WEI-HWA HUANG und TOM LEHMANN

Roll for the Galaxy

Erschaffe dein Würfelimperium!

***Roll for the Galaxy* ist ein Würfelspiel, in dessen Verlauf 2 bis 5 Spieler Weltraum-Imperien aufbauen. Die Würfel stehen für die Arbeiter, die Technologien entwickeln, Welten besiedeln und Güter verbrauchen. Der Spieler, der seine Arbeiter am besten einsetzt und das erfolgreichste Imperium errichtet, wird das Spiel gewinnen!**

ÜBERSICHT

Bei ***Roll for the Galaxy*** erschafft jeder Spieler eine die Galaxis umspannende Zivilisation. Jede Runde wirbt er *Arbeiter* an, die durch Würfel dargestellt werden, mit denen er Welten besiedelt und Entwicklungen erforscht, die durch Plättchen dargestellt werden.

Zu Beginn jeder Runde würfelt jeder Spieler geheim seine *Arbeiter*, um zu sehen, welche Aufgaben sie in dieser Runde übernehmen können. Mit 1 dieser *Arbeiter* muss jeder Spieler 1 der 5 Phasen *auswählen*. Dann decken alle Spieler ihre *Arbeiter* auf. Nur die Phasen, die von den Spielern ausgewählt wurden, werden in der Reihenfolge ihrer römischen Ziffern gespielt.

Alle *Arbeiter*, die ihre Aufgabe erfüllt haben, gehen wieder in die *Bevölkerung* der Spieler zurück.

Nachdem alle gewählten Phasen gespielt wurden, verwaltet jeder Spieler sein Imperium. Er gibt *Galaktische Krediteinheiten* aus, um aus der *Bevölkerung* Arbeiter *anzuwerben*, die er in seinen Würfelbecher legt. Mit diesen *Arbeitern* würfelt er in der nächsten Runde.

Der Spieler, der seine *Arbeiter* am besten einsetzt, wird das größte Weltraum-Imperium aus Welten, Entwicklungen und Siegpunkt-Chips errichten und damit das Spiel gewinnen!

Erkunden: Erhalte neue Plättchen oder Galaktische Krediteinheiten.

Entwickeln: Entwickle Technologien, um Spielregeln zu ändern.

Siedeln: Besiedle Welten, um mehr Würfel zu erhalten und mehr Lagerplatz für Güter zu bekommen.

Produzieren: Produziere Güter auf Welten, um sie später verladen zu können.

Verladen: Verlade Güter, um sie in Galaktische Krediteinheiten oder Siegpunkte umzuwandeln.

***Die 5 Phasen in* Roll for the Galaxy**

SPIELMATERIAL

- 5 Würfelbecher
- 5 Krediteinheiten-Marker
- 5 Ablagetafeln
- 5 Sichtschirme
- 5 Phasenstreifen
- 9 Fraktions-Plättchen (einseitig, doppelt breit, mit schwarz markierten Ecken, mit Nummern von 1 bis 9)
- 9 Plättchen „Heimatwelt“ (quadratisch, einseitig, mit schwarz markierten Ecken)
- 111 Spezial-Würfel (siehe Übersicht im Kasten rechts)
- 55 Spiel-Plättchen (quadratisch, doppelseitig: Welt (◯) / Entwicklung (◇))
- 1 Stoffbeutel
- 33 Siegpunkt-Chips:
  - 20 kleine Chips zu je 1 Siegpunkt (SP)
  - 8 mittelgroße Chips zu je 5 Siegpunkten (SP)
  - 5 große Chips zu je 10 Siegpunkten (SP)
- 5 Phasenanzeiger (quadratisch, mit großen Symbolen der Phasen)

- Heimatwürfel (weiß, 25 Stück)
- Militärwürfel (rot, 22 Stück)
- Konsumwürfel (lila, 9 Stück)
- Luxusartikelwürfel (blau, 20 Stück)
- „Seltene Elemente“-Würfel (braun, 14 Stück)
- Genewürfel (grün, 12 Stück)
- „Alien-Technologie“-Würfel (gelb, 9 Stück)
- Dieses Symbol steht für einen beliebigen Würfel

Die Würfel – Farben und Verteilung

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: **ersatzteilservice@pegasus.de**. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus-Spiele-Team.

SPIELVORBEREITUNG

1 Legt in der Tischmitte bereit:

Den Stoffbeutel mit den 55 Spiel-Plättchen (Sie werden ab sofort nur noch Plättchen genannt.)

alle Würfel

SP-Chips

Phasenanzeiger
(Seite mit X oben, in numerischer Reihenfolge)

Allgemeiner Vorrat

Legt 12 SP pro Spieler in 1er SP- und 5er SP-Chips in den Allgemeinen Vorrat:

Spieler	SP
2	24
3	36
4	48
5	60

Legt die 10er SP-Chips an die Seite (nicht in den Vorrat!). Sie werden nur in der letzten Runde benötigt. Legt die übrigen Chips zurück in die Schachtel.

2 Gebt jedem Spieler:

- 1 Würfelbecher (in seiner Spielerfarbe)
- 1 Krediteinheiten-Marker (in seiner Spielerfarbe)
- 1 Ablagetafel: Stelle den Krediteinheiten-Marker auf das Feld 1 ($).
- 1 Sichtschirm
- 1 Phasenstreifen
- Plättchen für die Startauslage (siehe rechts)

Startauslage

Fraktions-Plättchen

Plättchen „Heimatwelt“

Ablagetafel

Krediteinheiten-Marker auf “1$”

Verteilt an jeden Spieler jeweils verdeckt 1 Fraktions-Plättchen und 1 Plättchen „Heimatwelt“. Legt die übrigen Fraktions-Plättchen und Heimatwelten zurück in die Schachtel.

Jeder Spieler deckt seine Plättchen auf und legt sie vor seine Ablagetafel. Sie sind der Anfang seiner **Auslage**.

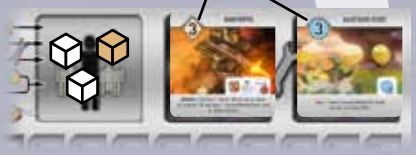
Sichtschirm

Phasenstreifen (hinter dem Sichtschirm)

Würfelbecher

Legt nicht benötigtes Spielmaterial zurück in die Schachtel.

Kosten



Die Ablagetafel der Spieler teilt sich auf in:

Bevölkerung (mit Würfeln)

Konstruktionszone (Entwicklungen links, Welten rechts)

3 Jeder Spieler zieht Plättchen:

Ziehe 2 Plättchen aus dem Beutel und lege sie auf die beiden Felder in der Konstruktionszone auf deiner Ablagetafel. Lege 1 Plättchen mit der Entwicklung-Seite ◇ nach oben auf das linke Feld und 1 Plättchen mit der Welt-Seite ◯ nach oben auf das rechte Feld. Auf diesen beiden Feldern entstehen im Spielverlauf Stapel mit Plättchen von Entwicklungen, die du fertigstellen musst, und von Welten, die du besiedeln musst, um sie in deine Auslage zu legen.

In den ersten Spielen sollte jeder seine Plättchen so herum drehen, dass das eine die Entwicklung mit den geringsten Kosten zeigt und das andere die Welt mit den geringsten Kosten zeigt. Nach einigen Spielen kann jeder selbst entscheiden, mit welcher der beiden möglichen Kombinationen aus Entwicklung und Welt er beginnen möchte.

