestört werden. Der Scout erwidert das Feuer, verfehlt aber mit einer 4. In der zweiten Kampfrunde stört der Scout mit 3 geraden Ergebnissen. Der Kreuzer schafft eine 4. Die Treffer werden von 4 auf 1 reduziert, was aber für die Zerstörung des Scouts reicht.

## Modulare Einheiten

**Wirtschaftsphase:** Während der Wirtschaftsphase können in jedem Hex, das Einheiten enthält, die Einheiten durch andere mit gleichem oder kleinerem IPE-Wert ersetzt werden. Z.B. kann ein Wachboot (2 IPE) und ein Zerstörer (10 IPE) durch eine Gebiets-Station (12 IPE) ersetzt werden und umgekehrt.

**Kampf:** Während der Rückzug-Runde jedes Kampfes können *entweder* Wachboote durch größere Kriegsschiffe ersetzt werden *oder* größere Kriegsschiffe durch Wachboote. Die Kriegsschiffe müssen sich Zone 1 oder 2 befinden. Der IPE-Wert der neuen Kriegsschiffe muss kleiner oder gleich dem IPE-Wert der ursprünglichen Kriegsschiffe sein. Stationen können nicht während eines Kampfes ausgetauscht werden.

**Schilde:** Während eines Kampfes wird der IPE-Wert eines Schiffes für jeden fehlenden Schild um 2 reduziert. Ein Zerstörer mit nur einem Schild ist also 8 statt 10 IPE Wert und kann in 4 Wachboote zerlegt werden. Es können auch Schiffe mit weniger als ihren Standard Schilden erzeugt werden. Es kann also aus 2 Wachbooten (je 2 IPE) ein schildloses Landungsboot (6 IPE – 2 IPE = 4 IPE) erzeugt werden. In der Wirtschaftsphase haben alle Schiffe wieder ihre vollen Schilde.

**Tech Level:** Der Tech Level einer neuen Einheit muss kleiner oder gleich dem Zivilisations-Level sein.

**Kolonie-Schiff:** Kolonie-Schiffe dürfen *nie* erzeugt oder aufgeteilt werden.

## Kolonisations-Karten

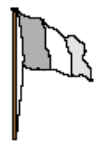
Scouts und Kreuzer können unbewohnte Planeten finden, aber sie können nicht genau bestimmen, was die Kolonisten entdecken, wenn sie den Planeten kolonisieren. Für jede neu gegründete Kolonie wird mit einem Würfel gewürfelt. Wenn das Ergebnis gerade ist wird für die Kolonie eine Kolonisationskarte gezogen. Für die erste (Start-) Kolonie wird keine Karte gezogen.

## Zusätzliche Regeln

**Sternchen:** Ein Sternchen auf einer Kolonisationskarte zeigt an, dass es zusätzliche Regeln gibt, die nicht auf die Karte passen. Diese zusätzlichen Regeln sind folgende:

### Rebellen

Diese Kolonie erklärt sofort ihre Unabhängigkeit von der Heimatwelt. Alle Einheiten des Spielers, die sich derzeit in dem Feld des Planeten befinden schließen sich den Rebellen an.



**Nur Verteidigung:** Rebellen-Einheiten verlassen nie das Planeten Feld. Von nun an blocken die Rebellen alle Spielerbewegungen in dem Hex und verteidigen ihr Feld. Spieler können versuchen, den Planeten mit Landungsbooten zu erobern.

**Produktion:** Jede Runde steigern die Rebellen Ihre Wirtschaft oder bauen eine neues Schiff. Am Anfang jeder Ökonomierunde wird für die Rebellen gewürfelt:

- 1-2. Level erhöhen
- 3-4. Station bauen
- 5-6. Kriegsschiff bauen



**Level erhöhen:** Bei einer 1 oder 2 wird der kleinere von Industrie oder Tech Level erhöht. Wenn beide gleich sind wird der Tech Level erhöht.

**Station bauen:** Bei einer 3 oder 4 bauen die Rebellen die größte Station, die ihr Tech Level erlaubt. Wenn der Tech Level 1 oder 2 ist wird statt dessen der Tech Level um 1 erhöht.

**Kriegsschiff bauen:** Bei einer 5 oder 6 bauen die Rebellen das größte Kriegsschiff, das ihr Tech Level erlaubt. Wenn der Tech Level 1 ist wird statt dessen der Tech Level auf 2 erhöht.

**Neue Einheiten:** Neue Stationen und Schiffe werden *sofort* auf die Karte gelegt.

**Keine Ressourcen:** Für den Rebellen Planeten werden keine Ressourcen geführt. Wenn der Planet erobert wird hat er weder IPE's noch Erze.

**Parasiten:** Wenn eine infizierte Kolonie rebelliert ist sie nicht länger infiziert..

**Durchbrüche:** Rebellen bekommen keine Durchbruch Karten.

## Begegnungs-Karten

Leerer Raum ist nicht so leer wie man denkt. Jedes mal, wenn ein neues Hex gezogen wird und es leerer Raum ist wird gewürfelt. Wenn das Ergebnis gerade ist wird eine Begegnungskarte gezogen.

**Counter:** Eine Begegnungskarte kann das platzieren eines Counters auf der Karte erfordern. Alle optionalen Counter sind schwarz-weiß.

**Scouts:** Viele der Begegnungskarten beziehen sich auf Scouts. Wenn ein unbekanntes Hex mit einem Kreuzer erforscht wird, dann ist der Kreuzer der "Scout". Wenn sich zusätzliche Einheiten bei dem Scout oder Kreuzer befinden, und eine Karte den Scout betrifft, dann werden *alle* Einheiten in dem Feld auf dieselbe Weise betroffen.

**Artefakte:** Einige Begegnungen bringen die Entdeckung von Artefakten. Jedes Artefakt hat seinen eigenen Counter. *Jede* Einheit kann jede Anzahl von Artefakten transportieren. Artefakte können zwischen Einheiten und Planeten auf die selbe Weise übergeben werden, wie Frachter Ressourcen übergeben. Ein Artefakt nimmt keinen Platz beim Transport ein.



## Freie Einheiten

Einige Begegnungen bringen die Entdeckung von freien Einheiten. Während der Aktionsphase bewegen sich freie Einheiten, nachdem alle Spieler gezogen haben. Sie bewegen sich in folgender Reihenfolge:

1. Berserker
2. Ion-Sturm
3. Wahnsinn
4. Piraten
5. Plage-Einheiten
6. Plünderer
7. Erz-Diebe
8. Raumamöbe
9. Händler

### Interaktion

Freie Einheiten werden miteinander interagieren. Der Berserker wird die Piraten angreifen, die Piraten die Händler, der Ion-Sturm kann die Erz Diebe zerstören usw.

### Zufällige Bewegung

Der Berserker, Ion-Sturm, Plage-Einheiten, und die Raumamöbe können sich zufällig bewegen. Um zu bestimmen, in welche Richtung sich die Einheit bewegt, wird die nächste Heimatwelt verwendet. Nach einem Würfelwurf bewegt sich die Einheit 1 Hex in die entsprechende Richtung. Wenn die Einheit durch die Bewegung die Karte verlassen würde, dann stoppt sie statt dessen.

**Schwarzes Loch:** Schwarze Löcher haben keinen Effekt auf freie Einheiten.

**Staub-Wolke:** Staub-Wolken haben keinen Effekt auf freie Einheiten.

**Null Raum:** Wenn eine zufällige Bewegung eine freie Einheit in einen Null Raum bringt wird sie vernichtet.

**Pulsar:** Pulsare haben keinen Effekt auf Berserker, Ion-Sturm und Raumamöbe. Ein Pulsar kann eine schirmlose Plage-Einheit normal zerstören.

**Wurmloch:** Wenn eine freie Einheit ihre Bewegung in einem Wurmloch beginnt wird gewürfelt. Bei einer 1 bewegt sich die Einheit durch das Wurmloch. Bei allen anderen Ergebnissen wird noch mal gewürfelt und die Einheit bewegt sich normal.

## Zusätzliche Regeln

**Sternchen:** Ein Sternchen auf einer Begegnungskarte zeigt an, dass es zusätzliche Regeln gibt, die nicht auf die Karte passen würden. Diese zusätzlichen Regeln sind folgende.

### Wahnsinn

Nachdenken über die tiefsten Geheimnisse des Weltalls lässt die Mannschaft des Scouts wahnsinnig werden.

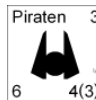


**Bewegung:** Jede Runde fliegt der Scout mit maximaler Geschwindigkeit in Richtung der nächsten Einheit, egal ob freundlich oder Alien. Die Support Reichweite wird dabei ignoriert. Wenn 2 Einheiten gleich weit weg sind wird eine ausgewürfelt.

**Selbstmordpakt** Wenn der Scout in ein Feld mit einer anderen Einheit kommt oder eine andere Einheit in das Feld des Scouts kommt, dann überzeugt der Scout die andere Besatzung, ihr Schiff zu zerstören. Wenn sich mehrer Einheiten in dem Feld befinden wird eine ausgewürfelt. Der Scout wird dabei auch zerstört.

### Piraten

Es wird ein Piraten Kreuzer in das Hex gelegt. Der Pirat ist eine freie Einheit. Der Scout bleibt unbeschädigt.



**Bewegung:** Jede Runde bewegt sich der Pirat 3 Bewegungspunkte in Richtung des nächsten Frachters. Wenn 2 Frachter gleich weit weg sind wird einer ausgewürfelt.

**Blockieren:** Piraten Bewegungen können normal blockiert werden, blockieren aber selber nicht.

**Kampf:** Piraten greifen nur an, wenn ein Spieler sie nicht in sein Hex einfliegen lassen möchte. Sie verteidigen sich normal.

**Ressourcen stehlen:** Sobald die Piraten ein Hex mit einem Frachter erreicht haben stehlen sie seine gesamte Ladung. Alle Ressourcen Counter werden entfernt und zu den unbenutzten gelegt.

**Keine Ressourcen:** Wenn der Frachter keine Ladung hat wird gewürfelt. Bei einem geraden Ergebnis wird der Frachter zerstört, bei einem ungeraden passiert nichts.

**Mehrere Frachter:** Wenn es 2 oder mehr Frachter in dem Feld gibt wird einer ausgewürfelt. Den anderen passiert nichts.

**Weiter:** Piraten bummeln nicht. Im nächsten Zug verlassen sie das Hex in Richtung des nächsten Frachters. Sie plündern niemals ein Hex 2 mal nacheinander.

**Ende:** Wenn es keine Frachter mehr gibt, die von den Piraten erreicht werden können (inklusive denen, die durch Wurmlöcher erreichbar sind), verlassen die Piraten das Spiel durch das nächste unbekannte Hex.

## Seuche



Die Besatzung des Scouts wird Opfer einer schrecklichen Raumkrankheit. Der Spieler verliert die Kontrolle über den Scout und er wird zur einer Seuche-Einheit (er bekommt einen Seuchen-Counter). Seuche Einheiten sind freie Einheiten.

**Zufällige Bewegung:** Jede Runde wird gewürfelt, um zu ermitteln, in welche Richtung sich die Seuche Einheit um 1 Hex bewegt. Wenn eine Einheit den Kartenrand erreicht, dann stoppt sie.

**Blockieren:** Bewegungen von Seuche Einheiten können normal blockiert werden. Seuche Einheiten blockieren selber keine Bewegungen.

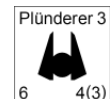
**Ansteckung:** Wenn eine Seuche-Einheit in ein Feld mit anderen Einheiten einfliegt oder umgekehrt, dann können diese Einheiten infiziert werden. Es wird mit 2 Würfeln für jede nicht infizierte Einheit gewürfelt. Wenn beide Ergebnisse gerade sind ist die Einheit infiziert und bekommt einen Seuchen Counter.

**Kampf:** Infektion findet *vor* dem Kampf statt. Seuche-Einheiten greifen an, nur wenn ein Spieler sich weigert, sein Hex mit ihnen zu teilen. Sie verteidigen normal bei einem Angriff..

**Planet:** Wenn sich eine Seuche-Einheit während der Ökonomiephase in einem Planeten Hex befindet wird der Industrie Level des Planeten um 1 reduziert. Wenn der Industrie-Level auf 0 fällt, dann wird auch der Tech-Level auf 0 gesetzt und der Planet wird unbewohnt. Jeder Spieler kann ihn dann neu kolonisieren.

### Plünderer

Der Plünderer Kreuzer wird in das neue Hex gelegt, er ist eine freie Einheit. Dem Scout passiert nichts.



**Bewegung:** Jede Runde bewegt sich der Kreuzer 3 Bewegungspunkte in Richtung des nächsten Planeten / Kolonie. Wenn 2 Planeten gleich weit weg sind wird einer ausgewürfelt.

**Blockieren:** Plünderer Bewegungen können normal blockiert werden. Plünderer blockieren selber keine Bewegungen.

**Kampf:** Plünderer greifen nur an, wenn ein Spieler sie nicht in sein Hex einfliegen lassen möchte. Sie verteidigen sich normal.

**Ressourcen stehlen:** Sobald die Plünderer ein Hex mit einem Planeten erreicht haben stehlen sie alle seine Ressourcen. Alle IPE-Counter werden entfernt und zu den unbenutzten gelegt.

**Keine Ressourcen:** Wenn der Planet keine IPE's hat wird gewürfelt. Wenn das Ergebnis gerade ist wird der Industrie-Level um 1 reduziert. Wenn der Level schon auf 1 ist passiert nichts.

**Weiter:** Plünderer bummeln nicht. Im nächsten Zug verlassen sie das Hex in Richtung des nächsten Planeten. Sie plündern niemals einen Planeten zweimal. Alle besuchten Planeten werden von der Liste des nächstmöglichen gestrichen.

**Ende:** Wenn es keine Planeten mehr gibt, die von den Plünderer erreicht werden können (inklusive denen, die durch Wurmlöcher erreichbar sind), verlassen die Plünderer das Spiel durch das nächste unbekannte Hex.

### Erz Diebe



Der Erz Diebe Frachter wird in das neue Hex gelegt, er ist eine freie Einheit. Dem Scout passiert nichts.

**Bewegung:** Jede Runde bewegt sich der Frachter 3 Bewegungspunkte in Richtung des nächsten Asteroiden Feldes. Wenn 2 Felder gleich weit weg sind wird eins ausgewürfelt. Die Erz Diebe bewegen sich nicht auf ein Astroiden Feld zu, wenn es ein Kriegsschiff enthält.

