ANDROMEDA'S EDGE

BEGLEITHEFT

ANDROMEDA'S EDGE: DIE RANDFÄLLE

BESTAUNT ANDROMEDA'S EDGE: *Ein schillerndes, unerforschtes Gebiet am Rande der Andromeda-Galaxie. Übersät mit den modularen Trümmern der Vorläuferzivilisation, patrouilliert von bösartigen, intergalaktischen Bedrohungen und begrenzt von dichten Nebeln, ist Andromeda's Edge ein letzter Zufluchtsort für die Mutigen und Tollkühnen, die ein neues Leben jenseits der bedrückenden Reichweite des Kollektivs suchen.*

Dieses Begleitheft ist der neueste Stand dessen, was wir über Andromeda wissen, eine Sammlung von Überlieferungen, Strategien und häufig gestellten Fragen zum bekannten Universum. Wir hoffen es schafft Klarheit über diese eine Regelfrage und zeigt 42 neue Weisen auf, wie du deine Fraktion spielen kannst. Dieses Heft deckt alle Inhalte ab, die derzeit für die deutsche Erstausgabe veröffentlicht wurden, egal ob es sich um das Grundspiel, Promos, oder Erweiterungen handelt.

Es kann vorkommen, dass Taktiken, Module, Ereignisse, Bedrohungs und Fraktions-Fähigkeiten auf einzigartige, hier nicht aufgeführte Weise kombiniert werden. Besteht Uneinigkeit über eine Regel oder existieren für neutrale Elemente *(z.B. Bedrohungen)* mehrere gleichwertige Möglichkeiten, etwas auszuführen, hat stets der aktive Spieler das letzte Wort. Habt ihr dennoch Fragen, besucht uns und stellt eure Frage auf Discord unter: discord.frostedgames.de

INHALT

FRAKTIONEN 2
BEFEHLSHABER DES KOLLEKTIVS 9
BEDROHUNGEN 12
EREIGNISSE 14
MODULE 18
TAKTIKEN/STRATEGIE-KARTEN 22
GENERELLE FRAGEN 28

PROMOS ERWEITERUNGEN

FRAKTIONEN

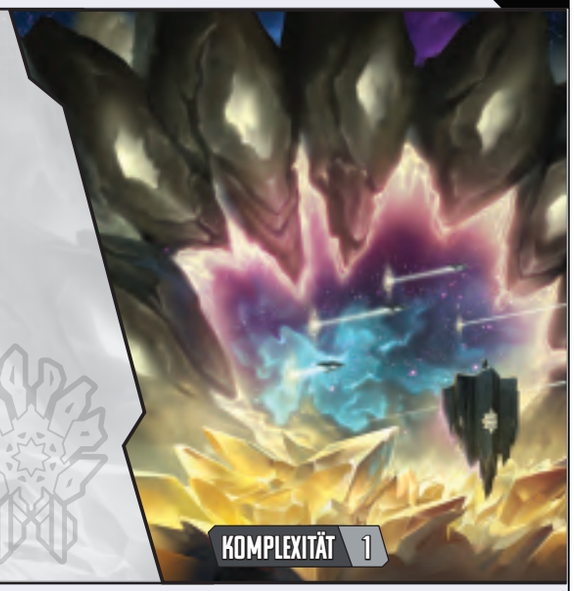
Die Fraktionen von Andromeda's Edge sind ein großer Teil dessen, was dieses Spiel auszeichnet. Jede Fraktion hat 1 oder 2 einzigartige Fähigkeiten, Zugang zu einem besonderen Upgrade und unterschiedliche Startressourcen und Start-Fortschritte. Wie du die Partie spielst, wird dir nicht von der Fraktion vorgegeben, aber wenn du das Beste aus ihren einzigartigen Fähigkeiten machst, hast du einen eindeutigen Vorteil. Zu jeder Fraktion geben wir euch hier ein paar Hinweise um ihre Fähigkeiten besser zu verstehen, gefolgt von ein paar Strategietipps der Autoren.

KOMPLEXITÄT 1 KOMPLEXITÄT 2

Alle Fraktionen sind gleich stark. Jedoch ist es bei manchen schwieriger, ihr volles Potential zu entfalten. Wir empfehlen Fraktionen der Komplexität 1 für unerfahrene Spieler und Komplexität 2 für fortgeschrittene Spieler.

ALTVORDERE VON AELDERVAL
ARKONISCHE SCHIFFSBAUER
ASTRODRAKUS
BUND AUFRECHTER WELTEN
EWIGE GLUT DER AMBOSSIANER
FLÜCHTLINGE DES PULSKRIEGES
FUNGILLISCHE SPORISTEN
HOHE WOLKENGEBORENE
MECHARON SYNTHETISANTEN
PLUTONISCHE VERSCHWÖRUNG
QAPLARISCHE ZERKADEN
RAUMPIRATEN DER ALPTRAUMFLOTTE
SCHLUBBRIGE TECHNOBLORPS
STERNENWOLF-SCHWADRON
TOLZEEDANISCHE BOTEN
VEREINTE DRACHEN-FÖDERATION
ZEUGEN DES DUNKLEN STERNS
ZODISCHE KRIEGSTREIBER

ALTVORDERE VON AELDERVAL



Durch den Zauber einer uralten Schriftrolle entstand ein Portal, über das sie in eine Welt gelangten, die der ihren zwar nicht glich, deren Regeln ihnen aber bekannt vorkamen.

- Du rückst für Module, die du durch deine Fähigkeit Prophezeihung kostenlos erhalten hast, wie üblich auf der zugehörigen Leiste vor.

STRATEGIE: Starte früh zum Monolith der Alten und sorge dafür, dass du immer genug Taktiken hast, um das Blatt zu deinen Gunsten zu wenden. Konzentriere dich auf den Bau von Großkomplexen, um sicherzustellen, dass du all deine zusätzlichen Module von Prophezeihung auch ins Spiel bringen kannst.

ARKONISCHE SCHIFFSBAUER

Gejagt und doch ihre Würde bewahrend, bauen sie mächtige Schiffe, um in die Ferne aufzubrechen.

- Deine Fähigkeit Aufbruch ist ein passiver Effekt und kann immer dann genutzt werden, wenn du ein Raumschiff erhältst – auch wenn dies durch ein Upgrade oder ein Ereignis passiert.
- Du darfst Aufbruch sogar dann nutzen, wenn du innerhalb deines Rückruf-Zuges ein Raumschiff baust. Du kannst es noch in diesem Zug nutzen, um damit aus der Reparaturbucht ein Modul zu aktivieren.
- Deine Fähigkeit Raumfahrtkultur ist auf die Anzahl möglicher Upgrades beschränkt: 1 pro Raumschiff-Typ.
- Wenn du eine Schlacht verlierst, an der dein Raumschiff Die Galakton teilgenommen hat, wird diese zwar beschädigt, dafür aber keines deiner anderen Raumschiffe.

STRATEGIE: Konzentriere dich auf die Industrie-Leiste, um Upgrades für Raumschiffe und damit kostenlose Kultur-Module zu erhalten. Wenn du ein neues Raumschiff erhältst und es nicht sofort starten möchtest, lass es in der Reparaturbucht liegen, damit du mehr Raumschiffe für deinen Rückruf-Zug hast.

ASTRODRAKUS

Mit Augen voller Gier und hinterhältiger Berechnung erheben sich die Astrodrakus in die Lüfte.

- Wenn du dich entscheidest, deine Fähigkeit Drachenhöhlen zu nutzen, darfst du nicht auf einen Planeten mit einem deiner Großkomplexe starten *(denn dieser zählt dann als Raumschiff)*.
- Du musst deine Fähigkeit Drachenhöhlen nicht nutzen. Du darfst sie bei Starts auch ignorieren.
- Hast du am Ende der Partie keinen Tresorbonus erreicht, erhältst du durch deine Fähigkeit Weltallhort auch keine Punkte.

STRATEGIE: Baue deinen ersten Großkomplex an einer zentralen Stelle *(vorzugsweise neben das Odessa- oder Maximus-Feld)*, damit du jederzeit auf wichtige Sektoren zugreifen kannst. Credits und die Wirtschafts-Leiste sind deine Hauptziele, aber vernachlässige nicht die Industrie-Leiste, um dein Sternschwingen-Upgrade zu erhalten.

BUND AUFRECHTER WELTEN

Sie lassen ihre Rivalitäten hinter sich und schließen sich zusammen, um zu den Sternen aufzusteigen.

- Du darfst erst dann mit deinen Anführern Module aktivieren, wenn du in derselben Modul-Reihe bereits ein Modul mit einem Raumschiff aktiviert hast.
- Mit deiner Fähigkeit Nomaden darfst du Anführer auf jeden angrenzenden Sektor bewegen, auch auf Quasare und Nebel.
- Dein Raumschiff Jaguar darf sich durch seine Fähigkeit Rückstoß nicht auf Nebel bewegen.

STRATEGIE: Bewege Anführer auf bessere Positionen, um so mehr Punkte durch das Errichten von Großkomplexen zu erhalten. Wenn du soweit bist, rekrutiere viele Anführer auf einmal. Du benötigst weniger Energie als andere Fraktionen, solange du ein paar Anführer hast, die deine Modul-Maschinerie am Laufen halten. Nutze diesen Energieüberschuss!

EWIGE GLUT DER AMBOSSIANER

Sie schmieden die neue Welt mit dem heißesten Eisen, den größten Hämmern und dem stärksten Bier.

- Mit deiner Fähigkeit Wärme-Energie darfst du nicht deinen Hauptreaktor aktivieren. Nutzt du sie für ein anderes Wissenschafts-Modul, aktivierst du nur dieses 1 Modul, nicht die ganze Reihe.
- Deine Fähigkeit Stabilität löst immer wieder dann aus, wenn du das 4. und letzte Modul einer neuen Spalte *(untereinander)* anbaust. Wenmodun das passiert, ziehe das oberste Modul von 1 Modul-Stapel deiner Wahl und baue dieses an deine Station an. Rücke dabei ganz normal auf der zugehörigen Fortschritts-Leiste vor.
- Deine Fähigkeiten Wärme-Energie und Stabilität sind Freie Aktionen. Du darfst sie nicht nutzen, während ein Ereignis stattfindet.
- Mit der Fähigkeit Schüren deines Raumschiffs Funkenflug darfst du Module, Raumschiffe und Schilde reparieren.

STRATEGIE: Schließe möglichst oft Spalten von Modulen ab, um schnell an Module zu gelangen. Vergiss nicht, das 1. Modul zu aktivieren, das du in jeder Runde reparierst.

FLÜCHTLINGE DES PULSKRIEGES

Im Schatten von Belagerungsmaschinen und Schlachtschiffen ist es ihr Erbe und Vermächtnis jeden weiteren Kollateralschaden der endlosen Kriege von ihresgleichen fernzuhalten.

- Der Gewinner einer Schlacht rückt stets zuerst auf der Überlegenheits-Leiste vor, bevor du durch deine Fähigkeit Standhaft selbst vorrücken darfst.
- Wenn du die Fähigkeit deines Raumschiffs Lebensarche nutzt, um dich mit Hypersprung aus einer Schlacht zu bewegen und dadurch nur noch 1 Fraktion auf dem aktiven Sektor steht, endet die Schlacht sofort ohne Ergebnis.

STRATEGIE: Spiele häufig Taktiken oder nutze sie als Ressourcen *(z. B. für den Bau von Kolonieschiffen)*, um deine Hand klein zu halten. Nimm häufig an Schlachten teil, denn du wirst mächtiger, egal ob du gewinnst oder verlierst.

FUNGILLISCHE SPORISTEN

Nach Äonen des langsamen Wachstums in den Ritzen und Spalten alter Raumschiffe erhoben sich die Sporisten und wurden zu einer unkontrollierbaren Macht.

- Den Effekt deiner Fähigkeit Zersetzen erhältst du sobald sich ein Raumschiff *(egal von wem)* auf dem Schrottplatz befindet, nicht nur bei deinen eigenen Raumschiffen.
- Jedes deiner Kolonieschiffe Mycillinox hat die Fähigkeit Giftwolke, die ausgeführt wird, wenn es beschädigt wird. Werden also 2 Mycillinox in der selben Schlacht beschädigt, muss jeder Teilnehmer *(außer der Bedrohung)* 2x ein Raumschiff beschädigen. Hat ein Raumschiff ausreichend Schilde, kann es auch mehrfach Schaden erhalten.

STRATEGIE: Nutze das zusätzliche Nanokarbon, das du durch deine Fähigkeit Zersetzen erhalten hast, errichte damit verschiedenste Großkomplexe und erreiche als Erster die Entdeckungs-Plättchen auf der Wissenschafts-Leiste. Eine Flotte aus Mycillinox macht dich zu einem unattraktiven Gegner in der Schlacht.

HOHE WOLKENGEBORENE

Die Hohen Wolkengeborenen setzen nur selten Fuß auf festen Boden und ziehen es vor, sich in schwindelnden Höhen aufzuhalten, wo sie alles was sie brauchen aus der Atmosphäre ziehen.

- Bewege das durch deine Fähigkeit Luftzug bewegte Raumschiff innerhalb seiner eigenen Reichweite, nicht der Reichweite des startenden Raumschiffes.
- Wie bei anderen Aktionen mit gleichem Auslöse-Zeitpunkt auch, darfst du wählen ob du erst deine Fähigkeit Luftzug oder erst deine Fähigkeit Kondensation ausführst.
- Luftzug verleiht dem zusätzlich bewegten Raumschiff keine weiteren Fähigkeiten *(wie z. B. Erkundung)*, kann es aber auf Sektoren bewegen, auf denen sich bereits Bedrohungen oder Raumschiffe befinden.

STRATEGIE: Halte dich in der Nähe des Nebels auf, um zusätzliche Ressourcen zu erhalten, und benutze dann deine Fähigkeit Luftzug, um deine Raumschiffe perfekt zu positionieren, z.B. auf Planeten, auf denen du einen Großkomplex errichten möchtest. Setze deine Raumschiffe Nebelreiter ein, um dir die Nebel-Monde zu sichern.

MECHARON SYNTHETISANTEN

Herbeigerufen von den Obelisken und von fremden Erinnerungen heimgesucht, sind die Mecharon zu Maschinen geworden, die Maschinen bauen, die Maschinen bauen.

- Mit deiner Fähigkeit Synthese darfst du Titan und Energie jederzeit und für jeden Zweck so verwenden, als wäre es die jeweils andere Ressource.
- Mit deiner Fähigkeit Konvergenz erhältst du immer nur +1 Zielcomputer und nicht mehr, unabhängig davon, wie viel Energie du bezahlt hast.
- Wenn dein Raumschiff Terminator im Zug eines anderen Spielers auf den Schrottplatz gelegt wird, darfst du es trotzdem erst am Ende **deines** nächsten Zuges zurück in deinen Hangar legen.

