

## **DAS SPIELMATERIAL**

- Aufkleberbogen mit:
  - 3 Planetensystemen
  - I Heimatbasis des „Wandernden Volkes“
  - 1 Siegpunktfeld für die Siegpunkteleiste
  - 2 Aufklebern für Siegpunkt-Übersicht
- Vorgestanztes Tableau mit:
  - 2 Übersichtskarten
  - I Scheibe der Freundschaft „Wanderndes Volk“
  - II Ertragsplättchen
  - 2 Mutterschiffe
- 2 Figurensätze
- 5 Freundschaftskarten „Wanderndes Volk“
- 50 Rohstoffkarten (10 pro Sorte)
- 2 Siegpunktmarker

## **VORBEREITUNG DES SPIELPLANS**

*Hinweis: Die Aufkleber sind selbsthaftend. Sie können leicht wieder vom Spielplan abgezogen werden. Die Trägerfolie sollten Sie auch zur Aufbewahrung der Aufkleber verwenden!*

- Lösen Sie nacheinander die 3 Planetensystem von der Trägerfolie und kleben Sie die Systeme auf ihre Plätze auf dem Spielplan. Siehe Abbildung auf der Rückseite.
- Lösen Sie die Heimatbasis des Wandernden Volkes von der Trägerfolie und kleben Sie die Basis auf ihren Platz am Rand des Spielplans. Siehe Abbildung auf der Rückseite.
- Kleben Sie das Siegpunktfeld mit der „3“ als neues Startfeld an die Siegpunkteleiste.
- Die beiden runden Aufkleber für die Siegpunktübersichten kleben Sie dort auf einen freien Platz.

## **DIE VORBEREITUNG DES SPIELS**

Verfahren Sie wie bei der Vorbereitung des 4er-Spiels

beschrieben - mit folgenden Änderungen:

- Jeder Spieler gründet 1 Raumhafen und 1 Kolonie (statt der normalen 2).
- Jeder Spieler beginnt mit 3 Siegpunkten. Alle Spieler setzen Ihre Marker auf das (aufgeklebte) Feld 3.
  - » Die Ertragsplättchen für die neuen Planeten sind auf der Vorderseite blau gefärbt. Verteilen Sie die verdeckten Plättchen wie üblich (Weiß = Reserve).
- Jeder Spieler rüstet zu nun sein Mutterschiff mit einem Antrieb aus und wahlweise mit einem Frachtring oder einer Bordkanone.
  - » Der Nachschubstapel wird aus 12 Karten jeder Rohstoffsorte gebildet. Ist der Stapel aufgebraucht, wird ein neuer Stapel aus je 10 Karten pro Rohstoff gebildet.

## **DER SPIELABLAUF**

Es gilt der normale Ablauf, wie er in den Regeln für 4 Spieler beschrieben ist, mit Ausnahme der folgenden Änderungen:

### **Die Ertragsphase**

Jeder Spieler erhält, wenn er an der Reihe ist, zwei Karten vom Nachschubstapel der Erde.

### **Bau- und Handelsphase**

Die „außerordentliche Bauphase“: Hat der Spieler, der an der Reihe ist, gebaut, darf im Uhrzeigersinn jeder Spieler bauen (aber nicht handeln oder Raumschiffe bewegen).

Nicht erlaubt ist in der „außerordentlichen Bauphase“ der Einsatz von Freundschaftskarten.

Ist die „außerordentliche Bauphase“ abgeschlossen, beginnt der Spieler, der normal an der Reihe ist, seine Flugphase.

### **Begegnungskarten**

Wenn es einem Spieler durch eine Begegnungskarte erlaubt wird, von seinen Mitspielern Rohstoffkarten aus der Hand

zu ziehen (Pirat) oder von seinen Mitspielern Rohstoffe geschenkt zu bekommen (Händler), ist die Anzahl der betroffenen Mitspieler auf drei begrenzt.

Allerdings darf der Spieler auswählen, bei welchen drei Mitspielern er tätig wird.

### **Artefaktplättchen**

Ein Planet mit einem Artefaktplättchen darf erst dann kolonisiert werden, wenn das Artefakt auf dem Planeten gefunden wurde.

