

ANDROMEDA'S EDGE

ANLEITUNG

Always Board
NEVER BORED

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

EINLEITUNG

Als Befehlshaber in Krisenzeiten versucht ihr euren verzweifelten Fraktionen eine zukunftssichernde Zivilisation auf Andromeda's Edge aufzubauen. Zu Beginn habt ihr nur eine Raumstation, ein paar Raumschiffe und eine Handvoll Ressourcen. Entsendet eure Raumschiffe mit Bedacht auf die umliegenden Himmelskörper und sammelt Ressourcen, nehmt Monde ein, erweitert eure Raumstation, errichtet Großkomplexe auf fernen Planeten und behauptet euch gegeneinander in Wissenschaft, Industrie, Wirtschaft, Kultur und Militär.

INHALT

EINLEITUNG ____ 2
SPIELMATERIAL ____ 3
SPIELAUFBAU ____ 4
STATIONSAUFBAU ____ 6
SPIELABLAUF ____ 8
SEKTOREN ____ 8
DER SCHIFFSTART-ZUG ____ 9
AUSSENPOSTEN ____ 10
BEDROHUNGEN ____ 11
DER RÜCKRUF-ZUG ____ 12
FREIE AKTIONEN ____ 13
RAUMSCHIFFE ____ 15
MODULE ____ 16
GROSSKOMPLEXE ____ 17
FORTSCHRITTS-LEISTEN ____ 19
EREIGNIS-LEISTE ____ 20
SCHLACHT ____ 21
SCHADEN & REPARIEREN ____ 23
DAS ENDE DER PARTIE ____ 25
VARIANTEN ____ 26



Always Board
NEVER BORED

info@alwaysboardgames.com

SPIELMATERIAL



1 SPIELENDE-ANZEIGER



10 BEDROHUNGS-KARTEN





16 BEDROHUNGS-AUFSTELLER



6 BEDROHUNGSWÜRFEL



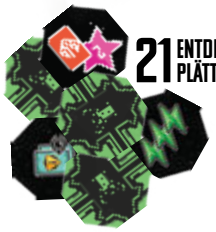
24 KOLONIESCHIFFE
4 ABFANGJÄGER
4 FORSCHUNGS-SCHIFFE
4 SCHLACHTSCHIFFE



20 FORTSCHRITTS-ANZEIGER
4 SIEGPUNKTE-ANZEIGER



9 GROSSKOMPLEX-KARTEN



21 ENTDECKUNGS-PLÄTTCHEN

8 ÜBERLEGENHEITS-PLÄTTCHEN



6 NEBEL-MOND-PLÄTTCHEN



45 PLANETARE MOND-PLÄTTCHEN



50 SCHADENSMARKER



5 MECHAVIRUS-PLÄTTCHEN

15 GROSSKOMPLEX-AUFSTELLER



80 TAKTIK-KARTEN





108 MODUL-KARTEN (4 TYPEN)



4 STATIONSPLÄNE

NICHT ABGEBILDET:
1 SPIELPLAN
4 SPEZIAL-SEKTOREN
4 SPIELERHILFEN
8 PLASTIKFÜßCHEN
(FÜR BEDROHUNGS-AUFSTELLER)



20 SCHICKSALS-KARTEN



24 SPIELERWÜRFEL

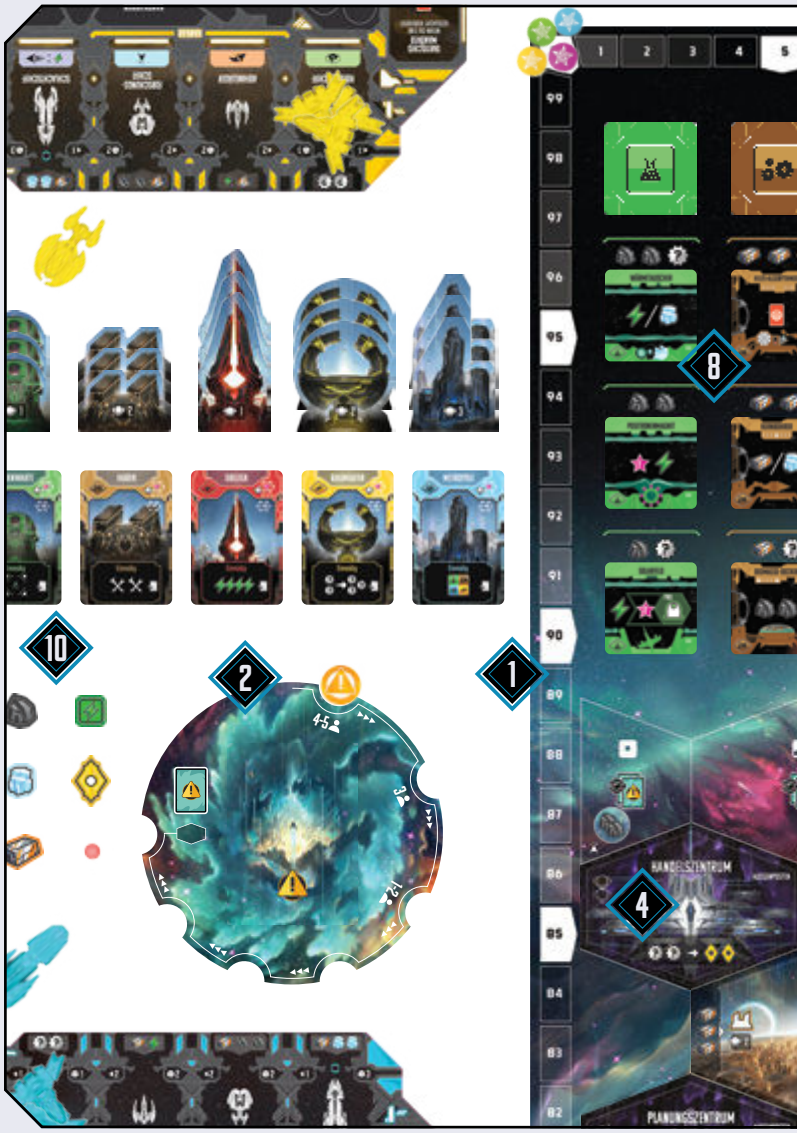




Always Board
NEVER BORED

SPIELAUFBAU

DAS MACHT IHR ALLE GEMEINSAM



1 SPIELPLAN:

Legt den Spielplan in die Tischmitte.

2 EREIGNIS-TABLEAU:

Das Ereignis-Tableau legt ihr neben den Spielplan. Platziert dann den Ereignis-Anzeiger in der Aussparung, die zu eurer **Spieleranzahl** passt.

- Wählt 1 Ereignis-Set, mit dem ihr diese Partie spielen wollt *(seht dazu S. 20)*. Für eure ersten Partien empfehlen wir euch das Ereignis-Set „Galaktische Morgenröte". Mischt die Karten des gewählten Sets und legt sie als verdeckten Ereignisstapel auf das Ereignis-Tableau.

3 SCHROTTPLATZ:

Legt das Schrottplatz-Tableau neben den Spielplan.

4 SEKTOREN:

Nehmt die 15 Planeten-Sektoren, mischt diese und legt sie als verdeckten Planetenstapel unterhalb des Spielplans ab. Zieht dann so viele Planeten-Sektoren vom Planetenstapel, wie für eure Spieleranzahl angegeben:

2 Spieler:	4 Planeten
3 Spieler:	6 Planeten
4 Spieler:	8 Planeten

- Mischt dann die gezogenen Planeten-Sektoren mit den **6 Außenposten-Sektoren** zusammen – dies sind eure Anfangs-Sektoren. Legt sie - einen nach dem anderen - offen auf den Spielplan. Beginnt dafür oben links in der 2. Reihe unterhalb der Nebel-Sektoren, und legt sie dann Reihe für Reihe *(von links nach rechts, von oben nach unten)* aus.

5 MONDE:

Mischt die **6 Nebel-Monde** und legt je 1 offen auf jeden der 6 Nebel-Sektoren auf dem Spielplan.

- Mischt die **Planetaren Mond-Plättchen** verdeckt und nach Farben getrennt. Legt auf jeden Planeten-Sektor 1 verdeckten Stapel aus 3 Monden in der Farbe des Planeten. Dreht die Stapel dann um, so dass jeweils der oberste Mond sichtbar ist. Restliche Monde legt ihr als verdeckte Stapel aus je 3 gleichfarbigen Monden neben dem Spielplan bereit.

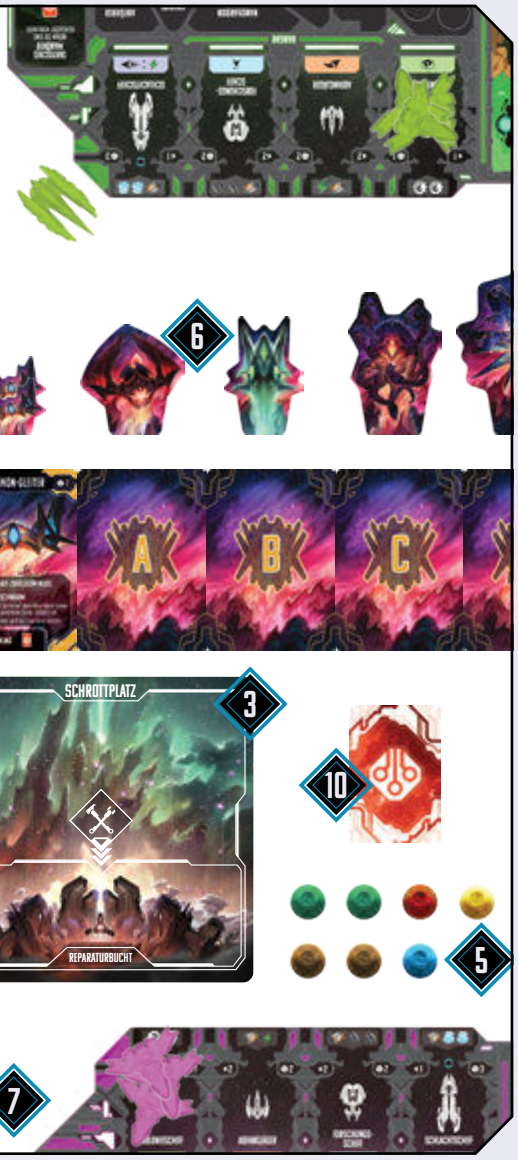
6 BEDROHUNGEN:

Wählt 1 Bedrohungskarte der S-Klasse und legt sie offen neben den Spielplan. Für eure erste Partie empfehlen wir euch die Vortikon-Gleiter. Nehmt euch die dazu passenden Aufsteller *(steckt sie in die Plastikfüßchen)* und legt sie neben ihre Bedrohungs-Karte.

- Werft 2 Würfel und stellt für jeden Würfel 1 S-Klasse-Aufsteller auf den Nebel, der dem Würfelergebnis entspricht *(auch mehrere auf demselben Nebel möglich)*.
- Wählt je 1 Bedrohung der A-, B-, C- und D-Klasse. Zieht dazu entweder zufällig je 1 der Karten oder wählt genau die Bedrohungen aus, gegen die ihr in dieser Partie spielen wollt. Legt diese Bedrohungskarten verdeckt neben den Spielplan, und die dazu gehörigen Aufsteller *(mit Füßchen)* jeweils daneben.
- Die restlichen Bedrohungskarten und zugehörigen Aufsteller werden in dieser Partie nicht benötigt. Legt sie in die Schachtel zurück.

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com





7 DAUER DER PARTIE:

Entscheidet, ob ihr eine kurze, normale oder lange Partie spielen wollt, und legt den Spielende-Anzeiger auf das entsprechende Feld der SP-Leiste *(Siegpunkte werden von nun an als SP abgekürzt)*.

Kurze Partie:	50 SP
Normale Partie:	60 SP
Lange Partie:	70 SP

8 MODULE:

Mischt die Module verdeckt und nach Farben getrennt. Bildet je Farbe 1 Modulstapel und legt ihn auf das entsprechende Feld des Spielplans. Dann deckt ihr pro Stapel 3 Module auf und legt sie offen auf die Felder darunter.

9 FORTSCHRITTS-LEISTEN:

Mischt die **Entdeckungsplättchen verdeckt** und platziert je 5 als verdeckten Stapel auf die 2 markierten Felder der **Wissenschafts-Leiste**.

- Platziert weitere 5 Entdeckungsplättchen als verdeckten Stapel auf das Feld der Sternwarte-Entdeckungen oberhalb der Wissenschafts-Leiste. Legt die restlichen Entdeckungsplättchen in die Schachtel zurück.
- Mischt die **Überlegenheitsplättchen verdeckt** und legt je 1 offen auf die 3 markierten Felder auf der Überlegenheits-Leiste. Legt die restlichen Überlegenheitsplättchen in die Schachtel zurück.

10 ALLGEMEINER VORRAT:

- Mischt alle Taktikkarten zusammen **und legt sie als verdeckten Taktikstapel** neben den Spielplan.
- Legt die **Großkomplexkarten** - nach Typ getrennt - offen aus. Legt die jeweils passenden **Großkomplex-Aufsteller** daneben.
- Legt **Schadensmarker** und **Ressourcen** so bereit, dass ihr sie alle gut erreichen könnt.

STATIONSAUFBAU

DAS MACHT JEDER FÜR SICH

1 DEIN SPIELMATERIAL:

Wähle eine Farbe, und nimm dir in dieser Farbe ...

- 1 Stationsplan
- 6 Kolonieschiffe
- 1 Forschungsschiff
- 9 Anführer
- 5 Fortschritts-Anzeiger
- 1 Spielerhilfe
- 1 Abfangjäger
- 1 Schlachtschiff
- 6 Würfel
- 1 SP-Anzeiger

2 STATIONSPLAN:

Die Stationspläne sind doppelseitig bedruckt. Inhaltlich sind beide Seiten gleich. Da du aber seitlich neben den 4 farbigen Modulen Platz brauchst, um während der Partie weitere Module an deine Station anzubauen, ist der Stationsplan auf beiden Seiten gespiegelt. Wähle daher die Seite, die vom Platz her für dich am Besten passt.

- Lege deinen Stationsplan vor dich und lege 3 deiner **Kolonieschiffe** auf das Kolonieschiff-Feld deines Hangars. Lege alle deine anderen Raumschiffe in deinen persönlichen Vorrat neben deinem Stationsplan. Du kannst sie im Laufe der Partie bauen.