STRATEGIE: Konzentriere dich auf Wissenschaft und Industrie. Nutze deine Fähigkeit Synthese, um mit Energie Großkomplexe zu errichten oder Raumschiffe zu bauen und mit Titan deine Module zu aktivieren, falls nötig. Mit Terminator brauchst du keine Schlacht zu fürchten - niemand kriegt ihn klein!

PLUTONISCHE VERSCHWÖRUNG

Sie hören jederzeit das Ticken der Untergangsuhr und wissen ganz genau, dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis die Galaxie endgültig ausgelöscht wird.

- Du darfst nur 1x pro Zug den Anzeiger der Untergangsuhr durch das Bezahlen von 1 Ressource zusätzlich vorrücken.
- Wenn der Anzeiger der Untergangsuhr Feld XII erreicht und du auf einer Fortschritts-Leiste mehrmals vorrückst, führe stets den Effekt eines Feldes komplett aus, bevor du zum nächsten Feld vorrückst.
- Wenn das 1. Vorrücken des Anzeigers der Untergangsuhr in deinem Zug bereits Feld XII erreicht, darfst du trotzdem noch 1 Ressource ausgeben, um ihn 1 weiteres Mal vorzurücken.

STRATEGIE: Konzentriere dich früh auf Wissenschaft und lass keine Gelegenheit aus, deine Fähigkeit Sabotage zu nutzen. Lass die Untergangsuhr konstant ticken, sie wird dir in der Mitte der Partie große Vorteile liefern. Sobald du dein Raumschiff Weltenvernichter hast, stellst du eine konstante Bedrohung dar.

QAPLARISCHE ZERKADEN

Die Qaplarischen Zerkaden sind schon lange ihrer planetengebundenen Form entschlüpft. Ihre Schwärme umschließen ganze Planeten und wenn sie schließlich weiterziehen, bleibt nur eine leere Hülle zurück.

- Deine Fähigkeit Schlüpfen ist ein passiver Effekt und kann immer dann genutzt werden, wenn du ein Raumschiff erhältst – auch wenn dies durch ein Upgrade oder ein Ereignis passiert.
- Für deine Fähigkeit Schwarmintelligenz zählt das Kolonieschiff, das du zu einem Großkomplex ausbaust, als eines der nötigen Raumschiffe. Hast du also mindestens 1 weiteres Raumschiff angrenzend zum Sektor auf dem du den Großkomplex errichtest, reicht das schon aus, um ihn günstiger errichten zu dürfen.

STRATEGIE: Rücke auf der Industrie-Leiste voran, baue deine Flotte früh aus und lege deine neuen Raumschiffe beim Bau direkt auf den Spielplan. Positioniere deine Raumschiffe geschickt und beschütze sie, um dir die Kostenreduktion für deine Großkomplexe zu sichern.

RAUMPIRATEN DER ALPTRAUMFLOTTE

Sie segeln durch die Weiten des Weltraums und tun, was sie wollen, und nehmen, was sie können. Ihre Reichtümer horten sie in getarnten Lagereinheiten, verteilt über die ganze Galaxie.

- Wenn du die Fähigkeit Feindseligkeit deines Raumschiffs Schattenflagge nutzt, um damit ein *(unbeschädigtes!)* Modul einer gegnerischen Station zu aktivieren, darfst du dadurch keine weiteren Module dieser gegnerischen Station mit Energie aktivieren. Du darfst jedoch daraufhin Module in der gleichfarbigen Reihe deiner Station aktivieren, auch wenn sich dort kein Raumschiff befindet.
- Durch deine Fähigkeit Piraterie erhältst du immer 1 Credit, unabhängig davon, welche und wieviele Raumschiffe oder Bedrohungen auf dem Sektor liegen *(solange er besetzt ist)*.

STRATEGIE: Wähle Kämpfe, die du gewinnen kannst, und nutze deine Beute, um dich auf die Wirtschaft zu konzentrieren. Behalte die Module deiner Gegner im Auge, die du mit deinem Raumschiff Schattenflagge nutzen kannst.

SCHLUBBRIGE TECHNOBLORPS

Blobs aus radioaktivem, lebensfähigem Schleim tropften einst aus den Kolben verlassener Labore. Was damals durch rostige Rohre entkam, entwickelte sich zu einer Flotte die ihres Gleichen sucht.

- Mit deiner Fähigkeit Schmierstoff darfst du Schaden an deinen Modulen für ALLE Zwecke ignorieren, solange es maximal 3 beschädigte Module sind. Das gilt sowohl für die SP-Wertung von Ereignissen als auch für die Endwertung *(SP-Abzug für beschädigte Module sowie Wertung von Kultur-Modulen)*.
- Durch deine Fähigkeit Reparaturprofis erhältst du immer zusätzlich 1 Taktik, unabhängig davon, wie du das beschädigte Modul erhalten hast *(z. B. auch durch ein Ereignis)*.
- Ein schwer beschädigtes Modul mit 2 Schaden zählt trotzdem nur als 1 beschädigtes Modul.

STRATEGIE: Ein bisschen Schaden kann dir wenig anhaben. Sammle beschädigte Module mit nützlichen Effekten und ziehe dadurch sogar noch zusätzliche Taktiken. Du kannst die beschädigten Module – auch ohne sie zu reparieren – meistens trotzdem sofort einsetzen.

STERNENWOLF-SCHWADRON

Vom fahlen Licht gerufen, heult das Schwadron bei jedem Sieg hoch zu den fernen Monden.

- Bei deiner Fähigkeit Vollmond darfst du dir einen abgeworfenen Mond deiner Wahl nehmen, auch einen Nebel-Mond.
- Wenn du auf einer Fortschritts-Leiste mehrfach vorrückst *(z. B. durch das Erhalten von 2 Modulen)*, darfst du bei jedem einzelnen Vorrücken durch deine Fähigkeit Heulen 1 Mond abwerfen, um auf derselben Leiste 1 weiteres Mal vorzurücken.
- Wenn du durch Heulen 1 Mond abwirfst, um auf einer Leiste vorzurücken, darfst du dadurch nicht erneut Heulen auslösen.
- Heulen ist eine freie Aktion. Du darfst sie nicht nutzen, während ein Ereignis stattfindet.

STRATEGIE: Hol dir so oft wie möglich Monde, indem du auf Planeten startest und Vollmond nutzt. Schnappe deinen Gegnern mit Heulen die mächtigen Boni auf den Fortschritts-Leisten weg.

TOLZEEDANISCHE BOTEN

Diese Kultur dreht sich ausschließlich um das Verpacken, Beladen und Verschiffen von Waren und ohne sie käme vermutlich keine Lieferung in der Galaxis jemals pünktlich an ihr Ziel.

- Wenn du das Maximus- oder Odessa-Feld aktivierst, um Module zu erhalten, darfst du durch deine Fähigkeit Handelsrouten aus allen 4 Modultypen wählen, unabhängig davon, welche Typen der Außenposten vorgibt. Erhältst du nur 1 Modul, darf das Modul, das du abwirfst von einem Typ deiner Wahl sein.
- Deine Fähigkeit Auftrag erfüllt und die Fähigkeit Profitgier deines Raumschiffs Handelsknäuel lösen aus, noch bevor du den Effekt des Außenpostens ausführst.

STRATEGIE: Hol dir Ressourcen und starte früh zum Maximus- oder Odessa-Feld, um dir eine Ressourcen-Engine aufzubauen. Rücke dank deines Raumschiffs Handelsknäuel und Auftrag Erfüllt schnell auf der Wirtschafts-Leiste vor und sammle über den Tresorbonus eine Menge SP.

VEREINTE DRACHEN-FÖDERATION

Mutig und freundlich ziehen diese drakonischen Humanoiden durch die Galaxie, stets auf der Suche nach neuen Möglichkeiten ihr herrliches Handwerk zu präsentieren.

- Wie bei jedem anderen Modul auch rückst du für das durch deine Fähigkeit Festgebacken kostenlos erhaltene Modul auf der entsprechenden Leiste vor. Dies löst jedoch nicht deine Fähigkeit Flammenwerk aus.
- Deine Fähigkeit Flammenwerk löst am Ende deines Zuges aus *(bevor ggf. ein Ereignis stattfindet)*.
- Die Fähigkeit Harmlos deines Raumschiffs USS Plüschi verhindert keine Schlacht, sondern nur die Bewegung von Bedrohungen im Überfall-Schritt ihres Schiffstart-Zuges.

STRATEGIE: Wähle zu Beginn eine Fortschritts-Leiste, auf die du dich konzentrieren willst und wähle ein Modul, das dich auf dieser Leiste vorrücken lässt. Löse so oft wie möglich deine Fähigkeit Flammenwerk aus, um zusätzliche Credits zu erhalten.

ZEUGEN DES DUNKLEN STERNS

Im Gefolge eines mysteriösen Propheten versammeln sie sich in Scharen und rufen die Mächte der Unterwelt an.

- Wenn du mit deiner Fähigkeit Erscheinung das Maximus- oder Odessa-Feld aktivierst, rücke auch den Ereignis-Anzeiger vor.
- Du darfst durch deine Fähigkeit Erscheinung Anführer rekrutieren, als ob du ein Raumschiff auf diesem Sektor hättest.
- Erscheinung zählt nicht als Schiffstart und löst keinen Überfall aus.

STRATEGIE: Halte deine Flotte klein, damit du häufig beim Rückruf-Zug von Erscheinung profitierst. Nutze Erscheinung geschickt, um Großkomplexe zu errichten oder Module zu erhalten.

ZODISCHE KRIEGSTREIBER

Mit einem unstillbaren Verlangen nach Schlacht und ihrer Verachtung für Gnade schöpfen die Kriegstreiber aus jeder Konfrontation neue Kraft.

- Wenn du am Ende der Schlacht keine Energie abwerfen kannst, hat dies keine Auswirkung.

STRATEGIE: Wirf so oft wie möglich eine Diplomatie-Taktik ab, um noch mehr Taktiken zu ziehen. Schnapp dir schnell ein Industrie-Modul, um deine Todesklaue zu erhalten und zieh damit in die Schlacht!

BEFEHLSHABER DES KOLLEKTIVS

Viele Gesichter, ein gemeinsames Ziel – das Kollektiv, die diktatorische Autorität, vor der du geflohen bist, ist dir bis in die Tiefen von Andromeda's Edge gefolgt. Mehrere hochrangige Befehlshaber des Kollektivs mit unterschiedlichen Rängen und Strategien treten im Solomodus gegen dich an. Du kannst sie aber auch einer Mehrspieler-Partie hinzufügen, um die Präsenz auf dem Spielplan zu erhöhen.

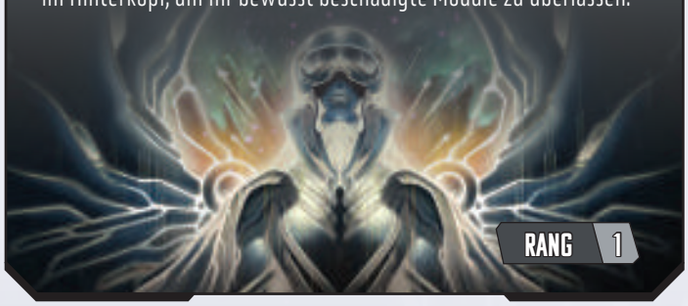
- **DAS KOLLEKTIV ALS GEGENSPIELER:** Für alle Spieleffekte gilt das Kollektiv als Spieler. Wenn das Kollektiv einen Effekt ignoriert, wird dies explizit genannt.
- **ENTSCHEIDUNGEN DES KOLLEKTIVS:** Besteht für das Kollektiv eine Wahl aus gleichrangigen Möglichkeiten, entscheidet der Spieler, der die Linse hat.
- **KEINE KLARHEIT IM NEBEL:** Das Kollektiv startet und bewegt keine seiner Raumschiffe auf einen Nebel.
- **DIE LEERE:** Bei einem Schiffstart behandelt das Kollektiv die Leere wie einen Außenposten.
- **NEBEL-MONDE ERHALTEN:** Wenn möglich, wählt das Kollektiv 1 Nebel-Mond mit Artefakt-Symbol. Bei mehreren Möglichkeiten entscheidet der Spieler mit der Linse.
- **UPGRADES DES KOLLEKTIVS:** Die Plättchen mit +1 Kampfkraft und +1 Zielcomputer gelten pro Schlacht, nicht pro Raumschiff.

RANG 1 | OFFIZIERE

FREY

Offizierin Frey will sich beweisen und widersetzt sich den Anweisungen des Kollektivs. Jetzt führt sie ein unerfahrenes Geschwader an, in dem Wissen, dass man ihr ihren Ungehorsam verzeihen wird, wenn sie den feigen Flüchtling wieder einfangen kann.

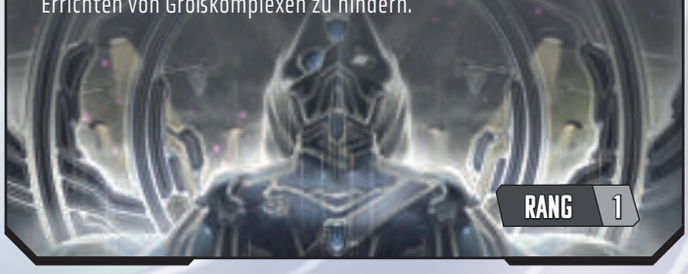
STRATEGIE: Frey vernachlässigt die Wissenschafts-Leiste und wird nur selten Reparieren. Behalte dies bei der Auswahl von Modulen im Hinterkopf, um ihr bewusst beschädigte Module zu überlassen.



YAEGER

In einem längst vergangenen Zeitalter führte Yaeger ein Abfangjäger-Geschwader an, um einen Cyborg-Aufstand niederzuschlagen. Jetzt ist Offizier Yaeger ein erfahrener Veteran und befiehlt eine fliegende Festung des Kollektivs – und das schon länger, als viele seiner Besatzungsmitglieder leben. Das rechtschaffene Feuer des Kollektivs brennt hell und lichterloh aus seinem noch vorhandenen Auge.