Um das Artefakt zu finden, muss ein Spieler von drei verschiedenen Völkern mindestens je eine Freundschaftskarte besitzen und mit einem seiner Raumschiffe auf einem, dem Planeten benachbarten, Raumpunkt stehen.

Erfüllt ein Spieler diese Bedingung, ist das Artefakt gefunden.

Der Spieler nimmt das Plättchen und legt es vor sich ab.

Auf den Platz des Plättchens legt er verdeckt ein Reserveplättchen (mit weißem Punkt). Ab sofort können die beiden, dem Planeten benachbarten Koloniepunkte kolonisiert werden. Wie ein Piratenplättchen oder Eisplanet-Plättchen zählt ein Artefaktplättchen einen Siegpunkt.

## **ERLÄUTERUNGEN ZU DEN NEUEN FREUNDSCHAFTSKARTEN DES „WANDERNDEN VOLKES“**

### **Raumsprung (2 x)**

*„Wenn S/e keine schwarze Kugel gewürfelt haben, und Ihr Mutterschiff mit mindestens 5 Antrieben ausgestattet ist, dürfen Sie mit einem Ihrer Raumschiffe einen Raumsprung durchführen.“*

Der Raumsprung ersetzt die normale Bewegung des Raumschiffes. Nach einem Raumsprung darf ein Raumschiff nicht noch einmal um die gewürfelte Zahl geflogen werden. Die Antriebserweiterung durch eine Karte des „Wissenden Volkes“ zählt bei der Bedingung für einen Raumsprung (5 Antriebe) mit. Ein Raumsprung darf nur auf einem erlaubten Raumpunkt, Koloniepunkt oder Handelspunkt enden.

### **Kleine Spende (I x)**

*„Fordern Sie I bestimmte Rohstoffkarte vom führenden Spieler Gibt er Ihnen die Karte nicht, muss er Ihnen I Ausbau seines Mutterschiffes geben (den Sie auswählen dürfen)“.*

Diese Karte darf nur einmal eingesetzt werden, wenn der Spieler an der Reihe ist.

Gibt es mehrere führende Mitspieler, muss sich der Spieler an der Reihe entscheiden, von welchem er den Rohstoff verlangt. Ist der Spieler selbst der Führende (auch mit anderen zusammen), kann er diese Karte nicht einsetzen.

Beispiel: Fritz führt mit 10 Siegpunkten. Wolfgang ist an der Reihe und verlangt von Fritz ein Erz. Fritz **will** oder kann ihm kein Erz geben. Daraufhin darf Wolfgang einen Ausbau seiner Wahl (keinen Ruhmesring) von Fritz Mutterschiff entfernen und an seinem Mutterschiff befestigen.

### **Gezielte Begegnung (I x)**

*„Sie dürfen eine Begegnung fordern oder ablehnen, unabhängig davon, ob Sie die schwarze Kugel gewürfelt haben. Wählen Sie die Begegnung, ist Ihre Grundgeschwindigkeit 3.“*

Hat ein Spieler eine schwarze Kugel gewürfelt und er Lehnt die Begegnung ab. ist seine Grundgeschwindigkeit trotzdem „3“.