4 Jeder Spieler nimmt sich Würfel:

a. Lege 3 Heimatwürfel (weiß) in deinen Becher ( ).

b. Lege 2 Heimatwürfel (weiß) in deine *Bevölkerung* ( ).

c. Nimm alle Würfel, die du bei Spielbeginn durch Welten in deiner *Auslage* erhältst. Lege sie, wie jeweils auf der Welt angegeben, in deine *Bevölkerung* ( ), in deinen Würfelbecher ( ) oder als Gut ( ) auf die entsprechende Welt.

Nimm dir keine Würfel für die Welt in deiner Konstruktionszone! Du bekommst diese Würfel erst, wenn du die Welt besiedelt hast und in deine Auslage legst.

Gut

Heimatwelt

Hinweise

- Neue Würfel kommen immer aus dem Allgemeinen Vorrat.
- Die Würfel für dein Fraktions-Plättchen und deine Heimatwelt erhältst du nur bei der Spielvorbereitung!
- Für die Heimatwelt *Sterbende Welt* erhältst du keine Würfel. Stattdessen bekommst du 8 Galaktische Krediteinheiten statt nur 1.
- Die Fraktion *Zerstörte Kolonie* besteht aus 2 Welten. Du erhältst die Würfel von beiden Welten.

DAS SPIEL IM DETAIL

Roll for the Galaxy verläuft über mehrere Runden. Eine Runde besteht aus folgenden 5 Schritten:

- **Würfeln**
- **Zuordnen**
- **Aufdecken**
- **Phasen** – spielt die *gewählten* Phasen in der vorgegebenen Reihenfolge
- **Imperium verwalten**

Jeder Schritt wird von allen Spielern gleichzeitig ausgeführt.
Wichtig: Jeder Spieler kann nur auf sein eigenes Spielmaterial zugreifen. Er nimmt niemals Würfel oder Plättchen von Mitspielern.

Am Ende jeder Runde überprüft ihr, ob eine oder beide *Bedingungen für das Spielende* (siehe Seite 8: Imperium verwalten) erfüllt sind. Ist das nicht der Fall, spielt ihr eine weitere Runde.

Ist dies der Fall, endet das Spiel am Ende dieser Runde und ihr zählt die Siegpunkte der Spieler. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

Phase I: Erkunden

Phase II: Entwickeln

Phase III: Siedeln

Phase IV: Produzieren

Phase V: Verladen

SCHRITT 1: WÜRFELN

Alle Spieler würfeln hinter ihren Sichtschirmen gleichzeitig 1x ihre *Arbeiter* (= die Würfel in ihren Würfelbechern).

SCHRITT 2: ZUORDNEN

Zuerst müssen hinter den Sichtschirmen die gewürfelten *Arbeiter* den Phasen zugeordnet werden, deren Symbol sie zeigen, indem die Würfel jeweils unterhalb des entsprechenden Symbols des Phasenstreifens gelegt werden. Würfel, die ✱ zeigen, sind *Joker*. Sie dürfen beliebigen Phasen zugeordnet werden. Man darf auch mehrere Joker derselben Phase zuordnen.

Das Symbol ? in dieser Anleitung und auf einigen Plättchen steht für einen Arbeiter, der einer Phase zugeordnet ist.

Phase auswählen: Jeder Spieler muss nun 1 Phase auswählen, indem er 1 Arbeiter **seiner Wahl** auf 1 Feld seiner Wahl auf dem Phasenstreifen setzt. Dieser *Arbeiter* muss nicht das Symbol der gewählten Phase zeigen!

Damit ist dieser Arbeiter der gewählten Phase zugeordnet. Er wird nun so behandelt, als würde er das Symbol dieser Phase zeigen. Das tatsächlich gewürfelte Symbol hat keine Bedeutung mehr.

Zur Erinnerung: Es werden nur die Phasen gespielt werden, die von den Spielern in diesem Schritt ausgewählt wurden! (Siehe Seite 4: Phasen)

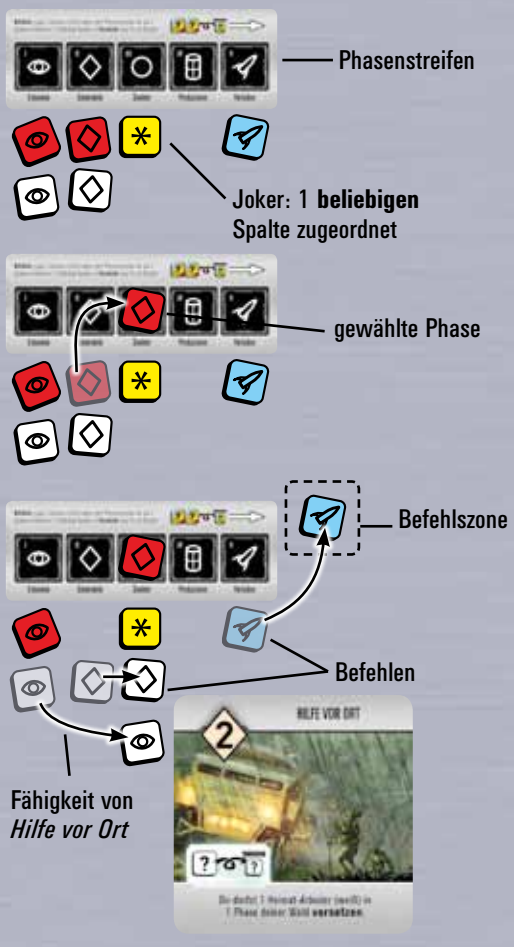
Versetzen: Die Fähigkeiten einiger Entwicklungen erlauben es dem Spieler, *Arbeiter* von ihrer Phase in andere Phasen zu **versetzen**. Dazu legt er den Würfel, den er **versetzen** möchte, in die Spalte unter der neuen Phase ?, unabhängig davon, welches Symbol der Würfel zeigt.

> **Befehlen:** Dies ist eine **Versetzen**-Fähigkeit, die jeder Spieler bereits zu Spielbeginn besitzt. Sie ist nicht an seine Plättchen gekoppelt. Sie wird auch auf dem Phasenstreifen oben beschrieben. Zum **Befehlen** muss der Spieler 1 Arbeiter seiner Wahl nehmen und ihn oben rechts neben den Pfeil auf dem Phasenstreifen legen. Das ist die Befehlszone. Das erlaubt ihm, 1 anderen bereits zugeordneten Arbeiter in 1 andere Spalte seiner Wahl zu **versetzen**. Der Würfel, der in die Befehlszone gelegt wurde, kommt nach dem **Aufdecken** zurück in den Würfelbecher (siehe Seite 4: Aufdecken) statt in die Bevölkerung.

Jede **Versetzen**-Fähigkeit, auch das **Befehlen**, kann nur 1x pro Runde genutzt werden! Enthält eine Fähigkeit die Formulierung „du darfst" in irgendeiner Form, steht es dem Spieler frei, ob er diese Fähigkeit nutzen möchte.

Wenn alle Spieler ihre Arbeiter zugeordnet, 1 Phase gewählt und eventuell ihre **Versetzen**-Fähigkeiten genutzt haben, folgt der nächste Schritt.

Schnellere Spieler sollten an dieser Stelle eine kurze Pause machen, bis alle Mitspieler bereit sind. Die Spieler sollten sich einigen, wie sie den anderen zeigen, dass sie bereit sind. Sie können beispielsweise den Würfelbecher mitten vor ihren Sichtschirm stellen.



*Entwicklung mit **Versetzen**-Fähigkeit*

Tipp: Lege den **versetzten** Arbeiter in die neue Spalte, ohne das gewürfelte Symbol zu ändern. So kannst du den Vorgang leichter rückgängig machen, falls du dich anders entscheidest.