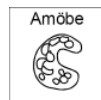
**Blockieren:** Erz Diebe Bewegungen können *nicht* blockiert werden. Erz Diebe blockieren selber keine Bewegungen.

**Kampf:** Erz Diebe greifen nie an und können nicht angegriffen werden.

**Abbau:** Während die Erz Diebe in einer Asteroiden Feld sind, müssen Spieler, die das Feld abbauen, *zwei* (2) von ihrem Bergbau Wurf abziehen. Dieser Abzug ist zusätzlich anderen Abzügen.

**Weiter:** Die Erz Diebe können nicht zerstört werden, aber sie fliegen weiter, wenn ein Kriegsschiff in dem Hex eintrifft. Wenn alle Asteroiden Felder, die von den Erz Dieben erreicht werden können (inklusive denen, die durch Wurmlöcher erreichbar sind), Kriegsschiffe enthalten, dann verlassen die Erz Diebe das Spiel durch das nächste unbekannte Hex.

### Raumamöbe



Die Amöbe wird in das neue Hex gelegt, sie ist eine freie Einheit. Dem Scout passiert nichts.

**Bewegung:** Wenn sich ein Kolonie Schiff innerhalb von 2 Hex zur Amöbe befindet, dann bewegt sich die Amöbe 1 Feld darauf zu. Sind 2 Schiffe gleich weit weg wird eins ausgewürfelt. Wenn es kein Kolonie-Schiff innerhalb von 2 Hex gibt, bewegt die Amöbe jede Runde 1 Hex in zufälliger Richtung. Die Amöbe hält an, wenn sie den Rand der Karte erreicht.

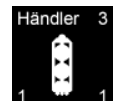
**Blockieren:** Die Amöbe blockiert niemals Bewegung, auch nicht bei einem Kolonie Schiff. Es kann ein Kolonie-Schiff auf einem Planeten gebaut werden, selbst wenn eine Amöbe in den Planeten Hex ist.

**Kolonie Schiffe:** Wenn am Anfang der Bewegung 1 oder mehr Kolonie Schiffe in dem Feld der Amöbe sind, dann frisst die Amöbe eins und bewegt sich nicht. Wenn die Amöbe bei der Bewegung in ein Feld mit 1 oder mehr Kolonie Schiffen kommt, dann frisst sie eins.

**Limit:** Die Amöbe wird nur 1 Kolonie-Schiff pro Runde essen und nur in ihren eigenen Zug. Wenn ein Kolonie Schiff eines Spieler in das Feld der Amöbe einfliegt wird die Amöbe das Schiff erst in der Runde der Amöbe fressen.

**Planet:** Wenn sich eine Amöbe während der Ökonomiephase in einem Planeten Hex befindet wird der Industrie Level des Planeten um 1 reduziert. Wenn der Industrie-Level auf 0 fällt, dann wird auch der Tech-Level auf 0 gesetzt und der Planet wird unbewohnt. Jeder Spieler kann ihn dann neu kolonisieren.

### Händler



Der Händler Frachter wird in das neue Hex gelegt, er ist eine freie Einheit. Dem Scout passiert nichts. Es werden auch die 6 schwarz-weißen Handelsware Counter auf den Frachter gelegt.

**Bewegung:** Jede Runde bewegen sich die Händler 3 Bewegungspunkte in Richtung des nächsten Planeten. Wenn 2 Planeten gleich weit weg sind wird einer ausgewürfelt.

**Blockieren:** Händler Bewegungen können normal blockiert werden. Händler blockieren selber keine Bewegungen.

**Kampf:** Der Händler greift nie an, aber sie verteidigen sich normal, wenn Sie angegriffen werden.

**Handel:** Jederzeit während eines Bewegungszuges (Spieler oder Händler) tauschen die Händler bis zu 6 Handelswaren gegen dieselbe Anzahl Waren *anderer* Farbe. Sie tauschen nie Handelswaren gegen Handelswaren derselben Farbe. Die Händler tauschen nur auf und mit Planeten.

**Weiter:** Plünderer bummeln nicht. Im nächsten Zug (egal, ob mit Handel oder ohne) verlassen sie das Hex in Richtung des nächsten Planeten. Sie besuchen niemals einen Planeten zweimal. Alle besuchten Planeten werden von der Liste des nächstmöglichen gestrichen.

**Ende:** Wenn es keine Planeten mehr gibt, die von den Händlern erreicht werden können (inklusive denen, die durch Wurmlöcher erreichbar sind), verlassen die Händler das Spiel durch das nächste unbekannte Hex. Sie verlassen die Karte auch, wenn sie alle Waren an Piraten verloren haben.

# Zusatz Regeln

Hier sind einige zusätzliche Regeln für:

- Fünf oder mehr Spieler
- Nichtzufällige Erforschung
- Plus Counter
- Variabler Raum

## Fünf oder mehr Spieler

Wenn 5 oder mehr Spieler *Interspace* spielen wird nicht der Standard Aufbau zum Starten benutzt. Statt dessen startet jeder Spieler nur mit seiner Heimatwelt ohne die umgebenden Felder.

**Heimat Welten:** Da es nur 4 Heimatwelten im Spiel gibt, müssen einige Spieler Kolonien verwenden, die Ihre Heimatwelten vertreten. Die Kolonien werden wie Heimatwelten behandelt.

**Level:** Jede Heimatwelt beginnt mit Industrielevel 8 und einem Tech-Level von 1. Alle Spieler fangen das Spiel mit einem Zivilisationslevel von 1 an.

**Einheiten:** Kein Spieler hat Einheiten am Anfang des Spiels.

**Durchbruch-Karten:** Es gibt keine Durchbruch-Karten am Anfang des Spiels. Es wird keine Karte genommen, wenn sich der Zivilisationslevel erhöht. Statt dessen werden alle Karten auf den Tisch gelegt. Wenn sich der Zivilisationslevel erhöht kann der Spieler einen seiner Einheiten Counter auf ein Karte setzen. Wenn später ein anderer Spieler die gleiche Karte möchte, dann setzt auch er einen seiner Counter auf die Karte.

**Begegnungskarten:** Es wird nicht für Begegnungen gewürfelt, wenn das leere Raumfeld neben einer Heimatwelt liegt.

## Nichtzufällige Erforschung

**Planeten:** Jeder Spieler darf nur eine bestimmte Anzahl Planeten *entdecken*. Er darf jede Anzahl besiedeln oder erobern, die Grenze zählt nur für das Entdecken.

**Entdeckungsgrenze:** Die Anzahl von Planeten, die jeder Spieler *entdecken* kann, steht in der Tabelle unten. Zum Beispiel: in einem 5 Spieler Spiel kann jeder nur 2 unbewohnte Planeten entdecken. Wenn ein Spieler den dritten Planeten zieht muss er ihn zurücklegen und weiter ziehen, bis er etwas anderes zieht.

**Danach:** Nachdem jeder Spieler die maximale Anzahl seiner Planeten entdeckt hat darf jeder Spieler zusätzlich einen (1) Planeten entdecken, sofern vorhanden.

**Asteroide:** Für die Entdeckung von Asteroiden wird das gleiche System mit der Tabelle unten angewendet.

**Strafe:** Ein Spieler, der 3 Runder hintereinander kein unbekanntes Hex erforscht verliert seinen Anspruch auf „seine“ Planeten und Asteroiden. Er spielt weiter, als ob er die ihm zugeteilte Anzahl Planeten schon entdeckt hat.

Anzahl Spieler	Max. Anzahl Planeten	Max. Anzahl Asteroiden
2	5	2
3	3	1
4	2	1
5	2	1
6	1	1
7	1	1
8	1	1

## Plus Counter

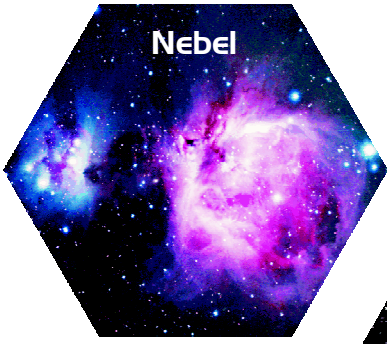
Mit Plus Countern wird die Anzahl der möglichen Einheiten und Handelswaren nicht mehr durch die Anzahl der Counter beschränkt. Die Counter zeigen zusätzliche Einheiten an. Zum Beispiel vertritt ein Wachboot mit einem +5 Counter 6 Wachboote.

## Variabler Raum

Wenn die Spieler schneller in Kontakt miteinander kommen wollen können Leerraum Felder vor dem Spielstart entfernt werden. Zum Beispiel können 18 Leerraum Felder vor Spielbeginn entfernt werden. Alternativ können Leerraum Felder hinzugefügt werden, wenn die Spieler später in Kontakt kommen wollen.

Kredits: Siehe Standard Regeln  
Revision: 2006-07-01  
Copyright © 1996 Greg Turner  
Übersetzung 2006 Kai Otte

