

ANDROMEDA'S EDGE  
**ESKALATION**

ANLEITUNG

## ANDROMEDA'S EDGE: ESKALATION

Ihr wurdet gewarnt, euch nicht mit eurem Halbwissen an der Technologie der Alten zu schaffen zu machen, doch am Ende war die Versuchung einfach zu groß: Fremde Energie durchströmte das Gefüge von Raum und Zeit und erzeugte einen tiefen Riss, der schon bald als die Leere bekannt sein sollte. Mit Panik in den Augen sahen wir, wie diese Lücke in der Logik einen gewaltigen Drachen gebar. Mit einem stummem Schrei zog er Leben und Materie unserer Dimension in die ewige Dunkelheit hinter dem Riss. Ausgelöst durch diese Anomalie aktivierte das allmächtige Kollektiv seine besten Befehlshaber in allen Ecken der Galaxie. Schon bald würden ihre Flotten eintreffen, um die rechtmäßige Ordnung in Andromeda's Edge wieder herzustellen.

### DIE ESKALATION-ERWEITERUNG BIETET VIELE NEUE UND SPANNENDE MÖGLICHKEITEN:

Kämpft zu fünft um die Herrschaft von Andromeda's Edge oder stelle dich alleine dem Automa – dem allwissenden Kollektiv. Freut euch auf brandneue Ereignisse, Fraktionen, Upgrades, Module, Monde, Taktiken und mehr!



## SPIELMATERIAL

# SPIELMATERIAL DER ESKALATION-ERWEITERUNG

**6 EREIGNISKARTEN (SOLO-VARIANTE)**

**5 FORTSCHRITS-ANZEIGER**

**1 SIEGPUNKT-ANZEIGER**

**9 ANFÜHRER**

**6 KOLONIESCHIFFE**

**1 ABFANGJÄGER**

**1 FORSCHUNGSSCHIFF**

**1 SCHLACHTSCHIFF**

**6 SPIELER-WÜRFEL**

**24 AKTIONSKARTEN DES KOLLEKTIVS**

**18 STRATEGIEKARTEN DES KOLLEKTIVS**

**1 PLÄTTCHEN: LINSE DES KOLLEKTIVS**

**1 STATIONSPLAN DES KOLLEKTIVS**

**15 GROSSKOMPLEXKARTEN (SOLO-VARIANTE)**

**1 KARTE: SONDE DES KOLLEKTIVS**

**1 SONDE DES KOLLEKTIVS**

**9 TABLEAUS: BEFEHLSHABER DES KOLLEKTIVS**

WEISSES SPIELMATERIAL FÜR EINEN 5. SPIELER ODER DAS KOLLEKTIV

## SPIELMATERIAL FÜR DEN SOLOMODUS "WIDERSTAND GEGEN DAS KOLLEKTIV"

## ÄNDERUNGEN IM SPIEL- UND STATIONS-AUFBAU

Der Spiel- und Stationsaufbau entspricht dem des Grundspiels, mit folgenden Änderungen:

- 1** **SEKTOREN:** Zieht 10 Planeten vom Planetenstapel. Ihr habt also 16 Anfangs-Sektoren (10 Planeten und alle 6 Außenposten).
- 2** **DAUER DER PARTIE:** Wir empfehlen für 5 Spieler eine Normale oder Lange Partie. Legt den Spielende-Anzeiger daher auf 60 oder 70 SP.
- 3** **Fraktionen:** Mischt die 3 neuen Fraktions-Tableaus (*Hohe Wolkengeborene, Zeugen des Dunklen Sterns und Quaplarische Zerkaden*) zu denen des Grundspiels. Wählt eure Fraktion wie in der Anleitung des Grundspiels beschrieben aus.

- 4** **UPGRADES:** Mischt die 4 neuen neutralen Upgrade-Plättchen zu denen des Grundspiels.

- 5** **DIE LEERE:** Die Eskalation-Erweiterung enthält einen neuen Sektor (*Die Leere*), ein neues Ereignis-Set (*Schatten der Leere*) und eine dazugehörige C-Klasse-Bedrohung (*Drache der Leere*). Zudem enthält sie nun Artefakte, Überbleibsel der Alten. Diese kommen in der Form von neuen Modulen und den Uralten Nebel-Monden (*mehr zu deren Verwendung und ihrem Aufbau in den folgenden Abschnitten*).



## NEUE FRAKTIONEN

### FREMDE SIGNATUREN AUS DEM ALL

*Während der Kampf um Andromeda's Edge weiter tobt, stoßen Neuankömmlinge zu der Auseinandersetzung hinzu!*

Ihr könnt jetzt auch als die **Hohen Wolkengeborenen**, die **Zeugen des Dunklen Sterns** und die **Quaplarischen Zerkaden** spielen. Ernte mit ihnen die Nebel von Andromeda's Edge ab, befehle eine geisterhafte Präsenz oder vertilge ganze Planeten mit deinem unersättlichen Schwarm.



## NEUES EREIGNIS-SET

### SCHATTEN DER LEERE

*Die Leere breitet sich aus! Flieht solange ihr noch könnt, oder ergebt euch ganz ihren falschen Versprechungen!*

Das neue Set **Schatten der Leere** enthält 10 Ereignisse mit Effekten, die davon abhängen, wie nah deine Raumschiffe an der Leere stehen.