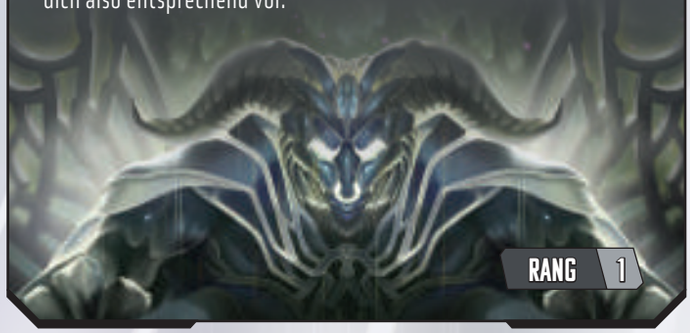
STRATEGIE: Yaeger agiert gut ausbalanciert. Versuche, ihn am Errichten von Großkomplexen zu hindern.



AUROXOS

Offizier Auroxos ist ein gehörnter Hühne und war einst ein gefürchteter Fußsoldat des Kollektivs. Mittlerweile liegt seine wahre Stärke aber in der industriellen Führung.

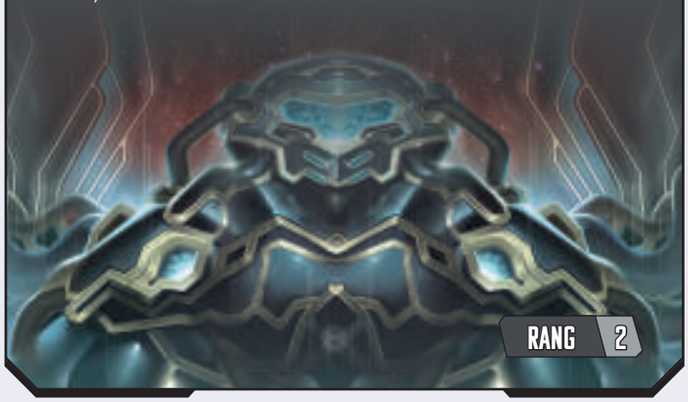
STRATEGIE: Auroxos vernachlässigt die Wissenschaft und bevorzugt die Industrie. Er repariert recht häufig. Schlachten gegen ihn werden schwieriger, je mehr Upgrades er durchführt, bereite dich also entsprechend vor.



HORUS

In seiner Zeit als Space Marine des Kollektivs tat sich Horus bei mehreren Hypersprung-Missionen hervor und stellte so manch intergalaktischen Rekord auf. Nach seinem Aufstieg zum Kapitän des Kollektivs brilliert er weiterhin, indem er stetig an dessen Waffensystem-Interfaces tüftelt, um deren zerstörerische Effizienz immer und immer weiter zu erhöhen.

STRATEGIE: Horus beschädigt deine Module mit seiner Fähigkeit Belagerung. Versuche also, Schlachten zu vermeiden, es sei denn du weißt, wie du den Schaden wieder los wirst.

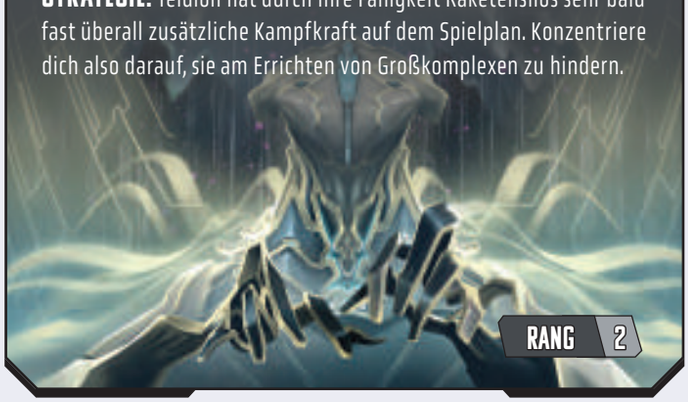


TELDIA

Kapitänin Teldias wahres Genie liegt darin, in der Schlacht Ruhe und Überblick zu bewahren. Immer wieder ist sie dem Feind mehrere Schritte voraus und ist selbst siegreich aus Schlachten hervorgegangen, in denen ihr Trupp lang schon verloren schien.

- Ihre Fähigkeit Raketensilos gibt ihr keinen Bonus auf Kampfkraft, sondern erhöht die Reichweite, in der Großkomplexe ihre Kampfkraft zur Schlacht beitragen.

STRATEGIE: Teldion hat durch ihre Fähigkeit Raketensilos sehr bald fast überall zusätzliche Kampfkraft auf dem Spielplan. Konzentriere dich also darauf, sie am Errichten von Großkomplexen zu hindern.

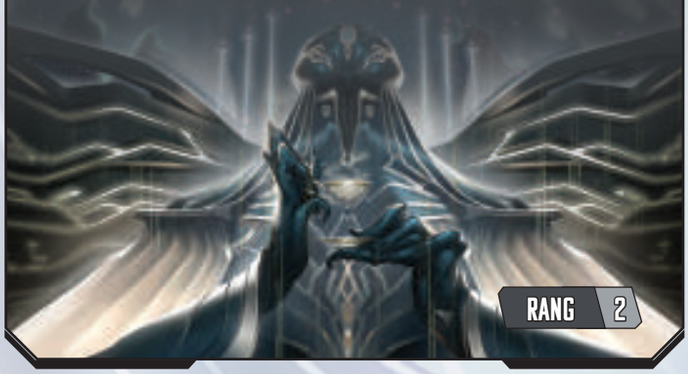


STELLARIUS

Akribisch und präzise trinkt Kapitän Stellarius seinen Tee, während er die neuesten Berichte von der Front liest und seine neueste List erdenkt.

- Deine durch seine Fähigkeit Geiselnahme entführten Anführer zu befreien, ist eine Freie Aktion in deinem Zug. Du darfst je 1 Anführer für 1 Credit freikaufen.

STRATEGIE: Stellarius stiehlt deine Anführer mit seiner Fähigkeit Geiselnahme. Behalte dies im Hinterkopf, wenn du gegen ihn kämpfst.



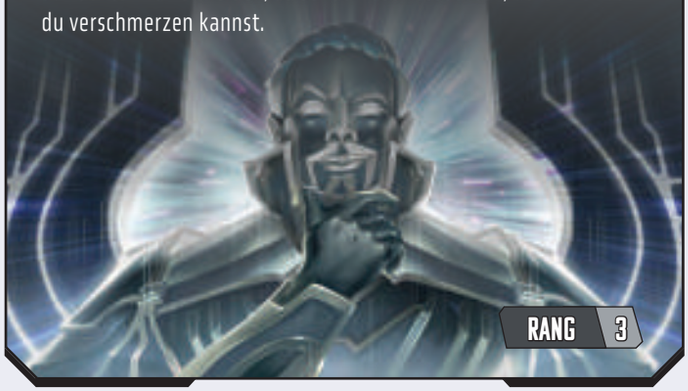
RANG 2 | KAPITÄNE

FRAKES

Hinter seinem freundlichen Lächeln verbergen sich stählerne Entschlossenheit und Ehrgeiz. General Frakes ist dir gerne bei deiner Assimilierung behilflich.

- Seine Fähigkeit Steuerfaktor-X löst für jeden Spieler mit Raumschiffen im aktiven Sektor nur 1x aus, nicht 1x pro Raumschiff.

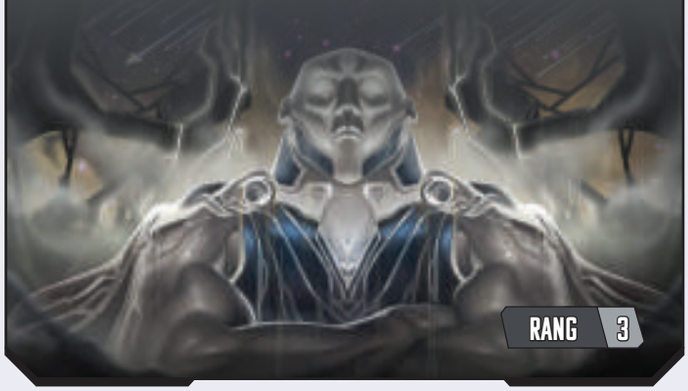
STRATEGIE: Frakes vernachlässigt die Industrie, doch mit seiner Fähigkeit Steuerfaktor-X zehrt er an deinen Ressourcen. Versuche, Schlachten zu vermeiden, außer du hast Ressourcen, deren Verlust du verschmerzen kannst.



ADAMA

Das Kollektiv ist nicht seine Flotte, es ist seine Familie und General Adama wird alles tun, um sie zu beschützen. In seinem Geiste ist Andromeda's Edge die ewige Heimat des Kollektivs und der Weg der Alten muss fortgesetzt werden! Neue Großkomplexe müssen errichtet werden, wie es die alten Herrscher vorhergesagt haben.

STRATEGIE: Adama vernachlässigt die Wissenschaft, durch seine Fähigkeit Mondsucht macht er aber die Monde schnell zu einem raren Gut. Sieh dich besser nach anderen Einkommensquellen um!



KODOS

Generalin Kodos ist hochmütig und abfällig. Für sie ist es unvorstellbar, dass sich irgendein unscheinbarer Wicht dem unausweichlichen Schicksal des glorreichen Kollektivs in den Weg stellen könnte - geschweige denn, es besiegen könnte!

STRATEGIE: Kodos vernachlässigt die Kultur, kann aber mit ihrer Fähigkeit Hyper Hyper an fast jeder Schlacht teilnehmen. Das kannst du dir zunutze machen, indem du Schlachten mit der Bedrohung provozierst, um Kodos Raumschiffe auszuschalten.

RANG 3 | GENERÄLE

BEDROHUNGEN

Böse und skrupellose Wesen von überall aus der Galaxie lauern in den Nebeln. Manche glauben, die Verstecke der Bedrohungen seien mit anderen Galaxien oder alternativen Realitäten verflochten. Sie greifen an, überfallen, erbeuten und stehlen – meist nicht gemeinsam und doch fühlt sich das ganze manchmal so an, als wäre es alles Teil eines großen gemeinsamen Unterfangens.

- Bedrohungen gelten als Gegner und werden von allen Karten und Effekten beeinflusst, die Gegner betreffen. Sind sie als Gegner nicht betroffen, wird das entsprechend angegeben.
- Für Fähigkeiten/Taktiken, die auf Raumschiffe abzielen, gelten Bedrohungen ebenfalls als Raumschiffe.
- Ihr erhaltet die Belohnung einer Bedrohung nicht, wenn diese durch Taktiken oder Fähigkeiten zerstört oder entfernt wird. Die Belohnung für eine besiegte Bedrohung gibt es nur, wenn die Bedrohung in einer Schlacht besiegt wurde *(wie im Ergebnis der Schlacht beschrieben)*.
- Wenn ein Spieler eine Ressource an eine Bedrohung abgeben muss, legt er stattdessen die Ressource in den Vorrat zurück. Wenn eine Bedrohung einem Spieler eine Ressource geben soll, nimmt der Spieler sich diese Ressource aus dem Vorrat.
- Immer wenn ihr aufgefordert werdet, S-Klasse-Bedrohungen ins Spiel zu bringen, bringt 2 Aufsteller dieser Klasse ins Spiel *(falls weniger verfügbar, so viele wie möglich)*.
- Wenn durch ein Ereignis eine Bedrohung ins Spiel gebracht wird, die schon auf dem Spielplan ist, bringt stattdessen die S-Klasse Bedrohung *(2 Aufsteller)* ins Spiel. Sind bereits alle S-Klasse-Bedrohungen auf dem Spielplan, kommt keine weitere Bedrohung ins Spiel.
- Besiegst du mehrere S-Klasse Bedrohungen in einer Schlacht, erhältst du deren Belohnung trotzdem immer nur 1x, unabhängig davon, wieviele S-Klasse-Bedrohungen in der Schlacht besiegt wurden.
- Wenn eine Bedrohung auf einem bestimmten Sektor, z. B. einem Außenposten, ins Spiel kommen würde, dort aber bereits eine andere Bedrohung ist, kommt die neue Bedrohung stattdessen auf einem zufälligen Nebel ins Spiel *(oder Quasar/Vortex, falls verwendet)*.
- Spielt ihr mit Quasaren/Vortexen und eine Bedrohung würde darauf ins Spiel kommen, dort ist aber bereits eine andere Bedrohung, kommt die neue Bedrohung stattdessen auf einem zufälligen Nebel ins Spiel.
- Ihr dürft euch noch verdeckte Bedrohungskarten jederzeit ansehen.

S-KLASSE-BEDROHUNGEN

Alle Bedrohungen in dieser Klasse haben die Fähigkeit Schwarm.

SCHLITZER-DROHNE

Ursprünglich eine Gruppierung herzloser Krimineller haben die Schlitzer einzelne Raumschiffe des Kollektivs gekapert und daran ihre eigenen Modifikationen vorgenommen. Bekannt für ihre Geschwindigkeit und Grausamkeit sind selbst kleine Geschwader von Schlitzer-Drohnen schon ein echtes Problem.

- Der Gewinner der Schlacht erhält immer nur 1 Titan als Belohnung, unabhängig davon, wie viele Schlitzer-Drohnen in der Schlacht besiegt wurden.

VORTIKON-GLEITER

Um die Kontrolle über die Galaxie zu erlangen, schwärmten die Vortikon aus, um ungeschützte Reisende abzufangen. Vortikon-Gleiter sind für sich genommen schon ein Ärgernis, können aber in der Masse zu einer gewaltigen Bedrohung werden.

- Der Gewinner der Schlacht erhält immer nur 1 Taktik als Belohnung, unabhängig davon, wie viele Vorticon-Gleiter in der Schlacht besiegt wurden.

A-KLASSE-BEDROHUNGEN

Alle Bedrohungen dieser Klasse haben einen globalen Effekt.

KORRUGAN-SCHMUGGLER

Die Korruganer sind eine bunt zusammengewürfelte Bande, die jeder Fraktion ihre Dienste anbieten. Trotz üppigem Kanonenarsenal und einem Energieschild, wägen sie die Reichtümer in ihrem Laderaum stets in Gefahr.

- Die Kosten für das Errichten eines Obelisken können um 1 Ressource deiner Wahl reduziert werden.

OMEGA-HIRN

Das Omega-Hirn entstammt dem Chaos zwischen Galaxien und ist aus nur ihm bekannten Gründen in Andromeda erschienen. Unempfänglich für Täuschung und Manipulation schlägt es unerbittlich zu, indem es jeden Schritt seiner Feinde voraussieht.

- Das Omega-Hirn bewegt sich im Schritt Überfall nie auf Sektoren in Reichweite, außer der aktive Sektor ist ein Außenposten. Ist der aktive Sektor ein Außenposten, bewegt sich immer das Omega-Hirn im Schritt Überfall auf den aktiven Sektor, anstelle von anderen Bedrohungen, die in Reichweite wären. Ihr habt in diesem Fall keine Wahl.