3 FRAKTIONEN:

Mischt die **Fraktions-Tableaus** und gebt jedem Spieler 3 davon. Wähle nun die Fraktion aus, **mit der du spielen möchtest**. Legt alle anderen Fraktions-Tableaus in die Schachtel zurück.

- Nimm dir die **Startressourcen**, die unten rechts auf der Rückseite deines Fraktions-Tableaus angegeben sind, und lege sie in die entsprechenden Ressourcenbereiche deiner Station. Dann dreh dein Fraktions-Tableau auf die Vorderseite und lege es auf den Fraktionsbereich deiner Station.

4 UPGRADES:

Nimm dir das **besondere Upgrade-Plättchen** deiner Fraktion.

- Mischt die neutralen Upgrade-Plättchen, nach ihren 4 Typen getrennt *(Kolonieschiffe, Abfangjäger, Forschungsschiffe und Schlachtschiffe)*. Dann nimm dir verdeckt je 1 zufälliges Upgrade **jedes Raumschiff-Typs**. Alle restlichen Upgrades kommen in die Schachtel zurück.
- Du hast jetzt 5 Upgrades. Lege sie verdeckt in deinen persönlichen Vorrat *(zu den ungebauten Raumschiffen)*. Du darfst dir deine Upgrades jederzeit ansehen, aber halte sie - bis du sie durchführst - vor den anderen Spielern geheim.



5 FORTSCHRITTS-LEISTEN:

Lege **je 1 deiner Fortschritts-Anzeiger** auf das unterste Feld jeder **der 5 Fortschritts-Leisten**.

- Auf deinem Fraktions-Tableau findest du neben dem Fraktions-Namen die Symbole verschiedener Fortschritts-Leisten. Rücke auf jeder dieser Fortschritts-Leisten je 1 Feld vor.

Always Board
NEVER BORED

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com



RESSOURCEN

Im Laufe der Partie wirst du mit 6 verschiedenen Ressourcen handeln. Ressourcen in Andromeda's Edge sind knapp – also nutze sie weise!

ENERGIE
Benutzt für:
Module aktivieren, Kampfkraft erhöhen, Hypersprung

MAX 10 | 5 LAGERBAR

TITAN
Benutzt für:
Fabriken errichten, Industrie-Module kaufen, Raumschiffe bauen

EIS
Verwendung:
Metropolen errichten, Kultur-Module kaufen

NANOKARBON
Verwendung:
Sternenwarten errichten, Wissenschafts-Module kaufen

CREDITS
Verwendung:
Ersatz für Titan, Eis oder Nanokarbon

TAKTIKEN
5 verschiedene Arten mit verschiedensten Verwendungen.

6 ANFÜHRER:

- Platziere je **1 deiner Anführer** auf jedem **Außenposten** auf dem Spielplan.
- Würfle mit 1 Würfel und platziere 2 **Anführer** auf dem **Nebel**, der der gewürfelten Zahl entspricht *(mehrere Spieler dürfen Anführer im selben Nebel haben)*.
- Lege deinen verbleibenden **Anführer** in den Anführerbereich deiner Station.

7 STARTSPIELER:

Bestimmt den Startspieler, indem ihr eine erste Schlacht *(siehe S. 21)* simuliert: Jeder Spieler würfelt seine 6 Würfel. Vergleicht nun euren höchsten Würfel. Der Spieler mit dem höchsten Würfel wird Startspieler. Bei Gleichstand bestimmt der jeweils nächste höchste Würfel der Beteiligten den Startspieler, bis der Sieger feststeht.

- Der Startspieler rückt auf der SP-Leiste auf **1 SP vor.** Alle anderen Spieler rücken im Uhrzeigersinn auf das nächsthöhere freie **Feld** auf der SP-Leiste vor. In einer 4-Spieler-Partie startet ihr also mit je 1, 2, 3 und 4 SP.

SPIELABLAUF

Andromeda's Edge wird in einer Reihe von Zügen gespielt. Beginnend beim Startspieler, seid ihr im Uhrzeigersinn nacheinander am Zug. Wenn du am Zug bist, führst du entweder einen **Schiffstart-Zug** *(bei dem du 1 deiner verfügbaren Raumschiffe auf einen Sektor startest)*, ODER einen **Rückruf-Zug**, *(bei dem du all deine Raumschiffe zurückholst, um mit ihnen die Module deiner Station zu aktivieren)* aus.

Das **Ende der Partie** wird ausgelöst, wenn ein Spieler seinen **SP-Anzeiger** auf oder über das Feld mit dem Spielende-Anzeiger rückt**.**
Danach ist jeder Spieler *(auch der aktive Spieler)* noch genau 1x am Zug. Dann folgt die Endwertung. Wer dann die **meisten SP sammeln konnte, gewinnt.**

AKTIVER SPIELER:
Das ist immer der Spieler, der gerade am Zug ist. Manche Entscheidungen müssen vom aktiven Spieler getroffen werden und Ereignisse werden meist - beginnend beim aktiven Spieler - im Uhrzeigersinn ausgeführt. Wenn Effekte gleichzeitig eintreten, ohne dass eine Reihenfolge angegeben ist *(z B. zu Beginn deines Zuges)*, bestimmt der aktive Spieler die Reihenfolge, in der sie eintreten.

SEKTOREN ERKLÄRT

Im unteren Bereich des Spielplans können sich 3 unterschiedliche Arten von Sektoren befinden *(manche sind Plättchen, andere aufgedruckt)*, die im Folgenden beschrieben werden. Während der Partie wirst du deine Raumschiffe zu diesen Sektoren schicken, um Monde und Ressourcen zu sammeln und diverse Effekte auszulösen. Zusätzlich könnt ihr euer Spiel auch mit Spezial-Sektoren aufpeppen *(siehe S. 26)*.

PLANETEN

In Andromeda's Edge gibt es eine Vielzahl von Planeten. Jeder Planet hat **Monde in seiner Farbe**, durch die du beispielsweise Ressourcen erhalten kannst. Zudem kannst du auf Planeten **Großkomplexe** errichten, um auf den Fortschritts-Leisten vorzurücken und nützliche Einmal-Effekte zu erhalten.
Jedes mal wenn ein neues Ereignis ausgelöst wird, wird ein neuer Planet entdeckt.



AUSSENPOSTEN

Lange bevor die konkurrierenden Fraktionen Andromeda's Edge zu erforschen begannen, etablierte eine jenseits der Grenzen gelegene Allianz bereits vereinzelte Außenposten hier. Die Spieler können diese Außenposten aufsuchen, um Ressourcen zu handeln, Technologie-Module der Alten zu bergen, Raumschiffe zu bauen und von anderen Effekten zu profitieren.



NEBEL

Die Sektoren von Andromeda's Edge werden von geheimnisvollen und unerforschten kosmischen Nebeln begrenzt *(obere Reihe)*. Reisende sichteten gefährliche Bedrohungen in den Tiefen dieser interstellaren Wolken und man sagt, dass man in den Nebeln in die Zukunft sehen könne. Nur Raumschiffe mit der Fähigkeit Erkundung dürfen auf Nebel-Sektoren starten und sich darauf bewegen.



Always Boardgames
NEVER BORED

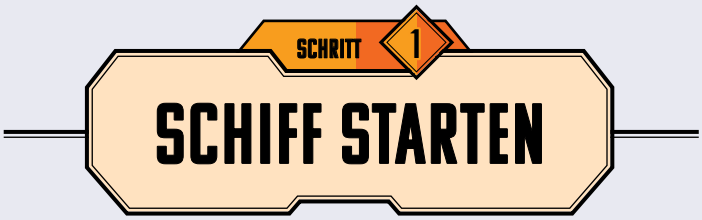
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Wenn du am Zug bist, führst du entweder einen **SCHIFFSTART-ZUG** oder einen **RÜCKRUF-ZUG aus.** Zusätzlich darfst du immer unbegrenzt viele Freie Aktionen ausführen. Am Ende deines Zuges muss du immer dein Ressourcen- und Mond-Limit überprüfen. Du musst alle Ressourcen abwerfen, die das Limit überschreiten.

DER SCHIFFSTART-ZUG



Bei einem Schiffstart-Zug startest du 1 Raumschiff von deiner Station auf 1 Sektor auf dem Spielplan. Diesen Sektor aktivierst du und er gilt bis zum Ende deines Zuges als **aktiver Sektor**. Das bleibt er selbst dann, wenn dein Raumschiff während deines Zuges an einen anderen Ort *(Sektor, Schrottplatz, Station...)* bewegt wird. Der Schiffstart-Zug besteht aus 4 Schritten, die du nacheinander abhandelst:



Wähle 1 Raumschiff in deinem **Hangar,** das du starten möchtest. Setze es auf 1 **Sektor** deiner Wahl auf dem Spielplan. Welchen Sektor du dafür wählen darfst, hängt davon ab, ob es sich um einen **Erststart** oder einen **Späteren Start** handelt.

ERSTSTART

Hast du noch **keine eigenen Raumschiffe** auf dem Spielplan, wenn du einen Schiffstart-Zug durchführst, ist dies ein **Erststart:**

- Starte dein Raumschiff auf 1 **unbesetzten Sektor deiner Wahl.** Ein Sektor gilt nur dann als „unbesetzt", wenn dort keine Bedrohung und keine Raumschiffe *(auch nicht deine eigenen)* liegen. Du musst aber auch alle **weiteren Voraussetzungen für den Schiffstart** erfüllen *(siehe rechts)*.



BEISPIEL

Grüns Erststart: Grün startet sein Raumschiff auf einen unbesetzten Sektor.

SPÄTERE STARTS

Hast du bereits **1 oder mehr eigene Raumschiffe** auf dem Spielplan, wenn du einen Schiffstart-Zug durchführst, ist dies ein **Späterer Start**:

- Du musst dein Raumschiff auf 1 Sektor starten, der in Reichweite ist. Die Reichweite geht immer von mindestens 1 deiner bereits liegenden Raumschiffe aus. Dein startendes Raumschiff zeigt dir jetzt an in welcher Reichweite *(also „wie weit weg")* du es setzen darfst.
- Du darfst **dein Raumschiff nicht** auf einen Sektor starten, auf dem bereits 1 oder mehrere deiner **eigenen Raumschiffe liegen.** Du **darfst** dein Raumschiff aber auf **einen Sektor** mit Raumschiffen anderer Spieler und/oder Bedrohungen starten. Tust du das, kann es zu einer Schlacht führen.



BEISPIEL

Bei einem Späteren Start darf Lila das Kolonieschiff nur auf 1 dieser 2 Sektoren starten, weil seine Reichweite 1 ist.

WEITERE VORAUSSETZUNGEN FÜR DEN SCHIFFSTART

Bei **jedem** Schiffstart musst du folgende Regeln beachten:

- Du darfst nur dann dein Raumschiff auf einen Außenposten starten, wenn du dessen Effekt auch ausführst.
- Du darfst nur Raumschiffe auf **einen Nebel starten,** die die Fähigkeit Erkundung haben.

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

EFFEKTE DER AUSSENPOSTEN



MONOLITH DER ALTEN

Zahle 2 Ressourcen deiner Wahl, um 3 Taktiken zu erhalten.



HANDELSZENTRUM

Zahle 2 Ressourcen deiner Wahl, um 2 Credits zu erhalten.



MAXIMUS-FELD

Rücke den Ereignis-Anzeiger um 1 Feld vor. Erhalte dann 1 oder 2 Industrie- und/oder Wissenschafts-Module und bezahle ihre angegebenen Ressourcen-Kosten.



ODESSA-FELD

Rücke den Ereignis-Anzeiger um 1 Feld vor. Erhalte dann 1 oder 2 Wirtschafts- und/ oder Kultur-Module und bezahle ihre angegebenen Ressourcen-Kosten.



ZENTRALE SCHIFFSWERFT

Baue 1 Raumschiff *(bezahle seine üblichen Ressourcen-Kosten und lege es auf das entsprechende Feld in deinem Hangar)* oder führe 1x Reparieren aus.



PLANUNGSZENTRUM

Errichte 1 Großkomplex *(bezahle seine üblichen Ressourcen- und Anführer-Kosten)* auf einem unbebauten Planeten, auf dem du ein Kolonieschiff hast.

SCHRITT 2

SEKTOR AKTIVIEREN

Nun **aktivierst** du den Sektor, auf den du dein Raumschiff gestartet hast.

- **PLANET AKTIVIEREN:**
  Nimm dir den **obersten Mond** vom Stapel auf dem Planet und lege ihn auf deine Station. Liegen auf dem Planet **keine** Monde mehr? Du erhältst stattdessen die auf dem Feld angegebene Ressource, auf dem die Monde gestapelt waren.
- **NEBEL AKTIVIEREN:**
  Nimm dir den dort liegenden **Nebel-Mond** *(falls noch vorhanden)* und lege ihn auf deine Station.
  Sieh dir dann die obersten 2 Ereignisse des Ereignisstapels **an** ***(zeige sie nicht den anderen Spielern).*** Wähle 1 davon, das du verdeckt oben auf den Ereignisstapel zurücklegst. Das andere Ereignis schiebst du unter den Ereignisstapel.
- **AUSSENPOSTEN AKTIVIEREN:**
  Führe den Effekt des Außenpostens aus.
  Links auf dieser Seite findest du Kurzbeschreibungen der Effekte aller verfügbarer Außenposten.

MOND NEHMEN



Eine der Haupteinnahmequellen für Ressourcen, sind Planeten umkreisende und einsam durch die Nebel treibende Monde.



Immer dann, wenn du dir einen Mond nimmst, legst du ihn zunächst in den Mondbereich deiner Station. Du darfst dort maximal 4 Monde für spätere Züge auf den Feldern aufbewahren. Mit den Freien Aktionen „Mond einsetzen“ *(jederzeit)* und „Mond abwerfen“ *(nur im eigenen Zug)* kannst du Monde nutzen oder loswerden. Überschüssige Monde musst du am Ende deines Zuges abwerfen.

Solltest du dir im Zug eines anderen Spielers einen Mond nehmen dürfen, musst du erst am Ende deines eigenen Zuges wieder überschüssige Monde abwerfen.