**!** Ereignisse aus Schatten der Leere betreffen immer nur Spieler mit Raumschiffen auf oder angrenzend zur Leere.

Dieses Ereignis-Set empfehlen wir erfahrenen Spielern, die nach einer neuen und dynamischen Herausforderung suchen. Spielt ihr mit dem Ereignis-Set **Schatten der Leere**, verwendet auch immer den Sektor **Die Leere** und die Bedrohung **Drache der Leere**. Beachtet folgende Änderungen im Spielbau:

- ◆ Wenn ihr die Sektoren auslegt, legt zuerst den Sektor **Die Leere** an die Stelle auf dem Spielplan, auf der  abgebildet ist. Legt die anderen Sektoren dann normal aus. Überspringt dabei dann einfach die Position mit der Leere.
- ◆ Verwendet den **Drache der Leere** als C-Klasse-Bedrohung. Deckt seine Bedrohungskarte bereits zu Spielbeginn auf (*zusätzlich zu der S-Klasse-Bedrohung*) und stellt seinen Bedrohungs-Aufsteller sofort auf **Die Leere**.
- ◆ Ihr könnt auch zusätzlich Spezial-Sektoren nutzen.

# URALTE MONDE UND ARTEFAKT-MODULE

In den Überresten der Alten kommen vergessene Artefakte zum Vorschein. Der Legende nach besitzen diese Artefakte eine mystische Kraft und je mehr Artefakte an einem Ort zusammen kommen, desto potenter wird diese!

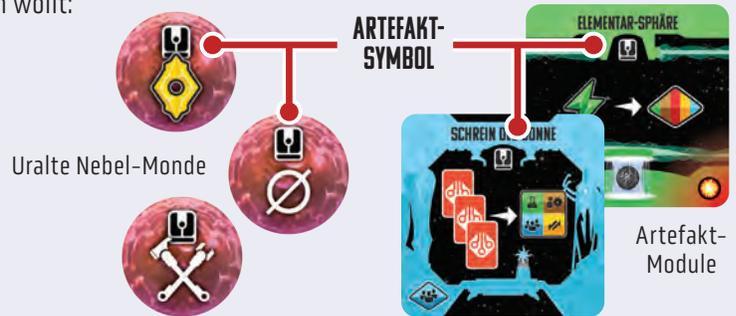
Wählt zu Spielbeginn, mit welchem Set an Nebel-Monden ihr spielen wollt:

- ◆ die 6 Nebel-Monde des Grundspiels (blaugrüne Rückseite)
- ◆ die 6 Uralten Nebel-Monde dieser Erweiterung (rosa Rückseite)
- ◆ alle 12 Nebel-Monde

Wenn ihr alle 12 Nebel-Monde verwendet, gilt:

- ◆ Mischt beim Spielaufbau alle 12 Nebel-Monde und legt je 2 davon (einzeln, nicht als Stapel) auf jeden Nebel-Sektor.
- ◆ Startest du dein Raumschiff auf einen Nebel, auf dem mehrere Nebel-Monde liegen, nimmst du dir nur 1 davon.

Alle Artefakt-Module und 3 der Uralten Nebel-Monde zeigen ein Artefakt-Symbol . Am Ende der Partie erhältst du SP für die Anzahl der Artefakt-Symbole auf all deinen Modulen und Monden.