VAMP-FIGHTER

Brutal und unersättlich lechzt der Vamp-Fighter im Schleier des ewigen Nebels. Seine bloße Existenz ist wie ein Fluch für alle, die sich zu nah an den Nebel heranwagen.

- Seine Fähigkeit Energie-Sauger gilt für jede Taktik, die als Freie Aktion gespielt wird. Sie gilt nicht für Taktiken, die als Ressourcen verwendet werden.

B-KLASSE-BEDROHUNGEN

Alle Bedrohungen dieser Klasse haben eine erhöhte Reichweite.

PERILON-SCHÜTZE

Der legendäre Perilon-Schütze ist ein Kanonenschiff, das keiner Fraktion dient und keine Loyalitäten pflegt. Er nimmt sich, was er will, und was er nicht will, zerstört er.

- Seine Fähigkeit Lange geplant wird nur ausgelöst, wenn der Perilon-Schütze sich im Schritt Überfall auf den aktiven Sektor bewegt, nicht wenn er bereits dort steht.

TASSIANISCHER ENTFÜHRER

Zu allen Zeiten und in allen Teilen der Galaxie kennt man Geschichten über diese mysteriösen Scheiben. Sie sollen für das mysteriöse Verschwinden von Menschen (und insbesondere Kühen) verantwortlich sein.

- Anführer auf deiner Station können nicht entführt werden.
- Anführer, die nach dem Auslösen von Rettung noch auf der Bedrohungskarte liegen, bleiben dort, auch wenn der Tassianische Entführer wieder ins Spiel kommt.
- Jedes Mal, wenn der Tassianische Entführer ins Spiel kommt, führt er wieder seine Fähigkeit Entführung aus. Wenn du den Tassianischen Entführer in der Schlacht besiegst, rekrutiere all deine Anführer *(auch wenn mehr als 2 darauf liegen)*, während alle anderen Spieler *(nicht nur Teilnehmer an der Schlacht)* nur 1 Anführer rekrutieren.
- Du darfst Rettung nur dann auslösen, wenn du den Tassianisschen Entführer in der Schlacht besiegst. Wird der Tassianische Entführer außerhalb einer Schlacht zerstört oder entfernt, bleiben die Anführer auf der Karte.

C-KLASSE-BEDROHUNGEN

Alle Bedrohungen dieser Klasse haben Schilde.

DRACHE DER LEERE

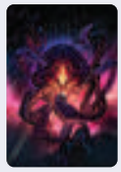
Die dunkle Leere hat sich geöffnet, ein Riss im Raum, eine Brücke zum Schatten. Antimaterie-Signaturen spielen verrückt und aus der Leere entsteigt eine grimmige, drachenähnliche Kreatur, die alle Wesen dieser Dimension in die ewige Dunkelheit ziehen will.

- Seine Fähigkeit Schattensog wird nur ausgelöst, wenn der Drache der Leere sich im Schritt Überfall auf den aktiven Sektor bewegt, nicht wenn er bereits dort steht.

FROSTPIRAT

In der kalten Dunkelheit des Weltraums lauert diese brutale, umherziehende Plage in einem Schiff aus purem Eis. Eiskalt überrumpelt er unvorsichtige Frachter und wo er auftaucht, hinterlässt er nur zerschmetterten Stahl und gefrorene Leichen.

- Alle Raumschiffe, die sich vor der Eskalation bereits auf dem aktiven Sektor befinden, können an der Schlacht teilnehmen.



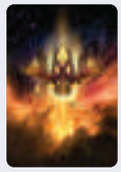
GALAXUS-KRAKEN

Dieses Wesen entstammt den Tiefen des Weltalls. Wird er gestört, schlägt er unerbittlich um sich und zieht alles in seinem Sog ins Verderben. Nur wenige entkamen seinem unerbitterlichen Griff.

- Findet die Schlacht mit Galaxus-Kraken auf einem Nebel statt, werden nur Raumschiffe mit der Fähigkeit Erkundung dorthin bewegt.

D-KLASSE-BEDROHUNGEN

Alle Bedrohungen dieser Klasse sind ein echtes Problem.



DAS NEST & HORNISSEN

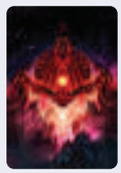
Seit Äonen treibt das Nest durch das Weltall. Langsam und bedrohlich wabert das Nest durch Andromeda's Edge und macht seine unvermeidliche Präsenz deutlich. Es stellt eine große Gefahr dar, aber was in ihm lauert, ist noch schlimmer!

- Wenn das Nest zum ersten Mal ins Spiel kommt, lege alle 3 Hornissen auf die Bedrohungskarte des Nestes.
- Die Fähigkeit Stachel der Hornisse gilt nicht als Schiffstart. Eine Hornisse auf deiner Station gilt nicht als Bedrohung.
- Liegt eine Hornisse auf dem Spielplan, wird sie zu einer S-Klasse-Bedrohung. Sie darf nicht auf demselben Sektor liegen wie das Nest, darf sich aber dank ihrer Fähigkeit Schwarm mit jeder anderen S-Klasse-Bedrohung auf demselben Sektor befinden.
- Hornissen auf dem Spielplan und auf Spieler-Stationen bleiben dort, wenn das Nest vernichtet wird oder wieder ins Spiel kommt *(stellt nur vernichtete Hornissen auf die Bedrohungskarte des Nestes)*.
- Wenn das Nest ins Spiel kommen würde, aber keine Hornisse vernichtet ist, kommt das Nest nicht ins Spiel. Bringt stattdessen 2 S-Klasse-Bedrohungen ins Spiel.
- Das Kollektiv erhält beim Besiegen des Nestes keine Hornisse auf seine Station. Rückt stattdessen den Befehls-Anzeiger 1 Feld vor und setzt die Hornisse auf einen unbesetzten Sektor in der geringsten Reichweite vom Nest.

IONENSTURM

Ein Ionensturm ist ein gefährliches Naturphänomen, das sich am Rande der Galaxie bildet. Seine hochenergetischen Plasmafäden aus den wogenden Wolken stören die Systeme von Raumschiffen und zerreißen die Hülle eines Raumschiffs, als sei sie Papier.

- Seine Fähigkeit Entladung wird nur ausgelöst, wenn der Ionensturm sich im Schritt Überfall auf den aktiven Sektor bewegt, nicht wenn er bereits dort steht.
- Der Schritt Überfall findet vor dem Schritt Schlacht statt. Wenn durch die Fähigkeit Entladung alle anderen Raumschiffe auf dem aktiven Sektor verschrottet werden und daher nur noch der Ionensturm auf dem aktiven Sektor steht, kommt es daher gar nicht erst zu einer Schlacht.



NULLSPHÄRE

Gerüchte über ein streng geheimes Projekt wurden erst kürzlich bestätigt. Diese kugelförmige Bedrohung, die selbst die meisten Schlachtschiffe überragt, scheint nur für eines erdacht worden zu sein: Vollkommene Vernichtung.

- Sind alle Module *(inkl. der Basis-Module)* eines Spielers bereits beschädigt, hat die Fähigkeit Sperrfeuer auf diesen Spieler keine Auswirkung.

EREIGNISSE

- Wenn am Ende deines Zuges ein Ereignis stattfindet, bleibst du der aktive Spieler, bis das Ereignis vollständig stattgefunden hat.
- Während ein Ereignis stattfindet, dürfen keine Aktionen ausgeführt werden *(auch nicht wenn sie normalerweise durch Fraktionsfähigkeiten erlaubt wären)* und keine Taktiken gespielt werden *(es sei denn, es ist ausdrücklich anders angegeben)*.
- Ein Ereignis findet nach der Ressourcen-Limit-Überprüfung statt. Ressourcen *(auch Taktiken)*, die du durch einen Ereignis-Effekt erhältst und die ihr entsprechendes Limit übersteigen, darfst du somit bis zum Ende deines nächsten Zuges behalten.
- Wenn das Spielende ausgelöst wird, während ein Ereignis stattfindet, findet es trotzdem vollständig statt. Danach findet für den Rest der Partie kein weiteres Ereignis mehr statt.

GALAKTISCHE MORGENRÖTE

Die Ereignisse der Galaktischen Morgenröte bringen den Spielern meist positive Effekte.

KOSMISCHE DÄMMERUNG

Die Ereignisse der Kosmischen Dämmerung konfrontieren die Spieler mit größeren Schwierigkeiten. Wir empfehlen diesen Stapel fortgeschrittenen Spielern, die eine Herausforderung suchen.

SCHATTEN DER LEERE

Die Ereignisse von Schatten der Leere drehen sich um die Nähe von Raumschiffen zur Leere. Wir empfehlen diesen Stapel erfahrenen Spielern.

GALAKTISCHE MORGENRÖTE

ALGENHIMMEL

Bedrohliche Wolken verdunkelten den Himmel und ein fauliger Gestank überwältigte unsere Sinne. Bald setzte Regen ein und schnell bedeckten ölige Pfützen aus blubberndem Teer die gesamte Landschaft. Könnte dies gar eine neue Quelle für Treibstoff oder gar Nahrung sein?

- Die Spieler dürfen das Nanokarbon auf einem Sektor mit eigenem Raumschiff als Freie Aktion in ihrem Zug einsammeln.

DIREKTE BEGEGNUNG

Einige sahen die Scheibe am Himmel, andere nicht. Energieschwankungen zeigten eine Anomalie an, doch die Scanner zeigten keine Anzeichen von Eindringlingen.

- Wenn die Ewige Glut der Ambossianer so eine Spalte von Modulen vervollständigen, dürfen sie **nicht** ihre Fähigkeit Stabilität nutzen.
- Wenn die Schlubbrigen Technoblorps so ein beschädigtes Modul erhalten, dürfen sie ihre Fähigkeit Reparaturprofis nutzen, um 1 Taktik zu ziehen.

ENERGIEWELLE

Ein plötzlicher Ausbruch von Neutrinos aus einer Supernova hat die Schaltkreise von Raumschiffen und Stationen durchgeschmort und alle Reaktorkerne im Sektor überlastet. Diesmal hielt sich der Schaden in Grenzen, doch beim nächsten Mal haben wir vielleicht nicht so viel Glück.

- Wenn du deinen Hauptreaktor aktivierst, darfst du die gesamte Reihe deiner Wissenschafts-Module aktivieren.
- **SOLO:** Das Kollektiv erhält durch den Ereignis-Effekt 1 Wissenschafts-Modul.

ENTROPIE-UMKEHRUNG

Im Chaos des Universums führen nicht alle Dinge zum unausweichlichen Verfall. Ein kleiner physikalischer Unfall mit großer Bedeutung: Als eine Welle der Ordnung die Entropie umkehrt, reparieren sich beschädigte Stationen plötzlich selbst.

- Kann ein Spieler nichts reparieren, darf er – wie in den Regeln beschrieben – 1 SP für jeden nicht genutzten Reparieren-Effekt erhalten.
- Die Ewige Glut der Ambossianer dürfen ihre Fähigkeit Wärme-Energie nicht nutzen, solange ein Ereignis stattfindet.

FLOTTENAUSBAU

Ein glänzendes neues Schiff und eine hoffnungsvolle, doch unerfahrene Crew bereiten sich auf die Reise ihres Lebens vor.

- Wenn die Arkonischen Schiffsbauer so 1 Raumschiff kostenlos erhalten, dürfen sie ihre Fähigkeit Aufbruch nutzen, um es sofort in die Reparaturbucht anstatt in ihren Hangar zu legen.
- Wenn die Qaplarischen Zerkaden so 1 Raumschiff kostenlos erhalten, dürfen sie es mit ihrer Fähigkeit Schlüpfen sofort auf 1 Sektor ihrer Wahl legen, auf dem schon mindestens 1 ihrer Raumschiffe liegt.
- **SOLO:** Das Kollektiv erhält durch den Ereignis-Effekt 1 Industrie-Modul.

FRAGMENTIERTES ARTEFAKT

Die Bruchstücke einer uralten Reliquie, die durch Gravitationskräfte zerrissen oder von den Alten absichtlich zerschmettert wurde, wurden am Rande des uns bekannten Universums entdeckt.

- Die Spieler dürfen die Credits auf einem Nebel als Freie Aktion in ihrem Zug einsammeln.
- **SOLO:** Das Kollektiv erhält durch den Ereignis-Effekt 1 Wirtschafts-Modul.

GALAKTISCHER AUFSCHWUNG

Kaum jemand hätte gedacht, dass diese neue Kultur am Rande des Abgrunds jemals von Bestand sein könnte. Aber in diesem neuen Zeitalter unserer Galaxie erwächst aus Not echter Wandel und neue Hoffnung. Kunst und Wissen erblühen und die Weisen schreiben die Legenden der Galaktischen Morgenröte.

- Wenn die Ewige Glut der Ambossianer so eine Spalte von Modulen vervollständigen, dürfen sie **nicht** ihre Fähigkeit Stabilität nutzen.
- Wenn die Schlubbrigen Technoblorps so ein beschädigtes Modul erhalten, dürfen sie ihre Fähigkeit Reparaturprofis nutzen, um 1 Taktik zu ziehen.

KOMETENHAGEL

Durch einen vorbeirasenden Planeten wurde der Kometengürtel aufgewühlt und in alle Richtungen geschleudert. Eishämmer schlugen in nahe gelegene Sektoren ein und ließen nur Krater aus Eis und Flamme zurück.

- Die Spieler dürfen das Eis auf einem Sektor mit eigenem Raumschiff als Freie Aktion in ihrem Zug einsammeln.

MONDRAUSCH

Immer wenn ein neuer Mond entdeckt wird, sind es diese rostigen Rohstoff-Räuber, die als erstes eintreffen. Ihre alten Kernbohrer und ächzenden Himmelskräne glühen schon, noch bevor jemand die Chance hat, die Rohstoffrechte zu klären.

- Spieler dürfen sich keine Monde aus Nebeln nehmen.
- Spieler dürfen keinen Planeten wählen, der keine Monde mehr hat, nur um sich 1 abgeworfenen Mond zu nehmen. Solange es noch Planeten mit Monden gibt, muss aus diesen gewählt werden.

RUF DES OBELISKEN

Einer nach dem Anderen stiegen die Reisenden aus ihren Raumschiffen und liefen in gerader Linie auf den leuchtenden Obelisken zu, als ob sie einem uralten inneren Ruf folgten. Doch die fremden Stimmen entstammten dem Stein selbst.

- Die Spieler dürfen auch Anführer von Nebeln rekrutieren.
- Du musst kein Raumschiff in diesem Sektor haben, um diesen Effekt auszuführen.