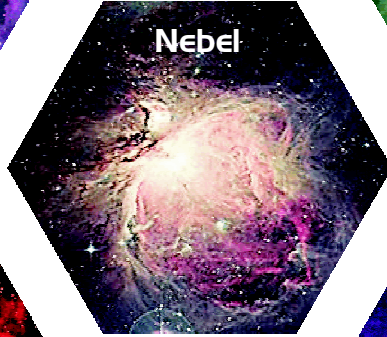
Drucke 1  
Kopie



Nebel



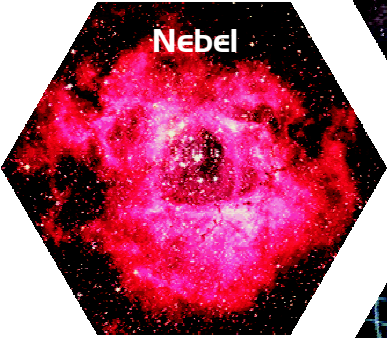
Staubwolke



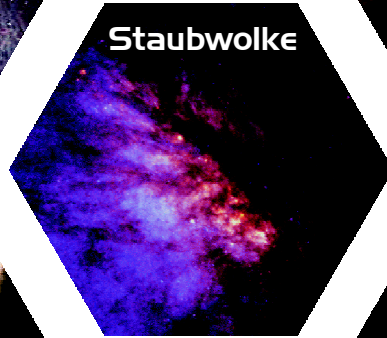
Nebel



Staubwolke



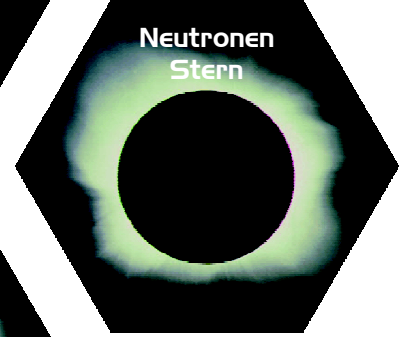
Nebel



Staubwolke



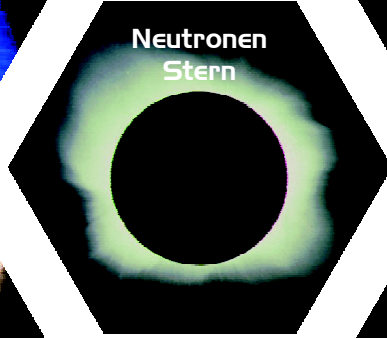
Schwarzes  
Loch



Neutronen  
Stern



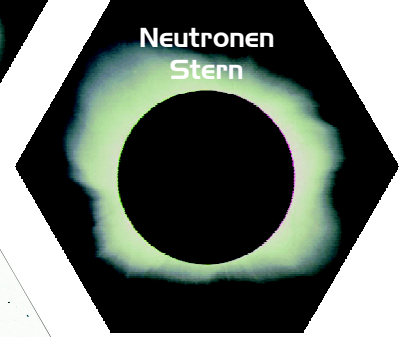
Schwarzes  
Loch



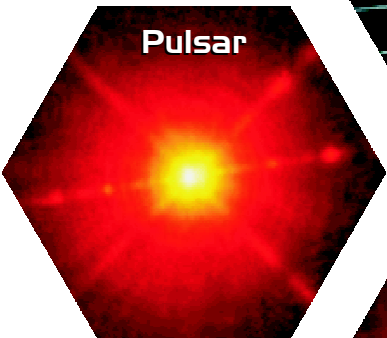
Neutronen  
Stern



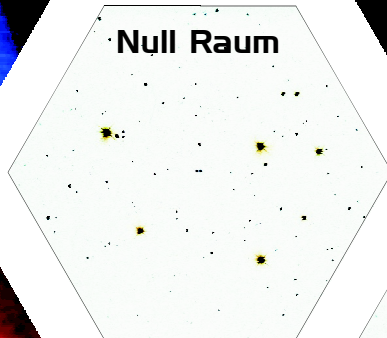
Schwarzes  
Loch



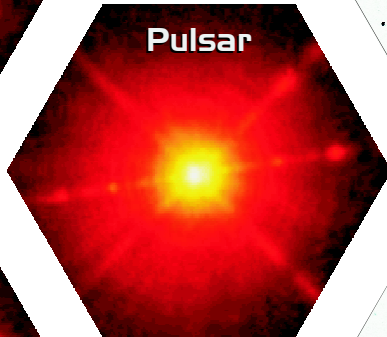
Neutronen  
Stern



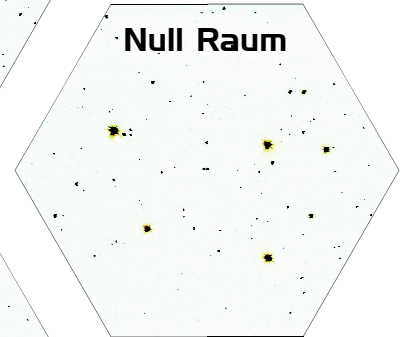
Pulsar



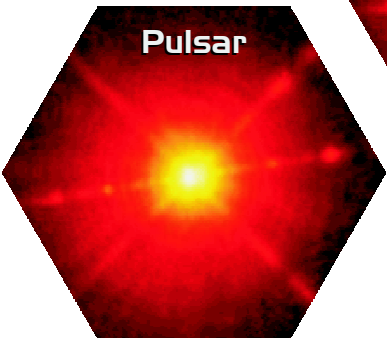
Null Raum



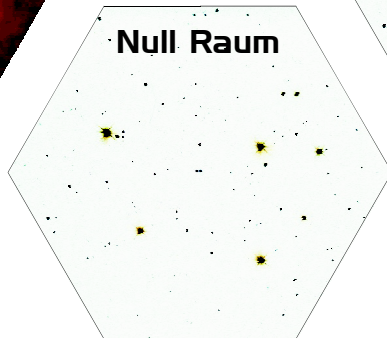
Pulsar



Null Raum

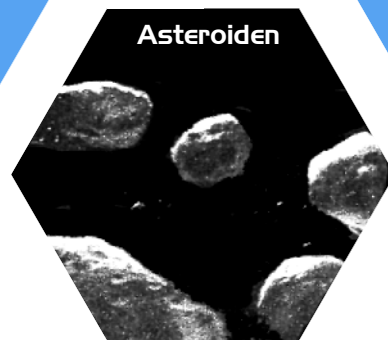
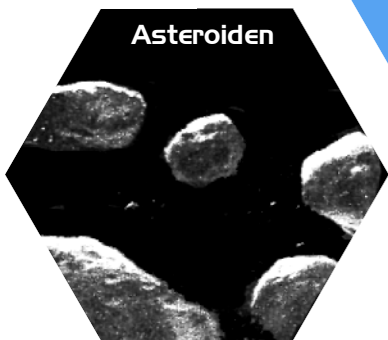
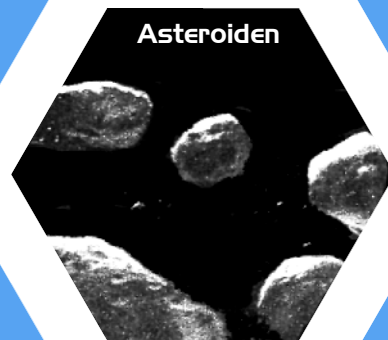
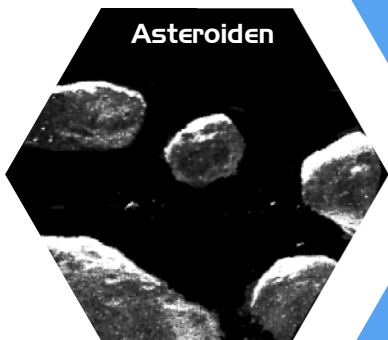
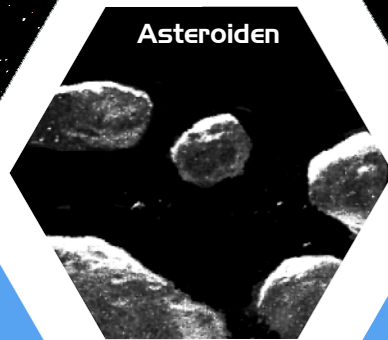
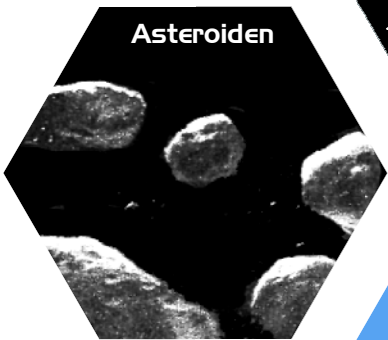
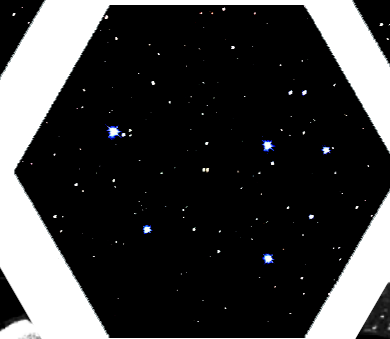
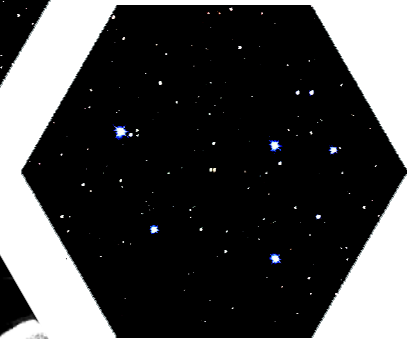
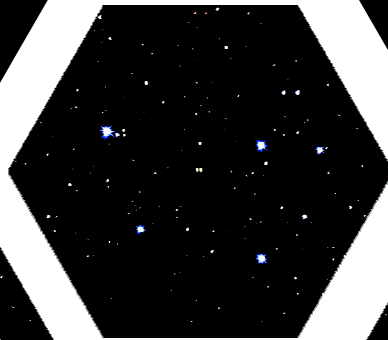
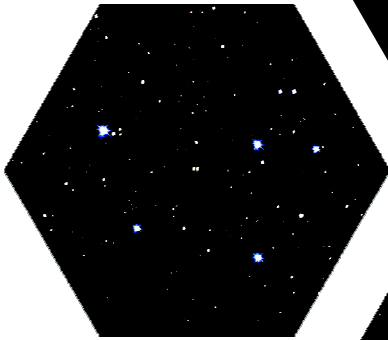
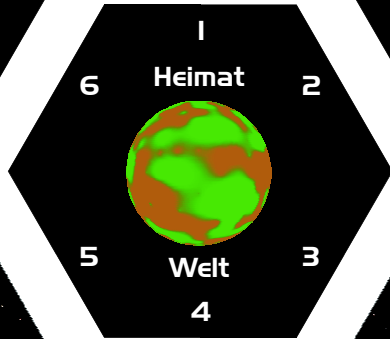
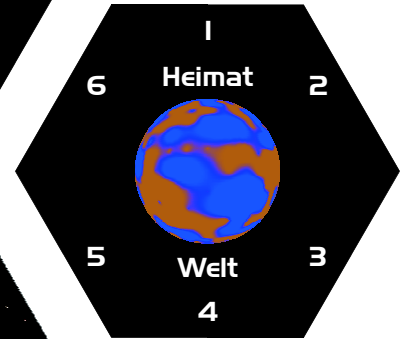
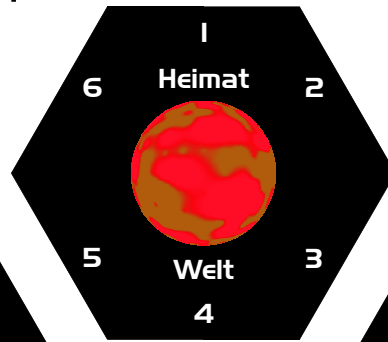
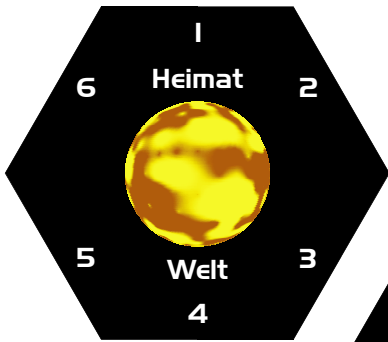


Pulsar

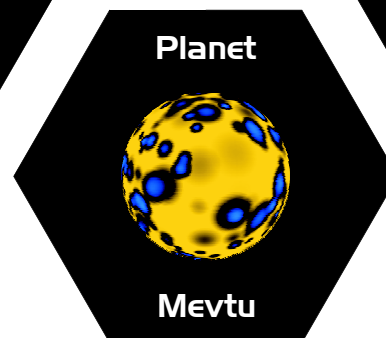
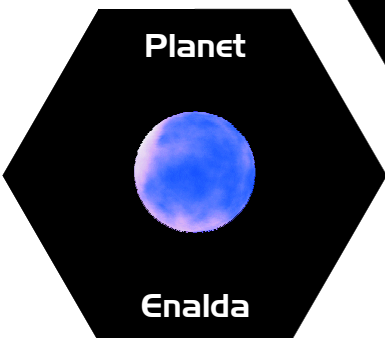
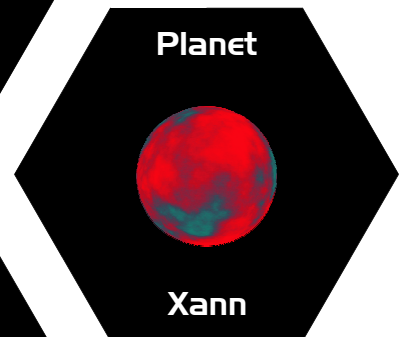
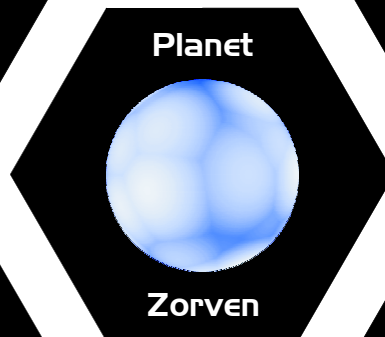
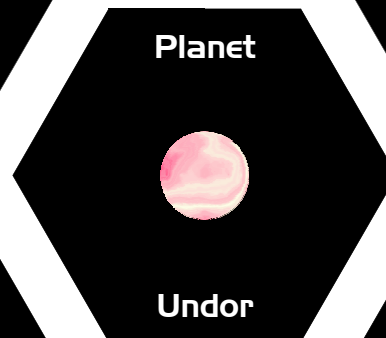
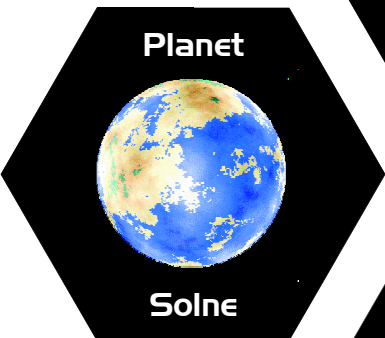
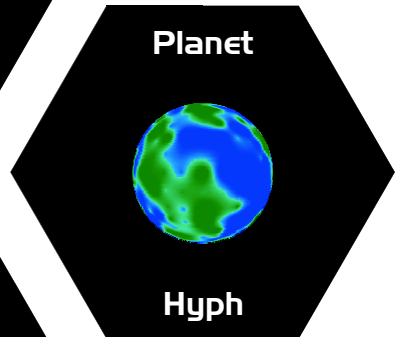
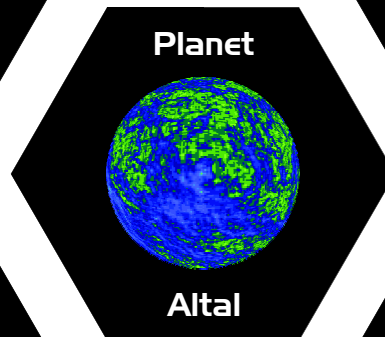
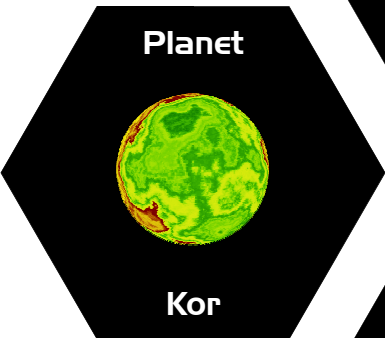
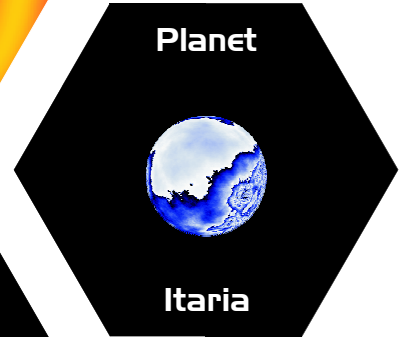
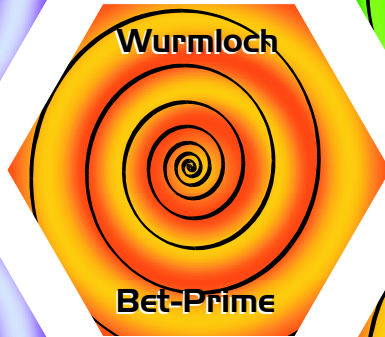
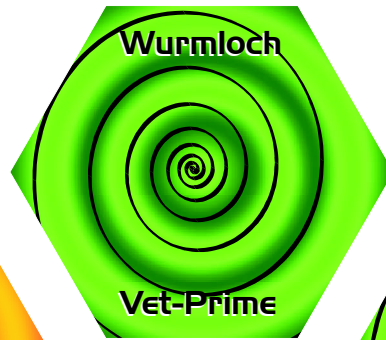