Anzahl Artefakte	1	2	3	4	5+
SP	2	5	9	14	20

## NEUER SEKTOR

### DIE LEERE

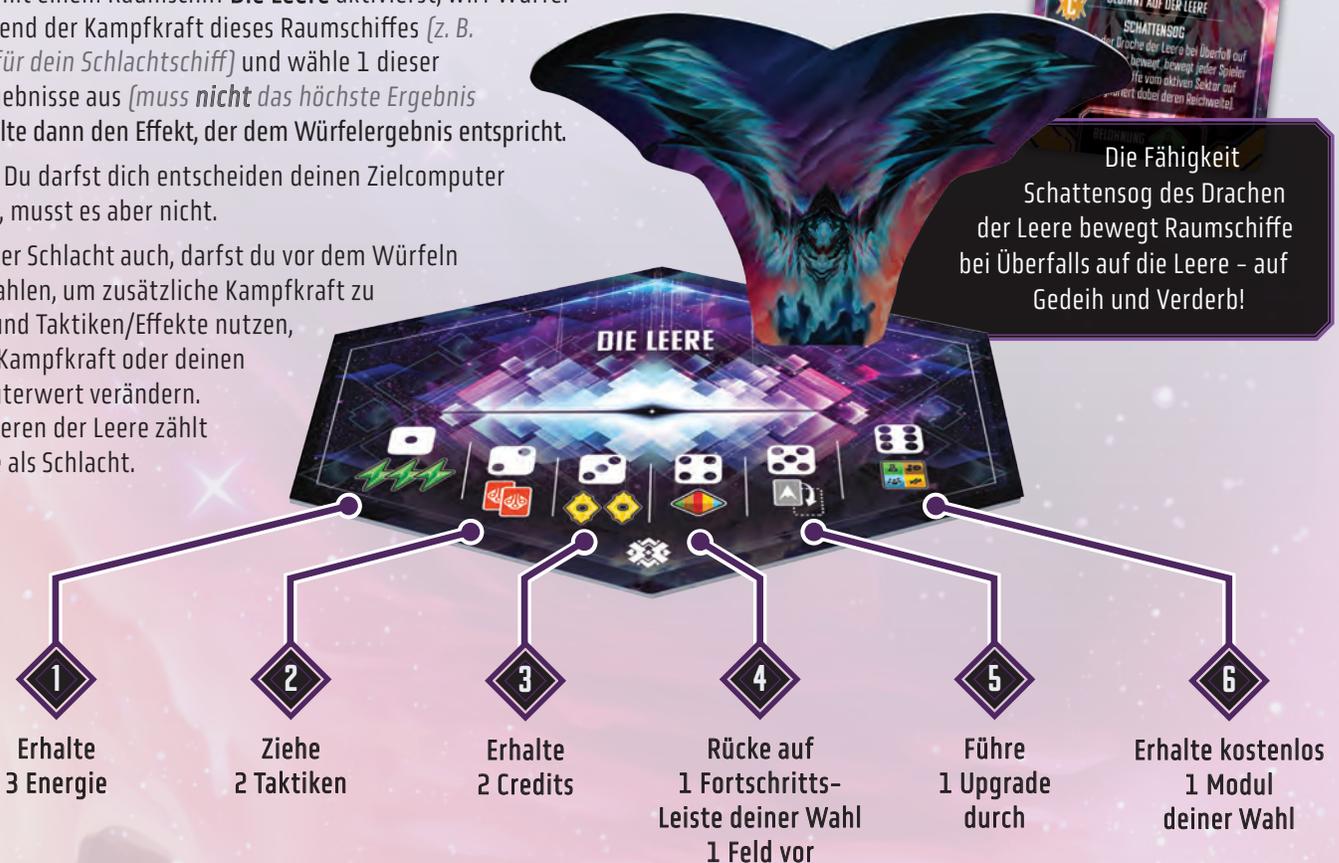
Wenn du mit einem Raumschiff **Die Leere** aktivierst, wirf Würfel entsprechend der Kampfkraft dieses Raumschiffes (z. B. 3 Würfel für dein Schlachtschiff) und wähle 1 dieser Würfelergebnisse aus (muss **nicht** das höchste Ergebnis sein). Erhalte dann den Effekt, der dem Würfelergebnis entspricht.

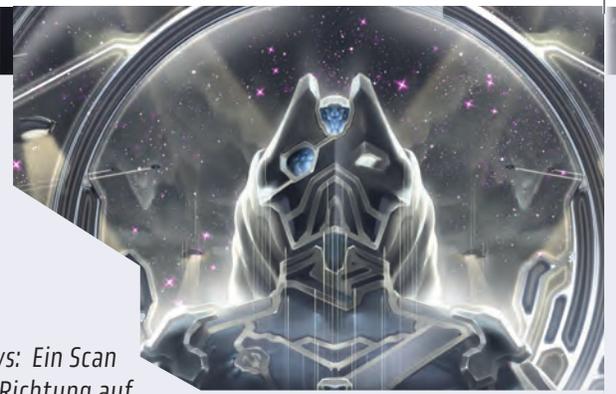
**WICHTIG:** Du darfst dich entscheiden deinen Zielcomputer zu nutzen, musst es aber nicht.

Wie in einer Schlacht auch, darfst du vor dem Würfeln **Energie** zahlen, um zusätzliche Kampfkraft zu erhalten und Taktiken/Effekte nutzen, die deine Kampfkraft oder deinen Zielcomputerwert verändern. Das Aktivieren der Leere zählt jedoch nie als Schlacht.



Die Fähigkeit Schattensog des Drachen der Leere bewegt Raumschiffe bei Überfalls auf die Leere - auf Gedeih und Verderb!





## WIDERSTAND GEGEN DAS KOLLEKTIV

Auf der Suche nach einer neuen Heimat hat sich deine Fraktion auf eine lange Reise nach Andromeda's Edge aufgemacht. Trotz aller Vorsicht erspähte dich eine Sonde des Kollektivs: Ein Scan genügte und schon machten sich mehrere automatisierte Flotten des Kollektivs in deine Richtung auf, um auch dieses System in die Einheit des Kollektivs einzugliedern – und nur du stehst diesem Plan noch im Weg! Wird es dir gelingen, das Kollektiv zu stoppen oder wird auch Andromeda's Edge schon bald im ewigen Gleichklang schwingen?



Die insgesamt 9 unterschiedlichen Befehlshaber des Kollektivs gliedern sich in 3 unterschiedliche Schwierigkeitsgrade von **Rang 1** (*leicht*) bis **Rang 3** (*schwer*). Jeder Befehlshaber hat sein eigenes Kommandorad, über das er im Laufe der Partie seine Effekte erhält. Jeder Befehlshaber ab Rang 2 hat zudem seine eigene einzigartige Fähigkeit.

**Widerstand gegen das Kollektiv** kann – alleine gegen einen Befehlshaber des Kollektivs – als Solo-Modus gespielt werden. Bereite das Spiel dann so vor, als wäre es eine 2-Spieler-Partie. Alternativ kann das Kollektiv auch als Gegner zu einer 2- oder 3-Spieler-Partie hinzugenommen werden. Bereite das Spiel dann so vor, als wärt ihr 1 Spieler mehr.