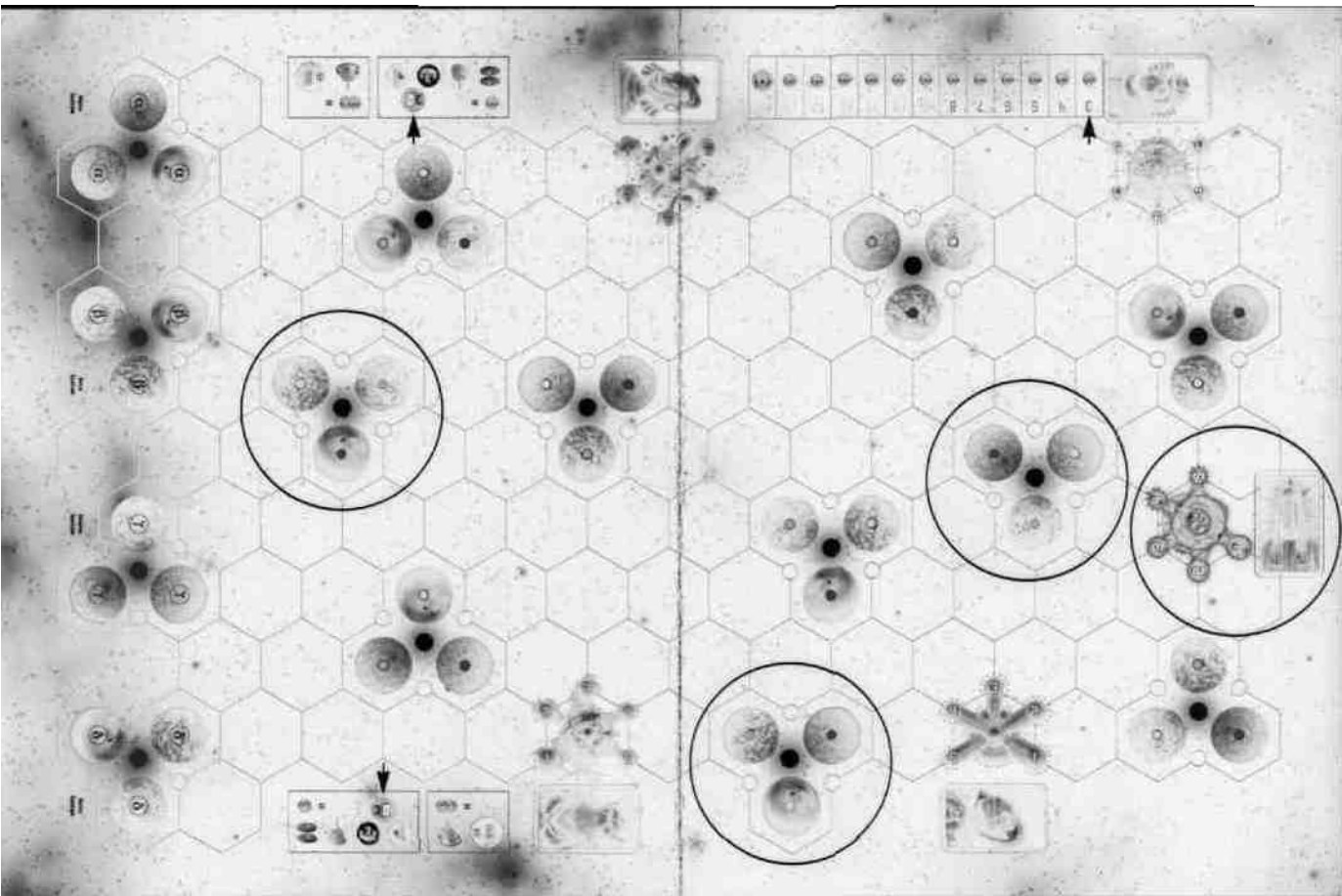
Hat der Spieler keine schwarze Kugel gewürfelt und er möchte eine Begegnung, ist seine Grundgeschwindigkeit „3“ - unabhängig vom Würfelergebnis.

### **Ruhm und Ehre (I x)**

*„Fordern Sie von einem Mitspieler I Rohstoff als Geschenk. Wenn Sie den Rohstoff erhalten, gewinnen Sie beide je I RR. Erhalten Sie den Rohstoff nicht, verliert Ihr Mitspieler I RR.“*

Diese Karte darf nur einmal eingesetzt werden, wenn der Spieler an der Reihe ist. Der Spieler muss einen bestimmten Rohstoff verlangen (z. B. Erz).

Kann oder **will** der Mitspieler den Rohstoff nicht hergeben und besitzt er keinen Ruhmesring, so passiert nichts weiter.



Art.-Nr.. 68 27 12  
© 2000 KOSMOS Verlag  
Postfach 10 60 II  
D-70049 Stuttgart  
Tel: +49 (0)711-2191-0 Fax: +49 (0)711-2191-422

WEB: [www-kosmos.de](http://www-kosmos.de)  
e-mail [info@kosmos.de](mailto:info@kosmos.de)  
ALLE RECHTE VORBEHALTEN  
MADE IN GERMANY