Null Raum

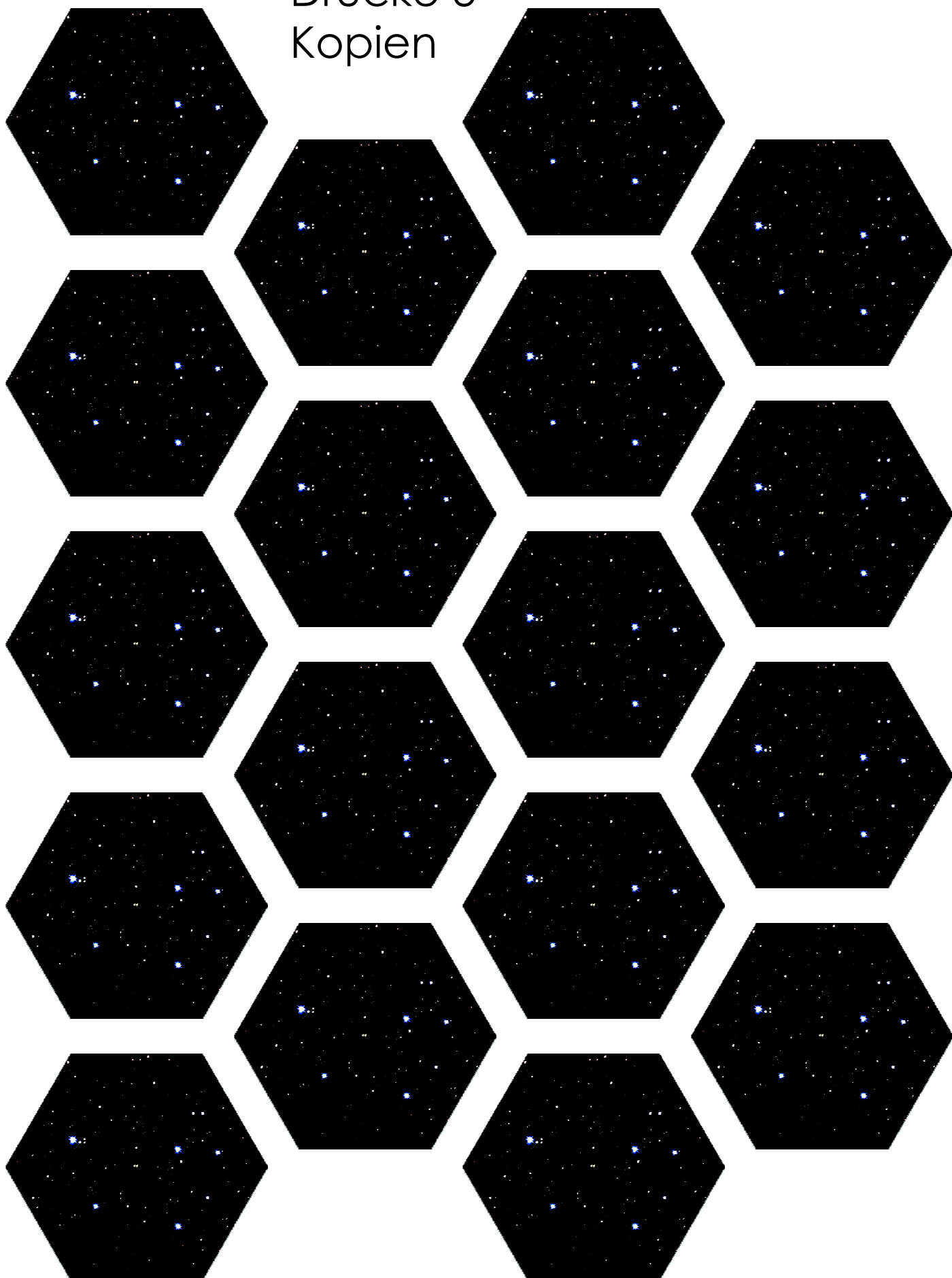
Drucke 1  
Kopie



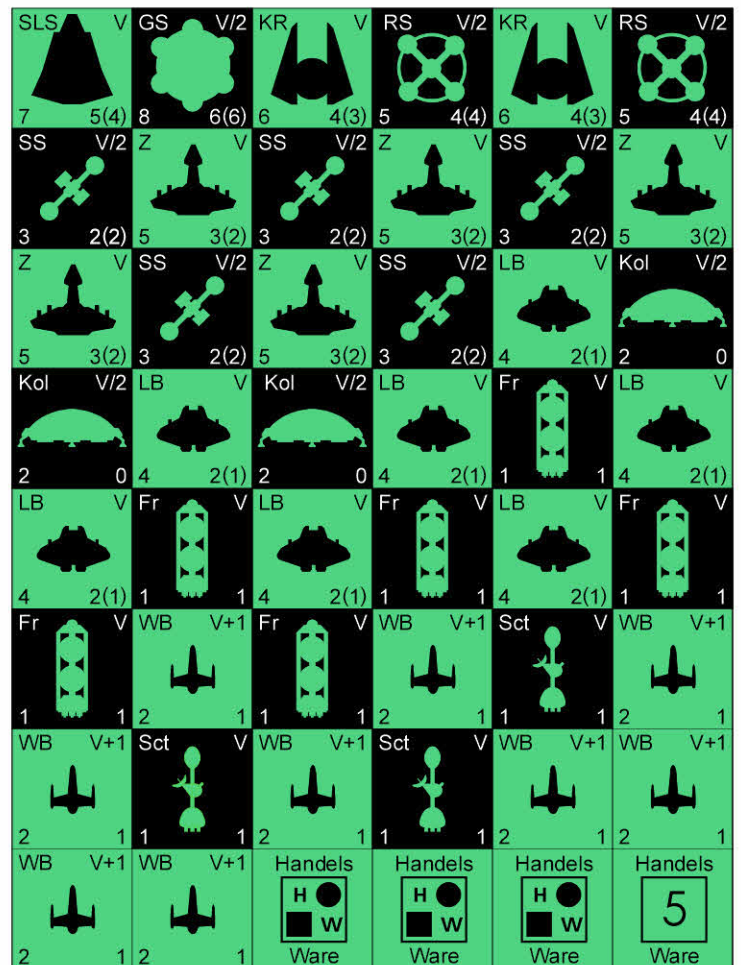
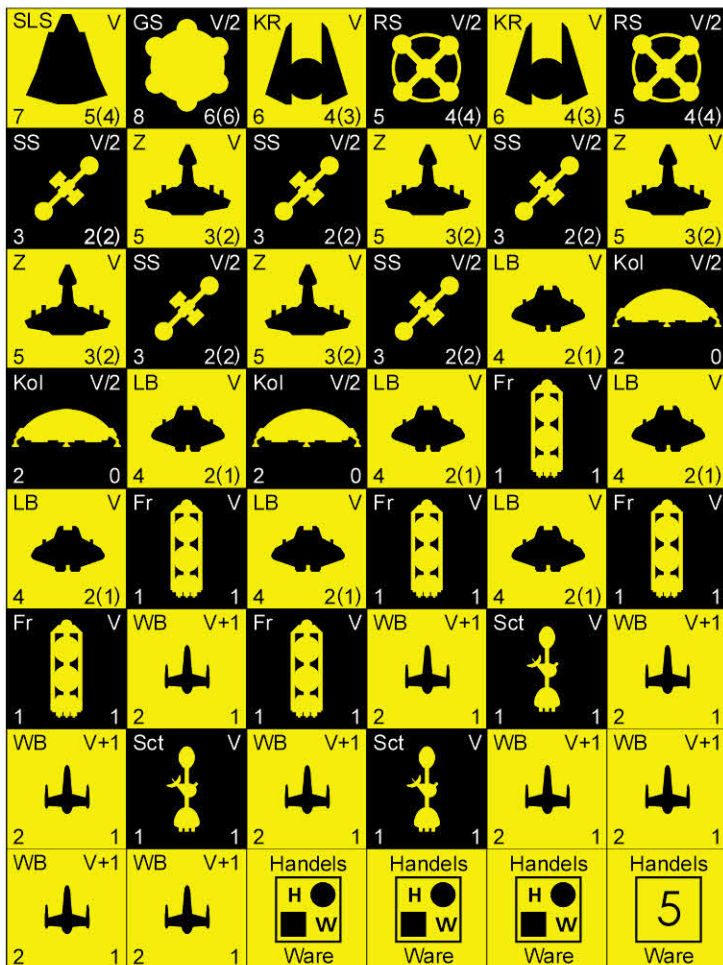
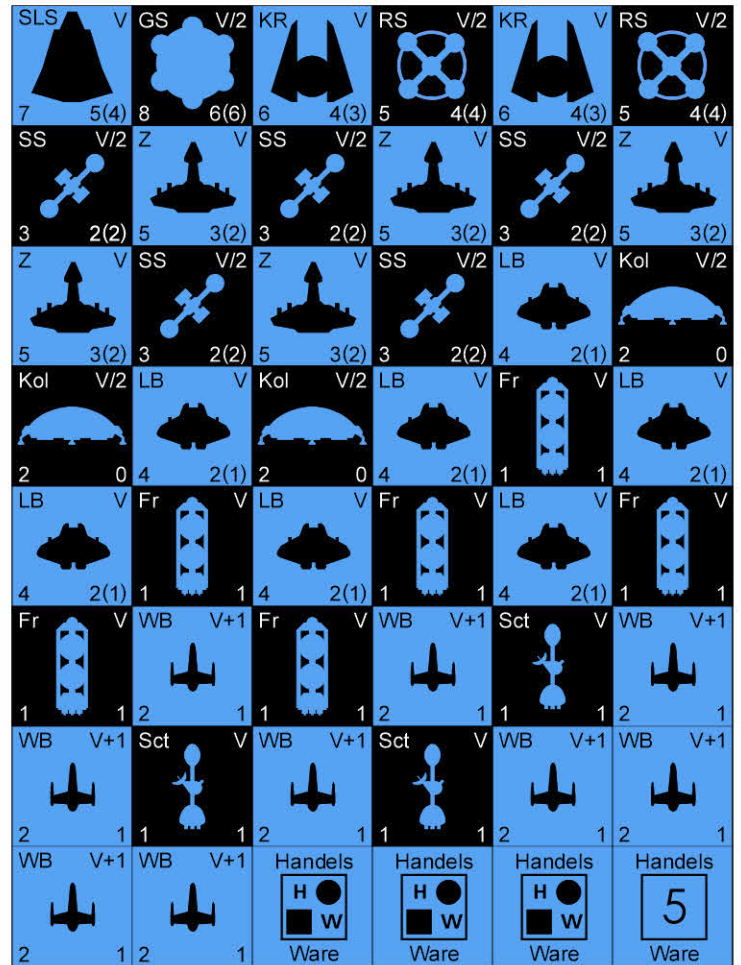
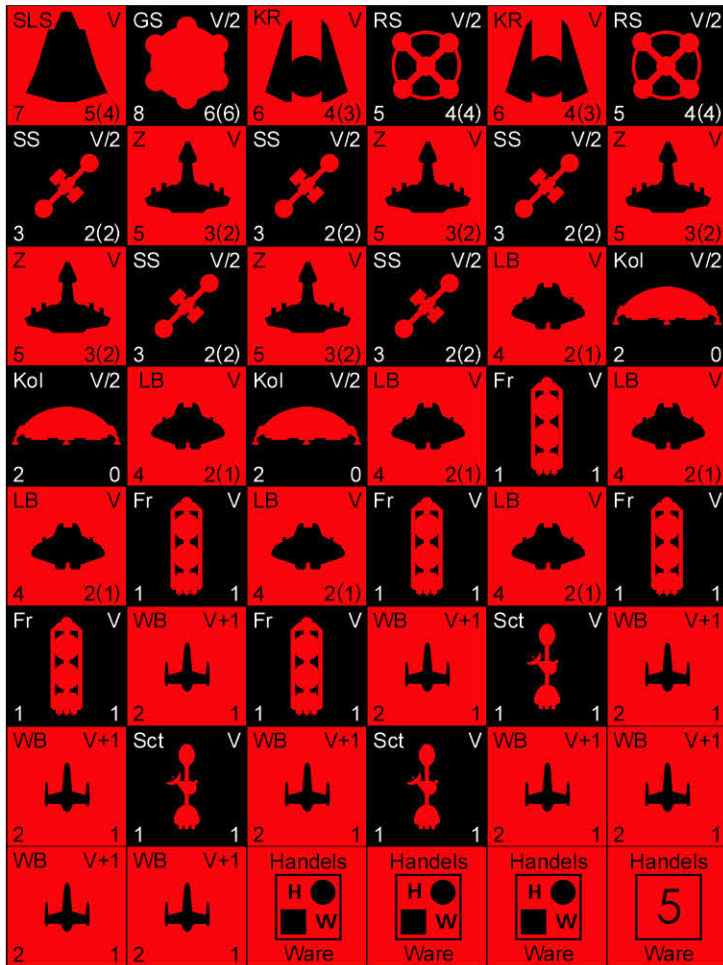
Drucke 1  
Kopie