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen:

### SPIEL- UND STATIONS-AUFBAU DES KOLLEKTIVS:

Wähle eine Farbe für das Kollektiv (*unser Vorschlag: Weiß*) und baue den Spielbereich des Kollektivs folgendermaßen auf:

- ◇ Das Kollektiv verwendet seinen eigenen besonderen **Stationsplan**. Lege diesen so aus, dass du ihn gut erreichen kannst.
- ◇ Anstelle eines Fraktions-Tableaus hat das Kollektiv spezielle **Befehlshaber-Tableaus**. Wähle 1 Befehlshaber gegen den du in dieser Partie spielen möchtest und platziere sein Tableau **am oberen Rand** der Station des Kollektivs. Lege alle anderen Befehlshaber-Tableaus zurück in die Schachtel.
- ◇ Lege **alle Raumschiffe** des Kollektivs einzeln auf die entsprechenden **Felder im Bereich Flotte des Kollektivs** auf seiner Station.
- ◇ Lege (*wie üblich*) je 1 **Anführer** des Kollektivs auf jeden Außenposten, aber lege **keine** Anführer des Kollektivs auf Nebel. Lege stattdessen 2 Anführer des Kollektivs in den Anführer-Bereich seiner Station.
- ◇ Stell den letzten verbliebenen Anführer des Kollektivs auf das obere Feld (*gedrehtes Anführer-Symbol*) des Kommandorads auf seinem Befehlshaber-Tableau. Dieser Anführer ist kein Anführer mehr (*Effekte, die sich auf Anführer beziehen, beziehen sich nicht auf ihn*), sondern ist jetzt der **Kommando-Anzeiger** des Kollektivs.
- ◇ Lege die **Fortschritts-Anzeiger** des Kollektivs auf das unterste Feld jeder der 5 Fortschritts-Leisten. Wie normale Fraktions-Tableaus zeigt auch jedes Befehlshaber-Tableau 2 Fortschritts-Leisten. Das Kollektiv rückt zu Beginn der Partie auf diesen beiden Leisten je 1 Feld vor.
- ◇ **ÜBERNOMMENE ANFÜHRER:** Nimm 5 **Anführer** einer in dieser Partie **nicht genutzten Farbe** und lege sie in den Anführer-Bereich der Station des Kollektivs. Das Kollektiv nutzt diese Anführer, als wären es seine eigenen.
- ◇ Misch alle **Aktionskarten des Kollektivs** getrennt nach ihren Rückseiten (*I, II und III*) und lege die 3 Stapel dann verdeckt auf die entsprechenden **Felder der Station des Kollektivs**. Deck dann die oberste Karte jedes Stapels auf.
- ◇ Misch alle **Strategie-Karten des Kollektivs** und lege sie als verdeckten Strategiestapel neben die Station des Kollektivs.
- ◇ Misch alle **Upgrade-Plättchen des Kollektivs** und lege sie als verdeckten Stapel neben die Station des Kollektivs.
- ◇ Stell die **Sonde des Kollektivs** auf den ersten nicht-Nebel-Sektor ganz oben links (*also auf das erste normal ausgelegte Sektor-Plättchen*).
- ◇ Ersetze die **15 Großkomplekxkarten** durch ihre Solo-Varianten. Diese zeigen einen zusätzlichen Effekt, den das Kollektiv beim Errichten erhält.
- ◇ Es gibt **einzelne Ereignisse**, die du austauschen musst, wenn du gegen das Kollektiv spielst (*Siehe Seite 8*). Ersetze auch diese durch ihre Solo-Varianten.



Das Kollektiv erhält zu Beginn der Partie **keine** Taktiken, wird aber im Laufe der Partie Taktiken ansammeln.

Wenn du mit **Schicksalskarten** spielst, erhält das Kollektiv 2 davon verdeckt. Sie werden erst am Ende der Partie aufgedeckt. Das Kollektiv wertet dann nur diejenige der 2 Schicksalskarten, durch die es die meisten SP erhält.



# DIE LINSE UND DER ZUG DES KOLLEKTIVS

## MEHRSPIELER-PARTIE

Wenn ihr das Kollektiv zu einer 2- oder 3-Spieler-Partie hinzunehmt, legt den Startspieler wie üblich fest. Dann erhält der Spieler rechts vom Startspieler *(also der letzte Spieler)* die Linse. Das Kollektiv ist immer **nach** dem Spieler mit der Linse am Zug. Legt dementsprechend die SP-Anzeiger aller Spieler *(einschließlich des Kollektivs)*, auf die entsprechenden SP-Felder. In einer Mehrspieler-Partie ändert sich die Position, an der das Kollektiv am Zug ist immer wieder: Immer **nachdem ein Ereignis**

stattgefunden hat, gebt die Linse im Uhrzeigersinn weiter *(und sagt: „Das Kollektiv beobachtet dich!“)*.

## SOLO

Wenn du eine Solopartie spielst, nimmst du dir die Linse, um dich daran zu erinnern, dass das Kollektiv dich stets und jederzeit beobachtet.

Beim Spielaufbau legst du deinen SP-Anzeiger auf das Feld mit 1 SP und den des Kollektivs auf das mit 2 SP. Ihr *(du und das Kollektiv)* seid immer nacheinander am Zug. Du beginnst.

## BESONDERHEITEN DES KOLLEKTIVS



Das Kollektiv ist immer nach dem Spieler mit der Linse am Zug.