KOSMISCHE DÄMMERUNG

BRUTALE INVASION

Wir hätten nie gedacht, dass es so weit kommen würde. Die Bedrohungen haben alles mobilisiert, was sie haben und bereiten einen brutalen Schlag vor! All unsere Erfolge, die alten Konflikte hinter uns zu lassen, sind in Gefahr.

- Bringt so viele S-Klasse-Bedrohungen *(von der 1 von euch gewählten Bedrohungskarte)* ins Spiel, wie verfügbar sind.

DAS ENDE NAHT

Ein Aufstand der Armeen. Zerbrochene Allianzen. Verrat auf Schritt und Tritt. Und gerade als es einen Hoffnungsschimmer gab, wurden selbst die geheimen Pläne entwendet.

- Wenn ein Spieler nur 2 oder weniger Taktiken hat, wirft er sie alle ab. Wenn ein Spieler nicht genug Karten zum Abwerfen hat, hat das für ihn keinen weiteren Effekt.

FATALER KOLLAPS

Versorgungsengpässe und der Aufstieg von Separatisten haben auf einigen entwickelten Planeten zu katastrophalen Folgen geführt. Nur ein vorsichtiges und überlegtes Vorgehen kann den Frieden sichern.

- Wenn Großkomplexe auf der Seite liegen, zählen sie nicht für Wertungen *(egal welche)* und dürfen nicht für Fraktions-Fähigkeiten wie die Fähigkeit Drachenhöhlen der Astrodrakus genutzt werden.
- Kolonieschiffe von auf der Seite liegenden Großkomplexen bleiben Teil ihres Großkomplexes. Sie kehren nicht in den Hangar zurück.
- Auf Planeten mit auf der Seite liegenden Großkomplexen dürfen keine neuen Großkomplexe errichtet werden.
- Spieler brauchen kein neues Kolonieschiff und keine Ressourcen oder Anführer, um einen Großkomplex wiederzuerrichten, lediglich den Effekt Großkomplex Errichten.
- Das Wiedererrichten eines Großkomplexes gewährt keine SP, Großkomplexkarten und kein Vorrücken auf Leisten.
- **SOLO:** Das Kollektiv nutzt seinen nächsten Effekt Großkomplex errichten, um den auf der Seite liegenden Großkomplex wiederzuerrichten, bevor es neue errichtet.

MECHAVIRUS-BEFALL

Fieser kleiner Parasit, dieser Mechavirus. Übersäht mit kleinen stacheligen Zähnen und fast unzerstörbar - in der Lage, ganze Raumstationen zu vernichten, wenn er nicht sofort entdeckt wird. Und wenn er erst einmal auf die Stromleitungen trifft, verteilt er sich im gesamten Netz.

- Mechavirus-Plättchen zählen als Schaden für Ereignis-Wertungen und die Spielende-Wertung.
- Mechavirus-Plättchen haben den gleichen Effekt wie Schaden, solange sie auf Modulen liegen. Jedes Mal, wenn ein Spieler ein neues Mechavirus-Plättchen erhält, muss er es auf eines seiner unbeschädigten Module legen.
- Erhältst du ein Mechavirus-Plättchen, kannst es aber nicht auf eines deiner unbeschädigten Module legen, lege es stattdessen ab.

MOLEKULARER ZERFALL

Als Nebenwirkung von Industrieabfällen und Umweltverschmutzung führen nanokorrosive Katalysatoren zu einer massiven, gleichzeitigen molekularen Dekonstruktion.

- Der abgeworfene Mond kann von einem Mond-Feld *(bereits eingesetzt)* oder aus dem Mondbereich abgeworfen werden.

RADIOAKTIVE KRATER

Meteoriten unbekannter Herkunft explodieren und erzeugen glühende Krater in mehreren Systemen. Die Sonden können die Quelle dieser zerstörerischen Energie nicht bestimmen. Mit genügend Beton können wir sie zumindest zupflastern.

- Das Reparieren von beschädigten Planeten bedarf keines Raumschiffs auf dem Planeten.
- **SOLO:** Das Kollektiv ist unbeeindruckt vom Schaden. Es kann auf den beschädigten Planeten weiterhin Großkomplexe errichten.

SUPERNOVA

Ein massiver Stern implodierte und explodierte kurz darauf. Dies schleuderte eine gigantische Schockwelle durch das System, die Raumschiffe und Stationen auseinander riss.

- Spieler dürfen hierfür ein Raumschiff im Hangar oder auf einem Sektor wählen.

TEMPORALE ANOMALIE

Zuerst verlangsamten sich die Dinge, dann kehrten sie sich um. Keine bekannte Wissenschaft konnte die bizarre Abfolge von rückläufigen Ereignissen und ihre unvorhergesehenen Ursachen erklären.

- Der Umkehrstart-Zug ist kein Rückruf-Zug.
- Die Hohen Wolkengeborenen dürfen auch vor dem Umkehrstart-Zug ihre Fähigkeit Luftzug nutzen.
- Die Hohen Wolkengeborenen dürfen ihre Fähigkeit Kondensator nutzen, wenn sie einen Umkehrstart-Zug von oder angrenzend zu einem Nebel ausführen.
- Die Tolzeedanischen Boten dürfen ihre Fähigkeit Auftrag erfüllt nutzen, wenn sie einen Umkehrstart-Zug von einem Außenposten ausführen.
- Die Raumpiraten der Alptraumflotte dürfen ihre Fähigkeit Piraterie nutzen, wenn sie einen Umkehrstart-Zug von einem besetzten Sektor ausführen.
- Die Altvorderen von Aelderval dürfen ihre Fähigkeit Kräfte bündeln nutzen, wenn sie einen Umkehrstart-Zug vom Monolith der Alten ausführen.
- **SOLO:** Das Kollektiv ignoriert diese Option.

VERLORENE FRACHT

Direkt vor unserer Nase. Unsere Wachen und Verteidigungsanlagen konnten den Raub nicht verhindern. Und wir brauchen diese Vorräte dringend! Wir wissen nicht, wer dafür verantwortlich war, aber jemand wird dafür bezahlen.

- Wenn ein Spieler nur 1 oder weniger Ressourcen hat, wirft er alle ab. Wenn ein Spieler nicht genug Ressourcen zum Abwerfen hat, hat das keinen weiteren Effekt.

VERRÄTER

Verrat an der Fraktion in der Stunde der Wahrheit, als wir dem Sieg so nahe waren. Dieser Fehler wird Folgen haben!

- Jeder Spieler wirft 1 Würfel und legt seinen Anführer auf den Nebel, der der gewürfelten Zahl entspricht.
- Wenn ihr mit Quasaren/Vortexen spielt, platziert eure Anführer trotzdem auf zufälligen Nebeln.

SCHATTEN DER LEERE

ARCHE DES WISSENS

Ein rätselhaftes Schiff, das von jenseits der Leere dahintreibt. Darin verborgen liegt die geheimnisvolle Technologie einer vergessenen Kultur.

- Wenn die Ewige Glut der Ambossianer so eine Spalte von Modulen vervollständigen, dürfen sie **nicht** ihre Fähigkeit Stabilität nutzen.
- Wenn die Schlubbrigen Technoblorps so ein beschädigtes Modul erhalten, dürfen sie ihre Fähigkeit Reparaturprofis nutzen, um 1 Taktik zu ziehen.

BUCH DER FINSTERNIS

An Bord eines verlassenen Kahns aus dem Jenseits der Leere wurde ein uraltes Buch gefunden. Es enthält Wahrheiten und Geheimnisse aus einer anderen Dimension.

- Spieler müssen erst zum Ende ihres nächsten Zuges bis auf ihr Handkarten-Limit abwerfen *(da das Ereignis nach dem Zug stattfindet)*.

BLENDENDES PORTAL

Das hypnotisierende Leuchten verspricht eine bessere Welt, ein Leben in Glückseeligkeit, doch in Wahrheit bringt es nur Verderben.

- Wenn ein Spieler nur 1 oder weniger Taktiken hat, wirft er sie alle ab. Wenn ein Spieler nicht genug Karten zum Abwerfen hat, hat das keinen weiteren Effekt.

EINE NEUE WELT

Geisterwesen bauen die Welt, an die sie sich aus dem Jenseits der Leere erinnern, wieder auf. Die Strukturen, die sie erschaffen, sind nicht weniger real als sie scheinen.

- Wenn die Ewige Glut der Ambossianer so eine Spalte von Modulen vervollständigen, dürfen sie **nicht** ihre Fähigkeit Stabilität nutzen.
- Wenn die Schlubbrigen Technoblorps so ein beschädigtes Modul erhalten, dürfen sie ihre Fähigkeit Reparaturprofis nutzen, um 1 Taktik zu ziehen.

GRAVITONWELLEN

Von der Leere gehen Gravitationswellen aus, die - fast wie die Schwingenschläge eines Drachen - in rhythmischen Schwingungen durch das All getragen werden. Der Gravitationsstoß zerfetzt mit Lichtgeschwindigkeit jede Struktur in ihrem Weg.

- Wenn ein Spieler weniger Ressourcen hat, als er abwerfen müsste, wirft er sie alle ab. Wenn ein Spieler nicht genug Ressourcen zum Abwerfen hat, hat das keinen weiteren Effekt

KALTE ENERGIE

Schwarze Fasern aus Schatten und Staub strömen aus der Leere. Die geheimnisvollen Fasern kriechen zwischen die Risse der Schiffshüllen, verstärken die Strukturen und versiegeln Brüche.

- Kann ein Spieler nichts reparieren, darf er - wie in den Regeln beschrieben - 1 SP für jeden nicht genutzten Reparieren-Effekt erhalten.
- Die Ewige Glut der Ambossianer dürfen ihre Fähigkeit Wärme-Energie nicht nutzen, solange ein Ereignis stattfindet.

MACHTSTRÖMUNG

Reisende, die es wagten, ins Licht zu blicken, verdampften nicht, sondern erhoben sich gestärkt und sprachen davon, die Wahrheit gesehen zu haben.

- Spieler rücken auf der Überlegenheits-Leiste im Uhrzeigersinn vor, beginnend beim aktiven Spieler.

RASENDER METEOR

Die Risse im Gefüge haben Monde und Planeten zerrissen. Millionen von Splittern wurden in nahe gelegene Systeme geschleudert.

- Wenn ein Spieler keines seiner Module *(auch nicht seine Basis-Module)* beschädigen kann, hat Rasender Meteor für ihn keinen Effekt.

SCHATTENMATERIE

Neu und glänzend flog das elegante Raumschiff aus den Schatten - ohne Bedingung, ohne Besatzung und ohne Erklärung.

- Die Arkonischen Schiffsbauer dürfen ihre Fähigkeit Aufbruch nutzen, um das neue Raumschiff sofort in die Reparaturbucht anstatt in ihren Hangar zu legen.
- Die Qaplarischen Zerkaden dürfen das neue Raumschiff mit ihrer Fähigkeit Schlüpfen sofort auf 1 Sektor ihrer Wahl legen, auf dem schon mindestens 1 ihrer Raumschiffe liegt.
- Solo: Das Kollektiv erhält durch den Ereignis-Effekt 1 Modul. Gemäß den Soloregeln wählt das Kollektiv ein Modul des Modul-Typs, von dem es am wenigsten besitzt; bei Gleichstand entscheidet der Spieler *(im Mehrspieler-Modus: Der Spieler mit der Linse)*.

ZERSETZUNG

Wir wussten nicht ob es die aus der Leere herüberwehenden Dämpfe oder der Atem des Drachen selbst war. Hilflos sahen wir mit an, wie sich unsere Stahlkolosse einfach so in Nichts auflösten.

- Wenn ein Spieler kein Raumschiff in Reichweite hat, hat diese Taktik für ihn keinen Effekt.
- **SOLO:** Auch das Kollektiv beschädigt jedes seiner Raumschiffe in Reichweite.

MODULE

Module sind wie „Weltraumgebäude“, die in 4 dem Modultyp entsprechende Reihen an deine Station angebaut werden, wenn du sie erhältst. Module sind Überbleibsel antiker Technologie, Relikte der Alten. Sie liegen wie Asteroiden auf den „Feldern“ verstreut. Einige müssen noch etwas repariert werden, andere sind wie neu und können direkt verwendet werden.

MODUL-KATEGORIEN

ANPASSUNGSFÄHIG *(16X)*: Diese Module bestehen aus einer Art exotischer, sich wandelnder Materie und passen sich organisch an ihre Umgebung an.

Verwendung: Kann an eine Modul-Reihe deiner Wahl an deiner Station angebaut werden. Rücke beim Anbauen 1 Feld auf der Fortschritts-Leiste der Reihe, an die du das Modul angebaut hast, vor.
Anpassungsfähige Module haben halbe Mond-Felder, sodass sie - wenn mit Industrie-Modulen oder anderen Anpassungsfähigen Modulen kombiniert - ein vollständiges Mond-Feld ergeben können.

ARTEFAKTE *(16X)* : Mächtige und vergessene Relikte können am Rande der Welt gefunden werden - für diejenigen, die widerstandsfähig und entschlossen genug sind, sie inmitten des restlichen Chaos zu suchen.

Diese Module haben ein Artefakt-Symbol unter ihrem Namen

Verwendung: Erhalte bei der Endwertung SP für Arefakt-Symbolen auf Monden und Modulen auf deiner Station. Für wieviele Symbole du wieviele SP erhältst, steht in der Anleitung der Eskalation-Erweiterung.

EXPLOSIV *(16X)*: Diese instabilen Module können etwas knifflig in der Bedienung sein. Ach ja, und hin und wieder explodieren sie!

Diese Module haben ein Würfel-Symbol unter ihrem Namen.

Verwendung: Wirf 1 Würfel nachdem du das Modul aktiviert hast. Bei 1-3 läuft alles wie geplant, bei 4-6 verdopple den Effekt des Moduls und beschädige es danach.

SCHWER BESCHÄDIGT *(16X)*: Diese Module werden oft ignoriert, weil sie so stark beschädigt sind, dabei sind sie wahrscheinlich die mächtigsten Module in der Galaxie.

Verwendung: Funktionieren wie gewohnt, zeigen aber 2 Schadens-Symbole. Diese Module haben von Anfang an 2 Schaden und müssen daher 2x repariert werden, bevor sie aktiviert werden können.
Trotz 2 Schaden darauf zählt es als 1 beschädigtes Modul.
Wie alle anderen Module auch, können schwer beschädigte Module, sobald 1 Schaden darauf liegt, nicht erneut beschädigt werden.

STANDARD *(108X)*: Die Überreste der Vorläuferzivilisation warten darauf, entdeckt und in einer Vielzahl interessanter Kombinationen an deiner Station angebaut zu werden *(hier beispielhaft ein Standard-Wirtschafts-Modul)*.