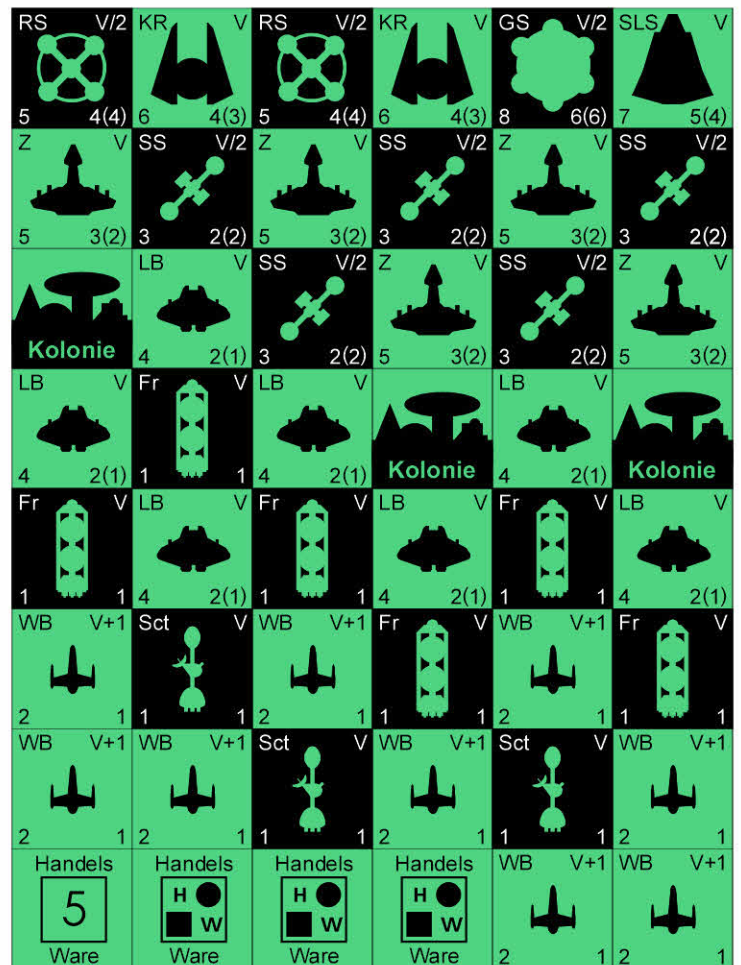
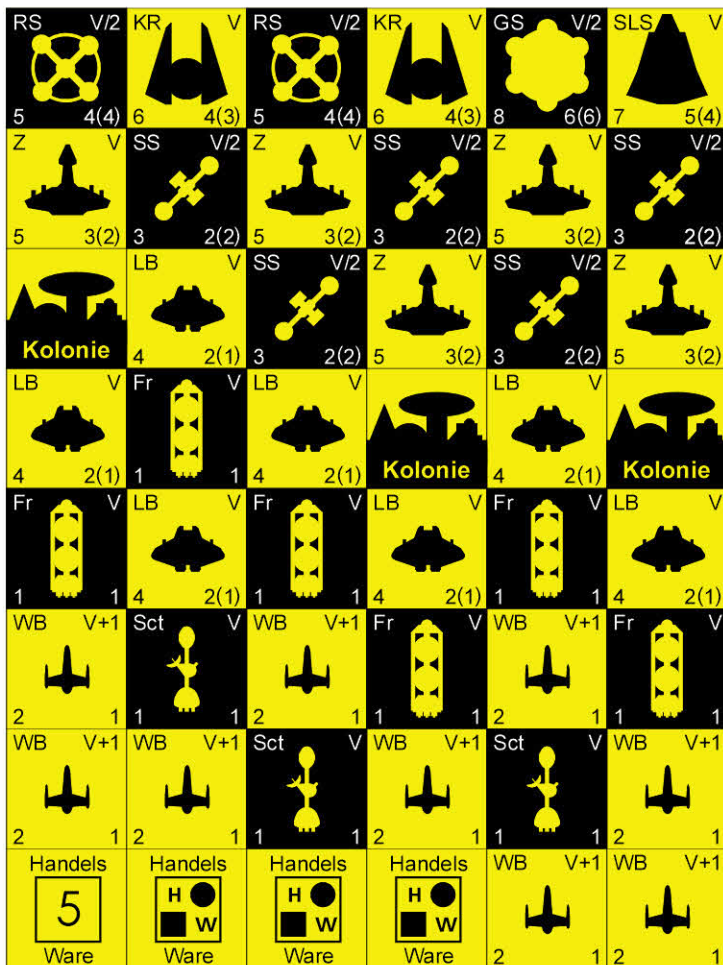
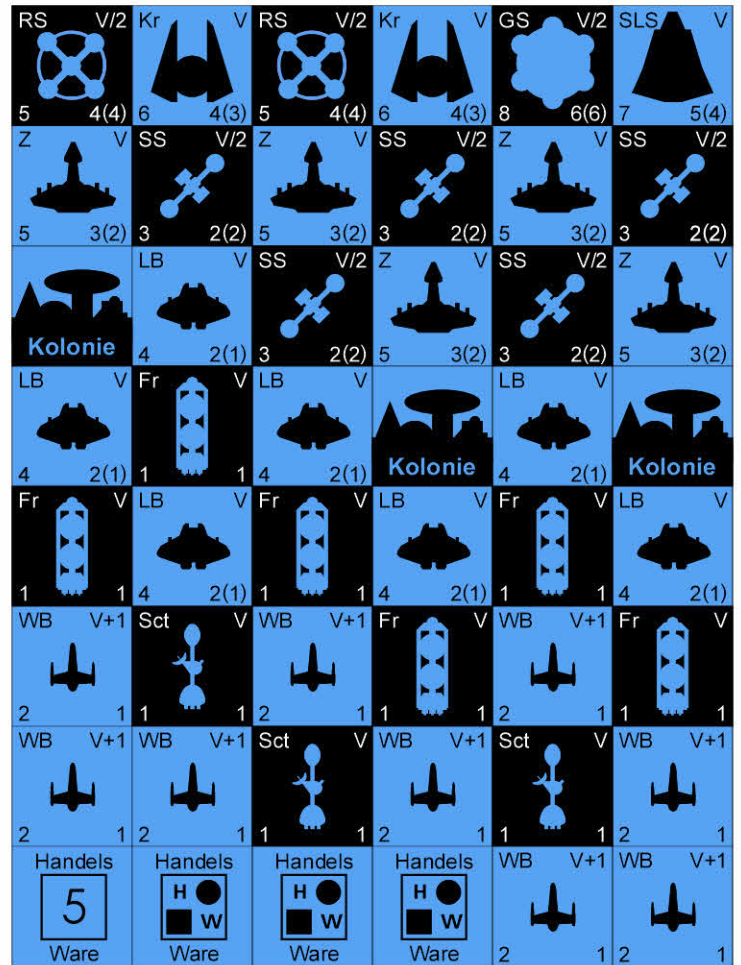
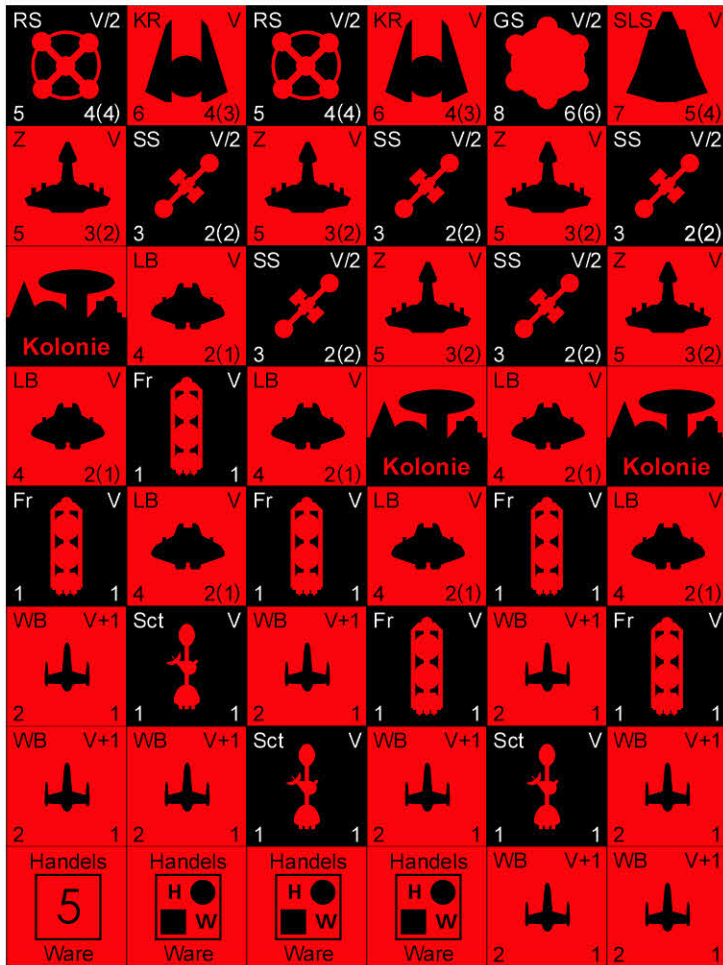


Drucke 3  
Kopien





















































































2 x Drucken





Berserker 1  7 5(4)	Verderben 0  8 6(6)	Piraten 3  6 4(3)	Erz Diebe 3  1 *	Plünderer 3  6 4(3)	Händler 3  1 1
Verderben 0 WB  2 1	Verderben 0 WB  2 1	Verderben 0 WB  2 1	Verderben 0 WB  2 1	Verderben 0 WB  2 1	Verderben 0 WB  2 1
Null Raum	Null Raum	Null Raum	Null Raum	Null Raum	Null Raum
Kristall  Artefakt	Antrieb  Artefakt	Fabrikation  Artefakt	Schild  Artefakt	Waffen  Artefakt	Sct+ V+1  6 4(3)
Ion Sturm 	Amöbe 	Wahnsinn	Stasis	Wunder	Verschwunden
					
					
Handels  Ware	Handels  Ware	Handels  Ware	Handels  Ware	Handels  Ware	Handels  Ware













Händler 3  1 1	Plünderer 3  6 4(3)	Erz-Diebe 3  1 *	Piraten 3  6 4(3)	Verderben 0  8 6(6)	Berserker 1  7 5(4)
Verderben 0 WB  2 1	Verderben 0 WB  2 1	Verderben 0 WB  2 1	Verderben 0 WB  2 1	Verderben 0 WB  2 1	Verderben 0 WB  2 1
Null Raum	Null Raum	Null Raum	Null Raum	Null Raum	Null Raum
Sct+ V+1  6 4(3)	Waffen  Artefakt	Schild  Artefakt	Fabrikation  Artefakt	Antrieb  Artefakt	Kristall  Artefakt
Verschwunden	Wunder	Stasis	Wahnsinn	Amöbe 	Ion Sturm 
					
					
Handels  Ware	Handels  Ware	Handels  Ware	Handels  Ware	Handels  Ware	Handels  Ware

+1	+1	+1	+1	+1	+1
+2	+2	+2	+2	+2	+2
+3	+3	+3	+3	+3	+3
+4	+4	+4	+4	+4	+4
+5	+5	+5	+5	+5	+5
+5	+5	+5	+5	+5	+5
+10	+10	+10	+10	+10	+10
+10	+10	+10	+10	+10	+10

+1	+1	+1	+1	+1	+1
+2	+2	+2	+2	+2	+2
+3	+3	+3	+3	+3	+3
+4	+4	+4	+4	+4	+4
+5	+5	+5	+5	+5	+5
+5	+5	+5	+5	+5	+5
+10	+10	+10	+10	+10	+10
+10	+10	+10	+10	+10	+10

# InterSpace

## Basis & Standart Tabellen

Einheiten Tabelle							
Einheit	Tech	Atk	Def	Shd	Move	Kst	
 Handelsware	1	nv	nv	nv	nv	1	
 Scout (Sct)	1	0	1	0	V	6	Kann unbekannte Hex-Felder erkunden
 Frachter (Trn)	1	0	1	0	V	4	Transportiert bis zu 6 IOU's, Erze, Waren
 Kolonie Schiff (Col)	2	0	0	0	V/2	8	Kolonisiert unbewohnte Planeten
 Wachboot (PB)	2	1	1	0	V+1	2	Muss jeden 2.ten Zug zu einem eigenen Planeten/Station zurück
 System station (SS)	3	0	2	2	V/2	6	Leistet Support für Schiffe bis 4 Hex entfernt
 Landungsboot (AB)	4	2	2	1	V	6	Kann Heimatwelten/Kolonien erobern
 Zerstörer (DD)	5	3	3	2	V	10	Doppelter/spezifischer Angriffe bei Schild opferung
 Region Station (RS)	5	0	4	4	V/2	12	Leistet Support für Schiffe bis 6 Hex entfernt
 Kreuzer (CA)	6	4	4	3	V	14	Kann unbekannte Hex-Felder erforschen, braucht kein Support
 Schlachtschiff (BB)	7	5	5	4	V	18	Bombadiert Planeten
 Galaxy Station (BS)	8	0	6	6	V/2	24	Leistet Support für Schiffe bis 8 Hex entfernt

Variable (V)								
Bewegungs Rate *								
Zivilisations Level								
	1	2	3	4	5	6	7	8
V	1	1	2	2	3	3	4	4
V/2	1	1	1	1	2	2	2	3

\* Wenn die Durchbruch Karten aus den optionalen Regeln eingesetzt werden, dann werden die Antriebs-Verbesserungs Karten statt dieser Tabelle benutzt.

Transport Bonus *	
Transport Ort	IOU Bonus
Eigene Heimatwelt	Kein Bonus, aber nötig
Eigene Kolonie	2 IOU's
Asteroiden	4 IOU's
Alien Welt	8 IOU's

\* nur beim Basis Spiel

Gebiets Regeln		
Gebiet	Bewegungs Kosten	Sonstige Effekte
Andere Region	nv	Ersetze das Hex durch LeerRaum und folge der Andere Region Anleitung
Asteroiden	1-Stop	Transporter: Basis Spiel: 4 IOU-Bonus, Standart Spiel: Erz abbauen
Schwarzes Loch	0-Stop	Würfel beim verlassen: Ergebniss kleiner/gleich der Bewegungsrate der Einheit: Einheit kann ins nächste Hex ziehen und stoppen
Staubnebel	2	keine
Leerer Raum	1	keine
Nebel	1-Stop	Kein Kampf erlaubt, eine Einheit kann sich beim verlassen nur 1 Hex weit Eine Station im Nebel kann kein Support für Schiffe leisten (Standart Regeln)
Neutronen Stern	0	keine
Null Raum	1-Stop	Alle Einheiten werden zerstört
Planet	1	Ein neu entdeckter Planet ist unbewohnt und kann kolonisiert werden
Pulsar	1	1 x würfeln für jede Einheit ohne Schild: gerades Ergebnis: Einheit zerstört
Unbekannt	1-Stop	kann nur durch Scout oder Kreuzer betreten werden (und den Einheiten bei ihnen)
Wurmloch	1	Es kostet 1 Bewegungspunkt, um von einen Wurmloch zu seinem Partner zu kommen. Die Einheit kann sich dannach normel weiter bewegen.

# InterSpace

Standart Tabellen

Spiel Zusammenfassung	
<b>Ökonomie Phase</b>	
Alle Spieler führen gleichzeitig die Geschäfte ihrer Rasse	
<b>Platzierung</b>	
Planeten können neue Einheiten von hren Datenblatt in ihr Hex-Feld verlegen	
<b>Produktion</b>	
Jeder Planet produziert IOU's gleich seinem Ind-Level.	
Jede Kolonie kann Erz gleich Ind-Level/2 produzieren (dann prüfen, ob die Kolonie weiter Erz erzeugen kann)	
Transporter in Asteroiden können Erz abbauen.	
<b>Kaufen</b>	
Kaufen Handelswaren und Einheiten. Ein Planet kann nur Einheiten kaufen, deren Tech-Level kleiner/gleich dem Tech-Level des Planeten sind	
<b>Investition</b>	
Jeder Planet kann seinen Industrie und Tech-Level um 1 erhöhen oder verringern	
<b>Austausch</b>	
1 Erz + 2 IOU = 1-6 IOU's (würfeln)	
eigene Handelswaren: konvertieren in IOU's 1:1	
Alien Handelswaren: konvertieren in 1-6 IOU's (würfeln)	
Einheiten verkaufen für die Hälfte ihrer Kosten	
<b>Aktions Phase</b>	
Spieler bewegen Einheiten, erforschen Raum, kolonisieren Planeten oder stellen Kontakt her	
<b>Bewegung</b>	
Alle Einheiten könne sich in erforschten Hex-Feldern innerhalb ihrer Support Reichweite bewegen. Kreuzer können Support ignorieren. Scouts und Kreuzer können unbekanntem Raum erforschen. Frachter können Ressourcen laden/entladen. Ein Frachter muß seine Bewegung beenden, wenn er läd. Wachboote müssen zu einem freundlichen Planeten jeden 2.ten Zug	
<b>Erforschung</b>	
Scouts und Kreutzer können unerforschten Raum erforschen und ein neues Hex ziehen.	
<b>Kolonisieren</b>	
Kolonie Schiffe können auf unbewohnten Planeten eine neue Kolonie gründen.	
<b>Kontakt</b>	
Einheiten können fremde Einheiten im gleichen Hex-Feld angreifen oder sich mit ihnen verbünden.	