Das Kollektiv wird eure Pläne durchkreuzen, indem es *(fast wie ein normaler Gegner)* Sektoren besetzt, Monde nimmt, Schlachten kämpft, Module erhält und Großkomplexe errichtet. Manche Effekte wird es dabei fast wie ein normaler Spieler ausführen, andere aber ganz anders.

## ENTSCHEIDUNGEN

Muss das Kollektiv eine Entscheidung treffen, geschieht dies nach den im Folgenden beschriebenen Regeln. Gibt es nach Anwendung dieser Regeln noch immer mehrere Möglichkeiten, entscheidet der Spieler, der die Linse hat und wählt dabei frei *(muss nicht im Sinne des Kollektivs sein)* aus den verbliebenen Möglichkeiten aus.

## RESSOURCEN UND TAKTIKEN

Das Kollektiv zahlt nie Kosten für das Ausführen von Effekten.

Das Kollektiv erhält und nutzt **Ressourcen** anders als normale Spieler: Immer wenn das Kollektiv eine Ressource erhalten würde, erhält es **stattdessen eine Taktik** vom Taktikstapel "auf die Hand" *(verdeckt vor sich)*. Erhält es eine Ressource von dir, wirf diese ab und das Kollektiv erhält dafür eine Taktik vom Taktikstapel. Immer wenn das Kollektiv eine Ressource abwerfen oder abgeben soll, wirft bzw. gibt es stattdessen eine zufällige Taktik aus seiner Hand ab. Das Kollektiv hat kein Handkarten-Limit und spielt die Taktiken auf seiner Hand **nie** aus.

## MONDE

Wenn das Kollektiv sich einen Mond nimmt, lege ihn in den Monde & Plättchen-Bereich der Station des Kollektivs. Wenn das Kollektiv durch sein Kommandorad oder den Schiffstart seines Forschungsschiffs einen Nebel-Mond erhält, nimmt es sich 1 Nebel-Mond vom am weitesten links liegenden Nebel mit mindestens 1 Nebel-Mond. Liegt kein Nebel-Mond mehr auf dem Spielplan, erhält es stattdessen einen Mond von einem Planeten *(Der Spieler, der die Linse hat, wählt dann den Planeten)*.

## RAUMSCHIFFE

Das Kollektiv besitzt von Beginn an alle seine Raumschiffe und baut keine weiteren.

## UPGRADES

Immer wenn das Kollektiv ein Upgrade durchführt, erhält es stattdessen ein Upgrade des Kollektivs: Ziehe das oberste Upgrade des Kollektivs vom Stapel und lege es offen neben die Station des Kollektivs. Diese Upgrades bieten einmalige oder dauerhafte Effekte.

## SCHADEN UND REPARIEREN

Die Raumschiffe des Kollektivs werden – wenn sie über ihre Schilde hinaus beschädigt werden – ganz normal verschrottet. Muss das Kollektiv eines seiner Module beschädigen, wählt der Spieler mit der Linse das zu beschädigende Modul aus *(die Effekte der Module des Kollektivs sind irrelevant, es wertet nur -2 SP pro beschädigtem Modul am Ende der Partie)*. Wenn das Kollektiv einen Reparieren-Effekt ausführt, wählt der Spieler mit der Linse das zu reparierende Modul aus. Nur wenn all seine Module repariert sind, repariert das Kollektiv seine verschrotteten Raumschiffe oder seine verbrauchten Schilde. Ist auch das nicht möglich, erhält es pro Reparieren 1 SP.



## MODULE



Das Kollektiv kann Module erhalten, aktiviert sie aber nicht. Wenn das Kollektiv ein Modul erhält, erhält es immer das günstigste (*unterste*) Modul der entsprechenden Modul-Spalte auf dem Spielplan.

Wenn das Kollektiv einen Modul-Typ seiner Wahl erhalten würde, erhält es das günstigste Modul des Typs, von dem es am wenigsten hat. Bei Gleichstand entscheidet der Spieler mit der Linse. Erhält das Kollektiv beschädigte Module, platziere darauf (*wie üblich*) Schaden. Erhält das Kollektiv ein Anpassungsfähiges Modul, behandelt es dieses wie den auf seiner Rückseite angegebenen Modul-Typ.

Das Kollektiv baut erhaltene Module ganz normal an die entsprechende Modulreihe seiner Station an und rückt 1 Feld auf der entsprechenden Fortschritts-Leiste vor.

## RAUMSCHIFFE STARTEN UND BEWEGEN



Raumschiffe des Kollektivs ignorieren einige der üblichen Einschränkungen für den Schiffstart:

Im Gegensatz zu anderen Spielern darf das Kollektiv seine Raumschiffe immer **auch auf besetzte Sektoren (egal ob eigene oder gegnerische Raumschiffe/Bedrohungen) starten**, als hätten sie alle die Fähigkeit Konfrontation. Kein Raumschiff des Kollektivs hat die Fähigkeit **Erkundung**. Das Kollektiv wird **nie** Raumschiffe auf Nebel starten oder aus anderen Gründen darauf bewegen.

Das Forschungsschiff des Kollektivs hat eine besondere Fähigkeit: Immer wenn es startet, erhält das Kollektiv (*zusätzlich zur Sektor-Aktivierung*) 1 Nebel-Mond von einem Nebel (*am weitesten links, siehe Monde, S. 7*).