SCHRITT 3: AUFDECKEN

Alle Spieler decken ihre zugeordneten *Arbeiter* auf, indem sie ihre Sichtschirme zur Seite legen. Nun sagt jeder Spieler laut an, welche Phase er gewählt hat. Die Phasenanzeiger der gewählten Phasen werden umgedreht, so dass die Seite ohne „X“ zu sehen ist.

2-Spieler-Spiel: Würfle nun mit 1 Heimatwürfel (weiß) aus dem Allgemeinen Vorrat. Zeigt der Würfel eine nicht gewählte Phase, drehe auch diesen Phasenanzeiger um. Diese Phase wird in dieser Runde ebenfalls gespielt. Der Würfel kommt wieder zurück in den Allgemeinen Vorrat.

Alle Arbeiter, die Phasen zugeordnet sind, die in dieser Runde nicht gewählt wurden, und alle Würfel aus der **Befehlszone** der Spieler kommen sofort zurück in die Würfelbecher der Spieler.

SCHRITT 4: PHASEN

Jetzt werden die Phasen in numerischer Reihenfolge gespielt. In jeder Phase führen alle Spieler ihre Handlungen gleichzeitig aus. Dabei setzen sie alle *Arbeiter* ein, die sie dieser Phase zugeordnet haben. Das gilt auch für den *Arbeiter*, mit dem sie die Phase ausgewählt haben.

Wichtiger Hinweis: Fähigkeiten einer gespielten Phase werden auch dann aktiv, wenn du ihr keine Arbeiter zugeordnet hast!

Je nachdem welcher Phase ein *Arbeiter* zugeordnet wurde, besitzt er nun eine andere Funktion:

I : Ein *Arbeiter* der Phase *Erkunden* wird zum ***Kundschafter:***
Setze ihn zum **Aufklären** ein, um neue Plättchen für deine Konstruktionszone zu ziehen.
oder
Setze ihn zum **Sammeln** ein, um 2 Galaktische Krediteinheiten zu erhalten.

II : Ein *Arbeiter* der Phase *Entwickeln* wird zum ***Entwickler:***
Er entwickelt die oberste Entwicklung auf dem Stapel in deiner Konstruktionszone weiter. Lege fertige Entwicklungen in deine Auslage.

III : Ein *Arbeiter* der Phase *Siedeln* wird zum ***Siedler:***
Er besiedelt die oberste Welt auf dem Stapel in deiner Konstruktionszone. Lege vollständig besiedelte Welten in deine Auslage.

IV : Ein *Arbeiter* der Phase *Produzieren* wird zum ***Produktionsarbeiter:***
Er produziert 1 Gut auf 1 Welt in deiner Auslage, deren Symbol nicht grau ist. Lege ihn selbst als Gut auf die entsprechende Welt.

V : Ein *Arbeiter* der Phase *Verladen* wird zum ***Verladearbeiter:***
Handle 1 Gut mit ihm, um 3 bis 6 Galaktische Krediteinheiten (je nach Gut) zu erhalten.
oder
Verbrauche 1 Gut mit ihm, um 1 bis 3 SP in Chips zu erhalten.

Du musst in jeder Phase ***alle*** zugeordneten *Arbeiter* einsetzen, **wenn** das möglich ist. Dabei setzt du jeden *Arbeiter* **einzeln** und **nacheinander** ein. Du kannst die Reihenfolge, in der du sie einsetzt, frei wählen. In den Phasen *Erkunden* und *Verladen* kannst du bei **jedem** *Arbeiter* **neu** entscheiden, welche Aufgabe er ausführen soll.

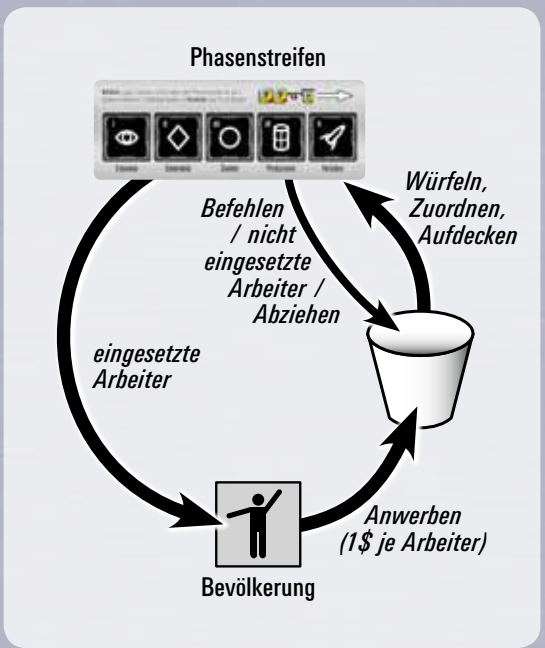
Immer wenn ein *Arbeiter* seine Aufgabe vollständig erfüllt hat, musst du ihn in die *Bevölkerung* ( ) legen.

Im Schritt Imperium verwalten (siehe Seite 8) musst du Galaktische Krediteinheiten ( ) ausgeben, um Arbeiter wieder aus der Bevölkerung anzuwerben. Damit kommen diese Würfel zurück in deinen Becher, um sie in der nächsten Runde zu würfeln.

Galaktische Krediteinheiten ( ) erhältst du in verschiedenen Phasen. Im Text von Fähigkeiten steht das Symbol $ für diese Krediteinheiten, z.B. „+2$“. Markiere die Veränderungen deines Guthabens auf der Ablagetafel, indem du deinen Krediteinheiten-Marker entsprechend verschiebst. Du kannst nie mehr als 10$ haben. Übersteigt dein Guthaben diesen Wert, verfällt der überzählige Betrag.

Konntest du in einer Phase nicht alle *Arbeiter* einsetzen, musst du die überzähligen *Arbeiter* wieder in deinen Becher legen – nicht in deine Bevölkerung!

Die meisten Entwicklungen besitzen eine Fähigkeit. Solche Fähigkeiten können eine Phase beeinflussen oder die Art verändern, in der ein Arbeiter seine Aufgabe ausführt.



Der Würfelkreislauf

PHASE I: ERKUNDEN

Beim Erkunden musst du jeden *Kundschafter* **einzeln** und **nacheinander** entweder zum **Aufklären** ( ) **oder** zum **Sammeln** ( ) einsetzen. Lege ihn danach in die *Bevölkerung* ( ).

Aufklären: Für einen *Kundschafter*, der zum **Aufklären** eingesetzt wird, darfst du 1 neues Plättchen aus dem Beutel ziehen. Durch **Abgeben** darfst du eventuell weitere Plättchen ziehen.

> **Abgeben:** Jedes Mal, wenn du einen Kundschafter zum Aufklären einsetzt, ***darfst*** du **vorher** so viele Plättchen aus deiner Konstruktionszone abgeben, wie du möchtest. Du darfst beliebige Plättchen aus den Stapeln in deiner Konstruktionszone abgeben, auch solche, die mitten im Stapel liegen. Die Reihenfolge der übrigen Plättchen darfst du dabei nicht verändern. Lege die abgegebenen Plättchen als Stapel unter den Phasenanzeiger Erkunden.
>
> *Du darfst auch Plättchen abgeben, die du bei einer direkt vorhergehenden Aufklärung erhalten hast (siehe Abbildung unten). Sollte der Beutel leer sein, lies auf Seite 10 „Details: Erkunden" nach.*

Hast du Plättchen abgegeben, ziehst du jetzt so viele Plättchen aus dem Beutel, wie du abgegeben hast, plus 1 weiteres für den eingesetzten *Kundschafter*. Ansonsten ziehst du nur 1 neues Plättchen für den eingesetzten *Kundschafter* aus dem Beutel.