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

SCHRITT 3

ÜBERFALL

Nachdem du den Sektor aktiviert hast, überprüfst du, ob ein Überfall ausgelöst wird.

- **A/B/C/D-KLASSE-BEDROHUNG AUF DEM AKTIVEN SEKTOR:**
  Es findet kein Überfall statt, und keine weitere Bedrohung bewegt sich auf den aktiven Sektor.
- **S-KLASSE-BEDROHUNG AUF DEM AKTIVEN SEKTOR:**
  Überprüfe, ob es noch weitere S-Klasse-Bedrohungen in Reichweite gibt *(nutze dafür den Reichweitewert auf der Bedrohungskarte der S-Klasse)*. Dann bewege alle S-Klasse-Bedrohungen in Reichweite auf den aktiven Sektor. Im Gegensatz zu den anderen Bedrohungs-Klassen dürfen mehrere S-Klasse-Bedrohungen auf dem gleichen Sektor liegen *(durch ihre Fähigkeit Schwarm)*.
- **KEINE BEDROHUNG AUF DEM AKTIVEN SEKTOR:**
  Überprüfe, ob sich Bedrohungen in Reichweite **des aktiven Sektors befinden** *(nutze dafür den Reichweite-Wert auf den entsprechenden Bedrohungskarten)*. Befinden sich 1 oder mehr Bedrohungen in Reichweite, wählst du **1 davon** aus und bewegst sie auf den aktiven Sektor. Hast du so eine S-Klasse-Bedrohung bewegt, musst du auch alle anderen S-Klasse-Bedrohungen, die sich ebenfalls in Reichweite befinden, auf den aktiven Sektor bewegen.

Alle Bedrohungen haben die Fähigkeit **Erkundung**.
Sie dürfen daher auch Überfälle auf Nebel ausführen.

SCHRITT 4

SCHLACHT

Liegen jetzt Raumschiffe von 2 oder mehr **Spielern und/oder Bedrohungen** im aktiven Sektor, findet dort eine **Schlacht** statt. Eine Schlacht kann **nur** im aktiven Sektor stattfinden. Die einzelnen Schritte einer Schlacht werden im Detail auf S. 21 beschrieben.



BEISPIEL
Hier findet eine Schlacht zwischen Grün, Blau und einer Bedrohung statt.

Eine Schlacht kann auch ohne den aktiven Spieler stattfinden, wenn dieser **keine eigenen Raumschiffe** mehr im aktiven Sektor hat.

BEDROHUNGEN

Im Laufe der Partie erscheinen Bedrohungen aus den Nebeln, die eure Pläne durchkreuzen und eure Raumschiffe angreifen.
In jeder Partie gibt es von jeder Bedrohungs-Klasse genau 1 Bedrohungskarte. Darauf findet ihr jeweils deren Werte und Fähigkeiten.

Bedrohungen werden als Gegner angesehen, Bedrohungs-Aufsteller gelten als Raumschiffe. Effekte, die sich auf Raumschiffe auswirken, beziehen sich daher auch auf Bedrohungen *(falls vorhanden)*.

Auf jedem Sektor darf immer nur maximal 1 Bedrohungs-Klasse sein. Eine Bedrohung darf somit **niemals** auf einen Sektor bewegt werden, auf dem bereits eine andere Bedrohungs-Klasse ist.

NEUE BEDROHUNG

Immer wenn ein Ereignis ausgelöst wird, kommt 1 neue Bedrohung auf den Spielplan. Auf jeder Bedrohungskarte steht, auf welchem Sektor-Typ bzw. konkreten Sektor sie beginnt.

- Beginnt die Bedrohung auf einem zufälligen Nebel, werft ihr 1 Würfel und platziert sie auf den entsprechenden Nebel-Sektor.
- Soll eine Bedrohung auf einem Sektor ins Spiel kommen auf dem schon eine andere Bedrohung ist, platziert sie stattdessen auf einen zufälligen anderen Nebel *(ohne Bedrohung)*. Bedrohungen der S-Klasse bilden auch hier die Ausnahme – sie dürfen auch auf Sektoren ins Spiel kommen, auf denen bereits S-Klasse-Bedrohungen sind.
- Befindet sich die **auf dem Ereignis angegebene Bedrohungs-Klasse** bereits auf dem Spielplan, setzt stattdessen **2 Bedrohungen der S-Klasse** auf den angegebenen Sektor. Sollt ihr 1 (S) ausführen, bringt ebenfalls immer 2 S-Klasse-Bedrohungen auf den Spielplan. *(sind in diesen Fällen nicht mehr genug Bedrohungen der S-Klasse übrig, bringt nur die übrigen auf den Spielplan)*.
- Eine Bedrohung, die auf ihre Bedrohungskarte zurückgelegt wird *(z. B. weil sie vernichtet wurde)*, kann im Laufe der Partie wieder auf den Spielplan zurückkehren. Führt ihr ein Ereignis aus, das diese Bedrohungs-Klasse zeigt, kommt sie wieder ins Spiel. Behandelt sie dann so, als ob deren Bedrohungskarte dadurch aufgedeckt worden wäre.



Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com

DER RÜCKRUF-ZUG

Bei einem **Rückruf-Zug** holst du **alle** deine Raumschiffe nacheinander vom Spielplan und vom Schrottplatz zurück auf deine Station. Raumschiffe **vom Spielplan und** von der **Reparaturbucht** des Schrottplatzes darfst du nutzen, um **Module** deiner Station zu aktivieren. Der Rückruf-Zug besteht aus 3 Schritten, die du nacheinander abhandelst:



Hast du zu Beginn deines Zuges **keine** Raumschiffe in deinem Hangar, **musst** du einen Rückruf-Zug ausführen.

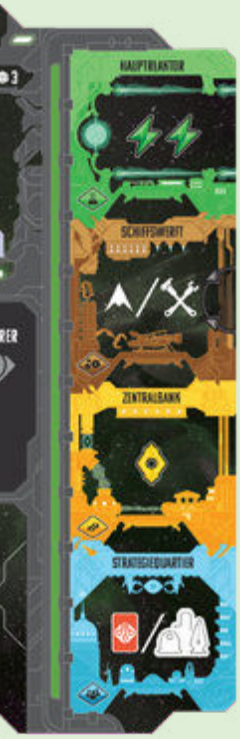
SCHRITT 1 MODULE AKTIVIEREN

Um ein Modul zu aktivieren, nimmst du entweder *(A)* 1 deiner Raumschiffe von einem **Sektor des Spielplans** oder von der **Reparaturbucht** des Schrottplatzes oder *(B)* 1 Energie aus dem Energiebereich deiner Station. Das Schiff/die Energie legst du dann auf das Modul, das du aktivieren möchtest.

Beachte außerdem folgende Regeln:

- Du darfst kein Modul aktivieren, auf dem sich bereits ein Schiff oder Energie befindet.
- Du darfst nur dann ein Modul mit **Energie** aktivieren, wenn du bereits ein Modul **derselben Reihe** mit einem deiner Raumschiffe aktiviert hast.
- Du darfst beschädigte Module *(Module mit Schaden darauf)* nicht aktivieren.
- Du darfst deine Raumschiffe aus dem oberen Bereich des Schrottplatzes **nicht** zum Aktivieren von Modulen benutzen. Raumschiffe von der Reparaturbucht *(in dessen unteren Bereich)* können jedoch ganz normal Module aktivieren. Das gilt sogar für Raumschiffe, die noch **innerhalb des aktuellen Zuges auf** die Reparierbucht verschoben werden!
- **WISSENSCHAFTS-MODULE:** Im Gegensatz zu anderen Modulen darfst du Wissenschafts-Module nicht **einzeln aktivieren.** Stattdessen führst du ihre Effekte *(alle oder nur teilweise)* aus, indem du das Modul Hauptreaktor aktivierst *(siehe unten links)*. Dieses muss **immer** mit einem **Raumschiff aktiviert werden!**
- **MOND-KOSTEN:** Hat ein Modul ein **Mond-Feld** auf der **Kosten**-Seite eines Effekts, darfst du dieses Modul erst dann aktivieren, wenn du dort zuvor einen Mond eingesetzt hast.

BASISMODULE

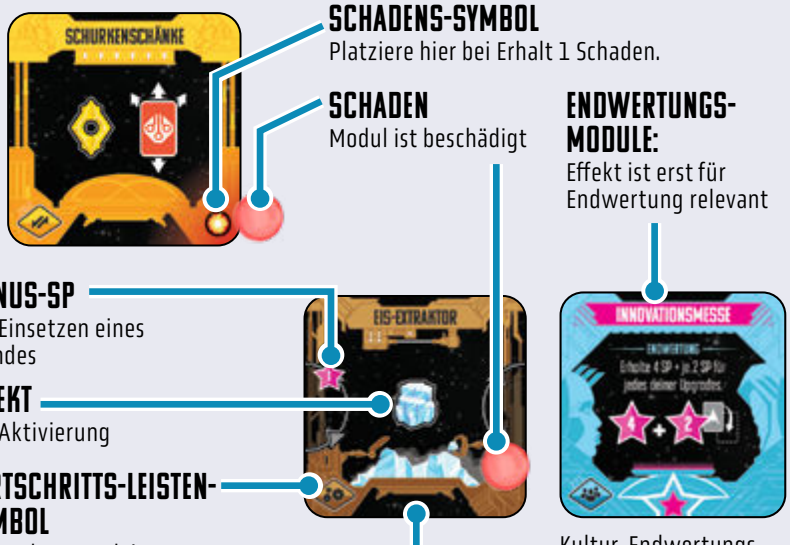


HAUPTREAKTOR
Erhalte 2 Energie und aktiviere sofort **beliebig viele** deiner anderen Wissenschafts-Module.

SCHIFFSWERFT
Baue entweder 1 Raumschiff *(bezahle seine üblichen Kosten)* oder führe 1x Reparieren aus.

ZENTRALBANK
Erhalte 1 Credit.

STRATEGIEQUARTIER
Ziehe entweder 1 Taktik oder errichte 1 Großkomplex *(bezahle seine Ressourcen- und Anführer-Kosten)* auf einem unbebauten Planeten, auf dem du ein Kolonieschiff hast.



SCHADENS-SYMBOL
Platziere hier bei Erhalt 1 Schaden.

SCHADEN
Modul ist beschädigt

ENDWERTUNGS-MODULE:
Effekt ist erst für Endwertung relevant

BONUS-SP
bei Einsetzen eines Mondes

EFFEKT
bei Aktivierung

FORTSCHRITTS-LEISTEN-SYMBOL
Wenn du es an deine Station anbaust, rückst du [illegible] entsprechenden Fortschritts-Marker 1 Feld vor.

OFFENER ANDOCKBEREICH:
Zeigt, dass dieses Modul durch Raumschiffe oder Energie aktiviert werden darf.

Kultur-Endwertungs-Module sowie alle Wissenschafts-Module *(außer Hauptreaktor)* haben keinen Andockbereich.

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com



BEISPIEL

Gelb aktiviert mit einem einzigen Raumschiff all ihre unbeschädigten Wissenschafts-Module.



BEISPIEL

Gelb kann weder ihr Modul Lieferant (es fehlt der Mond) noch ihr Modul Investor (weil beschädigt) aktivieren.

SCHRITT 2

HANGAR-RÜCKRUF

Nachdem du das Aktivieren deiner Module abgeschlossen hast, nimm all deine Raumschiffe *(von deinen Modulen, dem Schrottplatz und übrige auf Sektoren des Spielplans)* und lege sie auf ihre entsprechenden Felder deines Hangars. Entferne dann allen Schaden von deinen Raumschiffen mit **Schilden.**

Du darfst dich **nicht** entscheiden, Raumschiffe auf dem Spielplan oder auf dem Schrottplatz liegen zu lassen *(es sei denn, ein Spieleffekt sagt etwas anderes)*.

SCHRITT 3

GENUTZTE ENERGIE ENTFERNEN

Zuletzt legst du alle Energie, die du zur Aktivierung von Modulen genutzt hast, in den allgemeinen Vorrat zurück. Hast du **Bleibend-Taktiken** vor dir ausliegen, wirfst du diese jetzt ebenfalls ab.

FREIE AKTIONEN

IN JEDEM ZUG

- Mond einsetzen
- Taktik spielen

IN DEINEM ZUG

- Großkomplexkarte nutzen
- Entdeckungs-oder Überlegenheits-Plättchen abwerfen
- Anführer rekrutieren
- Mond abwerfen
- Bonusressourcen einsammeln
- Fraktionsfähigkeit nutzen

Du darfst sowohl in Schiffstart-Zügen als auch in Rückruf-Zügen so viele Freie Aktionen ausführen wie du möchtest. Du darfst freie Aktionen zu jedem Zeitpunkt innerhalb deines Zuges ausführen, auch unmittelbar vor oder nach anderen Effekten.

„Mond einsetzen“ und „Taktik spielen“ sind die einzigen beiden Freien Aktionen, die du **auch außerhalb deines eigenen Zuges** ausführen darfst.

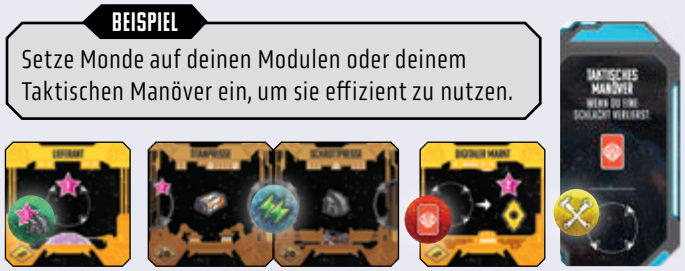
MOND EINSETZEN

Du darfst **jederzeit** einen Mond aus dem Mondbereich **deiner Station** auf das Mond-Feld auf einem deiner Module oder deinem Taktischen Manöver einsetzen.

Hast du einen Mond einmal auf einem solchen Mond-Feld eingesetzt, darfst du ihn immer noch von dort abwerfen *(z. B. um ihn durch einen anderen Mond zu ersetzen)*, führst dabei aber **nicht mehr** seinen Effekt aus.

BEISPIEL

Setze Monde auf deinen Modulen oder deinem Taktischen Manöver ein, um sie effizient zu nutzen.