## FORTSCHRITTS-LEISTEN

Das Kollektiv rückt auf den Fortschritts-Leisten genauso voran wie andere Spieler und erhält so deren Effekte. Es gibt aber folgende Änderungen:



**WISSENSCHAFT:** Erreicht das Kollektiv ein Feld mit Entdeckungs-Plättchen, erhält es 2 davon (*zieht sie zufällig*).



**INDUSTRIE:** Erreicht das Kollektiv ein Feld mit einem Upgrade-Effekt, erhält es anstelle eines Raumschiff-Upgrades ein Upgrade des Kollektivs.



**ÜBERLEGENHEIT:** Erreicht das Kollektiv ein Überlegenheits-Plättchen, lege dieses in den Monde & Plättchen-Bereich des Kollektivs.



**WIRTSCHAFT:** Das Kollektiv erhält durch den Tresorbonus am Ende der Partie ganz normal SP für nicht verbrauchte Ressourcen, zählt dafür aber nur seine Taktiken (*wertet max 15 Taktiken*).



**KULTUR:** Erreicht das Kollektiv ein Feld mit Handkarten-Limit-Erhöhung, zieht es stattdessen sofort 3 Taktiken.

## GROSSKOMPLEX ERRICHTEN



Wenn das Kollektiv durch einen Effekt einen Großkomplex errichten darf, errichtet es diesen immer auf dem **am weitesten links liegenden** Planeten ohne Großkomplex, auf dem es ein **Kolonieschiff** hat. Es muss dafür ausreichend Anführer haben (*und diese auch zahlen*), ignoriert aber alle anderen Ressourcen-Kosten.



Hat das Kollektiv keine Kolonieschiffe auf dem Spielplan oder zu wenig Anführer, errichtet es keinen Großkomplex.

Wenn das Kollektiv einen Großkomplex errichtet, erhält es die entsprechende Großkomplexbkarte, rückt auf der angegebenen Fortschritts-Leiste vor und wertet diesen Großkomplex (*wie üblich*). Das Kollektiv nutzt erhaltene Großkomplexbkarten und deren einmaligen Effekt immer sofort. Drehe genutzte Großkomplexbkarten um. Die Effekte für das Kollektiv sind:

◆ **OBSERVATORIUM:** Das Kollektiv erhält 2 zufällig gewählte Entdeckungs-Plättchen vom Feld mit Sternwarte-Entdeckungen.



◆ **FABRIK / OBELISK:** Das Kollektiv führt 2x Reparieren aus.



◆ **RAUMHAFEN / METROPOLE:** Das Kollektiv erhält 1 Modul von dem Typ, von dem es die wenigsten hat.



## EREIGNISSE



Folgende Ereignisse müssen für das Kollektiv anders gehandhabt werden und wurden deshalb entsprechend angepasst:

### GALAKTISCHE MORGENRÖTE:

- ◆ **Flottenausbau:** Das Kollektiv erhält stattdessen 1 Industrie-Modul.
- ◆ **Fragmentiertes Artefakt:** Das Kollektiv erhält stattdessen 1 Wirtschafts-Modul.
- ◆ **Energiewelle:** Das Kollektiv erhält stattdessen 1 Wissenschafts-Modul.

## KOSMISCHE DÄMMERUNG:

- ◆ **Fataler Kollaps:** Der obere Text gilt auch für das Kollektiv. Das Kollektiv errichtet den auf der Seite liegenden Großkomplex bei seinem nächsten Effekt Großkomplex errichten wieder (*anstatt einem neuen Großkomplex*).
- ◆ **Temporale Anomalie:** Das Kollektiv ignoriert diesen Effekt.

## SCHATTEN DER LEERE:

- ◆ **Schattenmaterie:** Das Kollektiv erhält stattdessen 1 Modul von dem Typ, von dem es die wenigsten hat.



# DER ZUG DES KOLLEKTIVS

Der Zug des Kollektivs erfolgt immer nach dem Zug des Spielers mit der Linse.

**SONDE DES KOLLEKTIVS:** Immer, wenn du ein Raumschiff auf einen Planeten oder einen Außenposten startest, bewege die Sonde des Kollektivs auf den aktiven Sektor. Die Sonde des Kollektivs bewegt sich nicht in Zügen des Kollektivs, nicht bei Schiffstarts auf Nebel und nicht in Rückruf-Zügen.

Die Sonde des Kollektivs folgt dir überallhin!



## SCHIFFSTART-ZUG DES KOLLEKTIVS

### SCHIFFSTART-ZUG DES KOLLEKTIVS

- |                     |                |
|---------------------|----------------|
| 1 Würfeln           | 5 Sondereffekt |
| 2 Schiff starten    | 6 Überfall     |
| 3 Sektor aktivieren | 7 Schlacht     |
| 4 Rekrutieren       | 8 Abwerfen     |

**SCHRITT 1 WÜRFELN:** Wirf 1 Würfel. Das Ergebnis bestimmt, welche Aktionskarte und welcher der 3 Abschnitte der Flotte des Kollektivs in diesem Zug genutzt wird. Liegen im Abschnitt der Flotte mit der gewürfelten Zahl keine Raumschiffe mehr, führt das Kollektiv stattdessen einen Rückruf-Zug aus.