Dann siehst du dir die gezogenen Plättchen an und entscheidest bei jedem einzelnen ob es eine **Entwicklung** ( ) oder eine **Welt** ( ) werden soll. Lege die neuen Plättchen in der Reihenfolge deiner Wahl **unter** den entsprechenden Stapel in der Konstruktionszone.

Beim **Aufklären** bleiben alle Arbeiter, die auf den Stapeln in der Konstruktionszone liegen, oben auf dem jeweiligen Stapel (bzw. Feld) liegen. Das gilt auch, wenn du das oberste Plättchen eines Stapels oder sogar alle Plättchen im Stapel abgibst.

Wirf am Ende der Phase alle *abgegebenen* Plättchen zurück in den Beutel.

Liegen am Ende der Phase *Entwickler* oder *Siedler* auf einem leeren Feld der Konstruktionszone, bleiben sie dort liegen.

Sammeln: Für einen *Kundschafter*, der zum **Sammeln** eingesetzt wird, **erhältst** du 2 Galaktische Krediteinheiten ( ). Erhöhe entsprechend dein Guthaben mit dem Krediteinheiten-Marker.

Beispiel: 3 aufeinander folgende Aufklärungen

PHASE II: ENTWICKELN

Lege **einzeln** und **nacheinander** jeden *Entwickler* auf das *oberste* Plättchen des Entwicklungsstapels in der Konstruktionszone ( ). Die *Entwickler* bleiben dort solange liegen, bis die Entwicklung **fertiggestellt** ist.

Die Zahl im ◇ gibt die **Kosten** für die Entwicklung an. Sobald die Anzahl der *Entwickler* auf dem obersten Entwicklungs-Plättchen genau den Kosten entspricht, ist die Entwicklung *fertiggestellt*. Lege die Entwicklung sofort (links) in deine Auslage. Lege die *Entwickler* des Plättchens in deine *Bevölkerung*.

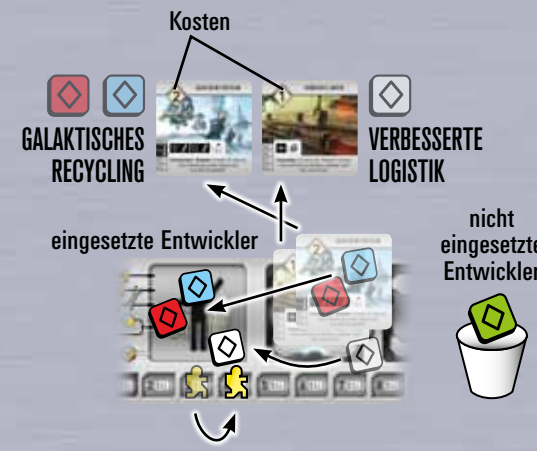
Liegen noch weitere *Entwickler* unterhalb deines Phasenstreifens, legst du sie auf das nächste Plättchen im Entwicklungsstapel. Du kannst in einer Phase *Entwickeln* mehrere Entwicklungen fertigstellen.

Es kann vorkommen, dass durch Erkunden-Fähigkeiten oder durch *Abgeben* beim *Aufklären* bereits in der Phase *Erkunden* ausreichend *Entwickler* auf der obersten Entwicklung liegen, um fertiggestellt zu werden. Ein solches Plättchen wird jedoch **immer** erst zu **Beginn** der nächsten Phase ***Entwickeln***, die gespielt wird, fertiggestellt! Lege dann die Entwicklung in deine Auslage. Besitzt sie einen Sofort-Effekt, führe ihn sofort aus. Liegen mehr *Entwickler* auf dem Plättchen, als zur Fertigstellung benötigt werden, entscheidest du, welche der *Entwickler* du zur Fertigstellung zurück in die *Bevölkerung* legst. Überzählige *Entwickler* legst du dann auf das nächste Plättchen im Stapel.

Die meisten fertiggestellten Entwicklungen besitzen eine *Fähigkeit*, die du im Schritt Zuordnen oder in den auf dem Plättchen angegebenen Phasen nutzen musst. Du musst die Fähigkeit, wenn möglich, nutzen, es sein denn, der Text enthält die Formulierung „du darfst".

Drei Entwicklungen besitzen „Sofort"-Effekte, ähnlich wie Welten (s.u.: Siedeln).

Ende der Phase: Ist der Entwicklungsstapel leer und du hast noch nicht eingesetzte oder auf einem leeren Feld der Konstruktionszone liegende *Entwickler*, kommen diese unbenutzt zurück in deinen Becher.



Entwicklungen fertigstellen

PHASE III: SIEDELN

Lege **einzeln** und **nacheinander** jeden *Siedler* auf das *oberste* Plättchen des Weltenstapels in der Konstruktionszone ( ). Die *Siedler* bleiben dort solange liegen, bis die Welt **fertiggestellt** ist.

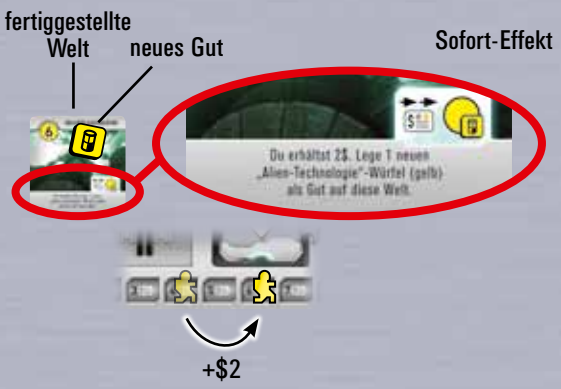
Die Zahl im ◯ gibt die **Kosten** für die Besiedlung an. Sobald die Anzahl der *Siedler* auf dem obersten Welt-Plättchen genau den Kosten entspricht, ist die Welt *fertiggestellt*. Lege die Welt sofort (rechts) in deine Auslage. Lege die *Siedler* des Plättchens in deine *Bevölkerung*.

Liegen noch weitere *Siedler* unterhalb deines Phasenstreifens, legst du sie auf das nächste Plättchen im Stapel mit den Welten. Du kannst in einer Phase *Siedeln* mehrere Welten fertigstellen.

Es kann vorkommen, dass durch Erkunden-Fähigkeiten oder durch *Abgeben* beim *Aufklären* bereits in der Phase Erkunden ausreichend *Siedler* auf der obersten Welt liegen, um fertiggestellt zu werden. Ein solches Plättchen wird jedoch **immer** erst zu **Beginn** der nächsten Phase ***Siedeln***, die gespielt wird, fertiggestellt! Lege die Welt dann in deine Auslage und führe den Sofort-Effekt aus. Liegen mehr *Siedler* auf dem Plättchen, als zur Fertigstellung benötigt werden, entscheidest du, welche der *Siedler* du zur Fertigstellung zurück in die *Bevölkerung* legst. Überzählige *Siedler* legst du dann auf das nächste Plättchen im Stapel.

Jede Welt besitzt einen *Sofort-Effekt*. Daher ist der Effekt nicht mit dem Schlüsselwort „Sofort" gekennzeichnet. Jeder Sofort-Effekte wird nur 1x ausgeführt. Du musst ihn ausführen, sobald du das Plättchen in deine Auslage legst. Die meisten Sofort-Effekte der Welten geben dir **neue** Würfel. Nimm dazu 1 Würfel aus dem Allgemeinen Vorrat und platziere ihn an dem Ort, den die Welt angibt. Verlangt ein Sofort-Effekt, dass du einen Würfel **entfernen** musst, kannst du jeden deiner Würfel deiner Wahl entfernen (egal wo er sich gerade befindet)! Lege ihn zurück in den Allgemeinen Vorrat.

Ende der Phase: Ist der Stapel mit den Welten leer und du hast noch nicht eingesetzte oder auf einem leeren Feld der Konstruktionszone liegende *Siedler*, kommen diese unbenutzt zurück in deinen Becher.