- Die Module auf dem Spielplan werden nach jedem Effekt, der 1 oder mehr Module von dort entfernt, wieder aufgefüllt *(auch nach Freien Aktionen)*. Meist erhält man Module über den Effekt des Maximus- oder Odessa-Feldes oder das Spielen von Taktiken.
- Immer wenn du ein Modul **erhältst**, rückst du 1 Feld auf der entsprechenden Fortschritts-Leiste vor, unabhängig davon, ob du es mit einer Taktik oder Fähigkeit kostenlos erhältst oder kaufst. Module haben unten links ein Fortschritts-Leisten-Symbol, das dich daran erinnert.
- Wenn du bei deinem Rückruf-Zug ein Wissenschafts-Modul erhältst, nachdem du deinen Hauptreaktor aktiviert hast, wird dieses neue Wissenschafts-Modul nicht nachträglich aktiviert.

EFFEKTE VON MODULEN

MODULE, DURCH DIE DU MEHRERE BONI ERHÄLTST

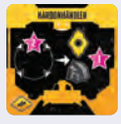
BEISPIEL: Erhalte die angezeigten Ressourcen und Effekte, wenn du das Modul aktivierst.

MODULE, BEI DENEN DU AUS MEHREREN BONI WÄHLST

BEISPIEL: Erhalte eine der durch das ODER-Symbol *(/)* getrennten Möglichkeiten, wenn du das Modul aktivierst.

MODULE MIT MOND-KOSTEN

- Ein Modul mit einem leeren Mond-Feld auf der Kosten-Seite *(links)* gilt als unvollständig und darf nicht aktiviert werden.
- In ein leeres Mond-Feld auf der Kosten-Seite darf nie ein Mond mit Reparieren-Effekt einsetzt werden.
- Sind auf einem Mond-Feld auf der Kosten-Seite SP aufgedruckt, erhältst du diese SP immer nur in dem Moment, in dem du dort einen Mond einsetzt.



BEISPIEL: Sobald du hier einen Mond einsetzt, zahlst du die auf ihm abgebildeten Ressourcen, um die Ressourcen oder Effekte rechts vom Pfeil zu erhalten.

MODULE, DURCH DIE DU MODULE ERHÄLTST

- Wenn du durch die Aktivierung eines dieser Module ein Modul erhältst, baue es an deine Station an und rücke auf der entsprechenden Fortschritts-Leiste vor.
- Bezahle für das neue Modul immer nur die auf dem aktivierten Modul angebenen Kosten *(nicht die darüber auf dem Spielplan)*.
- Du darfst ein auf diese Weise erhaltenes Modul in demselben Rückruf-Zug verwenden, in dem du es erhalten hast.

ARCHIV DER KULTUREN: Zahle 1 Credit und 1 Eis, um kostenlos 1 Kultur-Modul vom Spielplan zu erhalten.

DIMENSIONSPORTAL: Zahle die Ressourcen auf dem eingesetzten Mond, um kostenlos 1 Modul deiner Wahl vom Spielplan zu erhalten.

FORTSCHRITTOMAT: Zahle 1 Ressource deiner Wahl, um kostenlos entweder 1 Wissenschafts-Modul oder 1 Industrie-Modul vom Spielplan zu erhalten.

ROBOTER-SKLAVEN: Zahle 2 Titan und 1 Energie, um kostenlos 1 Industrie-Modul vom Spielplan zu erhalten.

SCHATZKAMMER: Zahle 2 Credits, um kostenlos 1 Wirtschafts-Modul vom Spielplan zu erhalten.

SCHREIN DER SONNE: Zahle 3 Taktiken, um kostenlos 1 Modul deiner Wahl vom Spielplan zu erhalten.

TECHNOLOGIEARCHIV: Zahle 1 Titan und 1 Credit, um kostenlos 1 Industrie-Modul vom Spielplan zu erhalten.

WISSENSCHAFTSARCHIV: Zahle 1 Nanokarbon und 1 Credit, um kostenlos 1 Wissenschafts-Modul vom Spielplan zu erhalten.

ZIVILISATOR: Zahle 1 Ressource deiner Wahl, um kostenlos entweder 1 Wirtschafts-Modul oder 1 Kultur-Modul vom Spielplan zu erhalten.

MODULE, DURCH DIE DU AUF FORTSCHRITTS-LEISTEN VORRÜCKST

ELEMENTAR-SPHÄRE: Zahle 1 Energie, um auf 1 Fortschritts-Leiste deiner Wahl 1 Feld vorzurücken.

GEDANKENSPULE: Zahle 1 Taktik, um auf 1 Fortschritts-Leiste deiner Wahl 1 Feld vorzurücken.

KRIEGSKABINETT: Zahle 1 Ressource deiner Wahl, um auf der Überlegenheits-Leiste 1 Feld vorzurücken.

RECHT DES VOLKES: Zahle 1 Ressource deiner Wahl, um auf der Kultur-Leiste 1 Feld vorzurücken.

REGULIERUNGSBEHÖRDE: Zahle 1 Ressource deiner Wahl, um auf der Industrie-Leiste 1 Feld vorzurücken.

STRATEGIE-SIMULATOR: Zahle 1 Ressource deiner Wahl, um auf 1 Fortschritts-Leiste deiner Wahl 1 Feld vorzurücken.

VERSTÄNDIGUNGSRAT: Zahle 1 Taktik, um auf 1 Fortschritts-Leiste deiner Wahl 1 Feld vorzurücken.

WISSENSCHAFTSSTIFTUNG: Zahle 1 Ressource deiner Wahl, um auf der Wissenschafts-Leiste 1 Feld vorzurücken.

ZOLLAMT: Zahle 1 Ressource deiner Wahl, um auf der Wirtschafts-Leiste 1 Feld vorzurücken.

ZYKLON-STRUDEL: Rücke auf 1 Fortschritts-Leiste deiner Wahl 1 Feld vor und alle Spieler erhalten 1x Reparieren.

MODULE MIT EINZIGARTIGEN EFFEKTEN

AGENTUR FÜR WAHRHEIT: Rekrutiere 1 Anführer aus 1 Sektor deiner Wahl *(auch aus Nebel möglich)*.

- Du musst kein Raumschiff in diesem Sektor haben, um diesen Effekt auszuführen.

DUNKLE MATERIE: Jeder Gegner beschädigt 1 seiner Raumschiffe oder Module *(im Uhrzeigersinn)*.

FORMWANDLER-PODS: Tausche kostenlos 1 deiner anderen Module mit 1 Modul desselben Typs vom Spielplan.

- Für diesen Tausch rückst du kein Feld auf einer Fortschritts-Leiste vor.
- Liegt auf dem Modul, das du wegtauschst, ein Raumschiff oder Energie, bewege dies auf das neu ertauschte Modul. Dieses gilt als aktiviert, du erhältst jedoch nicht seinen Effekt.
- Ist das Modul, das du wegtauschst, beschädigt, entferne den Schaden vom Modul, wenn du es auf das Modulfeld auf dem Spielplan legst. Hat das neu ertauschte Modul Schadens-Symbole, lege wie gewohnt Schaden darauf, wenn du es an deine Module anlegst.

KARBONIT-FLECHTER: Zahle 2 Energie, um dir 1 Entdeckungs-Plättchen von 1 Stapel deiner Wahl auszusuchen und zu erhalten *(darf auch der Stapel des Sternwarten-Entdeckungs-Feldes sein)*.

RECYCLER: Nimm dir 1 abgeworfenen Mond. Du darfst dir 1 der bisher abgeworfenen Monde aussuchen.

- Der Effekt dieses Moduls löst nicht die Fähigkeit des Raumschiffs Lunarforscher aus.

SCHLÜSSEL-TECHNOLOGIE: Zahle 2 Credits, um 1 Upgrade durchzuführen.

- Wenn du bereits 4 Upgrades ausgeführt hast, darfst du dieses Modul nicht mehr aktivieren.

TELEPORTER: Rekrutiere 1 Anführer aus 1 Sektor deiner Wahl *(auch aus Nebel möglich)*.

- Du musst kein Raumschiff in diesem Sektor haben, um diesen Effekt auszuführen.

TENTAKELTELESKOP: Dieses Modul verhält sich wie der Effekt eines Nebel-Sektors *(Sieh dir die obersten 2 Ereignisse an und lege dann 1 auf und 1 unter den Ereignisstapel)*.

TURBO-MODIFIKATOR: Zahle 1 Ressource deiner Wahl, um 1 Upgrade auszuführen.

- Wenn du bereits 4 Upgrades ausgeführt hast, darfst du dieses Modul nicht mehr aktivieren. Sind in den Mond-Feldern dieses Moduls Monde eingesetzt, kannst du deren Effekte somit nicht mehr ausführen.

TRAKTORSTRAHL: Nimm dir 1 Mond von 1 Sektor deiner Wahl *(auch aus Nebel möglich)*.

- Der Effekt dieses Moduls löst nicht die Fähigkeit des Raumschiffs Lunarforscher aus.

WELTRAUM-AUFZUG: Errichte 1 Großkomplex.

- Wie bei deinem Basismodul Strategiequartier musst du dafür alle Voraussetzungen erfüllen, wenn du dieses Modul aktivierst.

MODULE MIT MOND-EFFEKTEN

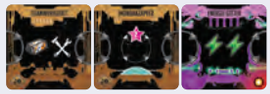
- Wenn du einen Mond in das Mond-Feld eines Moduls einsetzt, erhältst du den auf ihm aufgedruckten Effekt, wenn du das Modul aktivierst.
- Ein Modul mit einem leeren Mond-Feld gilt als unvollständig und darf nicht aktiviert werden.

BEISPIEL: Der Mondanzapfer darf nur aktiviert werden, wenn ein Mond in dessen Mond-Feld eingesetzt ist.

VERBINDUNG VON INDUSTRIE/ANPASSUNGSFÄHIG

Wenn du 2 Industrie- und/oder Metamorphose-Module verbindest, entsteht dazwischen ein vollständiges Mond-Feld. Du darfst dort einen Mond einsetzen. Du erhältst dessen Effekt automatisch, sobald beide dazugehörigen Module aktiviert werden.

Wenn am Rand eines halben Mond-Feldes SP abgebildet sind, erhältst du diese SP immer dann, wenn du dort einen Mond einsetzt.



MODULE MIT GROSSKOMPLEX-BONUS

HINWEIS: Wenn einer deiner Großkomplexe durch das Ereignis Fataler Kollaps *(Ereignisstapel Kosmische Dämmerung)* auf der Seite liegt, zählt er nicht für diese Module.

MARKTANALYSATOR: Erhalte 1 Energie. Erhalte zudem 1 Credit für jeden deiner Raumhäfen.

QUANTENLINSE: Erhalte 1 Energie. Erhalte zudem 1 Energie und 1 SP für jeden deiner Obelisken.

SAUERSTOFF-SCHLOT: Erhalte 1 Energie. Erhalte zudem 1 Eis und 1 SP für jede deiner Metropolen.

SOLARFELD: Erhalte 1 Energie. Erhalte zudem 2 SP für jede deiner Sternwarten.

ÜBERSCHUSSVERWERTER: Erhalte 1 Energie. Erhalte zudem 1 Titan und 1 SP für jede deiner Fabriken.

KULTUR-ENDWERTUNGS-MODULE

Kultur-Endwertungs-Module sind durch ein pinkfarbenes Banner hinter ihrem Namen und einem pinken Stern statt einem Andockbereich gekennzeichnet. Sie können somit nicht durch ein Raumschiff oder Energie aktiviert werden.

Grundsätzlich gilt: Module müssen vollständig repariert sein, um gewerten werden zu dürfen. Berücksichtigt das Modul jedoch andere Module für seine Wertung, ist es nicht relevant, ob diese anderen Module beschädigt sind.

Jedes Endwertungs-Modul ist einzigartig und wird im Folgenden näher beschrieben:

FORSCHUNGSMINISTERIUM: Erhalte je 2 SP für jedes Wissenschafts-Modul *(inkl. deines Basis-Moduls "Hauptreaktor")* bis zu einem Maximum von 10 SP.

FREIGIEBIGE QUELLE: Erhalte 3 SP. Erhalte zudem weitere 3 SP für jedes deiner Module, das das „alle Spieler"-Symbol zeigt, bis zu einem Maximum von 12 SP.

GILDE DER ASTRONOMEN: Erhalte 3 SP. Erhalte zudem weitere 3 SP für jede deiner Sternwarten.

GILDE DER MASCHINISTEN: Erhalte 3 SP. Erhalte zudem weitere 3 SP für jede deiner Fabriken.

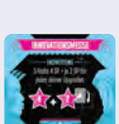
GILDE DER WÄCHTER: Erhalte 3 SP. Erhalte zudem weitere 3 SP für jeden deiner Obelisken

GRUNDSTEUERAMT: Erhalte 4 SP. Erhalte zudem weitere 2 SP für jeden deiner Großkomplexe.

HANDELSALLIANZ: Erhalte 3 SP. Erhalte zudem weitere 3 SP für jeden deiner Raumhäfen.

HANDELSMINISTERIUM: Erhalte je 2 SP für jedes Wirtschafts-Modul *(inkl. deines Basis-Moduls "Zentralbank")* bis zu einem Maximum von 10 SP.

INDUSTRIE-MINISTERIUM: Erhalte je 2 SP für jedes Indutrie-Modul *(inkl. deines Basis-Moduls "Schiffswerft")* bis zu einem Maximum von 10 SP.



INNOVATIONSMESSE: Erhalte 4 SP. Erhalte zudem weitere 2 SP für jedes Upgrade in deinem Hangar.

KOLLEKTIVE WAHRNEHMUNG: Erhalte 3 SP. Erhalte zudem weiteren 1 SP für jede Taktik, die du am Ende der Partie noch auf der Hand hast *(maximal dein Handkarten-Limit)*.

KONTAKTKNOTEN: Erhalte 3 SP. Erhalte zudem weitere 3 SP für jeden Anführer, den du am Ende des Spiels deinen Großkomplexen zugewiesen hast. In der Standard-Version des Spiels findet ihr diese Zahl auf den Großkomplexen aufgedruckt.

KONFERENZ DER PRÄSIDENTEN: Erhalte 4 SP. Erhalte zudem weitere 4 SP für jede deiner Metropolen.

MONDIMMOBILIEN-BÜRO: Erhalte je 2 SP für jeden Mond auf deiner Station *(sowohl im Mondbereich als auch eingesetzt in Mond-Feldern)* bis zu einem Maximum von 10 SP.