**SCHRITT 2 SCHIFF STARTEN:** Nimm das Raumschiff mit dem frühesten Buchstaben (*erst A, dann B, ...*) aus dem erwürfelten Abschnitt der Flotte des Kollektivs und starte es auf den Sektor, der auf der Aktionskarte dieses Abschnitts angegeben ist. Einige Aktionskarten bestimmen einen konkreten Sektor, andere geben einen Sektor relativ zur Position der Sonde des Kollektivs an.

! Gibt es den angegebenen Sektor nicht, oder ist keiner der angegebenen Sektoren möglich (*z. B. weil es ein Nebel ist*), startet das Kollektiv sein Raumschiff auf den Sektor, auf dem die Sonde des Kollektivs steht.

**SCHRITT 3 SEKTOR AKTIVIEREN:** Das Kollektiv aktiviert den Sektor. **Wichtig:** Vortexe und die Leere gelten für die Sektoraktivierung des Kollektivs als Außenposten.

◆ **PLANET:** Lege den obersten Mond dieses Planeten in den Monde & Plättchen-Bereich des Kollektivs. Liegen auf dem Planeten keine Monde mehr, erhält das Kollektiv stattdessen 1 Taktik vom Taktikstapel.

◆ **AUSSENPOSTEN:** Das Kollektiv führt **nicht** den Effekt des Außenpostens aus, sondern bewegt seinen Kommando-Anzeiger im Uhrzeigersinn auf das nächste Feld des Kommandorads. Das Kollektiv erhält sofort alle in diesem Feld abgebildeten Effekte.

Kommando-Anzeiger des Kollektivs

- 1 Das Kollektiv würfelt und bestimmt damit den Flottenabschnitt
- 2 Schiffstart des Raumschiffs mit dem frühesten Buchstaben
- 3 Sektor aktivieren

Die Aktionskarte im erwürfelten Flottenabschnitt bestimmt das Ziel: Das Odessa-Feld



**SCHRITT 4 ANFÜHRER REKRUTIEREN UND BONUSRESSOURCEN EINSAMMELN:** Das Kollektiv sammelt alle Bonusressourcen ein und rekrutiert alle seine Anführer von Sektoren, auf denen es Raumschiffe hat. Lege rekrutierte Anführer in den Anführer-Bereich der Station. Lege eingesammelte Bonusressourcen ab und ziehe dann entsprechend viele Taktiken für das Kollektiv.

**SCHRITT 5 BONUS-EFFEKTE:** Ist auf der Aktionskarte oben links ein Effekt abgebildet? Dann führe diesen jetzt aus:

 **GROSSKOMPLEX ERRICHTEN:** Das Kollektiv errichtet einen Großkomplex (falls möglich).

 **EREIGNIS:** Rücke den Ereignis-Anzeiger 1 Feld vor.

 **REPARIEREN:** Das Kollektiv führt 1x Reparieren aus.

**SCHRITT 6 ÜBERFALL:** Führe diesen Schritt genau so aus, wie im Grundspiel beschrieben.

**SCHRITT 7 SCHLACHT:** Wie üblich: Liegen jetzt Raumschiffe von 2 oder mehr Spielern und/oder Bedrohungen im aktiven Sektor, findet dort eine Schlacht statt.

**SCHRITT 8 ABWERFEN:** Lege die ausgeführte Aktionskarte neben ihrem zugehörigen Aktionsstapel ab. Decke dann die oberste Karte des entsprechenden Aktionsstapels auf, so dass wieder auf jedem der 3 Aktionsstapel oben eine offene Karte liegt. Ist ein Aktionsstapel leer, mische alle danebenliegenden Karten (nur gleiche Rückseiten zusammen mischen!) und bilde daraus einen neuen Aktionsstapel dieser Nummer. Decke seine oberste Karte auf.

### RÜCKRUF-ZUG DES KOLLEKTIVS

- 1 Großkomplex errichten
- 2 Kommando erteilen
- 3 Schrottplatz
- 4 Hangar-Rückruf

## RÜCKRUF-ZUG DES KOLLEKTIVS

**SCHRITT 1 GROSSKOMPLEX ERRICHTEN:** Das Kollektiv errichtet einen Großkomplex (falls möglich).

#### BEISPIEL

Das Kollektiv möchte einen Großkomplex errichten. Der am weitesten links liegende Planet ohne Großkomplex ist dabei der Eis-Planet.



**SCHRITT 2 KOMMANDO ERTEILEN:** Bewege den Kommando-Anzeiger auf dem Kommandorad im Uhrzeigersinn vor: Je 1 Feld für jedes Raumschiff des Kollektivs auf dem Spielplan und in der Reparaturbucht. Das Kollektiv erhält alle Effekte aller so betretenen Felder. Wird ein Raumschiff des Kollektivs in diesem Schritt repariert und dadurch in die Reparaturbucht gelegt, rücke den Kommando-Anzeiger auch für dieses Raumschiff 1 Feld vor.

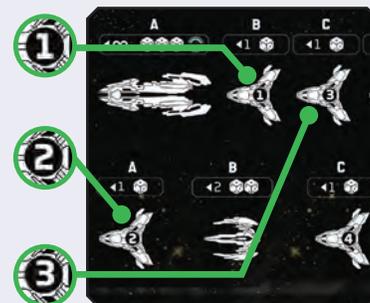
#### BEISPIEL

Das Kollektiv hat 2 Kolonieschiffe, 1 auf dem Spielplan und 1 in der Reparaturbucht. Der Kommando-Anzeiger rückt also 2 Felder vor. Das Kollektiv erhält auf dem ersten Feld 1 Kultur-Modul und auf dem zweiten Feld 1 Industrie-Modul und 1x Reparieren.