Welt fertigstellen

Tipp: Besiedle Welten, um zusätzliche Würfel zu erhalten. Vermeide es, zu viele Arbeiter für die Fertigstellung „teurer" Plättchen zu blockieren.

PHASE IV: PRODUZIEREN

Jeder *Produktionsarbeiter* erzeugt 1 **Gut** ( ) auf 1 nicht-grauen Welt ( ) in der Auslage des Spielers.

Der *Produktionsarbeiter*-Würfel selbst ( ) wird zum Gut. Setze ihn auf die Welt.

Jeder beliebige *Produktionsarbeiter*, gleich welcher Farbe, kann zum Gut 1 nicht-grauen Welt werden.

Auf jeder Welt kann nur 1 Gut liegen. Ausnahme: Der Spieler besitzt *Galaktische Reserven*.

Ende der Phase: Lege alle überzähligen *Produktionsarbeiter*, die nicht zu Gütern wurden, in deinen Becher.

PHASE V: VERLADEN

Ein *Verladearbeiter* nimmt 1 **Gut** ( ) von 1 **Welt** in der Auslage des Spielers. Für jeden *Verladearbeiter* kannst du **einzeln** und **nacheinander** neu entscheiden, dieses Gut zu ***handeln*** ($) ***oder*** es zu ***verbrauchen*** ( ). Lege danach *beide* Würfel, den *Verladearbeiter* und das Gut, in deine *Bevölkerung*.

Handeln: $ Für einen *Verladearbeiter*, der **handelt**, erhält der Spieler Galaktische Krediteinheiten ( ). Der Betrag, den er bekommt, hängt von der Farbe der ***Welt*** ab – *nicht* von der Farbe des Guts:

Luxusartikel-Welt	: 3
„Seltene Elemente"-Welt	: 4
Gene-Welt	: 5
„Alien-Technologie"-Welt	: 6

Einige Fähigkeiten erhöhen diese Beträge.

Verbrauchen: Für einen *Verladearbeiter*, der **verbraucht**, erhält der Spieler 1 bis 3 SP:

1 SP (immer)
+1 SP wenn die Farbe des Guts und die der Welt übereinstimmen
+1 SP wenn die Farbe des *Verladearbeiters* und die der Welt übereinstimmen

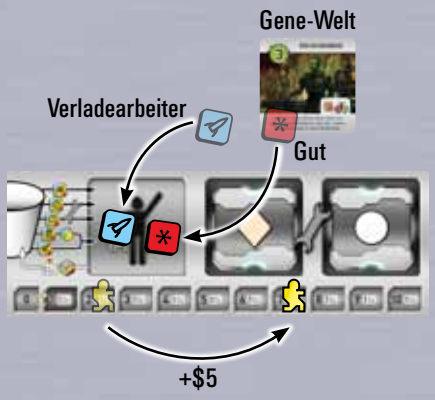
Jeder Konsumwürfel (lila), der als *Gut* oder *Verladearbeiter* verwendet wird, stimmt mit allen Farben der Welten überein. Er gibt dem Spieler daher immer +1 SP.

Sind sowohl Verladearbeiter *als auch Gut jeweils ein Konsumwürfel, geben sie beide je + 1 SP, für das Maximum von 3SP.*

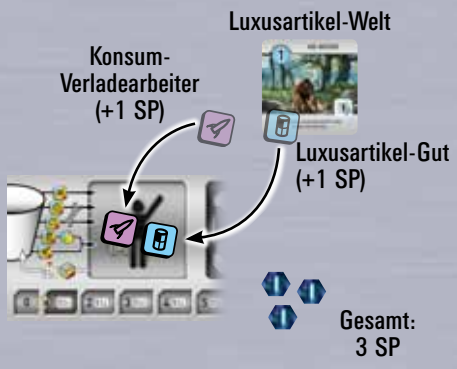
Einige Fähigkeiten können die Anzahl der erhaltenen SP weiter erhöhen oder geben dem Spieler Galaktische Krediteinheiten.

Sobald der Vorrat an SP-Chips aufgebraucht ist, endet das Spiel, nachdem die aktuelle Runde vollständig zu Ende gespielt wurde. Um bis dahin weiter Siegpunkte für Verbrauchen vergeben zu können, werden nun die 10er SP-Chips in den Allgemeinen Vorrat gelegt.

Ende der Phase: Lege alle überzähligen *Verladearbeiter* in den Becher.



Tipp: Versuche möglichst frühzeitig zu handeln, damit du in kommenden Runden mehr Arbeiter anwerben kannst.



Tipp: Verwende Konsumwürfel beim Verbrauchen, um mehr SP zu erhalten.

SCHRITT 5: IMPERIUM VERWALTEN

Anwerben: *Wirb* Arbeiter *an*, indem du **Würfel** aus der **Bevölkerung** auswählst und in deinen Becher legst. Für jeden *Arbeiter*, den du so anwirbst, musst du 1 Galaktische Krediteinheit bezahlen, indem du dein Guthaben um 1 verringerst ( ). Du **musst** so lange Arbeiter anwerben, bis entweder kein Würfel mehr in der Bevölkerung liegt oder dein Guthaben aufgebraucht ist.

Steht nach dem Anwerben dein Krediteinheiten-Marker auf „0“, setze ihn wieder auf „1“ – so wie der Pfeil auf der Ablagetafel es anzeigt.

Falls du mehr Würfel in der Bevölkerung hast, als du mit deinem Guthaben anwerben kannst, darfst du dir aussuchen, welche Würfel du anwirbst.

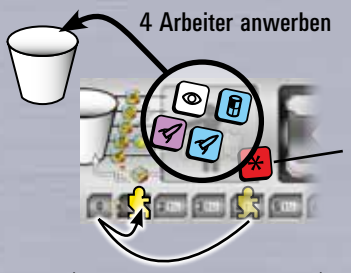
Abziehen: Du darfst beliebig viele *Entwickler* und *Siedler* von den Stapeln in der Konstruktionszone und *Güter* von Welten *abziehen*. Lege sie zurück in deinen Becher. *Das Abziehen von Arbeitern kostet nichts – im Gegensatz zum Anwerben.*

Wenn du nach dem Anwerben keinen Würfel in deinem Becher hast, musst du mindestens 1 Würfel abziehen.

Zurückdrehen: Drehe alle Phasenanzeiger zurück auf ihre „X“-Seite.

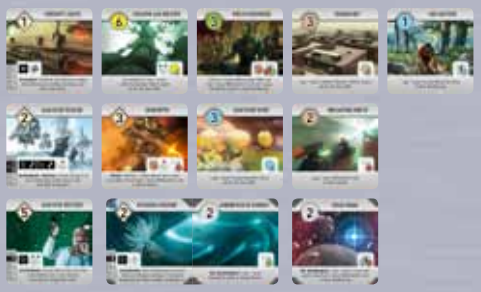
Bedingungen für das Spielende überprüfen:
Das Spiel endet, wenn 1 oder beide folgenden Bedingungen erfüllt sind:

1. Alle *Siegpunkt-Chips* im Allgemeinen Vorrat sind vergeben.
2. Mindestens 1 Spieler hat 12 oder mehr Plättchen in seiner Auslage. Achtung: Das Fraktions-Plättchen zählt dabei wie 2 Plättchen!



gib 4$ ab und erhalte danach 1$

Tipp: Ziehe Würfel ab, wenn du zu viele Entwickler *oder* Siedler *auf den Stapeln in der Konstruktionszone gebunden hast, oder wenn auf deinen Welten mehr Güter liegen, als du möglicherweise verladen kannst.*



13 Plättchen in der Auslage: Das Spielende ist ausgelöst.

GEWINNEN

Jeder Spieler addiert seine SP:

- alle seine SP-Chips
- die Kosten aller Entwicklungen und Welten in seiner Auslage (die Zahlen in ◇ und ◯) als SP. Die Heimatwelt und die beiden Teile des Fraktions-Plättchens zählen mit. Plättchen in der Konstruktionszone zählen *nicht* mit.
- die zusätzlichen SP durch Entwicklungen mit Kosten 6, wie die Texte auf den Plättchen angeben. Bei der Berechnung dieser SP werden Bruchteile immer *aufgerundet*.