TAKTIK SPIELEN

Taktiken sind **Ressourcen** , die du während des Spiels erhalten und spielen kannst, um die unterschiedlichsten Effekte auszulösen. Auf jeder Taktik ist angegeben, wann sie gespielt werden darf.

Nachdem du eine Taktik gespielt und ihren Effekt vollständig abgehandelt hast, lege sie auf den Ablagestapel.

Ist der Taktikstapel leer, mischt den Ablagestapel und formt daraus wieder einen neuen Taktikstapel.

BEISPIEL

Ein paar Beispiele für Zeitpunkte, zu denen Taktiken gespielt werden dürfen:



Always Board Games
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com

ARTEN VON TAKTIKEN



EINGRIFF-TAKTIK

Dürfen zum darauf angegebenen Zeitpunkt gespielt werden. Manche dieser Karten dürfen in den Zügen anderer Spieler gespielt werden. Dürfen nicht während einer Schlacht gespielt werden.



EREIGNIS-TAKTIK

Dürfen zum darauf angegebenen Zeitpunkt in deinem Zug gespielt werden. Jedes Mal wenn eine Ereignis-Taktik gespielt wird, rückt den **Ereignis-Anzeiger** 1 Feld vor.



BLEIBEND-TAKTIK

Dürfen zum darauf angegebenen Zeitpunkt in deinem Zug gespielt werden. Diese Karten bleiben bis zum Ende deines nächsten Rückruf-Zuges vor dir liegen und gelten weiterhin.



DIPLOMATIE-TAKTIK

Dürfen **nur** während des **Diplomatie-Schritts** einer Schlacht gespielt werden, an der du teilnimmst. Jeder Teilnehmer der Schlacht darf nur **1** Diplomatie-Taktik pro Schlacht spielen.



SCHLACHT-TAKTIK

Dürfen zum darauf angegebenen Zeitpunkt während einer Schlacht gespielt werden. Die meisten dürfen nur gespielt werden, wenn du mit eigenen Raumschiffen an der Schlacht beteiligt bist. Während der Schlacht darfst du beliebig viele dieser Karten spielen.

HANDKARTEN-LIMIT

Zu Beginn des Spiels hast du ein Limit von **5 Taktiken.** Am Ende deines Zuges musst du Taktiken abwerfen, bis du maximal so viele hast, wie es dein Handkarten-Limit erlaubt. Du kannst dieses Limit durch Fortschritte auf der **Zivilisations-Leiste erhöhen.**



5 Taktiken (Handkarten-Limit)



GROSSKOMPLEXKARTE NUTZEN

Du darfst deine Großkomplexkarten während deines Zuges jederzeit **auf ihre Rückseite drehen**, um ihren einmaligen Effekt auszuführen.

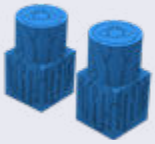
BEISPIEL

Wenn du diese Großkomplex-Karte nutzt, drehst du sie um und erhältst kostenlos 1 beliebiges, verfügbares Modul.

ENTDECKUNGS- ODER ÜBERLEGENHEITS-PLÄTTCHEN ABWERFEN

Du darfst deine Entdeckungs- und Überlegenheits-Plättchen während deines Zuges jederzeit **abwerfen**, um ihren Effekt auszuführen.





ANFÜHRER REKRUTIEREN

Du darfst jederzeit in deinem Zug **1 oder mehrere Anführer** deiner Farbe aus Sektoren rekrutieren, in denen du Raumschiffe hast. Lege so rekrutierte Anführer in den Anführerbereich deiner Station.

MOND ABWERFEN

Du darfst jederzeit in deinem Zug einen Mond aus dem Mondbereich deiner Station abwerfen, um seinen **Effekt** auszuführen. **Meistens erhältst du dadurch Ressourcen oder Siegpunkte.** Wirfst du einen Mond mit einem **Reparieren**-Effekt darauf ab, darfst du 1 deiner verschrotteten Raumschiffe oder beschädigten Module reparieren.



Du darfst Monde auch abwerfen, um damit Ressourcen-Kosten **teilweise oder komplett zu bezahlen.** Lege abgeworfene Monde offen neben den Spielplan *(abgeworfene Monde bilden einen separaten Haufen)*.



BONUSRESSOURCEN EINSAMMELN

Ereignisse oder andere Effekte können auf bestimmten Sektoren auf dem Spielplan **Bonusressourcen** ablegen. Du darfst dir diese jederzeit in deinem Zug *(alle oder nur teilweise)* nehmen, wenn du in den entsprechenden Sektoren eigene Raumschiffe hast.

FRAKTIONSFÄHIGKEITEN NUTZEN

Einige Fraktionsfähigkeiten sind passive Fähigkeiten oder Boni. Manche Fraktions-Fähigkeiten sind allerdings besondere Effekte, die zu den angegebenen Zeitpunkten ausgeführt werden dürfen. Hierbei handelt es sich dann ebenfalls um Freie Aktionen.



Always Board Games
NEVER BORED
info@alwaysboardgames.com

RAUMSCHIFFE

Jeder Spieler sendet seine Raumschiffe aus, um die Weiten von Andromeda's Edge zu erkunden. Während der Partie wirst du verschiedene Raumschiff-Typen **bauen** und auf Sektoren auf dem Spielplan starten um dort Ressourcen zu erhalten, dir Monde zu nehmen, Großprojekte zu errichten und gegen deine Gegner in die Schlacht zu ziehen.
Rufst du deine Raumschiffe **zur Station zurück**, aktivierst du damit **die Module deiner Station, um** ihre Effekte auszulösen.

RAUMSCHIFF BAUEN

Zu Beginn des Spiels hast du nur 3 **startbereite Kolonieschiffe** in deinem Hangar. Baust du ein Raumschiff, legst du es auf das entsprechende Feld **in deinem Hangar**. Es bleibt dort, bis du es startest. Du kannst weitere Raumschiffe bauen, indem du ein Raumschiff auf den **Außenposten Zentrale Schiffswerft** startest oder dein Modul **Schiffswerft** aktivierst. Um ein Raumschiff zu bauen, musst du seine Ressourcen-Kosten bezahlen.

RAUMSCHIFF-TYPEN



Es gibt **4 verschiedene Raumschiff-Typen**, die du bauen kannst - 3 weitere Kolonieschiffe, 1 Abfangjäger, 1 Forschungsschiff und 1 Schlachtschiff. Jeder Raumschiff-Typ hat seine eigene **Reichweite, Kampfkraft sowie Fähigkeit**. Du kannst diese jeweils auf den Feldern in deinem Hangar einsehen.

RAUMSCHIFF-FÄHIGKEITEN

Jedes Raumschiff deiner Flotte hat 1 oder mehr Fähigkeiten, die es bei der Erkundung, in der Schlacht oder bei der Errichtung von Großkomplexen besonders macht. Raumschiffe von Spielern und Bedrohungen können die folgenden Fähigkeiten haben:

ZIELCOMPUTER: Nimmt dieses Raumschiff an der Schlacht teil, erhöht es deinen Zielcomputerwert zusätzlich um X *(maximal auf 5)*.

ERKUNDUNG: Dieses Raumschiff darf auf Nebel starten und sich darauf bewegen.

KONFRONTATION: Bei Erststart kann dieses Raumschiff auf einen besetzten Sektor starten.

HYPERSPRUNG: Wenn dieses Raumschiff startet oder sich bewegt, darfst du 1 Energie bezahlen, um ihm dafür unendliche Reichweite zu geben.

AUSBAU: Ermöglicht das Errichten eines Großkomplexes auf einem Planeten. Diese Fähigkeit gilt nur für Kolonieschiffe.

SPEZIALFÄHIGKEIT: Eine einzigartige Fähigkeit dieses Raumschiffs *(Siehe Begleitheft für mehr Informationen)*.

UPGRADES

Zu Beginn der Partie erhält jeder Spieler **5 Upgrades**: Je 1 neutrales für jeden Raumschiff-Typ sowie 1 besonderes Raumschiff-Upgrade seiner Fraktion. Führst du einen Upgrade-Effekt aus, darfst du 1 deiner ungenutzten Upgrades auf das entsprechende Raumschiffs-Feld in deinem Hangar legen. Upgrades verändern meistens die Reichweite und/oder Kampfkraft der Raumschiff-Klasse und können ihr neue Fähigkeiten verleihen.
Zudem: Immer wenn du ein Upgrade eines Raumschiff-Typs durchführst, für den du noch ungebaute Raumschiffe hast, **baust du sofort kostenlos** 1 Raumschiff dieses Typs!
Upgrades erhältst du hauptsächlich über die Industrie-Leiste *(siehe Fortschritts-Leisten, S. 19)*.

! Du darfst für jeden Raumschiff-Typ maximal 1 Upgrade durchführen. Hast du auf allen 4 deiner Raumschiff-Feldern je 1 Upgrade liegen, haben weitere Upgrades keinen Effekt mehr.

RAUMSCHIFF-INFORMATIONEN

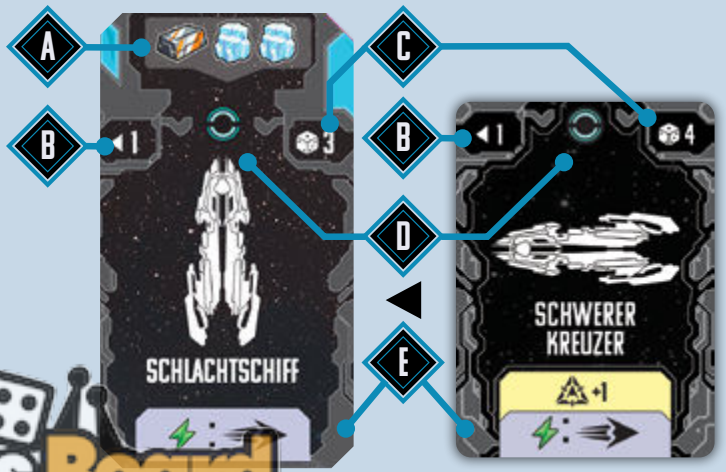
A **KOSTEN:** So viel kostet es, 1 Schiff dieses Typs zu bauen.

B **REICHWEITE:** So weit darf der Sektor, auf den du dieses Raumschiff startest, von deinen anderen Raumschiffen entfernt sein (über aneinander angrenzende Sektoren hinweg). Es ist ebenso die maximale Entfernung, aus der sich ein Raumschiff in der Eskalation **in eine Schlacht bewegen** darf.

C **KAMPFKRAFT:** So viele Würfel wirfst du für dieses Raumschiff in einer **Schlacht**.

D **SCHILDE:** Schilde verhindern, dass das Raumschiff **auf dem Schrottplatz landet,** wenn du in einer Schlacht besiegt wirst oder ein anderer Spieleffekt es beschädigen würde.

E **FÄHIGKEIT:** Diese Fähigkeiten hat das Raumschiff.



Raumschiff ohne Upgrade auf deinem Hangar

Raumschiff-Upgrade

MODULE

Die Überreste der einstigen Hochkultur sind überall in Andromeda's Edge verstreut. Du kannst dir deren Technologie in Form von **Modulen**, die du an deine Station anbaust, zunutze machen. Mit jedem neuen Modul, das du an deine Station anbaust, erweiterst du deine Möglichkeiten **im Rückruf-Zug**.

Es gibt **4 Modul-Typen**, die 4 der 5 Fortschritts-Leisten zugeordnet sind: Wissenschaft, Industrie, Wirtschaft und Kultur. Immer, wenn du ein neues Modul erhältst, baust du es an die entsprechende Modul-Reihe deiner Station an und rückst sofort 1 Feld auf der dazugehörigen Fortschritts-Leiste vor. Du darfst die an deine Station angebauten Module innerhalb ihrer Reihe jederzeit neu anordnen.

MODULE ERHALTEN *(UND GGF. BEZAHLEN)*

Immer, wenn du **1 oder mehrere** Module erhältst, führe für jedes die folgenden 5 Schritte aus:

1. **Ist beim Effekt ein über dem Modul-Symbol?** Dann musst du die Ressourcen-Kosten zahlen, die direkt über dem von dir gewählten Modul stehen. Ist das nicht der Fall, erhältst du es kostenlos. Zahle die **Ressourcen-Kosten**, die bei dem jeweiligen Modul stehen.

BEISPIEL



Erhalte 1 Industrie-Modul kostenlos.



Erhalte 1 Industrie-Modul und zahle seine Kosten.



Erhalte 1 Modul deiner Wahl, und zahle seine Kosten.

2. Baue das Modul an der entsprechenden Modul-Reihe deiner Station an. Zeigt es 1 oder mehr **Schadens-Symbole** in der unteren rechten Ecke, lege pro Symbol 1 Schaden darauf.
3. Rücke für jedes so erhaltene Modul 1 Feld auf der zugehörigen Fortschritts-Leiste vor.
4. Erhältst du Module über die Sektoren „Maximus-Feld“ oder „Odessa-Feld“, nimm dir 1 oder 2 Module aus den entsprechenden Spalten, und zahle ihre jeweiligen Kosten. Falls du nur 1 nimmst (und bezahlst), musst du trotzdem noch 1 Modul aus einer der abgebildeten Spalten entfernen. Schiebe dieses unter den entsprechenden Modul-Stapel.
5. Hast du durch einen Effekt oder eine Freie Aktion 1 oder mehr Module erhalten, fülle die Modul-Spalten wieder auf. Schiebe dazu die Module in den Spalten nach unten, um Lücken zu schließen. Danach legst du Module von den jeweiligen Stapeln auf die freien Felder, bis auf allen wieder ein Modul liegt. Die Spalten werden nach jedem Effekt / jeder Freien Aktion (nicht jedem genommenen Modul) erneut aufgefüllt.

BEISPIEL

Lila nutzt den Effekt von Maximus-Felds, um 2 Module zu erhalten und zu bezahlen und spielt danach als Freie Aktion eine Taktik aus, durch die Lila ein weiteres Modul kostenlos erhält. Lila füllt die Modul-Spalten sowohl nach den 2 Käufen als auch nach der Freien Aktion auf.

MONDE IN MODULE EINSETZEN

Einige Module haben **Felder**, auf denen du deine Monde einsetzen darfst.