**SCHRITT 3 SCHROTTPLATZ:** Für jedes Raumschiff des Kollektivs, das sich auf dem Schrottplatz, aber nicht in der Reparaturbucht befindet, erhält das Kollektiv 2 SP.

**SCHRITT 4 HANGAR-RÜCKRUF:** Lege jetzt alle Raumschiffe des Kollektivs zurück auf ihre Felder der Flottenabschnitte. Lege/verschiebe die Kolonieschiffe so, dass sie auf den Feldern mit den jeweils niedrigsten Zahlen liegen.

Entferne (falls vorhanden) Schaden vom Schild des Schlachtschiff des Kollektivs.



# DAS KOLLEKTIV IN DER SCHLACHT

## BESONDERHEITEN (NUR IN SCHRITT 1 UND 2)

**SCHRITT 1** **ESKALATION:** Das Kollektiv wird immer alle seine Raumschiffe in Reichweite in die Schlacht bewegen. Die einzige Ausnahme sind Kolonieschiffe auf Planeten ohne Großkomplex. Beachte, dass das Schlachtschiff des Kollektivs unendliche Reichweite hat, so dass es von jedem Sektor aus an jeder Schlacht teilnehmen kann - und wird!

**SCHRITT 2** **DIPLOMATIE:** Das Kollektiv verwendet ein spezielles Deck von Strategiekarten. Diese Strategien sind **keine** Taktiken und sollten immer getrennt von den Taktiken des Kollektivs liegen. Wenn das Kollektiv im Schritt Diplomatie an der Reihe ist, zieh die oberste Strategie vom Strategiestapel und führe sofort ihren Effekt aus.



### SCHLACHT

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

#### KEIN TAKTISCHES MANÖVER:

Verliert das Kollektiv eine Schlacht, führt es im Schritt Ergebnis kein Taktisches Manöver aus.



# DER LETZTE ZUG DES KOLLEKTIVS

Im letzten Zug der Partie führt das Kollektiv immer einen Rückruf-Zug aus, außer **alle** seine Raumschiffe sind zu seinem Zugbeginn im Hangar. Ist das der Fall, führt es einen Schiffstart-Zug aus.

## 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

◆ **REDAKTION:** Robin Eckert, Jens Bischoff

◆ **REDAKTIONSLEITUNG:** Benjamin Schönheiter

◆ **GRAFIKDESIGN:** Anna Spies



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](https://www.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](https://discord.frostedgames.de) vorbei!

© 2024 Matthias Nagy e.K., Frosted Games, Rosestr. 24, 95448 Bayreuth, Deutschland, unter der Lizenz von © **Cardboard Alchemy** Alle Rechte vorbehalten





Artefakt (wird am Ende der Partie gewertet)



Die Leere



Das Kollektiv



Sektor mit Sonde des Kollektivs



Das Kollektiv startet ein Raumschiff auf diesen Sektor.



Das Kollektiv startet ein Raumschiff auf den am weitesten links liegenden Planeten ohne Großkomplex.



Nebel-Mond



auf Mond: Verwendest du diesen Mond als Mond-Kosten, musst du nichts zahlen, um den Effekt zu erhalten.

## DIE ENDWERTUNG DES KOLLEKTIVS

◆ WIE BEI SPIELERN ◆ NUR WENN VERWENDET ◆ NUR FÜR DAS KOLLEKTIV

◆ **FORTSCHRITTS-LEISTEN:** Wie im Grundspiel

◆ **GROSSKOMPLEXE:** Wie im Grundspiel

◆ **QUASARE/VORTEXE:** Wie im Grundspiel

◆ **BESCHÄDIGTE MODULE:** Wie im Grundspiel

◆ **MONDE:** Je 2 SP pro Mond im Monde & Plättchen-Bereich

◆ **ENTDECKUNGS- UND ÜBERLEGENHEITS-PLÄTTCHEN:**  
Je 3 SP pro Entdeckungs-/Überlegenheits-Plättchen im Monde & Plättchen-Bereich

◆ **TRESORBONUS:** Je 0, 1 oder 2 SP (entsprechend der Position auf der Wirtschafts-Leiste) für jede Taktik auf der Hand des Kollektivs (es werden maximal 15 Taktiken gewertet)

◆ **ARTEFAKTE:** 2/5/9/14/20 SP für 1/2/3/4/5+ Artefakte

◆ **ANFÜHRER:** Je 1 SP pro Anführer (egal welcher Farbe) in der Station des Kollektivs (werte *nicht* den Kommando-Anzeiger)

◆ **SCHICKSAL:** Es wertet die 1 Schicksalskarte, durch die es mehr SP erhält.

Hast du mehr SP als das Kollektiv erzielt?

Dann übernimmst du die Kontrolle über Andromeda's Edge und vertreibst das Kollektiv für immer (oder bis zur nächsten Partie)!

Andernfalls wirst du und ganz Andromeda's Edge Teil der ewigen und unanfechtbaren Macht des Kollektivs. Du hast verloren! Das Kollektiv dankt für deine Hilfe bei der Übernahme dieses Systems, aber deine Dienste werden von nun an nicht mehr benötigt.