Einige der Entwicklungen mit Kosten 6 geben zusätzliche SP auch für sich selbst, wie z.B. Galaktische Föderation (siehe Wertungsbeispiel rechts).

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt.

Gibt es einen Gleichstand für die meisten SP, addiert jeder daran beteiligte Spieler:

- die Würfel in seinem Becher
- seine Galaktischen Krediteinheiten

Der Spieler mit der höheren Summe gewinnt. Herrscht auch dabei Gleichstand, gewinnen alle an diesem Gleichstand beteiligten Spieler.

13 SP = Kosten der Entwicklungen
3 SP = Kosten der Welten
5 SP = zusätzliche Siegpunkte für Galaktische Föderation
4 SP = zusätzliche Siegpunkte für Neue Galaktische Ordnung

25 SP = Gesamt

SPIELERREIHENFOLGE

In den meisten Fällen können die Spieler ihre Aktionen gleichzeitig ausführen. In einigen wenigen Fällen ist die Reihenfolge wichtig, in der die Spieler an die Reihe kommen, z.B.:

- wenn ein Spieler das zwölfte Plättchen auslegt und so das Spielende auslöst
- wenn ein Spieler den letzten SP-Chip aus dem Allgemeinen Vorrat erhält und so das Spielende auslöst

In allen Fällen, in denen die Spielerreihenfolge wichtig ist, kommen die Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe. Es beginnt der Spieler, der das Fraktionsplättchen mit der niedrigsten Nummer hat.

ETIKETTE

Mit Ausnahme des obersten Plättchens auf jedem Stapel sind die Plättchen in deiner Konstruktionszone für deine Mitspieler geheim. Du darfst deine Plättchen jederzeit ansehen, ohne ihre Reihenfolge zu verändern. Auf Nachfrage musst du deinen Mitspielern die Anzahl der Plättchen in dem Stapel nennen.

Alle Plättchen, die Spieler in der Phase *Erkunden* abgeben, sind geheim. Deshalb werden sie unter den Phasenanzeiger gelegt.

Die Information, welche Arbeiter die Spieler hinter ihrem Sichtschirm gewürfelt haben und wie die Spieler sie zuordnen, ist geheim.

Da es nicht möglich ist, die Handlungen eines Spielers hinter seinem Sichtschirm zu überprüfen, ist es wichtig, dass die Spieler in diesen Schritten sorgfältig sind und keine Fehler machen.

FÜR *RACE FOR THE GALAXY*-SPIELER

Hier folgen einige Regeln, die sich in *Roll for the Galaxy* von denen in *Race for the Galaxy* unterscheiden:

- Die Reihenfolge der Phasen ist anders. Verladen (die Version von Verbrauchen in diesem Spiel) folgt *nach* Produzieren, nicht davor.
- Es gibt keinen Bonus für den Spieler, wenn er eine Phase auswählt. Er stellt damit nur sicher, dass die Phase stattfindet.
- Die Spieler sind nicht mehr darauf beschränkt, in einer Phase nur 1 Plättchen auslegen zu dürfen.
- Alle Entwicklungen sind einzigartig.
- Mit Ausnahme der Entwicklungen mit Kosten 6 entsprechen die SP für jedes Plättchen seinen Kosten.
- Es gibt keine direkten militärischen Eroberungen. Stattdessen gibt es Militärwürfel, die häufiger Entwickeln oder Siedeln zeigen, und so die militärische Vorliebe für Expansion widerspiegeln.
- Die Preise für die Güter sind beim Handeln 1 höher. Für ein Gut Gene gibt es zum Beispiel 5$ statt 4 Karten.
- Jeder Spieler kann in einer Phase mehrere Güter handeln, wenn er für jedes Gut einen Verladearbeiter hat.

Frage: Worin liegt der Unterschied für die Begriffe für Würfel, wie Arbeiter, Kundschafter oder Gut?
Antwort: Arbeiter werden die Würfel genannt, die im Becher oder unter dem Phasenstreifen liegen. Auch der Würfel, mit dem ein Spieler die Phase auswählt, ist ein Arbeiter. Die Würfel im Allgemeinen Vorrat, in der Bevölkerung eines Spielers oder in der Befehlszone sind keine Arbeiter. Entsprechend der Phase, der ein Arbeiter zugeordnet wird, wird aus ihm ein Kundschafter, Entwickler, Siedler, Produktionsarbeiter oder Verladearbeiter. Wird ein Produktionsarbeiter auf eine Welt gesetzt, wird er damit zu einem Gut.

F: Warum sind die Produzieren-Symbole auf verschiedenen Würfeln unterschiedlich?
A: Dies ist eine Hilfe für farbenblinde Spieler.

F: Warum haben grüne Welten einen kleinen Punkt in der linken oberen Ecke?
A: Alle Gene-Welten (grün) haben ihn, damit farbenblinde Spieler Gene-Welten (grün) von „Seltene Elemente"-Welten (braun) besser unterscheiden können.

Spielvorbereitung

F: Muss ich die beiden Startplättchen so legen, dass die Seiten mit den niedrigeren Kosten oben sind?
A: Nein. Das ist nur eine Hilfe für das erste Spiel.

F: Darf ich beide Startplättchen auf denselben Stapel in meiner Konstruktionszone legen?
A: Nein.

F: Darf ich bei Spielbeginn Güter aus meiner Startauslage abziehen?
A: Nein. Du darfst nur im Schritt Imperium verwalten Würfel abziehen.

Zuordnen

F: Muss der Würfel immer das Symbol der Phase zeigen, der ich den Würfel zugeordnet habe?
A: Nein. Die Würfel, die einer Phase durch eine **Versetzen**-Fähigkeit zugeordnet wurden, zeigen andere Symbole. Auch der Würfel mit dem eine Phase ausgewählt wurde, kann ein anderes Symbol zeigen.

F: Darf ich Arbeiter mit dem Joker-Symbol nach dem Aufdecken zuordnen?
A: Nein. Alle Arbeiter müssen vor dem Aufdecken zugeordnet werden.

F: Muss ich eine Phase auswählen, bevor ich die **Versetzen**-Fähigkeiten nutze?
A: Ja.

Erkunden

F: Muss ich in der Phase Erkunden alle meine Kundschafter einsetzen?
A: Ja. Jeder Kundschafter muss entweder aufklären oder sammeln.

F: Muss ich zu Beginn der Phase sagen, welche Aufgabe jeder meiner Kundschafter ausführen soll?
A: Nein. Die Kundschafter führen einzeln nacheinander ihre Aufgaben aus. Erst wenn du einen Kundschafter einsetzt, entscheidest du, ob du ihn zum Aufklären oder Sammeln einsetzt.

F: Was passiert, wenn der Spieler beim Aufklären mehr Plättchen aus dem Beutel ziehen muss, als darin sind?
A: Nachdem der Spieler alle Plättchen aus dem Beutel gezogen hat, wirft er alle abgegebenen Plättchen, die unter dem Phasenplättchen liegen, in den Beutel. Dann zieht er die fehlenden Plättchen aus dem Beutel.