MOND-KOSTEN:

Befindet sich ein solches Mond-Feld auf der **Kosten**-Seite *(links des Pfeils)*, werden die auf dem eingesetzten Mond aufgedruckten Ressourcen zu den **Kosten**, um das Modul zu aktivieren. Ein solches Modul darf nur aktiviert werden, wenn dort ein Mond eingesetzt ist.
Ein Mond mit **Reparieren-Effekt darf** nicht in einem Kosten-Feld eingesetzt werden.

BEISPIEL

Ist dieser Mond eingesetzt, darfst du bei Aktivierung 1 Nanokarbon bezahlen, um dafür 1 Taktik und 1 Credit zu erhalten.



MOND-EFFEKT:

Jedes Mond-Feld, das **nicht** auf der Kosten-Seite eines Moduls liegt, **ist ein Effekt-Feld**. Aktivierst du das Modul, führst du den auf dem Mond aufgedruckten Effekt aus.



BEISPIEL

Ist dieser Mond eingesetzt, führst du bei Aktivierung 1x Reparieren aus und erhältst 1 Titan.

! Sind auf einem Mond-Feld **SP** aufgedruckt, erhältst du diese SP **immer nur** in dem Moment, in dem du dort einen Mond einsetzt.

HALBE MOND-FELDER:

Alle Industrie-Module haben auf beiden Seiten je 1 **halbes Mond-Feld**. Je 2 nebeneinanander liegende Industrie-Module ergeben somit 1 vollständiges Mond-Feld. Du darfst Monde **nur** in **vollständige** Mond-Felder einsetzen. Ein auf 2 halben Mond-Feldern eingesetzter Mond gibt dir seinen Effekt **automatisch**, sobald du **beide** Module zu seinen Seiten aktiviert hast. Die Reihenfolge, in der du sie aktivierst, spielt dabei keine Rolle.
Wenn du die Reihenfolge deiner Industrie-Module neu anordnest und dadurch 2 Module **trennst**, zwischen denen ein Mond eingesetzt ist, **wirf diesen ab,** ohne seine Ressourcen zu erhalten.

Du **darfst** Industrie-Module auch dann aktivieren, wenn sie unvollständige oder leere Mondfelder haben.

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

GROSSKOMPLEXE

Die vielen Planeten in Andromeda's Edge bieten fruchtbaren Boden für geschäftige Metropolen, stampfende Fabriken und Monolithen, die deine Überlegenheit demonstrieren – aber der Platz ist begrenzt. Nutze ihn, bevor es Andere tun!

Es gibt **5 Typen** von Großkomplexen, die du errichten kannst. Jeder davon gehört zu 1 der 5 **Fortschritts-Leisten.**
Auf jedem Planeten darf maximal **1 Großkomplex** errichtet werden. Der Großkomplex-Typ hängt von der Art des Planeten ab. Sobald du einen Großkomplex auf einem Planeten errichtet hast, darf **niemand** dort einen weiteren errichten.

GROSSKOMPLEX ERRICHTEN

Um einen Großkomplex errichten zu dürfen, musst du folgende Voraussetzungen erfüllen:

- Du hast ein **Kolonieschiff** auf einem Planeten ohne Großkomplex.
- Du hast genug **Anführer** in deiner Station. **Die benötigte Anzahl wird vom Großkomplex-Typ vorgegeben.**
- Du hast genug **Ressourcen** in deiner Station, um den Großkomplex zu **errichten.** Die Kosten werden jeweils **vom Planeten vorgegeben.**

Es kommen 3 **Planeten** jedes Typs im Spiel vor. Daher können pro Partie maximal **3 Großkomplexe** jedes Typs errichtet werden.

Führe folgende 3 Schritte aus, um einen Großkomplex zu errichten:

1. Bezahle die **auf dem Planeten angegebenen Ressourcen-Kosten.** Wirf außerdem die für diesen Großkomplex benötigte **Anzahl an Anführern** von deiner Station ab. *(Thematisch weist du sie damit dem Großkomplex zu.)*
2. Nimm dir 1 Großkomplex-Aufsteller des auf dem Planeten abgebildeten Typs und stelle ihn **auf dein Kolonieschiff** auf dem Planeten.
3. Nimm dir 1 **entsprechende Großkomplexkarte** und lege sie offen neben deine Station. Du erhältst sofort 1 Schritt auf der entsprechenden Fortschritts-Leiste und **wertest diesen Großkomplex**.

ANFÜHRER ZU GROSSKOMPLEX ZUWEISEN

Die Führung eines Großkomplexes erfordert auch qualifizierte Anführer, die seine Abläufe überwachen. Jeder Großkomplex-Typ benötigt eine bestimmte Anzahl von Anführern.

Anführer, die du einem Großkomplex zuweist, werden dauerhaft Teil des Großkomplexes. Sie dürfen nicht mehr zu deiner Station zurückkehren oder neu rekrutiert werden. Da zugewiesene Anführer abgeworfen werden, zeigt jeder Großkomplex-Aufsteller die Anzahl der ihm zugewiesenen Anführer an. Dies ist für die Wertung von Großkomplexen wichtig.

BEISPIEL

Um eine Metropole auf diesem Eisplaneten zu errichten, brauchst du 3 Anführer in deiner Station.



KOLONIESCHIFF ZU GROSSKOMPLEX AUSBAUEN



Um einen Großkomplex zu errichten, benötigst du 1 deiner Kolonieschiffe. Kolonieschiffe haben alle die Fähigkeit Ausbau, die ihnen ermöglicht, zu einem Großkomplex ausgebaut zu werden. Es wird dadurch dauerhaft Teil des Großkomplexes, darf nicht zu deiner Station zurückgerufen werden und kommt nicht in deinen Vorrat zurück.

Du musst aber immer mindestens 1 Raumschiff haben.
Du darfst also nicht dein letztes Raumschiff zum Errichten eines Großkomplexes nutzen.

Du darfst Großkomplexe auf **jedem** Planeten bauen, auf dem du Kolonieschiffe hast (nicht nur im aktiven Sektor).

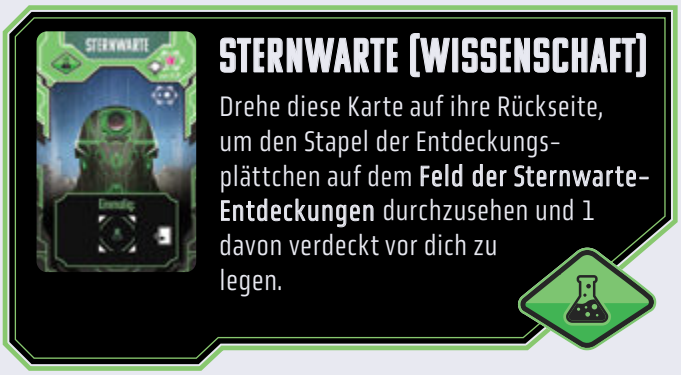
GROSSKOMPLEXKARTEN

- **A** Rücke auf der entsprechenden Fortschritts-Leiste 1 Feld vor.
- **B** Erhalte so viele SP, wie sich Anführer (deine und die beliebiger Spieler) auf diesem Planeten sowie allen angrenzenden Sektoren befinden (siehe nächste Seite).
- **C** Ein einmaliger Effekt, den du sofort oder in einem deiner zukünftigen Züge nutzen darfst. Drehe die Großkomplexkarte auf die Rückseite, wenn du ihren Effekt ausgeführt hast.
- **D** Bonus-Kampfkraft: Erhalte +1 Kampfkraft, wenn du an einer Schlacht auf diesem oder einem an diesen Großkomplex angrenzenden Sektor teilnimmst.



EFFEKTE VON GROSSKOMPLEXEN

Das Nutzen einer Großkomplexkarte ist eine Freie Aktion und gibt dir einen einmaligen Effekt *(bei Großkomplexen desselben Typs immer gleich)*. Hast du mehrere Großkomplexe desselben Typs, darfst du auch mehrere Kopien der entsprechenden Großkomplexkarte besitzen und jede davon einmalig nutzen.



STERNWARTE (WISSENSCHAFT)

Drehe diese Karte auf ihre Rückseite, um den Stapel der Entdeckungs-plättchen auf dem **Feld der Sternwarte-Entdeckungen** durchzusehen und 1 davon verdeckt vor dich zu legen.



FABRIK (INDUSTRIE)

Drehe diese Karte auf ihre Rückseite, um 2x Reparieren auszuführen.



RAUMHAFEN (WIRTSCHAFT)

Drehe diese Karte auf ihre Rückseite und zahle 2 Ressourcen deiner Wahl, um 3 Ressourcen deiner Wahl zu erhalten.



METROPOLE (KULTUR)

Drehe diese Karte auf ihre Rückseite, um **1 verfügbares Modul** deiner Wahl **kostenlos zu erhalten und an deine Station anzubauen.**



OBELISK (ÜBERLEGENHEIT)

Drehe diese Karte auf ihre Rückseite, um **4 Energie zu erhalten.**

ERRICHTETE GROSSKOMPLEXE

Ein errichteter Großkomplex hindert andere Spieler nicht daran, ihre Raumschiffe auf diesen Planeten zu starten oder ihn zu aktivieren. Großkomplexe zählen nicht als Raumschiffe und besetzen Planeten daher nicht. Bei Schiffstart-Zügen dürfen Raumschiffe daher auch auf Planeten mit Großkomplexen gestartet werden.

GROSSKOMPLEXE WERTEN

Sobald du einen Großkomplex errichtet hast, wertest du ihn. Dabei erhältst du **SP** in Höhe der **Gesamtzahl aller Anführer** auf dem Planeten dieses Großkomplexes **sowie** auf allen daran angrenzenden Sektoren ***(maximal 10 SP)***.
Hierfür zählen Anführer **aller Spieler,** einschließlich **nicht rekrutierter** Anführer, die **zugewiesenen Anführer des zu wertenden Großkomplexes** und auch die zugewiesenen Anführer aller angrenzender Großkomplexe **aller Spieler**.

BEISPIEL



Lila errichtet eine Fabrik und darf sie daraufhin werten. Er erhält folgende SP:

- 2 für die Anführer von Blau im Nebel
- 2 für seine der Fabrik zugewiesenen Anführer
- 1 für den Anführer von Grün auf dem Planungszentrum
- 2 für die Anführer von Lila und Grün auf dem “Odessa-Feld“.

7 **Lila erhält somit insgesamt 7 SP für das Errichten dieses Großkomplexes.**

Am Ende des Spiels erhältst du **zudem** für jeden deiner Großkomplexe soviele SP, wie bei dem höchsten von dir **erreichten Level** auf der zugehörigen Fortschritts-Leiste angegeben.

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

FORTSCHRITTS-LEISTEN

Die 5 Fortschritts-Leisten bieten verschiedene Effekte und sind eine wichtige Quelle für SP am Ende der Partie. Du rückst Felder auf den Fortschritts-Leisten vor, indem du Großkomplexe errichtest, Module erhältst, Plättchen abwirfst und *(nur bei der Überlegenheits-Leiste)* Schlachten gewinnst oder entsprechende Taktiken spielst.

Alle Fortschritts-Leisten haben Felder mit Großkomplex-Leveln sowie Felder für Ereignisse.

GROSSKOMPLEX-LEVEL



Jede Fortschritts-Leiste zeigt auf 3 Feldern den ihr zugehörigen Großkomplex. Bei der Endwertung erhältst du SP entsprechend des jeweils höchsten erreichten Levels für jeden von dir errichteten Großkomplex des entsprechenden Typs. *(siehe Großkomplexkarten-Rückseite)*.

EREIGNIS-FELDER



Erreichst du auf einer Fortschritts-Leiste ein Ereignis-Feld, rücke den Ereignis-Anzeiger sofort 1 Feld vor *(siehe Ereignis-Leiste, S. 20)*.

BESONDERHEITEN DER EINZELNEN FORTSCHRITTS-LEISTEN

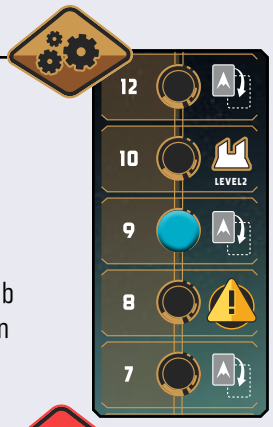
Jede Fortschritts-Leiste hat ihre eigenen besonderen Felder, die sie jeweils einzigartig machen.

WISSENSCHAFTS-LEISTE



Erreichst du ein Feld mit **Entdeckungsplättchen,** suche dir 1 davon aus und lege es verdeckt neben deine Station. Du darfst es verdeckt liegen lassen, bis du es nutzt. Du darfst es innerhalb deines Zuges als **Freie Aktion** nutzen.

INDUSTRIE-LEISTE



Erreichst du ein Feld mit einem **Upgrade-Effekt**, führe sofort 1 Upgrade durch.

Denk daran: Immer, wenn du ein Upgrade durchführst, darfst du sofort kostenlos 1 Raumschiff dieses Typs bauen.

Alle deine Raumschiffe dieses Typs haben ab sofort die Werte und Fähigkeiten des neuen Upgrades.

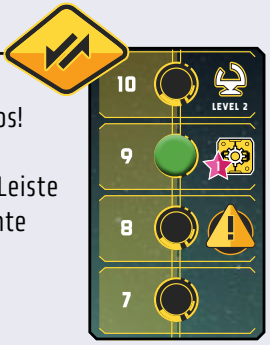
ÜBERLEGENHEITS-LEISTE



Erreichst du als **Erster** ein Feld mit Überlegenheitsplättchen, nimm es dir und lege es neben deine Station. Du darfst es innerhalb deines Zuges als **Freie Aktion** nutzen.

Erreichst du ein solches Feld, und das **Überlegenheitsplättchen ist bereits weg,** erhalte stattdessen **2 SP.**

WIRTSCHAFTS-LEISTE



Nicht verbrauchte Ressourcen sind am Ende der Partie normalerweise wertlos! Hast du am Ende aber 1 oder sogar beide Tresorbonus-Felder auf der Wirtschafts-Leiste erreicht, ist jede am Ende nicht verbrauchte **Ressource** so viele **SP** wert, wie auf dem höchsten erreichten **Tresorbonus-Feld angegeben**.

KULTUR-LEISTE



Erreichst du ein Feld mit **Handkarten-Limit,** erhöhst du die maximale Anzahl an **Taktiken,** die du am Ende deines Zuges auf der Hand behalten darfst.