RUHMESHALLE: Erhalte 3 SP für jedes deiner Kultur-Endwertungs-Module *(inkl. diesem)*, bis zu einem Maximum von 12 SP.

SOZIAL-MINISTERIUM: Erhalte je 2 SP für jedes Kultur-Modul *(inkl. deines Basis-Moduls "Strategiequartier")* bis zu einem Maximum von 10 SP.

VERBEULTE SCHOTTEN: Erhalte 2 SP für jedes Schadens-Symbol auf deinen Modulen bis zu einem Maximum von 12 SP *(einschließlich 4 SP für die 2 Schaden-Symbole auf diesem Modul)*.

- Dieses Modul wertet auch reparierte Module, solange sie Schaden-Symbole zeigen.
- Du wertest hier nicht den Schaden auf Modulen, sondern lediglich deren aufgedruckte Schadens-Symbole *(unabhängig ob repariert oder nicht)*.

TAKTIKEN/STRATEGIE-KARTEN

Die Navigation durch Andromeda's Edge erfordert nicht nur überlegene Strategien, sondern auch brillante taktische Manöver. Was deine Flotte am meisten braucht, ist die Flexibilität, sich an einen sich ständig verändernden Kosmos anzupassen. Mit einer Handvoll wichtiger Züge kannst du Ereignisse entscheiden, das Blatt in der Schlacht zu deinen Gunsten wenden oder gar Frieden aushandeln und die Schlüsselmomente kontrollieren, die für dein eigenes Überleben notwendig sind.

EINGRIFF-TAKTIKEN (WEISSER RAND)

AGGRESSIVE NANITEN

- Diese Taktik hat **keine**n Effekt auf Bedrohungen.
- **SOLO:** Diese Taktik **hat** einen Effekt auf das Kollektiv.

DEFLEKTOR-SCHILD

- Diese Taktik verhindert Schaden an deinen Raumschiffen und Modulen für den gesamten Zug, in dem sie gespielt wird.
- Spielst du diese Taktik während du eine Schlacht verlierst, beschädigst du deine Raumschiffe nicht, darfst aber trotzdem dein Taktisches Manöver ausführen.

DÉJÀ-VU

- Mische den Ablagestapel und ziehe dann die obersten 2 Taktiken davon. Wenn du 2 Taktiken vom Ablagestapel ziehst, ist Déjà-Vu noch nicht abgelegt worden. Lege Déjà-Vu erst nach seinem Effekt auf den Ablagestapel.

FLIEGER-ASS

- Wenn ein Raumschiff damit die Fähigkeit Erkundung erhält, darf es auch nach seinem Start auf dem Nebel liegen bleiben, auf den es gestartet wurde, auch wenn es danach keine Erkundung mehr hat.

FORMBARE MATERIE

- Abgeworfene und erhaltene Ressourcen dürfen, aber müssen nicht übereinstimmen.
- **ZUR ERINNERUNG:** Taktiken sind Ressourcen.

HOLOGRAMM

- Du darfst Raumschiffe von beliebigen Orten im Spiel tauschen - dem Spielplan, deinem Hangar oder dem Schrottplatz. Du darfst ein Raumschiff nicht mit einem noch nicht gebauten Raumschiff tauschen.
- Du darfst ein Raumschiff auf einen Nebel tauschen, das nicht die Fähigkeit Erkundung hat. Es erhält dadurch nicht Erkundung.

INDUSTRIESPIONAGE

- Du darfst auch das Basis-Modul Schiffswerft wählen.
- **SOLO:** Wähle 1 Industrie-Modul des Kollektivs.

KOPFGELDJÄGER

- Befindet sich bereits eine S-Klasse-Bedrohung auf dem Sektor, kannst du trotzdem eine andere S-Klasse-Bedrohung als Überfall auf diesen Sektor bewegen *(wegen ihrer Fähigkeit Schwarm)*.
- Diese Taktik kann eine Schlacht auslösen, wenn sich im Schritt Schlacht noch Gegner im aktiven Sektor befinden.

LANDEVORRICHTUNG

- Dieser Effekt gewährt keinen zusätzlichen Effekt, sondern entfernt für diesen Zug eine Bedingung für den Schiffstart.

MISSLUNGENER TESTLAUF

- Du rückst für die Aktivierung eines Moduls auf dem Spielplan nicht auf einer Fortschritts-Leiste vor.

PARALLEL-UNIVERSUM

- Die anderen Spieler werten weiterhin ganz normal die auf dem Ereignis angegebene Fortschritts-Leiste.

PEILSENDER

- Gilt immer nur für die letzte Fortschritts-Leiste, auf der ein anderer Spieler vorgerückt ist *(für den Fall, dass er mehrfach auf unterschiedlichen Leisten vorrücken darf)*.

PERFEKTE AUSFÜHRUNG

- Wenn du das oberste Feld einer Fortschritts-Leiste erreicht hast, darfst du dich zwar für diese Leiste entscheiden, dies hat dann aber keinen Effekt für dich.

QUANTENKONGRUENZ

- Du darfst damit auch alle Wissenschafts-Module dieses Spielers auslösen.
- Löst du hiermit Effekte aus, die sich auf andere Materialien beziehen, beziehen sie sich auf deinen Besitz, nicht den des anderen Spielers.
- Da du den Hauptreaktor eines anderen Spielers aktiviert hast, darfst du deinen eigenen Hauptreaktor für diesen Rückruf-Zug nicht mehr aktivieren.

RISKANTE MODIFIKATIONEN

- Wenn die Arkonischen Schiffsbauer durch das Upgrade kostenlos 1 Raumschiff erhalten, dürfen sie ihre Fähigkeit Aufbruch nutzen, um es sofort in die Reparaturbucht anstatt in ihren Hangar zu legen. Mit dem Upgrade lösen sie auch ihre Fähigkeit Raumfahrtkultur aus.
- Wenn die Qaplarischen Zerkaden durch das Upgrade kostenlos 1 Raumschiff erhalten, dürfen sie es mit ihrer Fähigkeit Schlüpfen sofort auf 1 Sektor ihrer Wahl legen, auf dem schon mindestens 1 ihrer Raumschiffe liegt.

SCHWARZES LOCH

- Das Raumschiff, das die Fähigkeit Erkundung erhält, darf auch nach dem Zug auf dem Nebel liegen bleiben, auch wenn es danach keine Erkundung mehr hat.

STRATEGIEWECHSEL *(2X)*

- Diese Taktik, wenn gespielt, zählt nicht als 1 der abgeworfenen Taktiken. Es dürfen maximal 3 Taktiken abgeworfen werden.

SEISMISCHE WELLE

- Die Module, die du abwirfst, müssen nicht dem Modultyp entsprechen, den du kaufst.

SÖLDNER-KOMMANDO *(2X)*

- Um diese Taktik spielen zu dürfen, muss sich mindestens 1 Bedrohung auf dem Spielplan befinden.
- Du musst den Effekt des Außenpostens ausführen können.
- Die Bedrohung muss auf einen anderen Sektor bewegt werden *(sie darf nicht schon vorher auf dem Außenposten stehen)*. Ignoriere bei der Bewegung ihre Reichweite.
- Du darfst keine S-Klasse-Bedrohung auf einen Außenposten bewegen, auf dem schon S-Klasse-Bedrohungen stehen.
- Die Freie Aktion Anführer rekrutieren darfst du hierbei nicht ausführen.
- Wenn du mit der Bedrohung so den Effekt vom Maximus- oder Odessa-Feld ausführst, rückt den Ereignis-Anzeiger 1 Feld vor.

SPRUNGANTRIEB

- Das Raumschiff hat zwar unendliche Reichweite, darf sich aber ohne die Fähigkeit Erkundung nicht auf Nebel bewegen.

TARNFLUG *(2X)*

- Der Planet muss nicht in Reichweite deiner anderen Raumschiffe sein.
- Dies ist kein Schiffstart, somit wird der Zielsektor auch nicht zum aktiven Sektor und es werden keine Schiffstart-Effekte ausgelöst *(wie z. B. Sektor aktivieren)*.
- Kann auch am Ende eines Rückruf-Zugs gespielt werden.

VERDECKTER SPION

- Du darfst damit Basis-Module aktivieren.

VORAHNUNG

- Im Gegensatz zu den meisten Effekten, bei denen du dir Ereignisse ansehen darfst, werden hier alle Ereignisse wieder oben auf den Stapel gelegt.

VORAUSSICHT

- Diese Taktik hat den selben Effekt wie ein Nebel-Sektor *(Sieh dir die obersten 2 Ereignisse an und lege dann 1 auf und 1 unter den Ereignisstapel)*.

WECHSELNDE LOYALITÄT

- Diese Karte kann zu jedem Schritt und in jedem Zug gespielt werden, wenn du auf 1 Fortschritts-Leiste vorrückst.

EREIGNIS-TAKTIKEN (GELBER RAND)

Vergiss nicht bei jedem Spielen einer dieser gelb umrandeten Ereignis-Taktiken den Ereignis-Anzeiger 1 Feld vorzurücken. Dies kann ein Ereignis auslösen. Wenn ein Ereignis ausgelöst wird, deckt sofort 1 neuen Planeten auf – das Ereignis selbst findet aber erst am Ende des Zuges statt.

AUF ABSTAND GEHEN

- Spieler können damit keine Raumschiffe ohne die Fähigkeit Erkundung auf einen Nebel bewegen.
- Raumschiffe aus dem gewählten Sektor können auf mehrere unterschiedliche Sektoren bewegt werden. So Bewegte Raumschiffe lösen keine Effekte aus.
- Bedrohungen dürfen nicht auf Sektoren mit anderen Bedrohungen bewegt werden *(Ausnahme: S-Klasse-Bedrohungen)*.

EILIGE REPARATUREN

- Führe jedes Reparieren einzeln durch. Kannst du 1 oder mehrere der Reparieren-Effekte nicht nutzen, darfst du - wie in den Regeln beschrieben - 1 SP für jeden nicht genutzten Reparieren-Effekt erhalten.

EINEN GEFALLEN EINFORDERN

- Du musst ein eigenes unbeschädigtes Modul wählen *(Basis-Modul Zentralbank auch möglich)*.

FEHLERQUELLE FINDEN

- Der SP-Check gilt nur für beschädigte Module *(nicht für verschrottete Raumschiffe oder Raumschiffe mit verbrauchten Schilden)*. Das Reparieren danach darf auch für Raumschiffe genutzt werden.

HEIMTÜCKISCHE SABOTAGE

- "Jeder Spieler" schließt sowohl Das Kollektiv als auch den Spieler, der die Taktik spielt, mit ein.

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

- Du erhältst durch diese Taktik keine Energie. Um diese Karte nutzen zu können, musst du die Energie bereits haben oder andersweitig erhalten.
- Energie, die so genutzt wird, um Module zu aktivieren, wird am Ende des Rückruf-Zugs wie üblich entfernt.

METEORITENHAGEL

- Spieler dürfen auch Raumschiffe in ihrem Hangar beschädigen.

MIT LETZTER KRAFT

- Bewege all deine Raumschiffe auf dem oberen Teil des Schrottplatzes in die Reparaturbucht. Sie dürfen alle in diesem Rückruf-Zug zur Aktivierung von Modulen genutzt werden.

MONDFINSTERNIS

- Du darfst keinen Planeten auswählen, auf dem keine Monde mehr liegen.

SCHWARZMARKT *(2X)*

- Um ein Mudul zu erhalten, zahle die direkt über dem Modul stehenden Kosten. Fülle das leere Modul-Feld wieder auf, nachdem du den Effekt abgeschlossen hast.

SYSTEMÜBERLASTUNG

- Du darfst hiermit dein Basis-Modul Hauptreaktor aktivieren *(und damit deine gesamte Wissenschafts-Module-Reihe)*, aber auch 1 deiner anderen Wissenschafts-Module.

SYSTEMTEST

- Du musst eines deiner eigenen unbeschädigten Industrie-Module wählen *(auch Basis-Modul Schiffswerft möglich)*.

VERBORGENES TREFFEN

- Du musst eines deiner eigenen unbeschädigten Kultur-Module wählen *(auch Basis-Modul Strategiequartier möglich)*.

VERGESSENER MOND

- Nimm dir 1 abgeworfenen Mond. Du darfst dir 1 der bisher abgeworfenen Monde aussuchen.
- Der Effekt dieses Moduls löst nicht die Fähigkeit des Raumschiffs Lunarforscher aus.

VOLL EINSATZBEREIT

- Die Arkonischen Schiffsbauer dürfen ihre Fähigkeit Aufbruch nutzen, um das neue Raumschiff sofort in die Reparaturbucht anstatt in ihren Hangar zu legen.
- Die Qaplarischen Zerkaden dürfen das neue Raumschiff mit ihrer Fähigkeit Schlüpfen sofort auf 1 Sektor ihrer Wahl legen, auf dem schon mindestens 1 ihrer Raumschiffe liegt.

BLEIBEND-TAKTIKEN (GRÜNES FELD IN DER MITTE)

- Der Effekt von Bleibend-Taktiken bleibt bis zum Ende deines nächsten Rückruf-Zuges wirksam.
- Bleibend-Taktiken, die du innerhalb deines Rückruf-Zuges spielst, werden trotzdem am Ende des selben Zuges abgeworfen.
- Bleibend-Taktiken dürfen sowohl vor als auch nach der Schlacht gespielt werden, aber nicht während der Schlacht.

FREMDER BRENNSTOFF

- Jedes deiner Raumschiffe erhält die zusätzliche Reichweite.

GEHEIMNIS-HÄNDLER

- Du darfst natürlich auch weiterhin Taktiken ganz normal als Taktiken und Credits als Credits verwenden.

INFORMATIONEN SAMMELN

- Spieler müssen erst zum Ende ihres Zuges bis auf ihr Handkarten-Limit abwerfen.

LEUCHTFEUER

- All deine Raumschiffe haben sowohl in Schiffstart-Zügen als auch beim Schritt Eskalation die Fähigkeit Erkundung.

NANO-BOTS

- Spielst du die Ewige Glut der Ambossianer und dies ist das 1. Reparieren deines Zuges, darfst du das Modul sofort aktivieren *(wegen deiner Fähigkeit Wärme-Energie)*.
- Spielst du die Schlubbrigen Technoblorps, erhältst du weiterhin zusätzlich 1 Taktik pro erhaltenem beschädigtem Modul.

VERBESSERTE LASER

- Du darfst in einer Schlacht nie mehr als 6 Würfel werfen.

ZIELAUTOMATIK

- Du kannst deinen Zielcomputerwert maximal auf 5 erhöhen.

