

SIDERISCHE KONFLUENZ

HANDEL UND WANDEL IM ELYSIUM-SEKTOR

EINLEITUNG

Für 30 Millionen Jahre waren die Faderan die einzige intelligente Spezies in dieser Galaxis. Doch als die Konklave der Faderan nach dieser unbeschreiblich langen Zeit neues intelligentes Leben im Elysium-Sektor entdeckt hatten, stellte sich heraus: gleich auf acht weiteren Welten war Leben entstanden. Acht weitere Spezies, die unterschiedlicher nicht sein konnten. Und plötzlich waren die Faderan nicht mehr alleine in den Weiten des Weltalls. Was nun?

Man erzählt sich, dass diese 9 Spezies in einer großen Konfluenz zusammenkamen. Nicht für Krieg und Zerstörung, sondern um technologischen Fortschritt zu teilen, eine Zusammenkunft als galaktische Zivilisation zu finden, die an einem Strang zieht. In der jeder gleich dem Nächsten wäre. Es war nicht einfach, denn ihre Kulturen waren so unterschiedlich, ihre Vorstellungen von Gleichheit so weit voneinander entfernt. Jede Spezies war von ihren Idealen überzeugt und wünschte sich diese als Kern dieser neuen Gemeinschaft.

Und so ergab sich die bissigste und aggressivste Kooperation von Spezies, die diese Galaxis je gesehen hatte:

Das Zeitalter der Siderischen Konfluenz hatte begonnen.

ÜBERBLICK UND ZIEL DES SPIELS

Siderische Konfluenz ist nicht nur ein knallhartes Aufbaustrategie-Spiel, sondern vor allem ein Handelsspiel. In 6 Runden, die über jeweils 3 Phasen ablaufen – Transaktionsphase, Produktionsphase und Konfluenzphase – musst du als eine von 9 unterschiedlichen Spezies um wertvolle Ressourcen feilschen. Du musst versuchen, deine Konverter zu aktivieren, die deine spärlichen Ressourcen vermehren! Du wirst neue Technologien erfinden müssen, mit denen du deine Konverter upgraden kannst – und diesen Fortschritt mit all deinen Mitspielern teilen, was dir zum Glück wertvolle Siegpunkte bringt.

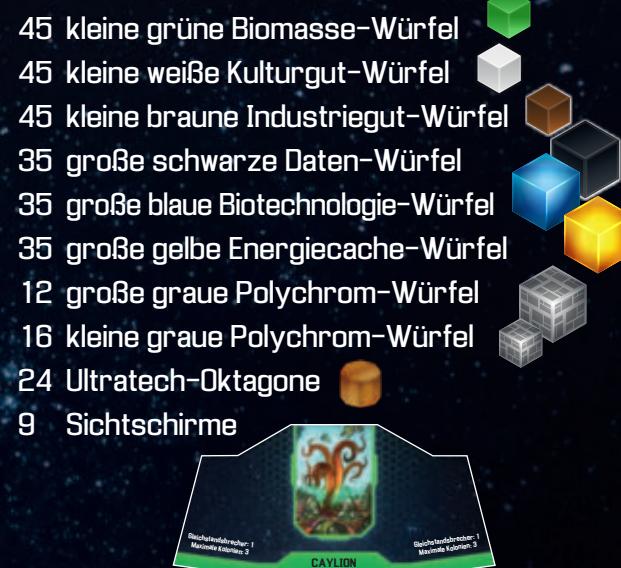
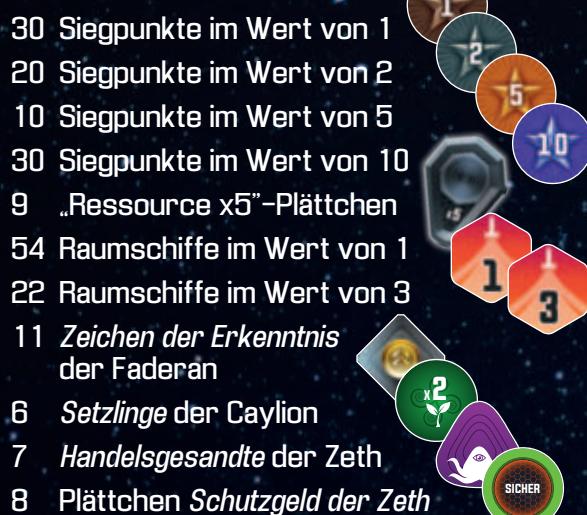
Es gibt aber ein paar Elemente, die besonders sind und anders als in anderen Spielen:

- ❖ Die meiste Zeit spielen alle gleichzeitig – es gibt keine Spielerreihenfolge.
- ❖ Kein Merkspiel – die meisten Informationen bleiben offen (außer Siegpunkte und Gebote bei Auktionen)
- ❖ Man kann – mit Ausnahme von Siegpunkten – alles handeln: Ressourcen, Versprechen, sogar Konverter und viele Besonderheiten deiner Spezies!
- ❖ Alle Abmachungen sind immer bindend – selbst über die Runden hinweg.