Tech Level Investition		
Tech Level	Ziv Level	IOU Kosten
1 zu 2	1	4
	2	2
	3+	1
2 zu 3	2	9
	3	4
	4	2
	5+	1
3 zu 4	3	16
	4	8
	5	4
	6	2
	7+	1
4 zu 5	4	25
	5	12
	6	6
	7	3
	8	1
5 zu 6	5	36
	6	18
	7	9
	8	4
6 zu 7	6	49
	7	24
	8	12
7 zu 8	7	64
	8	32

Ind. Level Investition		
Planet Ind Level	Tech Level	IOU Kosten
1 zu 2	1	4
	2	2
	3+	1
2 zu 3	1	9
	2	4
	3	2
	4+	1
3 zu 4	1	16
	2	8
	3	4
	4	2
	5+	1
4 zu 5	1	25
	2	12
	3	6
	4	3
	5+	1
5 zu 6	1	36
	2	18
	3	9
	4	4
	5	2
	6+	1
6 zu 7	1	49
	2	24
	3	12
	4	6
	5	3
	6+	1
7 zu 8	1	64
	2	32
	3	16
	4	8
	5	4
	6	2
	7+	1

Asterioden abbau	
Würfle, addiere die Anzahl Deiner Frachter, ziehe 1 für jeden anderen Spieler ab, der in diesem Hex Asterioden abbaut	
Total	Ergebniss
<= 2	1 Frachter zerstört
3	kein Erz
4 - 6	2 Erz
>= 7	4 Erz

**Es werden keine Tabellen dieser Seite benutzt, wenn nach den Basis Regeln gespielt wird**

# InterSpace

Kampfkraft -2	kein Punktfeuer Schaden	<b>Verteidiger Zone 2</b>	kein Punktfeuer Schaden
Kampfkraft -1	Noch weniger Einheiten	<b>Verteidiger Zone 1</b>	Punktfeuer Schaden hier Angrifer Schaden zuletzt hier
Kampfkraft -0	Weniger Einheiten	<b>Verteidiger Zone 0</b>	Punktfeuer Schaden hier Angrifer Schaden dann hier
Max. Anzahl Einheiten	Verteidiger Schaden zuerst hier	<b>Angreifer Zone 0</b>	Max. Anzahl Einheiten Angrifer Schaden zuerst hier
Kampfkraft -0	Weniger Einheiten	<b>Angreifer Zone 1</b>	Punktfeuer Schaden hier Verteidiger Schaden dann hier
Kampfkraft -1	Noch weniger Einheiten	<b>Angreifer Zone 2</b>	Punktfeuer Schaden hier Verteidiger Schaden zuletzt hier
Kampfkraft -2	kein Punktfeuer Schaden	kein Punktfeuer Schaden	Zivile Schiffe hier kein Punktfeuer Schaden

<p><b>Ökonomie Phase</b></p> <p>Alle Spieler führen gleichzeitig die Geschäfte ihrer Rasse</p> <p><b>Platzierung</b></p> <p>Planeten können neue Einheiten in ihr Hex verlegen</p> <p><b>Produktion</b></p> <p>Planeten/Kolonien produzieren IPE's = Ind-Level. Kolonien produzieren Erz = Ind-Level/2 dann Prüfung: 3W6 &lt;= Ind-Level : Erz erschöpft Transporter in Asteroiden können Erz abbauen.</p> <p><b>Kaufen</b></p> <p>Planeten können Einheiten mit tech Level &lt;= Planeten Tech Level kaufen</p> <p><b>Investition</b></p> <p>Planeten können Industrie und Tech-Level um 1 erhöhen oder verringern</p> <p><b>Konvertierung</b></p> <p>1 Erz + 2 IPE = 1-6 IPE's (würfeln) Handelswaren kaufen für IPE 1:1 eigene Handelswaren konvertieren zu IPE's 1:1 Alien Handelswaren konvertieren zu 1-6 IPE's (würfeln) Einheiten verkaufen für die Hälfte ihrer Kosten</p>	<p><b>Aktions Phase</b></p> <p>Spieler bewegen Einheiten, erforschen Raum, kolonisieren Planeten und stellen Kontakt her</p> <p><b>Bewegung</b></p> <p>Spieler Einheiten könne sich in erforschten Hex-Feldern innerhalb ihrer Support Reichweite bewegen. Kreuzer können Support ignorieren. Scouts und Kreuzer können unbekannten Raum erforschen. Frachter können Ressourcen laden/entladen. Ein Frachter muß seine Bewegung beenden, wenn er läd. Wachboote müssen jeden zweiten Zug zu einem freundlichen Planeten/Station . Dannach bewegen sich freie Einheiten</p> <p><b>Erforschung</b></p> <p>Scouts und Kreutzer in unerforschten Hex Felden ziehen nun ein neues Hex</p> <p><b>Kolonisieren</b></p> <p>Kolonie Schiffe können auf unbewohnten Planeten eine neue Kolonie gründen.</p> <p><b>Kontakt</b></p> <p>Einheiten können fremde Einheiten im gleichen Hex-Feld angreifen oder sich mit ihnen verbünden.</p>
---	--

<p><b>Kampf</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Flotte ordnen Zerstörer für Punktfeuer bekannt geben erst der Verteidiger, dann der Angreifer</li> <li>Erstes Feuer für Einheiten mit höchstem Tech Level</li> <li>Treffer Auflösung: Schaden sofort</li> <li>Zweites Feuer</li> <li>Treffer Auflösung: Schaden gleichzeitig</li> <li>Rückzug in angrenzendes Hex Abschirmende Einheiten zurück lassen</li> </ol> <p>Kampfende: ein Seite weg Kein Treffer in 3 aufeinander folgenden Runden</p>	<p><b>Nach dem Kampf</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Gegenangriff <b>oder</b></li> <li>Rückzug Richtung Heimatwelt</li> <li>Bombardierung Schlachtschiff Schaden &gt;= Ind Level : Erfolgreich Ind-Level -1, alle neuen Einheiten weg</li> <li>Planeten Eroberung Landungsboote wählen Planeten Kampfkraft = Tech Level/2 aufgerundet Planet würfelt pro Ind Level 1 x Pro Treffer ein Landungsboot weg (Schilde ignorieren) Landungsboot überlebt = Planet erobert IPE, Erz, HW bleibt, alle neuen Einheiten weg</li> </ol>
---	---



Einheiten Tabelle							
Einheit	Tech	Atk	Def	Shd	Move	Kst	
Handelsware	1	nv	nv	nv	nv	1	
Scout	1	0	1	0	V	6	
<b>Set</b>	Kann unbekannte Hex-Felder erkunden						
Frachter	1	0	1	0	V	4	
<b>Fr</b>	Transportiert bis zu 6 IOU's, Erze, Waren						
Kolonie Schiff	2	0	0	0	V/2	8	
<b>Kol</b>	Kolonisiert unbewohnte Planeten						
Wachboot	2	1	1	0	V+1	2	
<b>WB</b>	Muss jeden 2.ten Zug zu Basis zurück						
System Station	3	0	2	2	V/2	6	
<b>SS</b>	Support für Schiffe bis 4 Hex entfernt						
Landungsboot	4	2	2	1	V	6	
<b>LB</b>	Kann Planeten erobern						
Zerstörer	5	3	3	2	V	10	
<b>Z</b>	Punktfeuer bei Schildopferung						
Region Station	5	0	4	4	V/2	12	
<b>RS</b>	Support für Schiffe bis 6 Hex entfernt						
Kreuzer	6	4	4	3	V	14	
<b>KR</b>	Kann erforschen, braucht kein Support						
Schlachtschiff	7	5	5	4	V	18	
<b>SLS</b>	Bombadiert Planeten						
Galaxy Station	8	0	6	6	V/2	24	
<b>GS</b>	Support für Schiffe bis 8 Hex entfernt						

Variable Bewegungs Rate (V)*								
Zivilisations Level								
	1	2	3	4	5	6	7	8
V	1	1	2	2	3	3	4	4
V/2	1	1	1	1	2	2	2	3

\* Nicht bei Durchbruch Karten (optionale Regeln), dann werden die Antriebs-Verbesserungs Karten statt dieser Tabelle benutzt

Transport Bonus		(nur beim Basisspiel)
Frachter Standort	IPE-Bonus	
Eigene Heimatwelt	Kein Bonus, aber benötigt	
Eigene Kolonie	2 IPE's	
Asteroiden	4 IPE's	
Alien Welt	8 IPE's	

Rebellen Aktion
1-2 kleinerer Level + bei gleichem: Tech
3-4 Station bauen größte mögliche bei Tech 1-2: +Tech
5-6 Kriegsschiff bauen größtes mögliche bei Tech 1: + Tech

Support Reichweite
Heimatwelt 2
Kolonie 2
System Station 4
Region Station 6
Galaxy Station 8

Konvertierung
Erz + 2 IPE = 1-6 IPE

Handel
Eigene HW = 1 IPE
Alien HW = 1-6 IPE

Asteroiden Bergbau
Würfeln + Anzahl der Frachter - 1 für jeden anderen Spieler, der im Hex Asteroiden abbaut
<b>Ergebnis</b>
<= 2 1 Frachter zerstört
3 kein Erz
4 - 6 2 Erz abgebaut
>= 7 4 Erz abgebaut

Tech Level Investition		
Tech Level	Ziv Level	IPE Kost
1 zu 2	1	4
	2	2
	3+	1
2 zu 3	2	9
	3	4
	4	2
	5+	1
3 zu 4	3	16
	4	8
	5	4
	6	2
	7+	1
4 zu 5	4	25
	5	12
	6	6
	7	3
	8	1
5 zu 6	5	36
	6	18
	7	9
	8	4
6 zu 7	6	49
	7	24
	8	12
7 zu 8	7	64
	8	32

Zug Reihenfolge
1. Berserker
2. Ionen Sturm
3. Wahnsinn
4. Piraten
5. Plage Einheiten
6. Plünderer
7. Erz Diebe
8. Raum Amöben
9. Händler

Ind. Level Investition		
Ind Level	Tech Level	IPE Kost
1 zu 2	1	4
	2	2
	3+	1
2 zu 3	1	9
	2	4
	3	2
	4+	1
3 zu 4	1	16
	2	8
	3	4
	4	2
	5+	1
4 zu 5	1	25
	2	12
	3	6
	4	3
	5+	1
5 zu 6	1	36
	2	18
	3	9
	4	4
	5	2
	6+	1
6 zu 7	1	49
	2	24
	3	12
	4	6
	5	3
	6+	1
7 zu 8	1	64
	2	32
	3	16
	4	8
	5	4
	6	2
	7+	1

# InterSpace

## Gebiets Regeln

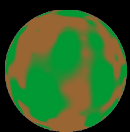
Gebiet	Kosten	Sonstige Effekte
Andere Region	nv	Ersetze das Hex durch LeerRaum und folge der Andere Region Anleitung
Asteroiden	1-Stop	Frachter: Basis Spiel: 4 IOU-Bonus, Standart Spiel: Erz abbauen
Schwarzes Loch	0-Stop	Würfel beim verlassen: Ergebniss <= der Bewegungsrate :Einheit kann ins nächste Hex,dort stoppen
Staubnebel	2	keine
Leerer Raum	1	keine
Nebel	1-Stop	Kein Kampf erlaubt, beim verlassen max 1 Hex weit; Station im Nebel:kein Support möglich
Neutronen Stern	0	Rein und raus in einen Zug = + 1 Bewegungspunkt
Null Raum	1-Stop	Alle Einheiten werden zerstört
Planet	1	Ein neu entdeckter Planet ist unbewohnt und kann kolonisiert werden
Pulsar	1	1 x würfeln für jede Einheit ohne Schild: gerades Ergebnis: Einheit zerstört
Unbekanntes Hex	1-Stop	kann nur durch Scout oder Kreuzer betreten werden (+ Einheiten bei ihnen)
Wurmloch	1	1 Punkt von Wurmloch zu Wurmloch zu Wurmloch, danach normal weiter bewegen.



Geib  
Heimat  
Welt

1	2	3	4
5	6	7	8

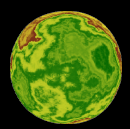
Resourcen &  
Neue Einheiten



Grüne  
Heimat  
Welt

1	2	3	4
5	6	7	8

Resourcen &  
Neue Einheiten



Kor

1	2	3	4
5	6	7	8

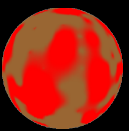
Resourcen &  
Neue Einheiten



Loma

1	2	3	4
5	6	7	8

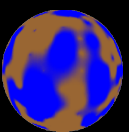
Resourcen &  
Neue Einheiten



Rote  
Heimat  
Welt

1	2	3	4
5	6	7	8

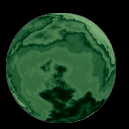
Resourcen &  
Neue Einheiten



Blaue  
Heimat  
Welt

1	2	3	4
5	6	7	8

Resourcen &  
Neue Einheiten



Gurp

1	2	3	4
5	6	7	8

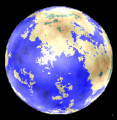
Resourcen &  
Neue Einheiten



Itaria

1	2	3	4
5	6	7	8

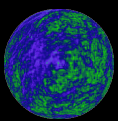
Resourcen &  
Neue Einheiten



**Solne**

1	2	3	4
5	6	7	8

Resourcen &  
Neue Einheiten



**Aital**

1	2	3	4
5	6	7	8

Resourcen &  
Neue Einheiten



**Undor**

1	2	3	4
5	6	7	8

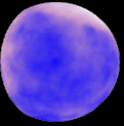
Resourcen &  
Neue Einheiten



**Hypph**

1	2	3	4
5	6	7	8

Resourcen &  
Neue Einheiten



**Enalda**

1	2	3	4
5	6	7	8

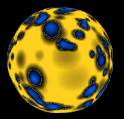
Resourcen &  
Neue Einheiten



**Zorven**

1	2	3	4
5	6	7	8

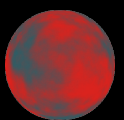
Resourcen &  
Neue Einheiten



**Mewtu**

1	2	3	4
5	6	7	8

Resourcen &  
Neue Einheiten



**Xann**

1	2	3	4
5	6	7	8

Resourcen &  
Neue Einheiten



---

**Planeten Daten**



---

**Planeten Daten**



---

**Planeten Daten**



---

**Planeten Daten**



---

**Planeten Daten**



---

**Planeten Daten**



---

**Planeten Daten**



---

**Planeten Daten**



## Parasiten\*

Mitglieder Deiner Rasse bewohnen Körper von anderen Lebensformen und kontrollieren deren Geist. Sie können sich schnell vermehren und ganze Planeten infizieren.

Du bekommst 5 SP für jeden Planeten, den Du infiziert hast. Dazu kommt 1 SP für jeden Industrie Level unter Deiner Kontrolle.

Mehr Information in den Regeln.



## Baumeister

Deine Leute glauben, dass eine starke und wachsende Wirtschaft der Schlüssel zur Größe ist.

Du bekommst 2 SP für jeden Industrie Level den Du kontrollierst.



## Eroberer

Du bekommst SP für jeden Planeten, bei dem Du zum ersten mal die Kontrolle übernimmst. Die Anzahl der SP ist gleich Industrie + Tech Level des Planeten zum Zeitpunkt der Eroberung.

Dazu kommt 1 SP für jeden Industrie Level unter Deiner Kontrolle.

Du kannst Landungsboote zu einem Preis von 4 IPE's bauen. Behandle Deine Landungsboote immer als Tech Level 3.