Zudem darfst du **sofort so** viele Taktiken **ziehen**, bis du dein neues Handkarten-Limit erreicht hast.



Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

EREIGNIS-LEISTE

Im Laufe der Partie werdet ihr immer wieder den **Ereignis-Anzeiger** weiterrücken *(z. B. durch das Vorrücken auf Fortschritts-Leisten)*. Erreicht der Ereignis-Anzeiger das **Ende der Ereignis-Leiste,** wird sofort ein neuer **Planet** aufgedeckt. Zudem findet am Ende des aktuellen Zuges 1 **Ereignis** statt.

Im Spielaufbau habt ihr ein Ereignis-Set ausgewählt:

GALAKTISCHE MORGENRÖTE

Dieser Ereignisstapel enthält 10 Ereignisse, die den Spielern meist positive Effekte bringen. Mit Ausnahme der Bedrohungen, die sich aus den Nebeln erheben ...



KOSMISCHE DÄMMERUNG

Dieser Ereignis-Stapel enthält 10 Ereignisse, die die Spieler mit größeren Schwierigkeiten konfrontieren. Wir empfehlen diesen Stapel fortgeschrittenen Spielern, die eine Herausforderung suchen.

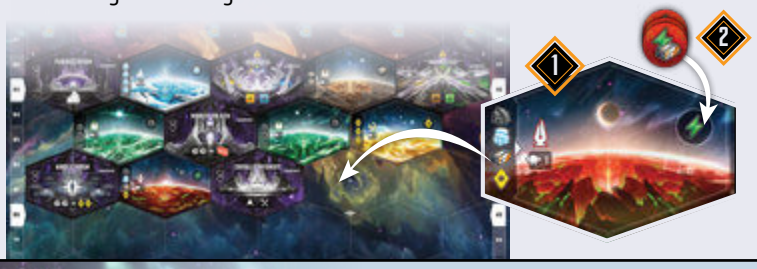


EREIGNIS AUSLÖSEN

Erreicht der Ereignis-Anzeiger in deinem Zug das **Ende der Ereignis-Leiste**, führe Folgendes aus:

1. Decke sofort den obersten **Planeten-Sektor** vom Stapel auf und lege ihn auf das nächste freie Feld auf dem Spielplan *(von links nach rechts, von oben nach unten)*.
2. Platziere 1 Stapel aus **3 Monden** in der Farbe des neuen Planeten auf dem dafür vorgesehenen Feld des Planeten und drehe den Stapel um, so dass der oberste Mond sichtbar ist.
3. Lege den **Ereignis-Anzeiger** auf deine Station, um dich daran zu erinnern, dass am Ende deines Zuges **ein Ereignis stattfindet**.

Ignoriere bis zum nächsten Zug alle weiteren Effekte, die den Ereignis-Anzeiger vorrücken lassen.



EIN EREIGNIS FINDET STATT

Liegt der Ereignis-Anzeiger am Ende deines Zuges auf deiner Station, musst du das oberste Ereignis vom Ereignisstapel aufdecken. Führe dann nacheinander folgende Schritte aus:

1. **SP-WERTUNG:**
   Jeder Spieler erhält SP in Höhe seiner Stufe auf der angegebenen Fortschritts-Leiste, minus 1 SP für jedes seiner beschädigten Module *(nie weniger als 0)*.
2. **NEUE BEDROHUNG:**
   Drehe die Bedrohungskarte der angegebenen Klasse auf ihre Vorderseite (wenn noch verdeckt). Stelle den dazugehörigen Aufsteller auf den auf der Bedrohungskarte angegebenen Sektor *(bei S-Klasse: 2 Bedrohungen)*.
3. **EREIGNIS-EFFEKT:**
   Führe den beschriebenen Effekt des Ereignisses aus.
4. **EREIGNIS-LEISTE ZURÜCKSETZEN:**
   Lege den Ereignis-Anzeiger wieder in die Aussparung der Ereignis-Leiste, die zu eurer Spieleranzahl passt. Lege das durchgeführte Ereignis offen neben dem Ereignis-Tableau ab.

Während ein Ereignis stattfindet, dürfen weder Freie Aktionen, noch Fähigkeiten genutzt werden (auch keine Fraktions-Fähigkeiten), noch Taktiken gespielt werden (außer es wird explizit anderweitig angegeben).



1. Diese Karte löst eine SP-Wertung der Überlegenheits-Leiste aus.
2. Diese Karte bringt 1 Bedrohung der B-Klasse ins Spiel.
3. Führt den Ereignis-Effekt wie angegeben aus.



Legt den Ereignis-Anzeiger danach zurück in die zu eurer Spieleranzahl passende Aussparung.

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

SCHLACHT

Liegen **im letzten Schritt eines Schiffstart-Zuges** im **aktiven Sektor insgesamt Raumschiffe von mindestens 2 Spielern und/oder eine Bedrohung,** findet eine Schlacht statt. Eine Schlacht kann auch dann stattfinden, wenn der **aktive Spieler** keine Raumschiffe mehr im aktiven Sektor hat.

Findet eine Schlacht statt, müssen alle Spieler mit Raumschiffen im aktiven Sektor an der Schlacht teilnehmen *(einschließlich der Bedrohungen - lasst jemanden die Würfel für die Bedrohung werfen)*. Alle Spieler dürfen im Eskalations-Schritt noch weitere Raumschiffe in die Schlacht bewegen, sofern sich diese in **Reichweite** befinden. Es kann **nur** innerhalb eines **Schiffstart-Zuges und** nur **im aktiven Sektor zu einer Schlacht kommen.** Sollte in einer Schlacht nur noch 1 *(oder keine)* Partei übrig sein, endet die Schlacht sofort.

SCHLACHT
1. Eskalation
2. Diplomatie
3. Schlacht vorbereiten
4. Würfeln
5. Ergebnis
6. Schaden

SCHRITT 1 ESKALATION

Beginnend mit dem aktiven Spieler, und dann im Uhrzeigersinn, darf jeder Spieler eigene Raumschiffe **seiner Wahl**, die sich **in Reichweite** des aktiven Sektors befinden, in den aktiven Sektor bewegen, um an der Schlacht teilzunehmen. Das gilt auch für Spieler, die noch nicht an der Schlacht beteiligt sind. Jeder Spieler hat nur **1x pro Eskalation-Schritt** die Möglichkeit, seine Raumschiffe in die Schlacht zu bewegen.



BEISPIEL
Lila, Gelb und Blau nutzen die Eskalation.

Wenn der aktive Sektor ein **Nebel ist,** dürfen nur Raumschiffe mit **der Fähigkeit Erkundung** an dieser Schlacht teilnehmen.

SCHRITT 2 DIPLOMATIE

Diplomatie kann Konflikte manchmal sofort beenden oder die Regeln der Schlacht ändern!

Beginnend mit dem aktiven Spieler, und dann im Uhrzeigersinn, darf jeder Teilnehmer an der Schlacht genau 1 **Diplomatie-Taktik** spielen und führt dann sofort ihren Effekt aus. Jeder Spieler darf nur **1x pro Diplomatie-Schritt** 1 Diplomatie-Taktik spielen.



SCHRITT 3 SCHLACHT VORBEREITEN

Jeder Teilnehmer an der Schlacht ermittelt seine Kampfkraft *(Würfelanzahl)* und seinen Zielcomputerwert *(minimales Würfelergebnis)*. Nimmt eine Bedrohung an der Schlacht teil, ermittelt auch deren Kampfkraft und Zielcomputerwert.

Dann darf jeder an der Schlacht teilnehmende Spieler *(beginnend mit dem aktiven Spieler, und dann im Uhrzeigersinn)* **Energie** bezahlen, um seine Kampfkraft zu erhöhen *(weitere Würfel für diese Schlacht zu erhalten)*. Für jede so bezahlte Energie erhältst du +1 Kampfkraft. Jeder Spieler hat nur **1x pro Schlacht vorbereiten-Schritt die Möglichkeit**, Energie für weitere Kampfkraft zu bezahlen. Wichtig: Das Bezahlen von Energie erhöht **nicht** den Zielcomputerwert.

KAMPFKRAFT:
Jedes deiner Raumschiffe bringt dir eine Anzahl Würfel in Höhe seiner Kampfkraft.

GROSSKOMPLEXE:
Jeder deiner Großkomplexe in und angrenzend an die aktive Region bringt dir **1 zusätzlichen Würfel.**

ENERGIE:
Für je 1 bezahlte Energie erhältst du **1 zusätzlichen Würfel**.

WÜRFEL-LIMIT:
Kein Spieler darf mehr als 6 Würfel pro Schlacht werfen.

MAX. 6

ZIELCOMPUTERWERT:
Dein Zielcomputerwert entspricht der Anzahl deiner Raumschiffe im aktiven Sektor plus eventueller Boni *(Maximalwert: 5)*.

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

SCHRITT 4

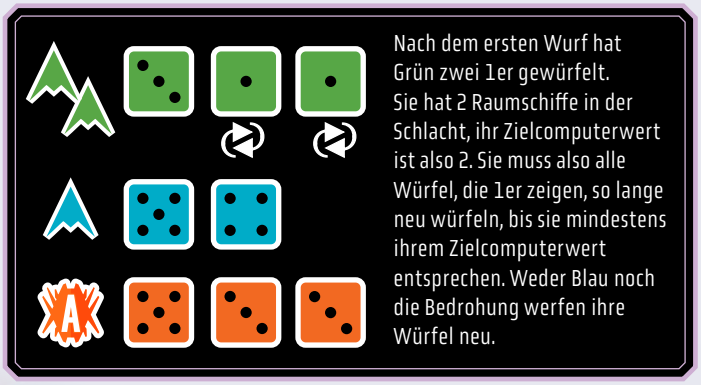
WÜRFELN

Alle Teilnehmer der Schlacht *(einschließlich der Bedrohung)* würfeln gleichzeitig. Dann wirft jeder Teilnehmer all seine Würfel neu, deren Ergebnis **unter** seinem Zielcomputerwert liegen, bis all seine Würfel ein Ergebnis **gleich oder höher als** sein Zielcomputerwert zeigen.

ZIELCOMPUTERWERT

Jeder Teilnehmer an der Schlacht hat einen Zielcomputerwert. Dieser gibt an, welches Ergebnis jeder Würfel des Teilnehmers in der Schlacht mindestens zeigen muss. Zeigen ein oder mehrere Würfel ein Ergebnis, das unter dem Zielcomputerwert liegt, werden sie so lange neu gewürfelt, bis ihre Ergenisse höher oder gleich dem Zielcomputerwert sind.

Dein Zielcomputerwert entspricht immer der Anzahl deiner Raumschiffe im aktiven Sektor, plus eventueller Boni durch Upgrades, Taktiken und/oder andere Effekte *(bis zu einem Maximalwert von 5)*. Boni, die deinen Zielcomputerwert über 5 bringen würden, setzen ihn einfach auf 5. Du darfst bei einem Zielcomputerwert von 5 nur Würfel neu werfen, die das Ergebnis 1–4 zeigen.



Nach dem ersten Wurf hat Grün zwei 1er gewürfelt. Sie hat 2 Raumschiffe in der Schlacht, ihr Zielcomputerwert ist also 2. Sie muss also alle Würfel, die 1er zeigen, so lange neu würfeln, bis sie mindestens ihrem Zielcomputerwert entsprechen. Weder Blau noch die Bedrohung werfen ihre Würfel neu.

Bedrohungen der S-Klasse haben einen Zielcomputerwert, der der Anzahl ihrer Raumschiffe im aktiven Sektor entspricht. Andere Bedrohungs-Klassen haben einen Zielcomputerwert von 1 (plus eventueller Boni).

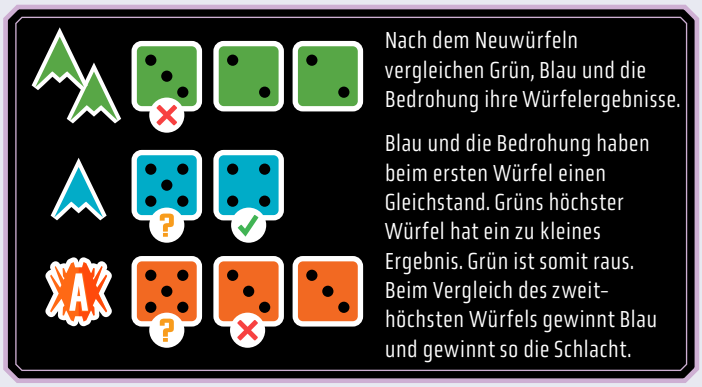


Denke daran, dass du einen Mond jederzeit einsetzen darfst, selbst direkt vor der Ausführung eines Taktischen Manövers.

SCHRITT 5

ERGEBNIS

Um den Sieger zu ermitteln, vergleichen alle Teilnehmer *(auch die Bedrohung)* ihren **höchsten Würfel. Der höhere Würfel gewinnt die Schlacht.** Gibt es einen **Gleichstand**? Dann vergleichen die am Gleichstand beteiligten Teilnehmer ihren nächsten höchsten Würfel. Hat ein am Gleichstand beteiligter Teilnehmer keinen nächsten höchsten Würfel mehr zum Vergleichen, verliert er automatisch.
Gibt es keinen Gleichstand mehr aufzulösen, ist der Gewinner des letzten Vergleichs auch der **Gewinner der Schlacht**. Alle anderen Teilnehmer *(Spieler und/oder Bedrohung)* gelten als **besiegt** und haben die Schlacht verloren.



Nach dem Neuwürfeln vergleichen Grün, Blau und die Bedrohung ihre Würfelergebnisse.

Blau und die Bedrohung haben beim ersten Würfel einen Gleichstand. Grüns höchster Würfel hat ein zu kleines Ergebnis. Grün ist somit raus. Beim Vergleich des zweithöchsten Würfels gewinnt Blau und gewinnt so die Schlacht.

Wenn es nach dem Vergleich aller Würfel immer noch einen Gleichstand gibt, gibt es keinen Gewinner. Dann gelten alle Teilnehmer als besiegt.