F (äußerst selten)**:** Was passiert, wenn nach dem oben beschriebenen Fall der Spieler immer noch nicht alle ihm zustehenden Plättchen erhalten hat?
A: Zuerst legt der Spieler alle Plättchen, die er bisher erhalten hat, in seine Konstruktionszone. Dann muss jeder Spieler, der mindestens 3 Plättchen in seiner Konstruktionszone hat - auch der Spieler, der gerade aufklärt – 1 Plättchen seiner Wahl aus seiner Konstruktionszone in den Beutel werfen. Anschließend zieht der aufklärende Spieler die fehlenden Plättchen und schließt die Aufgabe ab.

Wenn nur noch wenige Plättchen im Beutel sind, sollten die Spieler die Phase Erkunden in der Spielerreihenfolge ausführen (siehe Seite 9: Spielerreihenfolge).

Entwickeln und Siedeln

F: Muss ich alle meine Entwickler (oder Siedler) einsetzen?
A: Ja. Entwickler (oder Siedler) musst du einzeln nacheinander auf das oberste Plättchen in deiner Konstruktionszone legen, wenn dort eine Entwicklung (oder Welt) liegt.

F: Muss ich alle meine anwendbaren Vergünstigungen nutzen, wie z.B. die von *Replikator-Roboter*?
A: Ja.

F: Darf ich mehr als 12 Plättchen in meiner Auslage haben?
A: Ja. Du kannst bei Spielende mehr als 12 Plättchen in deiner Auslage haben, wenn du in der letzten Runde mehrere Plättchen fertigstellst.

Produzieren und Verladen

F: Muss ein Produktionsarbeiter dieselbe Farbe wie eine Welt haben, um dort zu produzieren?
A: Nein. Jeder Produktionsarbeiter kann - unabhängig von seiner Farbe - zu einem Gut auf jeder nicht-grauen Welt werden.

F: Wird der Wert eines Gutes beim Handeln durch die Farbe der *Welt* bestimmt, auf der es liegt?
A: Ja. Die Farbe des Guts ist beim Handeln ohne Bedeutung.

F: Muss ich zu Beginn der Phase sagen, welche Aufgabe jeder meiner Verladearbeiter ausführen soll?
A: Nein. Die Verladearbeiter führen einzeln nacheinander ihre Aufgaben aus. Erst wenn du einen Verladearbeiter einsetzt, entscheidest du, ob er Handeln oder Verbrauchen soll.

F: Erhalte ich zusätzliche SP, wenn ich beim Verbrauchen Würfel mit Jokersymbol einsetze?
A: Nein. Beim Verbrauchen sind nur die *Farben* der eingesetzten Würfel wichtig. Ihre Symbole sind ohne Bedeutung.

F: Darf ich beim Produzieren und Verbrauchen absichtlich farblich nicht mit der Welt übereinstimmende Güter und Verladearbeiter einsetzen, um weniger SP zu bekommen?
A: Ja. In manchen Fällen kann das strategisch sinnvoll sein.

Imperium verwalten

F: Muss ich so viele Würfel aus der Bevölkerung Anwerben, wie ich bezahlen kann?
A: Ja.

F: Ist es sinnvoll in der letzten Runde noch Würfel abzuziehen?
A: Ja. Die Regel für den Gleichstand (siehe Seite 8: Gewinnen) berücksichtigt nur die Würfel im Becher, *nicht* aber die Würfel in der Konstruktionszone oder die Güter.

Sofort-Effekte

F: Darf ich irgendeinen Würfel meiner Wahl abgeben, wenn ein Sofort-Effekt verlangt, dass ich einen Würfel abgebe?
A: Ja.

F: Hat es weitere Auswirkungen außer der, dass der Würfel nicht mehr da ist, wenn ich einen Würfel aus meinem Becher, vom Phasenstreifen, aus meiner Konstruktionszone oder von einer Welt abgebe?
A: Nein. Wenn du z.B. den Würfel abgibst, mit dem du eine Phase ausgewählt hast, und niemand dieser Phase einen weiteren Würfel zugeordnet hat, findet diese Phase trotzdem statt. Welche Phasen stattfinden wurde ja bereits vorher bestimmt.

Fähigkeiten von Entwicklungen

F: Wann kann ich die Fähigkeit einer Entwicklung nutzen?
A: **Versetzen**-Fähigkeiten kannst du nur im Schritt Zuordnen nutzen. Bei allen anderen Fähigkeiten steht im Text, in welcher Phase du sie nutzen kannst. Eine Ausnahme ist *Galaktische Reserven* (siehe Kasten unten).

F: Wie oft kann ich eine Fähigkeit in einer Phase nutzen?
A: So oft, wie sie „ausgelöst" wird.

Beispiel: Bauarbeiten *gibt dir jedes Mal 1$, wenn du 1 Entwicklung fertigstellst. Stellst du in einer Phase zuerst Bauarbeiten und danach zwei weitere Entwicklungen fertig, erhältst du 2$.*

F: Einige **Versetzen**-Fähigkeiten erlauben es, mehrere Arbeiter zu versetzen. Darf ich diese Arbeiter in verschiedene Spalten versetzen?
A: Ja. Eine Ausnahme ist *Exekutivgewalt*.

F: Kann ich **Versetzen**-Fähigkeiten nutzen, um Arbeiter mit Jokersymbol zu versetzen?
A: Ja, auch wenn das wenig Sinn ergibt.

F: Kann ich einen Würfel aus der Befehlszone **versetzen**?
A: Nein.

F: Wie funktioniert ein zusätzlicher virtueller Arbeiter?
A: Hast du für eine Phase einen zusätzlichen virtuellen Arbeiter, dann tust du so, als ob du für diese Phase einen weiteren Würfel der entsprechenden Phase liegen hättest. Du kannst ihn ganz normal verwenden. Nimm dir dafür aber keinen Würfel aus dem Allgemeinen Vorrat.

F: Einige Fähigkeiten beziehen sich auf **„Alien-Technologie"-Kundschafter**. Wie kann ich einen solchen Würfel haben, wenn die Alien-Würfel kein Erkunden-Symbol zeigen?
A: Nutze eine **Versetzen**-Fähigkeit, um einen Alien-Würfel in die Spalte Erkunden zu versetzen. Nutze einen Alien-Würfel, um die Phase Erkunden auszuwählen. Oder ordne einen Joker Alien-Würfel der Spalte Erkunden zu.

F: Können Würfel, die ein anderes **Symbol** zeigen, als die im Text einer Fähigkeit abgebildeten Würfel, von dieser Fähigkeit betroffen werden?
A: Ja. Die *Spalte*, in welcher der Würfel liegt, bestimmt welche Art Arbeiter er ist und nicht das gewürfelte Symbol.

F: Können Konsumwürfel (lila) beim Nutzen von Fähigkeiten und bei der Wertung bei Spielende so behandelt werden, als hätten sie eine Farbe meiner Wahl?
A: Nein. Ihre Farbe stimmt nur beim Verbrauchen mit der Welt überein, wenn es darum geht SP zu bekommen.

F: Was bedeutet „aufgerundet" bei den Fähigkeiten von Entwicklungen?
A: Rundet jeden Bruchteil auf die nächsthöhere ganze Zahl auf.