## Xenophoben

Deine Art wird durch eine paranoide Angst vor allem Außerirdischen gesteuert.

Du bekommst SP für das zerstören außerirdischer Einheiten. Es gibt 1 SP für ein Kriegsschiff, 2 SP für einen Scout, 4 für eine Station und 8 für ein Kolonieschiff. Dazu gibt es 1 SP für jeden durch bombardieren zerstörten Industrie Level.

Außerdem gibt es 1 SP für jeden kontrollierten eigenen Industrie Level.

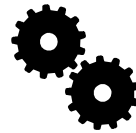


## Krieger

Deine Leute leben, um im Kampf zu sterben - es gibt keinen größeren Ruhm!

Du bekommst 1 SP für jedes eigene Kriegsschiff, das während Deinem Kontakt Zug zerstört wird. Du bekommst keine SP für zerstörte Alien Schiffe oder eigene, die bei Selbst-Verteidigung zerstört werden.

Dazu kommt 1 SP für jeden Industrie Level unter Deiner Kontrolle.



## Techniker

Nichts erregt Deine Rasse mehr als das Besitzen der neusten Spielereien.

Du bekommst 4 SP für jeden Zivilisationslevel, den Deine Rasse erreicht. Beispiel: wenn Dein Zivilisationslevel 6 ist, hast Du 24 SP erreicht.

Dazu kommt 1 SP für jeden Industrie Level unter Deiner Kontrolle.



## Forscher

Du bekommst je 7 SP für das Studium der folgenden Hex Typen: schwarzes Loch, Staubwolke, Neutronenstern, Nebel, Pulsar und Wurmloch. Um SP für einen Typ zu bekommen, musst Du 1 oder mehr Stationen in 1 oder mehr Feldern dieses Typs haben.

Wenn Du keine Station mehr in einem Typ hast, fallen auch die SP weg.

Dazu kommt 1 SP für jeden Industrie Level unter Deiner Kontrolle.



## Royalisten

Deine Leute lieben es, Ihrer königlichen Familie fürstliche Geschenke zu machen.

Während des Kauf-Zuges kann Ihre Heimatwelt SP's kaufen. Der 1. SP, den Sie während des Spiels kaufen, kostet 1 IPE, der 2. kostet 2, der 3. kostet 3, und so weiter. SP-Käufe zählen beim Kauf limit der Welt.

Dazu kommt 1 SP für jeden Industrie Level unter Deiner Kontrolle.



---

Alien Karten



---

Alien Karten



---

Alien Karten



---

Alien Karten



---

Alien Karten



---

Alien Karten



---

Alien Karten



---

Alien Karten

## Rückkehr der Alten



Dein Scout hat die Alten geweckt und sie sind nicht erfreut darüber, wie ihr ihre Technologie genutzt habt.

Du verlierst alle Artefakte, die Du kontrollierst (Kristall, Fabrikation, Antrieb, Schild und Waffen). Diese Karte hat keinen Effekt auf Artefakte, die Du später ziehst.



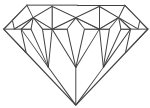
## Berserker

Lege den Berserker Counter in dieses Hex. Dein Scout ist zerstört.

Der Berserker bewegt sich zufällig jede Runde. Würfel, um die Richtung zu ermitteln und ziehe 1 Hex. Er stoppt, wenn er den Kartenrand erreicht.

*Nach* der Bewegung greift er alle Einheiten in dem Hex an und bombardiert Planeten. Er verteidigt sich normal in den Spieler Runden.

## Kristall Artefakt



Dein Scout hat ein wundervolles Kristall Objekt einer alten Rasse entdeckt. Lege den Kristall Counter unter den Scout.

In der Konversions-Phase kannst Du den Kristall auf jeder Heimatwelt/Kolonie in 12 IPE's konvertieren. Lege den Kristall danach ab.



## Todes Station

Lege eine Galaxy Station und 6 Wachboote in das Hex. Dein Scout ist zerstört.

Die Station und die WB's bleiben immer in dem Hex. Die WB's blocken Bewegungen und alle Todes Einheiten verteidigen sich normal.

Die Station hat immer 6 WB's, wenn eine Einheit in das Hex einfliegt, auch wenn vorher WB's zerstört wurden.

## Grauen



Angst vor dem unbekanntem treibt Deine Scout Besatzung in Panik.

Bewege Deinen Scout so viele Felder Richtung Heimatwelt, wie seine Bewegungsrate erlaubt.

In Deinem nächsten Zug kommt die Besatzung wieder zur Besinnung und der Scout kann sich normal bewegen.



## Antriebs-Artefakt

Dein Scout kann den Antrieb eines alten Schiffes bergen. Lege den Antriebs-Counter unter den Scout.

Jede Einheit mit dem Antriebs Artefakt hat eine Bewegungsrate von 5.

## Fabrikations-Artefakt



Dein Scout hat eine Fabrikations-einheit einer alten Rasse geborgen. Lege den Fabrikations-Counter unter den Scout.

Auf einer Heimatwelt / Kolonie produziert das Artefakt 1-6 IPE's (Würfeln) je Produktions-Zug. Es produziert nicht in Runden, in denen es bewegt wurde.

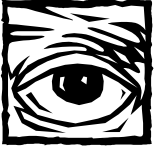


## Spieler

Ein Spieler-Kartell macht Dir ein Angebot, das Du nicht annehmen kannst: Doppelt oder nichts.

Würfel: 1-3: Lege einen zweiten Scout in das Hex, 4-6 Dein Scout ist verloren.

## Einsicht

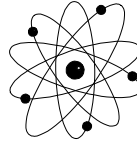


Einsicht in das Universum gibt Deinen Leuten ein tiefes Verständnis für andere Rassen.

Du kannst Dir alle Alien Karten ansehen, aber sie nicht anderen Spielen zeigen.

Wenn nicht mit Alien Karten gespielt wird hat die Karte keinen Effekt, ziehe eine andere.

## Ion Sturm



Lege den Ionen Sturm Counter in das Hex. Der Sturm bewegt sich zufällig 1 Hex jede Runde (Würfel für die Richtung). Er stoppt am Kartenrand.

Vor und nach der Bewegung würfelle 1x für jede Einheit ohne Schilde im Hex. Bei einem geraden Ergebnis ist die Einheit zerstört.

Der Sturm blockt keine Bewegung.

## Wissen



Deine Studien der Hyper-Anomalien in diesem Gebiet bringen eine Technologischen Durchbruch.

Du kannst sofort eine Durchbruch Karte Deine Wahl, die gleich oder unter Deinem Tech Level ist, nehmen.

Wenn nicht mit Durchbruch Karten gespielt wird hat die Karte keinen Effekt, ziehe eine andere.

## Verloren & Gefunden



Wenn dies die erste Verloren & Gefunden Karte ist, die gezogen wurde, lege sie an die Seite und lege den Scout darauf.

Wenn dies die zweite Verloren & Gefunden Karte ist, lege den vorher verlorenen Scout in dieses Hex.

## Verloren & Gefunden



Wenn dies die erste Verloren & Gefunden Karte ist, die gezogen wurde, lege sie an die Seite und lege den Scout darauf.

Wenn dies die zweite Verloren & Gefunden Karte ist, lege den vorher verlorenen Scout in dieses Hex.

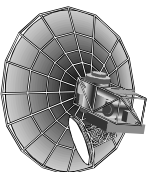
## Verlorene Kolonisten



Du findest ein lange verlorenes Kolonie Schiff.

Lege eins Deiner Kolonie Schiffe in das Hex.

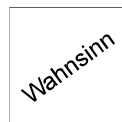
## Verlorene Sonde



Du findest eine verlorene Sonde und lädst ihre Daten. Ziehe sofort neue Hex-Felder, um alle unbekanntes Felder um dieses Hex zu füllen.

Du kannst dabei keine Multiplex Sensoren benutzen. Die neuen Felder führen nie zu Begegnungen oder zu anderen Regionen (neu ziehen).

## Wahnsinn\*



Einsicht in das Universum macht Deine Scout Besatzung wahnsinnig.

Jede Runde bewegt sich der Scout mit max. Geschwindigkeit auf die nächste Einheit zu, Eigene oder Alien. Wenn er das Hex erreicht bringt er die Besatzung des anderen Schiffes dazu, sich selbst zu zerstören. Dein Scout ist ebenfalls zerstört.

Details in den Regeln.



## Händler



Raum Händler bieten Dir an, Deinen Scout gegen eine beliebige andere Einheit, außer einem Kolonie Schiff, zu tauschen.

Der Tech Level der neuen Einheit muss kleiner oder gleich deinem Zivilisations-Level sein.

## Meteor Sturm



Dein Scout ist bei einem unglücklichen Zwischenfall zerstört. Solche Dinge passieren.

## Piraten\*



Lege den Piraten Counter in das Hex. Jede Runde fliegt er mit Speed 3 zu nächsten Frachter. Sind 2 oder mehr Frachter gleich weit weg, wähle einen. Wenn die Piraten den Frachter erreicht haben, stehlen sie *alle* Fracht. War der Frachter leer, würfelle: gerades Ergebnis: der Frachter wird zerstört. Details in den Regeln.

## Seuche\*



Deine Besatzung wird mit einer fürchterlichen Raumseuche infiziert. Du verlierst die Kontrolle und der Scout wird zu einer Seuchen-Einheit. Diese bewegt sich zufällig 1 Hex jede Runde. Werfe dann 2 Würfel für jede Einheit in dem Hex. Sind beide Ergebnisse gerade, wird die Einheit auch zu einer Seuchen-Einheit. Details in den Regeln.

## Aufrüstung



Eine Roboter Kultur entscheidet, das Dein Scout ein Upgrade braucht. Ersetze den Scout Counter durch den Scout+. Seine Bewegungsrate ist nun V+1, sein Tech Level 6, die Verteidigungsstärke 4 und er hat 3 Schilde.

Wenn die Einheit ein Kreuzer war hat die Karte kein Effekt, es wird aber auch keine neue gezogen.

## Plünderer\*



Lege den Plünderer Kreuzer in das Hex. Jede Runde fliegt der Kreuzer mit Speed 3 zum nächsten bewohnten Planeten. Sind 2 gleich weit weg, wähle einen.

Wenn er das Hex erreicht hat, plündert er alle IPE's. Wenn der Planet keine hatte, würfelle. Wenn das Ergebnis gerade ist, reduziere der Industrie Level des Planeten um 1, aber nie auf 0. Details in den Regeln.

## Rückweisung



Höhere Wesen entscheiden, das Deine Leute es noch nicht wert sind, die Geheimnisse des Universums zu entschlüsseln.

Bewege den Scout direkt zu Deiner Heimatwelt. Gehe nicht über Los, ziehe nicht 1000€ ein.

## Erz Diebe\*



Lege den Frachter in das Hex. Jede Runde fliegt er mit Speed 3 zum nächsten Asteroidenfeld. Sind 2 gleich weit weg, wähle eins.

Wenn der Frachter in einem Asteroiden Hex ist, dann ziehen alle Spieler in diesem Hex 2 von ihrem Bergbau Wurf ab.

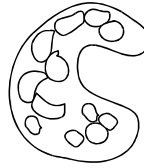
Details in den Regeln.

## Schild Artefakt



Dein Scout rettet ein Schild Generator von einem alten Schiff. Lege den Schild Counter unter den Scout. Jede Einheit mit dem Schild Artefakt bekommt einen extra Schild vor jedem Kampf, selbst wenn sie noch keinen hatte. Dazu regeneriert sie einen *verlorenen* Schild jede Kampfrunde.

## Raum Amöbe\*



Lege den Amöben Counter in das Hex. Deinem Scout passiert nichts. Wenn sich ein Kolonie Schiff im Amöben Hex befindet, frisst die Amöbe das Schiff und bewegt sich nicht. Ist ein Kolonieschiff max. 2 Hex weit entfernt, bewegt sich die Amöbe 1 Hex darauf zu. Ist kein Kolonie Schiff in der Nähe bewegt sich die Amöbe 1 Hex in zufälliger Richtung. Details in den Regeln.

## Dimensions Portal



Dein Scout aktiviert ein uraltes Portal. Es wird zerstört und Dein Scout wird versetzt. Wähle zufällig eine Heimatwelt. Würfele für die Richtung und noch mal für die Entfernung. Lege den Scout in das Hex in der gewürfelten Richtung und Entfernung. Wenn der Scout dabei außerhalb der Karte landet, stoppe am Kartenrand.



## Stasis

Dein Scout ist in einer Zeit Anomalie gefangen. Er muss in dem Hex bleiben, bis er befreit wird. Jede Einheit, die in das Hex kommt, hat die Wahl den Scout zu befreien. Es gibt keinen weiteren Effekt auf die befreiende Einheit und den Scout.

## Telepaten



Eine Raumfahrende Rasse von Telepaten verrät Deine Geheimnisse. Du musst Deine Alien Karte zeigen und für den Rest des Spiels offen liegen lassen. Wenn ohne Alien Karten gespielt wird hat die Karte kein Effekt. Ziehe eine neue.



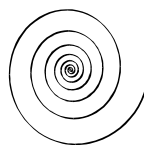
## Zeitsprung

Ein Zeitreise Experiment in der Zukunft Deiner Rasse lässt eine fortschrittliche Einheit in Deiner Zeit stranden. Lege eine neue Einheit Deiner Wahl in das Hex. Der Tech Level der Einheit kann  $max \frac{2}{\text{ü}}$  über Deinem Zivilisations-Level sein.

## Händler\*



Lege den Handelsfrachter mit Handelswaren in das hex. Jede Runde fliegt er mit Speed 3 zum nächsten bewohnten Planeten. Sind 2 gleich weit weg, wähle einen. Einmal da tauscht der Händler bis zu 6 Waren gegen Waren einer anderen Farbe. Details in den Regeln.



## Unstabiles Wurmloch

Rolle einen Würfel und bewege Deinen Scout zu dem Wurmloch:

- |                |               |
|----------------|---------------|
| 1: Aleph Prime | 2: Aleph Null |
| 3: Bet Prime   | 3: Bet Null   |
| 4: Vet Prime   | 4: Vet Null   |

Wenn das Wurmloch noch nicht platziert ist, entferne den Scout. Wenn das Wurmloch entdeckt wird, lege den Scout darauf.

## Waffen Artefakt



Dein Scout rettet eine Waffe von einem alten Schiff. Lege das Waffen Artefakt unter den Scout.

Jede Einheit mit dem Waffen Artefakt hat einen Kampfwert von 5. Jede Einheit kann die Waffe zur Verteidigung nutzen, aber nur Kriegsschiffe können damit angreifen.