Sobald das Ergebnis feststeht, führt Folgendes aus:

GEWINNER *(NUR SPIELER)*

Rücke **1 Feld auf der Überlegenheits-Leiste** vor. Wurde eine Bedrohung besiegt? Dann erhältst du 1x die **Belohnung** auf ihrer Bedrohungskarte *(selbst wenn mehrere S-Klasse-Bedrohungen besiegt wurden nur 1x)*.

BESIEGTE SPIELER

Du darfst den Effekt deines Taktischen Manövers ausführen.

TAKTISCHES MANÖVER

Immer, wenn du eine Schlacht verlierst, darfst du den Effekt deines Taktischen Manövers ausführen: Du darfst entweder 1 Taktik ziehen oder den Effekt des dort eingesetzten Mondes ausführen.



Ist dieser Mond eingesetzt, darfst du bei einer Niederlage in der Schlacht entweder 1 oder 2 erhalten.

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

SCHRITT 6

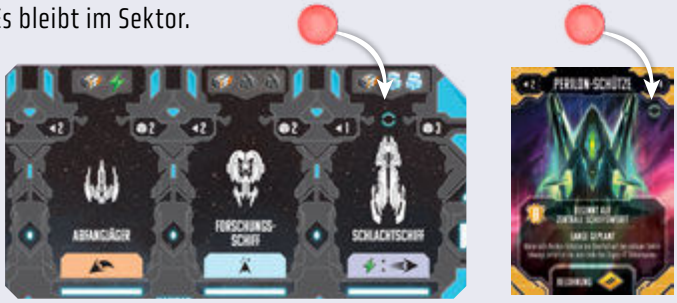
SCHADEN

BESIEGTE SPIELER:
Alle Raumschiffe, die du in der Schlacht hattest, werden beschädigt. Hat dein Raumschiff keine Schilde, oder sind alle seine Schilde bereits verbraucht *(siehe unten)*, wird das Raumschiff verschrottet - schicke es auf auf den Schrottplatz. Verschrottete Raumschiffe legst du immer auf den **oberen Bereich** des Schrottplatzes**.**

BESIEGTE BEDROHUNG:
Wurden Bedrohungen besiegt, wird immer genau 1 Bedrohung *(relevant, falls mehrere 5-Klasse-Bedrohungen an der Schlacht teilgenommen haben)* im aktiven Sektor beschädigt. Legt sie zurück auf deren Bedrohungskarte *(außer, sie hat noch unverbrauchte Schilde)*. Sie gilt jetzt als zerstört. Bedrohungen werden nie verschrottet.

SCHILDE

Manche Raumschiffe haben 1 oder mehrere Schild-Symbole auf ihrem Raumschiff-Feld im Hangar oder auf ihrer Bedrohungskarte. Wird ein Raumschiff mit Schild beschädigt, absorbiert dieses den Schaden - legt 1 Schaden auf 1 seiner Schild-Symbole des Raumschiff-Feldes im Hangar, auf dem noch kein Schaden liegt. Da das Schild den Schaden absorbiert, wird das Raumschiff nicht verschrottet *(bzw. die Bedrohung nicht zerstört)*.
Es bleibt im Sektor.



Liegt ein Schaden auf einem Schild-Symbol, ist dieses Schild verbraucht. Sind alle Schilde eines Raumschiffs verbraucht, wird es beim nächsten Mal, wenn es beschädigt wird, verschrottet. Schaden bleibt bis zum letzten Schritt deines Rückruf-Zuges auf deinen Raumschiffen liegen. Verbrauchte Schilde können durch Reparieren-Effekte wieder aufgeladen werden. 1 Reparieren entfernt 1 Schaden.

Immer, wenn dein Raumschiff in der Schlacht oder durch einen anderen Effekt beschädigt wird und keine unverbrauchten Schilde mehr hat, wird es verschrottet - nimm es vom Spielplan und **schicke es auf den Schrottplatz**.

Aber keine Angst: Deine Raumschiffe auf dem Schrottplatz kehren bei deinem nächsten **Rückruf-Zug** in deinen Hangar zurück und dürfen in zukünftigen Zügen wieder gestartet werden.

SCHADEN & REPARIEREN

Raumschiffe und Module werden im Laufe der Partie verschrottet/beschädigt, dürfen aber repariert werden. Hab deinen Schaden stets im Blick: hast du zu viele verschrottete Raumschiffe, kannst du deine Module schlechter aktivieren, und hast du zu viele beschädigte Module, erhältst du von Ereignissen und am Ende der Partie weniger SP.

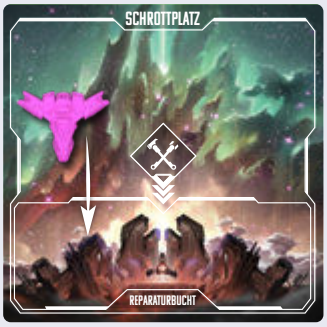
Einige Module kommen bereits beschädigt ins Spiel. Beachte dabei, dass der Kauf von beschädigten Modulen nicht als „Schaden erhalten" gilt. Verlorene Schlachten, sowie manche Ereignisse und Taktiken können Raumschiffe und Module beschädigen.

Besagt ein Effekt, dass **eines deiner Module beschädigt** wird, lege 1 Schaden auf eines deiner unbeschädigten Module *(wenn möglich)*. Du darfst auch deine Basis-Module beschädigen.

REPARIEREN

Immer, wenn du einen Reparieren-Effekt ausführst *(z. B. weil du den Außenposten Zentrale Schiffswerft besuchst oder einen Mond mit Reparieren-Effekt abwirfst)*, wähle **1 der** folgenden Optionen. Darfst du den Effekt mehrmals ausführen, darfst du auch jedes Mal die gleiche oder eine andere Option wählen.

VERSCHROTTETE RAUMSCHIFFE REPARIEREN:
Bewege 1 deiner Raumschiffe aus dem oberen Bereich des **Schrottplatzes** in die **Reparaturbucht** *(den unteren Bereich)*. Auch Raumschiffe in der Reparaturbucht dürfen erst nach deinem nächsten Rückruf-Zug wieder gestartet werden, dürfen aber beim Rückruf-Zug zur Aktivierung von **Modulen** genutzt werden.



SCHILDE AUFLADEN:
Entferne **1 Schaden** von **einem Schild** auf einem Raumschiff-Feld in deinem Hangar.

MODUL REPARIEREN: Entferne **1 Schaden** von einem deiner Module.

NICHTS ZU REPARIEREN: Hast du weder verschrottete Raumschiffe, verbrauchte Schilde, noch beschädigte Module, die du reparieren kannst, erhalte stattdessen **1 SP.**

Always Board Games
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

BEISPIEL EINER SCHLACHT

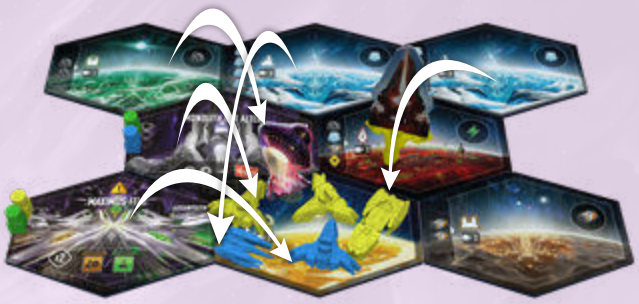
Gelb startet ihr Kolonieschiff auf einen gelben Planeten und nimmt sich dort 1 Mond. Der Tassianische Entführer hat Reichweite 2 und bewegt sich im Überfall-Schritt auf den aktiven Sektor. Es findet eine Schlacht statt, da Raumschiffe von 2 oder mehr Spielern und/oder eine Bedrohung im aktiven Sektor liegen.



1 ESKALATION

Gelb nutzt die Eskalations-Phase zuerst: Sie bewegt ihr Kolonieschiff mit Reichweite 1 in die Schlacht und bezahlt 1 Energie, um den Hypersprung ihres Schlachtschiffs zu nutzen. Dadurch bewegt sich auch dieses aus 2 Feldern Entfernung in den aktiven Sektor.

Dann ist Blau an der Reihe. Blau bewegt das Kolonieschiff mit Reichweite 1 und seinen Abfangjäger mit Reichweite 2 in die Schlacht.



2 DIPLOMATIE

Gelb entscheidet sich, keine Diplomatie-Taktik zu spielen und passt. Blau hingegen spielt die Diplomatie-Taktik „Verhandlungen eröffnen“ und erhält dadurch 1 SP für jedes gegnerische Raumschiff im aktiven Sektor und erhält so 4 SP.
Die Karte ermöglicht es zudem jedem Spieler, die Schlacht sofort zu beenden. Keiner der beiden entscheidet sich für diese Möglichkeit.



3 SCHLACHT VORBEREITEN

Gelb wirft in dieser Schlacht bereits 6 Würfel, 1 für jedes ihrer Kolonieschiffe, 3 für ihr Schlachtschiff und 1 weiteren für ihren angrenzenden Obelisken. Sie führt daher keine Schlachtvorbereitungen durch.

Blau hingegen braucht mehr Kampfkraft, und gibt 2 Energie aus, um 2 zusätzliche Würfel zu erhalten. Blau hat daher insgesamt 5 Würfel in dieser Schlacht.



4 WÜRFELN

Alle Würfel *(einschließlich der Würfel der Bedrohung)* werden gleichzeitig geworfen.



Zielcomputerwert:
Blau hat 2 Raumschiffe in der Schlacht, also ist der Zielcomputerwert 2. Blau würfelt also alle 1er neu. Gelb hat 3 Raumschiffe, was zu einem Zielcomputerwert von 3 führt. Sie würfelt also alle 1er und alle 2er neu. Nach dem Neuwürfeln liegt das Ergebnis fest.

5 ERGEBNIS

Beim Vergleich des höchsten Würfels sind Gelb und Blau gleichauf, aber die Bedrohung ist besiegt. Gelb und Blau vergleichen ihren jeweils zweithöchsten Würfel und hier hat Blau den höheren Wert. Blau gewinnt somit diese Schlacht.



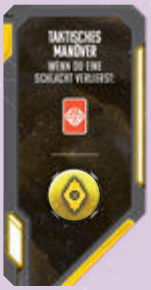
Gewinner:
Blau rückt 1 Feld auf der Überlegenheits-Leiste vor. Blau erhält außerdem die Belohnung für den Sieg über die Bedrohung.



6 SCHADEN



Besiegte Spieler/Bedrohung:
Der Tassianische Entführer erhält Schaden. Da er keine Schilde hat, wird er zerstört und wird neben seine Bedrohungskarte zurückgelegt. Die Raumschiffe von Gelb werden ebenfalls beschädigt. Ihre Kolonieschiffe werden verschrottet und landen auf dem Schrottplatz. Gelb legt 1 Schaden auf das Schild ihres Schlachtschiffs *(es absorbiert den Schaden)*, und es bleibt im Sektor. Dann führt Gelb noch ihr Taktisches Manöver aus *(sie erhält entweder 1 Taktik oder durch den eingesetzten Mond 1 Credit)*.



Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

DAS ENDE DER PARTIE

Erreicht oder überspringt das **SP-Plättchen** eines Spielers den Spielende-Anzeiger auf der SP-Leiste, wird das Ende der Partie ausgelöst. Wenn das Ende der Partie ausgelöst wird, entfernt sofort **den Ereignis-Anzeiger von der Ereignis-Leiste.** In den letzten Spielerzügen werden keine Ereignisse mehr ausgelöst. Nach dem Zug des Spielers, der das Ende der Partie ausgelöst hat, ist jeder Spieler noch 1x am Zug *(einschließlich des Spielers, der das Ende der Partie ausgelöst hat)*. Geht danach zur **Endwertung** über. Nach der Endwertung gewinnt der Spieler, der die **meisten SP** sammeln konnte.

ENDWERTUNG

1. **FORTSCHRITTS-LEISTEN:**
   Jeder Spieler erhält für jede der 5 Fortschritts-Leisten die neben seinem **Fortschritts-Anzeiger** aufgedruckten SP.
2. **GROSSKOMPLEXE:**
   Jeder Spieler erhält für jeden seiner Großkomplexe so viele SP, wie es dem **von ihm höchsten erreichten Großkomplex-Level** entspricht.

GROSSKOMPLEX-LEVEL	LEVEL 1	LEVEL 2	LEVEL 3
SP PRO GROSSKOMPLEX	3	7	11

3. **BESCHÄDIGTE MODULE:**
   Jeder Spieler verliert **2 SP** für jedes beschädigte Modul seiner Station *(auch Basismodule)*. Verschrottete Raumschiffe bringen keine SP-Verluste.
4. **TRESORBONUS:**
   Jeder Spieler erhält SP für seine nicht verbrauchten **Ressourcen** *(auch Taktiken)*, basierend auf dem höchsten, auf der Wirtschaftsleiste erreichten Tresorbonus. Ohne Tresorbonus erhalten Spieler keine SP für übrige Ressourcen.
5. **KULTUR-ENDWERTUNGS-MODULE:**
   Jeder Spieler erhält die SP aller unbeschädigten Kultur-Endwertungs-Module seiner Station.
6. **ANFÜHRER:**
   Jeder Spieler erhält je **1 SP** pro Anführer, der noch in seiner Station liegt.
7. **FRAKTIONS-FÄHIGKEITEN:**
   Manche Fraktionen erhalten über eigene Fähigkeiten zusätzliche SP.

BEI GLEICHSTAND

Bei Gleichstand gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler mit den meisten **Modulen an** seiner Station. Gibt es immer noch einen Gleichstand, gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler mit den meisten **nicht verbrauchten Ressourcen.** Gibt es immer noch einen Gleichstand, teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.

BEISPIEL FÜR EINE ENDWERTUNG

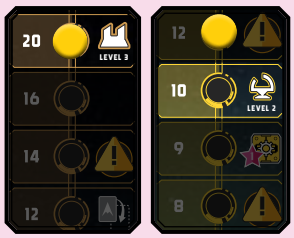
Gelb hat zum Ende der Partie 62 SP.

FORTSCHRITTS-LEISTEN



Gelb erhält 9 SP für Wissenschaft, 20 SP für Industrie, 10 SP für Überlegenheit, 12 SP für Wirtschaft und 8 SP für Kultur. Sie hat jetzt 121 SP. Da sie damit das Feld 0 auf der Punkteleiste überschritten hat, dreht sie ihren SP-Anzeiger auf die Rückseite.