Beispiel 1: Raumpiraterie *gibt ihrem Besitzer am Ende jeder Phase Verladen 1 Krediteinheit pro „Satz" aus 2 Militärwürfeln in der Bevölkerung. Hat der Spieler 3 Militärwürfel, werden sie auf 2 Sätze aufgerundet und der Spieler erhält 2 Krediteinheiten.*

Beispiel 2: Neue Galaktische Ordnung *gibt dem Spieler bei Spielende 2 SP pro „Satz" aus 3 Militärwürfeln, die er besitzt. Ein Spieler mit 4 Militärwürfeln hat 1 1/3 „Sätze". Die Zahl wird auf 2 „Sätze" zu je 2 SP aufgerundet. Er bekommt 4 SP.*

Erklärungen zu einzelnen Fähigkeiten

Verbesserte Logistik: Nutze diese Fähigkeit in der Phase Erkunden so oft, wie du möchtest. Du darfst sie jedoch nicht nutzen, wenn du das Plättchen für die Fähigkeit von *Alien Forschungs-Team* ziehst. Wenn ihr die Phase in der Spielerreihenfolge spielt, darfst du diese Fähigkeit nur während deines Zuges nutzen.

Alienarchäologie: Siehe die Fragen zu „Alien-Technologie"-Kundschafter und zu Symbolen in „Details" unter: Fähigkeiten von Entwicklungen.

Alien Forschungsschiff: Es ist nur für einige wenige andere Fähigkeiten wichtig, dass einer der zusätzlichen *Kundschafter* ein Würfel „Alien-Technologie" ist.

Alien Forschungs-Team: Ziehe das Plättchen am Ende der Phase nachdem alle Spieler erkundet haben, aber *bevor* die abgegebenen Plättchen in den Beutel gelegt werden Siehe auch die Fragen zu ***Kundschafterwürfel „Alien-Technologie"*** und zu Symbolen in „Details" unter: ***Fähigkeiten von Entwicklungen***.

Wehrpflicht: Siehe in „Details" unter: Sofort-Effekte.

Ehemalige Strafkolonie: Siehe in „Details" unter: ***Sofort-Effekte***.

Exekutivgewalt: Siehe die Fragen zu Versetzen in „Details" unter: ***Fähigkeiten von Entwicklungen***.

Freihandelszone: Beispielsweise benötigt eine graue Welt mit Kosten 3 oder 4 zwei Siedler. Hast du außerdem noch *Selbstreplizierende Roboter* ausliegen, benötigst du für die Welt in beiden Fällen 1 Siedler.

Galaktische Reserven: Diese Fähigkeit hat eine *dauerhafte Wirkung*. Sobald du diese Entwicklung fertiggestellt hast, darfst du die Einschränkung ignorieren, dass auf jeder nichtgrauen Welt nur 1 Gut liegen kann. Auf jeder deiner nichtgrauen Welten dürfen 2 Güter gleicher oder unterschiedlicher Farbe liegen. Für jedes Gut, das du Verladen willst, benötigst du weiterhin 1 Verladearbeiter.

Galaktische Vollmacht: Siehe die Fragen zu Versetzen in „Details" unter: *Fähigkeiten von Entwicklungen*.

Genlabor: Für diese Fähigkeit zählst du nur die Genewürfel, die Güter darstellen, *nicht* deine Gene-Welten!

Datenanalyst: Siehe in „Details" unter: ***Sofort-Effekte***.

Isolationismus: Siehe die Fragen zu Versetzen in „Details" unter: *Fähigkeiten von Entwicklungen*.

Verrückte Wissenschaftler: Hat kein Spieler eine Luxusartikel-Welt ausliegen, zählt dies als „Gleichstand bei den meisten …". Du darfst also 1 Würfel **versetzen**.

Nanotechnik: Siehe die Fragen zu Versetzen in „Details" unter: ***Fähigkeiten von Entwicklungen***.

Organische Werften: Nur wenn du ein Gut von einer Gene-*Welt* verbrauchst, ist es wichtig, dass einer der zusätzlichen Verladearbeiter ein Genewürfel ist.

Rebellen Bergleute: Siehe in „Details“ unter: ***Sofort-Effekte***

Rebellen Kriegerrasse: Siehe in „Details“ unter: ***Sofort-Effekte***

Raumtruppen: Siehe in „Details“ unter: *Sofort-Effekte*

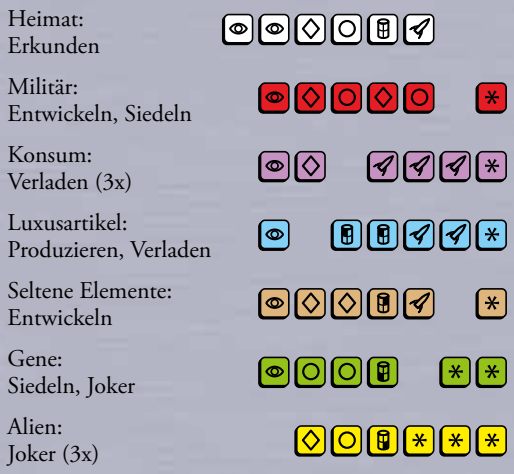
Weltraum-Tourismus: Es zählen nur die *aufgedruckten* Kosten ohne Abzüge durch Fähigkeiten. Gibt es einen Gleichstand bei den Welten mit den höchsten Kosten, erhältst du den zusätzlichen 1$ nur, wenn *alle* diese Welten in deiner Auslage liegen.

HÄUFIG ÜBERSEHENE SPIELREGELN

- Es wird *gleichzeitig* gespielt. Es gibt keine einzelnen Züge für jeden Spieler.
- Der Würfel, der auf dem Phasenstreifen liegt und mit dem eine Phase ausgewählt wird, ist auch ein Arbeiter.
- Jeder Spieler darf nur 1 Phase auswählen. Alle versetzten Arbeiter – einschließlich der durch Befehlen – werden *unterhalb* des Phasenstreifens gelegt.
- Alle Arbeiter führen ihre Aufgaben einzeln und nacheinander aus. Erst wenn ein Arbeiter seine Aufgabe abgeschlossen hat, muss der Spieler ansagen, welche Aufgabe sein nächster Arbeiter übernimmt.
- Arbeiter, die ihre Aufgabe ausgeführt haben, werden in die Bevölkerung gelegt – nicht in den Becher!
- Nicht eingesetzte Arbeiter werden in den Becher gelegt – nicht in die Bevölkerung!
- Abgegebene Plättchen werden unter den Phasenanzeiger Erkunden gelegt.
- Jeder Konsumwürfel (lila), der beim Verbrauchen als Gut oder Verladearbeiter eingesetzt wird, gibt +1 SP.
- Das Fraktions-Plättchen und die Heimatwelt jedes Spielers zählen zusammen als 3 der 12 benötigten Plättchen, um das Spielende auszulösen.

VERTEILUNGEN DER WÜRFELSYMBOLE UND PLÄTTCHEN

Alle Würfel 1 Farbe zeigen dieselbe Verteilung der Symbole. Jeder Typ hat den Schwerpunkt auf einer oder mehreren anderen Phasen:



Diese Angaben finden sich in abgewandelter Form auch auf der rechten Klappe des Sichtschirms.

Jedes der 55 Plättchen zeigt auf der einen Seite eine Welt und auf der anderen Seite eine Entwicklung. Die Kosten variieren jeweils von 1 bis 6. Die folgende Übersicht zeigt die Verteilung der beiden Typen entsprechend der Kosten:

IMPRESSUM

Autoren: Wei-Hwa Huang & Tom Lehmann
Original-Grafik: Wei-Hwa Huang
Illustrationen: Martin Hoffmann, Claus Stephan
Grafikdesign & Satz: Mirko Suzuki
Übersetzung: Ulrich Bauer
Redaktion der deutschen Ausgabe: Benjamin Schönheiter

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Rio Grande Games.
© 2014 Rio Grande Games.
© 2016 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Pegasus Spiele

RIO GRANDE GAMES™

Wir machen Spaß! www.pegasus.de /pegasusspiele