DIPLOMATIE-TAKTIKEN (BLAUER RAND)

ASS IM ÄRMEL

- Es müssen nicht alle Gegner mehr Raumschiffe haben als du. Es reicht wenn 1 Gegner, der an der Schlacht teilnimmt, mehr Raumschiffe hat als du.
- Es genügt nicht, gleich viele Raumschiffe zu haben.

CLEVERE POSITIONIERUNG

- Du darfst 2x getrennt voneinander wählen, welchen Effekt du bei deinem Taktischen Manöver ausführen willst: 1 Taktik-Karte ziehen oder den Effekt des eingesetzten Mondes ausführen. Der eingesetzte Mond darf sogar zwischen den 2 Ausführungen ersetzt werden, da Mond Einsetzen eine Freie Aktion ist.

DAS IST EINE FALLE!

- Werden so alle gegnerischen Raumschiffe verschrottet *(und es nimmt keine Bedrohung an der Schlacht teil)*, endet die Schlacht sofort ohne Ergebnis. Du hast weder gewonnen noch wurden deine Gegner in der Schlacht besiegt. Du erhältst keine Belohnungen.
- Spieler müssen erst zum Ende ihres Zuges bis auf ihr Handkarten-Limit abwerfen.

DIPLOMATISCHE IMMUNITÄT

- Diese Taktik verhindert Schaden an deinen Raumschiffen für den gesamten Zug, in dem sie gespielt wird.
- In dieser Schlacht beschädigst du deine Raumschiffe nicht, egal ob du gewinnst oder verlierst *(wenn du verlierst, darfst du trotzdem dein Taktisches Manöver ausführen)*.

FLUCHT

- Wenn du ein Raumschiff mit verbrauchten Schilden zurück in den Hangar bewegst, entfernst du dabei nicht den Schaden auf den Schilden.

FREIES GELEIT

- Diese Taktik kann nicht genutzt werden, um Raumschiffe auf einen Nebel zu bewegen.

KAPITULATION

- Wenn ein Spieler bereits das oberste Feld der Kultur-Leiste erreicht hat, hat das weitere Vorrücken auf dieser Leiste für ihn keinen Effekt. Die Schlacht endet trotzdem sofort ohne Ergebnis.

KOSTSPIELIGER IRRTUM

- Wenn Das Kollektiv an der Schlacht teilnimmt, darfst du für Das Kollektiv 1 Taktik ziehen.
- Wenn eine Bedrohung an der Schlacht teilnimmt, darfst du für sie 1 Taktik ziehen (mehrere S-Klasse-Bedrohungen gelten zwar als mehrere Raumschiffe, aber nur als 1 Gegner).

MACHTDEMONSTRATION

- Wenn ein Spieler bereits das oberste Feld der Überlegenheits-Leiste erreicht hat, hat das weitere Vorrücken auf dieser Leiste für ihn keinen Effekt. Die Schlacht endet trotzdem sofort ohne Ergebnis.

RISKANTES MANÖVER

- Wenn ein Spieler bereits das oberste Feld der Überlegenheits-Leiste erreicht hat, hat das weitere Vorrücken auf dieser Leiste für ihn keinen Effekt.

STREITSCHLICHTUNG

- Auch eine Bedrohung zählt als Gegner *(mehrere S-Klasse-Bedrohungen zählen als 1 Gegner)*. Ressourcen, die eine Bedrohung erhält, kommen zurück in den allgemeinen Vorrat.
- Erhält Das Kollektiv Ressourcen, erhält es stattdessen Taktiken *(unabhängig davon, was du abgibst)*.

TAKTISCHE BESPRECHUNG

- Spieler müssen erst zum Ende ihres Zuges bis auf ihr Handkarten-Limit abwerfen.

TAKTISCHES VERSTÄNDNIS

- Ziehe die Taktiken sofort.

VERHANDLUNGEN ERÖFFNEN

- Bedrohungen zählen als Gegner. Jeder Bedrohungs-Aufsteller *(und selbst jeder S-Klasse-Bedrohungs-Aufsteller)* zählt als eigenes gegnerisches Raumschiff.

SCHLACHT-TAKTIKEN (ROTER RAND)

ABLENKUNGSMANÖVER

- Diese Taktik ist spielbar, nachdem der Gewinner der Schlacht auf der Überlegenheits-Leiste vorgerückt ist.
- Der Gewinner der Schlacht darf vor dir auf der Überlegenheits-Leiste voranrücken *(und erhält die Belohnungen für eventuelle Bedrohungen)*.

ANTIMATERIE-STRAHL

- Nimmt eine Bedrohung an der Schlacht teil, zählt diese auch als Gegner.
- Wenn ein Spieler keine Würfel mehr hat, nimmt er zwar noch an der Schlacht teil, kann sie aber nicht mehr gewinnen. Er kann aber über das Spielen von Taktiken weitere Kampfkraft erhalten.

BLUTIGES BÜNDNIS

- Hast du bereits das oberste Feld der Überlegenheits-Leiste erreicht, hat das weitere Vorrücken auf dieser Leiste für dich keinen Effekt.

GEHEIMWAFFE

- Ein Spieler darf in einer Schlacht nie mehr als 6 Würfel werfen.

LUKRATIVE NIEDERLAGE

- Spieler müssen erst zum Ende ihres Zuges ihr Ressourcenlimit *(max 5 Credits)* überprüfen.
- Darfst du dein Taktisches Manöver *(durch einen anderen Effekt)* mehrfach ausführen, darfst du es *(jedes mal oder nur teilweise)* durch diesen Effekt ersetzen.

PERFEKTER TREFFER *(2X)*

- Diese Taktik zählt weder als Teil deines Wurfes, noch als Teil deines Limits. Durch diese Taktik darfst du also bis zu 7 Würfelergebnisse in der Schlacht haben.

PRÄZISIONS-LASER

- Erinnerung: Der Maximalwert deines Zielcomputerwertes ist 5.

RAILGUN

- Ein Teilnehmer darf in einer Schlacht nie mehr als 6 Würfel werfen.

STRATEGISCHER RÜCKZUG

- Du darfst dich durch diese Taktik nicht auf einen Nebel bewegen.
- Der Planet muss nicht in Reichweite deiner Raumschiffe sein.
- Wenn sich nach dem Bewegen deiner Raumschiffe nur noch 1 oder gar 0 Teilnehmer der Schlacht befinden, endet die Schlacht sofort ohne Ergebnis.

SYSTEME HOCHFAHREN!

- Der Eispirat verhindert auch diese Bewegung.
- Am Ende des Zuges bleiben deine Raumschiffe im aktiven Sektor *(wenn du gewonnen hast, oder deine Raumschiffe aus anderen Gründen nicht verschrottet wurden)*.

TORPEDOBESCHUSS

- Diese Taktik zählt weder als Teil deines Wurfes, noch als Teil deines Limits. Durch diese Taktik darfst du bis zu 8 Würfelergebnisse in der Schlacht haben.

VERSTÄRKUNG *(2X)*

- Diese Taktik zählt weder als Teil deines Wurfes, noch als Teil deines Limits. Durch diese Taktik darfst du also bis zu 7 Würfelergebnisse in der Schlacht haben.

STRATEGIE-KARTEN SOLO-MODUS
(DIPLOMATIEN DES KOLLEKTIVS, SCHWARZER RAND)

ANGRIFF AUF DIE STATION

- Wenn ein Spieler keines seiner Module *(nicht mal seiner Basis-Module)* beschädigen kann, hat diese Taktik für ihn keinen Effekt.

BEREIT FÜR DIE SCHLACHT *(3X)*

- Es passiert nichts, das Kollektiv zieht also in die Schlacht.

DER WEG IST FREI

- Dies ist kein Schiffstart, somit wird der Zielsektor auch nicht zum aktiven Sektor und es werden keine Schiffstart-Effekte ausgelöst *(wie z. B. Sektor aktivieren)*.

EINSCHÜCHTERN

- Hat das Kollektiv bereits das oberste Feld der Überlegenheits-Leiste erreicht, hat das weitere Vorrücken auf dieser Leiste für das Kollektiv keinen Effekt. Die Schlacht endet trotzdem sofort ohne Ergebnis.

MINENFELD

- Wenn sich das Kollektiv nach dem Ausführen dieser Taktik ohne Gegner im aktiven Sektor befindet, endet die Schlacht sofort ohne Ergebnis.

RAUMVERZERRUNG

- Dies ist kein Schiffstart, somit wird der Zielsektor auch nicht zum aktiven Sektor und es werden keine Schiffstart-Effekte ausgelöst *(wie z. B. Sektor aktivieren)*.

RÜCKKEHR ZUR EINHEIT

- Zählt hier alle Raumschiffe des Kollektivs auf dem Schrottplatz, einschließlich derer in der Reparaturbucht.

RÜCKZUG

- Spieler müssen erst zum Ende ihres Zuges bis auf ihr Handkarten-Limit abwerfen.

SCHWACHPUNKT *(2X)*

- Diese Taktik zählt weder als Teil des Wurfs des Kollektivs, noch als Teil seines Limits. Durch diese Taktik darf es also bis zu 7 Würfelergebnisse in der Schlacht haben.

ÜBERLEGENHEIT DES KOLLEKTIVS

- Wenn das Kollektiv bereits das oberste Feld der Überlegenheits-Leiste erreicht hat, hat das weitere Vorrücken auf dieser Leiste für das Kollektiv keinen Effekt.

UNERBITTLICHES SPERRFEUER *(2X)*

- Das Kollektiv darf in einer Schlacht nie mehr als 6 Würfel werfen.

WIEDERHERSTELLUNG

- Das Kollektiv repariert immer zuerst Module. Erst wenn es das nicht kann, repariert es Raumschiffe.

ZIELSUCHENDE TORPEDOS *(2X)*

- Das Kollektiv darf in einer Schlacht nie mehr als 6 Würfel werfen.

GENERELLE FRAGEN

Hier findet ihr Antworten auf häufig gestellte Fragen, die nicht konkret einer Karte oder Fraktion zugeordnet sind. Sicherlich werden es nicht die letzten sein. Für weitere Diskussionen über das Spiel sowie Regelfragen, besuche uns doch auf unserem Discord:

◈ **discord.frostedgames.de** ◈

FREIE AKTIONEN

- Wenn du nach deinem letzten Zug der Partie noch ein Entdeckungs-Plättchen erhältst, darfst du es nicht mehr nutzen, da diese Freie Aktion nur innerhalb deines eigenen Zuges möglich ist.
- Du darfst Überlegenheits- und Entdeckungs-Plättchen nicht außerhalb deines eigenen Zuges abwerfen. *(Siehe Freie Aktionen, Seite 14 in der Anleitung)*.
- Du darfst nur in deinem eigenen Zug als Freie Aktion Anführer rekrutieren. Du darfst dies jedoch in allen Sektoren tun, in denen du Raumschiffe hast, nicht nur im aktiven Sektor.
- Wenn du **einen Mond** in ein freies Mond-Kosten-Feld mit SP einsetzt, erhältst du diese SP, weil du sie mit einem Mond überdeckst. Wenn du einen über SP eingesetzten Mond abwirfst *(Beim Abwerfen von eingesetzten Monden führst du ihren Effekt nicht aus!)*, kannst du die SP erneut erhalten, wenn du einen neuen Mond dort einsetzt.

SEKTOREN UND GROßKOMPLEXE

- Spieler dürfen nur dann auf einen Außenposten starten, wenn sie den Effekt des Außenpostens auch diesen Zug ausführen.
  Hast du z. B. gerade nicht genügend Anführer, um einen Großkomplex zu errichten, es liegen jedoch ausreichend davon auf dem Planungszentrum, darfst du zum Planungszentrum starten *(obwohl du zu Beginn des Startes dessen Effekt nicht ausführen kannst)*.

REPARIEREN

- Solange du Raumschiffe oder Module reparieren kannst, MUSST du diese zuerst reparieren, bevor du für übriges Reparieren SP erhalten darfst.
- Wenn du ein Upgrade für dein Schlachtschiff mit verbrauchten Schilden ausführst, wird der Schaden nicht übertragen.
  Leg ihn ab.

SOLO

- Beim Spielaufbau beginnt die Sonde des Kollektivs auf dem ersten Nicht-Nebel-Sektor ganz oben links *(quasi das als erste ausgelegte Sektor-Plättchen)*.
- Die Sonde des Kollektivs bewegt sich nicht in Zügen des Kollektivs, nicht bei Schiffstarts auf Nebel und nicht in Rückruf-Zügen.

SCHLACHT

- Verlierst du eine Schlacht, darfst du dein Taktisches Manöver nur 1x ausführen, unabhängig davon, wie viele Raumschiffe du in der Schlacht beschädigen musstest.
- Hast du einen Mond mit Reparieren-Effekt in deinem Taktischen Manöver eingesetzt, darfst du es nicht nutzen, um Raumschiffe zu reparieren, die in dieser Schlacht verschrottet werden. Das liegt daran, dass du dein Taktisches Manöver ausführst, bevor du deine Raumschiffe beschädigst.
- Hast du eine Diplomatie-Taktik gespielt, die die Schlacht beendet, darf kein anderer Spieler mehr eine Diplomatie-Taktik spielen, da die Schlacht nach dem Ausführen der Taktik beendet ist.
- Der Effekt einer gespielten Bleibend-Taktik endet erst am Ende deines nächsten Rückruf-Zuges. Bleibend-Taktiken, die du innerhalb deines Rückruf-Zuges spielst, enden somit bereits am Ende dieses Zuges.

NEUTRALE UPGRADES

ARTILLERIE-KREUZER

- Um die Fähigkeit Torpedos dieses Raumschiffs zu nutzen, musst du mindestens 1 Raumschiff in der Schlacht haben und dieses Raumschiff darf sich nicht im aktiven Sektor befinden.
- Ein Teilnehmer darf in einer Schlacht nie mehr als 6 Würfel werfen.

TRANSFORMER

- Die Fähigkeit Formwandel ist eine Freie Aktion in jedem Zug.
- Wenn sich dieses Raumschiff auf einem Nebel befindet, darfst du die Fähigkeit Formwandel nutzen, um mit einem Raumschiff zu tauschen, das die Fähigkeit Erkundung nicht hat. Das getauschte Raumschiff hat für alle weiteren Eskalations-Schritte dennoch nicht die Fähigkeit Erkundung.

ELITE-KOLONIESCHIFF

- Jedes dieser Kolonieschiffe gibt dir zusätzlich +1 Zielcomputer, erhöht also deinen Zielcomputerwert insgesamt um je 2 *(+1 für das Raumschiff, +1 für die Fähigkeit)*. Der maximale Zielcomputerwert ist 5.