GROßKOMPLEXE



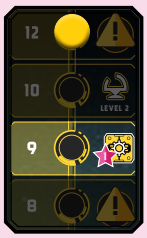
Gelb hat 1 Fabrik und 2 Raumhäfen errichtet. Da sie das oberste Feld der Industrie-Liste erreicht hat, sind all ihre Fabriken somit Level 3 und bringen ihr 10 SP ein. Sie hat aber nur 1 Fabrik. Bei ihren Raumhäfen hat sie Level 2 erreicht. Ihre 2 Raumhäfen bringen ihr somit jeweils 7 SP. Gelb hat jetzt 145 SP.

BESCHÄDIGTE MODULE



Gelb hat 4 beschädigte Module und verliert dadurch insgesamt 8 SP. Gelb hat daher nun nur noch 137 SP.

TRESORBONUS



Gelb hat das erste Tresorbonus-Feld auf der Handelsleiste erreicht und erhält daher 1 SP pro nicht verbrauchter Ressource. Sie hatte am Ende noch 2 Titan, 0 Nanokarbon, 0 Eis, 1 Credit, 4 Energie und 3 Taktiken. Insgesamt also 10 Ressourcen. Dafür erhält sie 10 SP. Gelb hat jetzt 147 SP.

KULTUR-ENDWERTUNGS-MODULE



Gelb hat die Partie mit 2 unbeschädigten Kultur-Modulen beendet. Für das Grundsteueramt erhält sie 10 SP: 4 SP + 2 SP für jeden ihrer 3 Großkomplexe. Für die Kollektive Wahrnehmung erhält sie 6 SP; 3 SP +1 SP für jede ihrer nicht verbrauchten 3 Taktiken. Gelb hat jetzt 163 SP.

ANFÜHRER



Gelb hat noch 2 Anführer auf ihrer Station, die ihr insgesamt 2 SP einbringen. Gelbs Endergebnis ist somit 165 SP.

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

SPEZIAL-SEKTOREN

ÄNDERUNGEN IM SPIELAUFBAU

Spezial-Sektoren bringen einzigartige Effekte und Wertungsboni ins Spiel. Ihr könnt entweder mit den 2 Quasaren oder mit den 2 Vortexen spielen.

Bevor ihr die Anfangs-Sektoren auf den Spielplan legt, legt ihr die 2 ausgewählten Spezial-Sektoren auf die mit ① und ② markierten Felder auf dem Spielplan. Legt dann alle anderen Anfangs-Sektoren wie gewohnt aus und überspringt beim Auslegen dabei einfach die schon ausgelegten Spezial-Sektoren. Legt so viele Planeten und Außenposten aus wie üblich.

Keiner der Spezial-Sektoren im Grundspiel verwendet das -Symbol. Ihr könnt es beim Spielen des Grundspiels ignorieren.

ENDWERTUNG

Führt nach der Wertung der Großkomplexe die Wertung der Spezial-Sektoren durch: Jeder Spieler enthält die angegebenen SP für jeden seiner an einen Quasar/Vortex angrenzenden Großkomplexe. Hat ein Spieler einen Großkomplex, der an beide Spezial-Sektoren angrenzt, erhält dieser die Boni von beiden.

BEDROHUNGEN

Spielt ihr mit Quasaren/Vortexen, starten alle Bedrohungen, die normalerweise auf dem Nebel ins Spiel kommen, stattdessen auf den Spezial-Sektoren.

Ermittelt dabei wie üblich per Würfelwurf, auf welchen Spezial-Sektor die Bedrohung gelegt wird.

QUASARE



Kein Raumschiff kann sie erreichen, aber das übernatürliche Leuchten, das von ihnen ausgeht, spendet den benachbarten Planeten Segen.

KEINE EXISTENZ IM QUASAR

- Kein Spieler darf seine Raumschiffe auf einen Quasar starten. Weder Raumschiffe von Spielern, noch Bedrohungen dürfen sich durch oder auf Quasare bewegen *(selbst mit der Fähigkeit Erkundung nicht)*. Auch Reichweite muss um Quasare herum gemessen werden, und nicht hindurch. Bedrohungen dürfen nur auf Quasaren liegen, wenn sie dort beginnen.

VORTEXE



Geduldige Kommandaten können große Reichtümer von diesen kontinuierlichen Strömen aus Materie und Energie ernten.

VORTEX NUTZEN

- **Startest du ein Raumschiff** auf einen Vortex, führst du den darauf abgebildeten Effekt aus.
- **Hast du zu Beginn deines Zuges** 1 oder mehrere deiner Raumschiffe auf einem Vortex, führst du erneut den darauf abgebildeten Effekt aus. Weitere Raumschiffe pro Vortex erhöhen nicht seinen Effekt.
- Ein Spieler, der Raumschiffe auf mehr als 1 Vortex hat, erhält den Effekt von jedem dieser Vortexe.

SCHICKSALSKARTEN

Wirst du die Sektoren vereinen? Neue Nahrungsquellen kultivieren? Oder vielleicht das Alheilmittel finden? Finde dein Schicksal in Andromeda's Edge!



Diese optionalen Karten können neuen Spielern eine Richtung vorgeben, aber auch erfahrenen Veteranen einen strategischen Vorteil verschaffen.

ÄNDERUNGEN IM SPIELAUFBAU

Beim Spielaufbau erhält jeder Spieler 2 Schicksalskarten. Jeder wählt 1 davon, die er behält, und legt die andere verdeckt zurück in die Schachtel.

ENDWERTUNG

Wertet die Schicksalskarten erst ganz zum Schluss *(nach der Wertung eurer übrigen Anführer)*. Jeder Spieler deckt **seine Schicksalskarte** auf, verkündet stolz *(so macht es mehr Spaß)* sein Schicksal und erhält die SP dafür. Auf jeder Schicksalskarte sind 2 Fortschritts-Leisten-Paarungen abgebildet. Um die abgebildeten SP zu erhalten, muss dein Fortschritts-Anzeiger zum Ende der Partie der höchste *(Gleichstand gilt auch)* auf der entsprechenden Fortschritts-Leisten sein. Es ist möglich die SP-Boni beider Fortschritts-Leiste zu erhalten.

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

SPIELMODUS: 2 GEGEN 2

SPIELAUFBAU

Bildet zwei 2er-Teams. Setzt euch so, dass ihr jeweils neben eurem Team-Partner sitzt. Jeder Spieler wählt und kontrolliert seine eigene Fraktion, wie in einer normalen 4-Spieler-Partie.
Bei der Ermittlung des Startspielers wirft jeder Spieler wie üblich seine 6 Würfel, aber jedes Team kombiniert seine Würfe und ihr vergleicht so eure gemeinsamen Teamwürfe. Der im Uhrzeigersinn erste Spieler des Siegerteams wird zum Startspieler. Die Spielerreihenfolge wird dann im Uhrzeigersinn fortgesetzt.

SCHLACHTEN

Wenn bei der Überprüfung, ob eine Schlacht stattfindet, nur Raumschiffe desselben Teams im aktiven Sektor liegen, findet keine Schlacht statt.
Nehmen 2 Spieler desselben Teams an einer Schlacht teil, vereinen sie ihre Kräfte. Beide Teammitglieder zählen unabhängig voneinander die Anzahl ihrer Würfel *(maximal 6)*, bestimmen ihren Zielcomputerwert und geben gegebenenfalls Energie für zusätzliche Würfel aus. Nachdem alle gewürfelt haben, kombiniert jedes Team seine Würfel *(maximal 12 Würfel pro Team)* und vergleicht sie mit denen des anderen Teams und einer möglichen Bedrohung.
Gewinnt ein Team eine Schlacht, an der beide Teammitglieder teilgenommen haben, rücken sie beide 1 Feld auf der Überlegenheits-Leiste vor und erhalten beide die Belohnung für die besiegte Bedrohung *(falls es eine gibt)*. Erreichen beide Spieler dadurch gleichzeitig ein Überlegenheits-Plättchen, entscheidet der aktive Spieler, wer von ihnen es erhält. Erreichen sie dadurch gleichzeitig ein Ereignis-Feld, rückt den Ereignis-Anzeiger um 2 Felder vor.

ZUSAMMENARBEIT

Spieler desselben Teams dürfen auf folgende Weise zusammenarbeiten:

- **GEGNER:**
  Spieler desselben Teams gelten füreinander nicht als Gegner. Sie gelten jedoch füreinander als „anderer Spieler".
- **GEHEIME INFORMATIONEN:**
  Die Teammitglieder dürfen geheime Informationen miteinander teilen, einschließlich Informationen über Taktiken, Ereignisse und verdeckte Plättchen.
- **RESSOURCEN-/PLÄTTCHEN-TRANSFER:**
  1x pro Zug darf der aktive Spieler 1 der folgenden Elemente als Freie Aktion von seinem Teampartner erhalten oder ihm geben:
  - 1 Ressource *(auch Taktik)*
  - 1 nicht eingesetzen Mond aus dem Mond-Bereich der Station
  - 1 Überlegenheitsplättchen
  - 1 Entdeckungsplättchen

  Beide Teammitglieder müssen mit dem Transfer einverstanden sein.
- **MODUL-TRANSFER:**
  Das erste Modul, das der aktive Spieler in seinem Zug erhält *(kostenlos oder zu den üblichen Kosten)*, darf er, anstatt es selbst zu nehmen, seinem Teammitglied geben. Dieser baut es entsprechend an seine Station an und rückt seinen zugehörigen Fortschritts-Anzeiger *(anstelle des aktiven Spielers)* 1 Feld vor.

ENDWERTUNG

Am Ende der Partie erhält jedes Team eine gemeinsame Teamwertung, indem es die SP der beiden Team-Partner addiert. Das Team mit dem höheren SP-Wert gewinnt die Partie.

IMPRESSUM

- **AUTOREN:** Luke Laurie, Maximus Laurie
- **ILLUSTRATIONEN:** Sergio Chaves
- **ENTWICKLUNG:** Peter Vaughan
- **PRODUKTION:** Brad Brooks, Peter Vaughan, Lauren Ino, Chris Strain
- **GRAFIKDESIGN:** Duane Nichols
- **ZUSÄTZLICHES GRAFIKDESIGN:** Snow Conrad, Layne Huber, Matt Paquette, Chris Strain, Stevo Torres, Andrew Wall
- **LOGO-DESIGN:** Matt Paquette
- **3D-MODELLIERUNG:** Erick Tosco
- **TRAY/AUFBEWAHRUNGS-DESIGN *(DELUXE EDITION)*:** Noah Adelman, Game Trayz

DEUTSCH / V 1.1

- **REDAKTION:** Robin Eckert, Jens Bischoff
- **REDAKTIONSLEITUNG:** Benjamin Schönheiter
- **GRAFIKDESIGN:** Anna Spies
- **QUALITÄTSKONTROLLE:** Simon Reitenbach

© 2024 Frosted Games Spieleverlag GmbH, Rosestr. 24, 95448 Bayreuth, Deutschland, unter der Lizenz von © **Cardboard Alchemy** Alle Rechte vorbehalten

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

Braucht ihr ein **Ersatzteil?** Dann verwendet unser Kontaktformular auf **frostedgames.de!**

Habt ihr **Regelfragen** zu diesem Spiel oder wollt ihr einfach nur auf dem Laufenden bleiben? Schaut auf unserem Discord-Server unter **discord.frostedgames.de** vorbei!

WWW.FROSTEDGAMES.DE
discord.frostedgames.de
@FROSTEDGAMES
Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com



„oder“-Beispiel: 1 Nanokarbon oder 1 Eis



„Kosten & Effekt“-Beispiel: Bezahle 1 Nanokarbon, um 1 Credit zu erhalten



„alle Spieler“-Beispiel: Jeder Spieler erhält 1 Titan



Schaden



1 Ressource deiner Wahl *(einschließlich Taktiken)*



Reichweite eines Raumschiffs oder einer Bedrohung



Schild



Erhalte 1 Wissenschafts-Modul für die direkt darüber angegebenen Ressourcen-Kosten



Erhalte kostenlos 1 Wissenschafts-Modul



Rücke 1 Feld auf der Wissenschafts-Leiste vor



Rücke 1 Feld auf 1 Fortschritts-Leiste deiner Wahl vor



Rücke den Ereignis-Anzeiger um 1 Feld vor



Ereignis



Sieh dir die obersten 2 Ereignisse an, lege 1 oben auf und 1 unter den Ereignisstapel



Baue 1 Raumschiff - zahle dafür die entsprechenden Kosten



1x Reparieren. Wenn keine Reparatur möglich, erhalte 1 SP



Errichte 1 Großkomplex - du musst die Voraussetzungen erfüllen und die entsprechenden Kosten zahlen



Raumschiffe dürfen sich nicht auf diesen Sektor bewegen



Überlegenheitsplättchen



Entdeckungsplättchen



Feld für Entdeckungsplättchen
Bei Feld mit weißen Ecken ist das Feld für Sternwarte-Entdeckungen gemeint



Führe 1 Upgrade durch (und baue kostenlos 1 Raumschiff dieser Art, falls noch vorhanden)



Rücke 1 Feld auf der SP-Leiste vor



Tresorbonus *(SP pro nicht verbrauchter Ressource am Ende der Partie)*



Handkartenlimit für Taktiken steigt (hier auf 6). Ziehe sofort so viele Taktiken, bis dein neues Handkartenlimit erreicht ist.



Drehe 1 deiner Großkomplexkarten wieder auf ihre Vorderseite.



Drehe diese Großkomplexkarte auf ihre Rückseite



Felder des Mondbereiches der Station - hier bewahrst du genommene Monde auf (max 4)



Mond-Feld, um 1 Mond einzusetzen



Erhalte 1 SP, wenn du hier einen Mond einsetzt



1 halbes Mond-Feld; ein Mond darf hier erst eingesetzt werden, wenn 2 Module 1 ganzes Feld ergeben



Mondplättchen



Würfelergebnis von 1 auf Nebel- und Spezial-Sektoren. Die Zahlen geben an, wo Bedrohungen ins Spiel kommen



Anführer



Auf Großkomplexkarten: in diesem und allen angrenzenden Sektoren: +1 Kampfkraft in der Schlacht

Auf Quasaren/Vortexen: Erhalte am Ende der Partie 1 SP pro angrenzendem eigenen Großkomplex

Always Board Games
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com