## Weisheit

Deine Entdeckung der fundamentalen Natur des Universums bringt Dein Volk dazu, seine Werte komplett zu überdenken.

Lege Deine Alien Karte ab und ziehe einen neue.

Wenn keine Alien Karten benutzt werden ziehe eine neue Begegnungs-Karte.

## Wunder

Wunder

Deine Scout Besatzung bewundert den faszinierenden Glanz und die Anordnung der Sterne dieser Region. Der Scout kann sich in der nächsten Runde nicht bewegen.

Verschwunden

## Verschwunden

Die Besatzung Deines Scouts ist auf mysteriöse Weise verschwunden. Das Schiff ist ok.

Der nächste Spieler, der in dieses Feld fliegt kann den Scout durch einen seiner Farbe ersetzen.



---

Begegnungen



---

Begegnungen



---

Begegnungen



---

Begegnungen



---

Begegnungen



---

Begegnungen



---

Begegnungen



---

Begegnungen

## Alte Ruinen



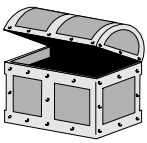
Die Entdeckung von alten Ruinen führt zu starken technologischen Vorteilen. Die Tech Level Kosten für diesen Planeten werden so berechnet, als wäre der Ziv-Level 1 höher.

## Vergnügungs-Welt



Psycho-Aktive Chemikalien in der Luft machen Deine Kolonisten glücklich, aber dumm. Wenn der Tech Level dieser Welt erhöht wird, berechne die Kosten so, als wenn der Ziv-Level 1 niedriger ist als tatsächlich. Es gibt keinen Effekt, wenn der Ziv-Level 1 ist.

## Verlorener Schatz



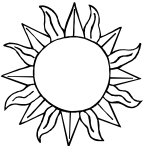
Deine Kolonisten entdecken den sagenhaften verlorenen Schatz des Raum-Piraten Mack M'Ahn. Diese Kolonie startet mit 12 zusätzlichen IPE's, also zusammen 18 IPE.

## Paradies



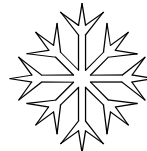
Die idyllische Umgebung auf diesem Planeten bringt Deine Kolonisten dazu, ihn furchtlos zu verteidigen. Solange Du diese Kolonie kontrollierst haben Deine Wachboote eine Kampfrate von 2 in diesem Hex.

## Schöne Welt



Das Ideale Klima dieses Planeten fördert das Wachstum und die Entwicklung der Kolonie. Bei einer Erhöhung des Industrie Levels berechne die Kosten, als wenn der Tech Level 1 höher ist als tatsächlich.

## Eiswelt



Das kalte, brutale Klima dieser Welt stört das Wachstum und die Entwicklung der Kolonie. Wenn der Industrie Level dieser Welt erhöht wird, berechne die Kosten so, als wenn der Tech Level 1 niedriger ist als tatsächlich. Es gibt keinen Effekt, wenn der Tech Level 1 ist.

## Mineralien Welt



Die extremen Mineralien Ressourcen dieses Planeten lassen ihn immer Erz produzieren. Wenn die Kolonie Erz produziert wird nicht mit 2 Würfeln gewürfelt. Die Kolonie hat immer Erz.

## Grüne Welt



Das Fehlen von Mineralien verhindert den Bergbau auf diesem Planeten. Die Kolonie produziert niemals Erz.



## Fehlstart !

Deine Kolonisten haben die falschen Geräte für diese Welt eingepackt.  
Die Kolonie startet mit 0 IPE's, Industrie Level 1 und Tech Level 1.



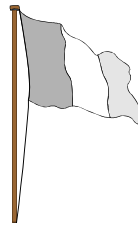
## Pioniergeist

Deine Kolonisten sind besonders hart und arbeitswillig.  
Diese Kolonie startet mit 6 IPE's, Industrie und Tech Level starten mit 2.



## Gefährliche Eingeborene

Die Kolonie kann ihren Industrie und Tech Level nur erhöhen, wenn sich in diesem Hex ein eigenes Kriegsschiff oder ein Landungsboot befindet.



## Rebellen\*

Die Kolonie erklärt sofort ihre Unabhängigkeit von der Heimatwelt.  
Alle Einheiten, die sich im Moment in diesem Hex befinden laufen zu den Rebellen über.  
Details in den Fortgeschrittenen Regeln.



---

Kolonisation



---

Kolonisation



---

Kolonisation



---

Kolonisation



---

Kolonisation



---

Kolonisation



---

Kolonisation



---

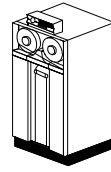
Kolonisation



## Schwertransport (2)

**Neun Ressourcen:** Deine können 9 Ressourcen statt der üblichen 6 befördern.

**Bergbau:** Für jede Schwertransport Karte, die Du hast, addiere 1 zu Deinem Bergbau-Wurf.



## Nav Computer (2)

**Asteroiden:** Deine Einheiten müssen nicht stoppen, wenn sie in ein Asteroiden Feld einfliegen.

**Schwarze Löcher:** Ihre Einheiten behandeln schwarze Löcher wie Neutronensterne.

**Pulsare:** Ihre Einheiten sind vor Pulsare geschützt.

## Stören\* (3)



**Treffer:** Wenn Du 1 oder mehr Scouts in Deiner Flotte hast, dann kannst Du vor jeder Kampfrunde für jeden Ziv-Level 1 Würfel rollen. Streiche 1 Treffer für jedes gerade Ergebnis.

**Zone 0 / 1:** Der Angreifer kann seine Scouts in Zone 0 oder 1 stellen. Ein Scout kann nur aus Zone 0 oder 1 stören. Details in den Regeln.



## Multiplex Sensoern (3)

**Neu ziehen:** Wenn Du ein Hex-Feld ziehst kannst Du es zurücklegen und ein anderes ziehen. Du mußt das sofort Entscheiden bevor Du andere Felder ziehst. Du kannst nur einmal jede Runde neu ziehen.

**Karten:** Einmal pro Spiel kannst Du eine Begegnungs- und eine Kolonisationskarte zurück legen und neu ziehen.

## Bessere WB's (4)



**Erstes Feuer:** Wenn in einer Kampfrunde entschieden wird welche Einheit zuerst feuert, behandle Deine Wachboote, als wäre ihr Tech Level gleich Deinem Ziv-Level. Für alles andere ist ihr Tech Level 2.



## Reparatur Roboter (4)

**Reparatur:** Wenn Du einen Kampf gewonnen hast, würfelle einmal für jede Deiner zerstörten Einheiten. Wenn das Ergebnis gerade ist, dann ist die Einheit repariert und wird zurück auf das Kampf-Hex gestellt.

**SP's:** Reparierte Einheiten zählen weiter als zerstört, wenn nach dem Kampf Siegpunkte gezählt werden.

## Raketen (5)



**Raketen Runde:** Vor der ersten Kampfrunde können Deine angreifenden oder verteidigenden Kriegsschiffe und Stationen einmal feuern. Wenn Dein Gegner nicht ebenfalls Raketen hat, dann können zerstörte Einheiten nicht zurück feuern.

**Keine Zonen:** Einheiten werden in der Raketen Runde nicht in Zonen eingeteilt. Dein Gegner muß Raketen Treffer auf alle Einheiten verteilen.



## Zug Strahlen (5)

**Übernahme:** Wenn Du einen Kampf gewonnen hast kannst Du einmal für jedes überlebende Kriegsschiff und jede Station würfeln. Bei einem geraden Ergebnis kann die Einheit eine zerstörte Gegnerische mit gleichem oder kleineren IPE-Wert übernehmen. Ersetze die Einheit durch eine gleiche Eigene. Übernommene Einheiten zählen bei SP weiter als zerstört. Übernommene Frachter behalten ihre Fracht.



## Tarn Tech (6)

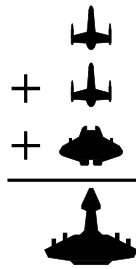


**Abwehr erstes Feuer:** Gegnerische Einheiten bekommen in Kampfunden kein erstes Feuer mehr.

**Gegnerische Tarnung:** Wenn beide Spieler Tarn Tech haben bekommt keine Einheit erstes Feuer.

**Raketen:** Reduziere in der Raketen Runde die Kampfstärke aller gegnerischen Einheiten, die Raketen auf Dich feuern, um 1.

## Modulare Einheiten\*(6)



**Ökonomie Phase:** In der Ökonomie Phase kannst Du Einheiten durch andere mit gleichem oder kleinerem IPE-Wert ersetzen.

**Kampf:** In der Rückzugsrunde jedes Kampfes kannst Du größere Einheiten zu WB's zerteilen oder WB's zu größeren Einheiten zusammen setzen. Details in den Regeln.

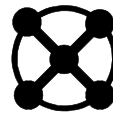
## Plasma Kanonen (7)



**Mehrfach Feuer:** Deine verteidigenden Stationen können einmal für jeden Kampfwert feuern. In anderen Worten: System Stationen feuern 2 x, Region Stationen 4 x und Galaxy Stationen 6x.

**Raketen:** Deine Stationen haben kein mehrfach Feuer in der Raketen Runde.

## Sternen Tor (7)



**Springen:** Deine Einheiten können für einen Bewegungspunkt von einer Station direkt zu einer anderen springen (und sich danach weiter bewegen). Die Stationen müssen beide in der Supportreichweite der jeweils anderen sein.

**Ressourcen:** Ressourcen könne nur springen, wenn sie an Bord eines Frachters sind.

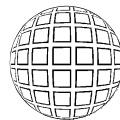
## Nova Bomben (8)



**Kolonie Schiffe:** Du darfst keine Kolonie Schiffe mehr bauen, diese Counter sind jetzt Nova Bomben (NB). Eine NB hat die gleichen Werte wie ein Kolonie Schiff, nur der Tech Level ist 8.

**Explosion:** Du kannst eine NB jederzeit explodieren lassen, solange keine anderen Einheiten im Hex sind. Das Hex wird aus dem Spiel entfernt. Es kommt nicht in die Box. Das leere Feld wird als Null Raum behandelt.

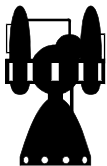
## Planeten Schild (8)



**Schilde:** Deine Tech Level 8 Planeten können durch nichts angegriffen oder erobert werden, inklusive Nova Bomben und Amöben.

**Einheiten:** Jede Einheit kann über oder unter dem Schild sein. Einheiten darunter können weder angreifen noch angegriffen werden. Einheiten darüber können normal kämpfen, sich aber unter den Schild zurückziehen ohne Absicherungs-Einheiten zurück zu lassen.

## Antriebs-Plus (A)



**Variable Bewegungsrate:** Deine Bewegungsrate ist 1 plus die Anzahl Deiner Antriebs Plus Karten.

**Karten Limit:** Du kannst keine Antrieb Plus Karten ziehen, wenn mehr als die Hälfte Deiner Durchbruch Karten Antrieb Plus Karten sind.

## Antriebs-Plus (A)



**Variable Bewegungsrate:** Deine Bewegungsrate ist 1 plus die Anzahl Deiner Antriebs Plus Karten.

**Karten Limit:** Du kannst keine Antrieb Plus Karten ziehen, wenn mehr als die Hälfte Deiner Durchbruch Karten Antrieb Plus Karten sind.



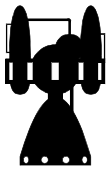
### Antriebs-Plus (A)

**Variable Bewegungsrate:** Deine Bewegungsrate ist 1 plus die Anzahl Deiner Antriebs Plus Karten.  
**Karten Limit:** Du kannst keine Antrieb Plus Karten ziehen, wenn mehr als die Hälfte Deiner Durchbruch Karten Antrieb Plus Karten sind.



### Antriebs-Plus (A)

**Variable Bewegungsrate:** Deine Bewegungsrate ist 1 plus die Anzahl Deiner Antriebs Plus Karten.  
**Karten Limit:** Du kannst keine Antrieb Plus Karten ziehen, wenn mehr als die Hälfte Deiner Durchbruch Karten Antrieb Plus Karten sind.



### Antriebs-Plus (A)

**Variable Bewegungsrate:** Deine Bewegungsrate ist 1 plus die Anzahl Deiner Antriebs Plus Karten.  
**Karten Limit:** Du kannst keine Antrieb Plus Karten ziehen, wenn mehr als die Hälfte Deiner Durchbruch Karten Antrieb Plus Karten sind.



### Antriebs-Plus (A)

**Variable Bewegungsrate:** Deine Bewegungsrate ist 1 plus die Anzahl Deiner Antriebs Plus Karten.  
**Karten Limit:** Du kannst keine Antrieb Plus Karten ziehen, wenn mehr als die Hälfte Deiner Durchbruch Karten Antrieb Plus Karten sind.



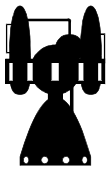
### Antriebs-Plus (A)

**Variable Bewegungsrate:** Deine Bewegungsrate ist 1 plus die Anzahl Deiner Antriebs Plus Karten.  
**Karten Limit:** Du kannst keine Antrieb Plus Karten ziehen, wenn mehr als die Hälfte Deiner Durchbruch Karten Antrieb Plus Karten sind.



### Antriebs-Plus (A)

**Variable Bewegungsrate:** Deine Bewegungsrate ist 1 plus die Anzahl Deiner Antriebs Plus Karten.  
**Karten Limit:** Du kannst keine Antrieb Plus Karten ziehen, wenn mehr als die Hälfte Deiner Durchbruch Karten Antrieb Plus Karten sind.



### Antriebs-Plus (A)

**Variable Bewegungsrate:** Deine Bewegungsrate ist 1 plus die Anzahl Deiner Antriebs Plus Karten.  
**Karten Limit:** Du kannst keine Antrieb Plus Karten ziehen, wenn mehr als die Hälfte Deiner Durchbruch Karten Antrieb Plus Karten sind.



### Antriebs-Plus (A)

**Variable Bewegungsrate:** Deine Bewegungsrate ist 1 plus die Anzahl Deiner Antriebs Plus Karten.  
**Karten Limit:** Du kannst keine Antrieb Plus Karten ziehen, wenn mehr als die Hälfte Deiner Durchbruch Karten Antrieb Plus Karten sind.



---

Tech Durchbruch



---

Tech Durchbruch



---

Tech Durchbruch



---

Tech Durchbruch



---

Tech Durchbruch



---

Tech Durchbruch



---

Tech Durchbruch



---

Tech Durchbruch