Siderische Konfluenz fühlt sich manchmal sogar kooperativ an, denn keine Spezies kann alleine stark werden – man braucht die anderen, wenn man selbst erfolgreich sein möchte. Und wem es gelingt, nach **6 Runden** die **meisten Siegpunkte** zu erwirtschaften, **gewinnt das Spiel!**



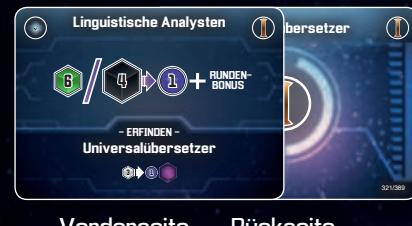
SPIELMATERIAL



- 1 „So erklärst du das Spiel“-Anleitung
- 3 Territorien-Plättchen
- 9 Spezies-Tableaus
- 12 Tableaus für Expeditionen und Forschung



41 Karten Forschungsteam (auftgeteilt in 4 aufsteigende Level I, II, III, IV)



9 Spendengüter-Karten



9 Startaufbau-Karten



40 Karten Kolonie



12 Rundenkarten



ERSATZTEILSERVICE:

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

278 Spezies-Karten, aufgeteilt in:

26 Caylion

32 Eni Et

38 Faderan

33 Im'dril

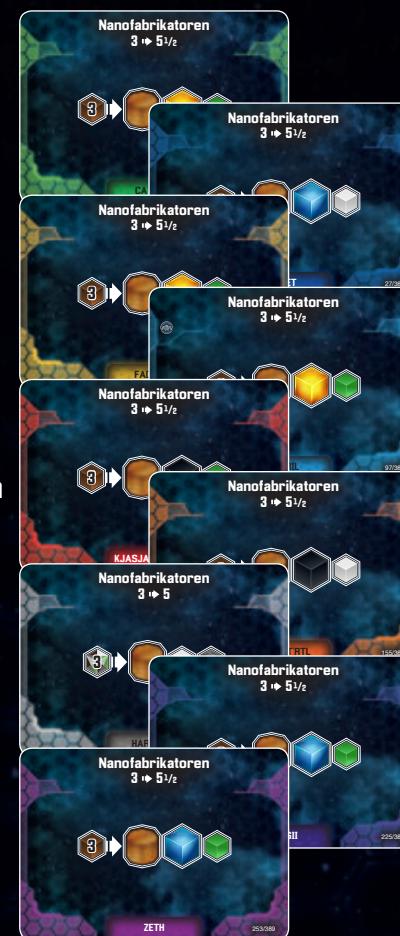
25 Kjasjavalimm

41 Kt'Zr'Kt'Rtl

29 Harmonie

27 Yengii

27 Zeth



hier abgebildet: jeweils die Rückseite

KARTENNUMMERIERUNG

- 1-26 Caylion*
- 27-58 Eni Et*
- 59-70 Reliquienwelt
- 71-96 Faderan*
- 97-129 Im'dril*
- 130-154 Kjasjavalimm*
- 155-182 Kt'Zr'Kt'Rtl
- 183-195 Nullraum-Kolonie
- 196-224 Harmonie*
- 225-251 Yengii*
- 252-278 Zeth*
- 279-318 Kolonie
- 319-359 Forschungsteam
- 360-371 Rundenkarte
- 372-380 Startaufbau
- 381-389 Spendengüter

* inkl. 1 Übersichtskarte



SPIELAUFBAU

SPEZIES WÄHLEN

Jeder Spieler wählt 1 Spezies, die er spielen möchte. Wir empfehlen, den am wenigsten erfahrenen Spieler zuerst wählen zu lassen. Bevor du wählst, solltest du dir den Spielstil jeder Spezies durchlesen. Die Spezies sind hier in aufsteigendem Komplexitätsgrad gelistet.



KT'ZR'KT'RTL wollen so viele kleine grüne Biomasse-Würfel wie möglich. Sie haben dafür viel zu bieten – unter anderem eigene billige Kolonien! **Empfohlen für:** Spieler, die einen starken Fokus für ihre Ziele haben und wissen, was sie dafür brauchen!



CAYLION brauchen außer Raumschiffen recht wenig und haben keine offensichtliche Spielweise. Sie unterstützen unterschiedlichste Strategien. **Empfohlen für:** Spieler, die kein Problem haben, sich eigene Ziele zu setzen, und keine Richtungsvorgabe benötigen.



KJASJAVIKALIMM haben eine sehr starke Wirtschaft, die man im Laufe der Partie an die eigenen Wünsche anpasst. Es ist möglich, sie recht eigenständig, mit minimaler Mithilfe anderer, zu spielen. **Empfohlen für:** Spieler, die Combos lieben und die Spielsituation analysieren.



FADERAN besitzen einen verdeckten Stapel mit Reliquienwelten – dort finden sie mächtige Artefakte und sagenumwobene Orte! **Empfohlen für:** Spieler, die gerne überrascht werden und denen es auch mitten in einer Partie noch gelingt, auf verrückte neue Spielsituationen zu reagieren. **Nicht empfohlen für:** Erstspieler, die auch schon in der ersten Partie unbedingt gewinnen wollen können.



IM'DRIL Ihre Wirtschaft ist außergewöhnlich mächtig, aber auch sehr fehleranfällig. Man muss sie vorsichtig wachsen lassen. Ihre Bedürfnisse sind klar definiert, aber unersättlich (Ultratech-Oktagonen, große schwarze Daten- und kleine braune Industriegut-Würfel). **Empfohlen für:** Spieler, die es schaffen, knallhart zu verhandeln, und auch anspruchsvolle Handelsabkommen schließen können.

HINWEIS: SPEZIES WÄHLEN

Kt'Zr'Kt'Rtl, Caylion, Kjasjavikalimm und Faderan sind sehr einfach zu spielen. Ein generell versierter Spieler wird mit den Im'Dril keine Probleme haben. Die Eni Et und Harmonie müssen die Transaktionsphase dominieren und verlangen daher ein gutes Verständnis vom Spiel. Die Yengii sind generell anspruchsvoll zu spielen und man sollte das Spiel gut verstanden haben. Die Zeth beinhalten ein Ärgerelement, das sollte der Gruppe gefallen und man sollte sie nicht mit Erstspielern wählen.



ENI ET sind selbst fast als arm zu bezeichnen, können aber andere Spieler unfassbar reich machen. **Empfohlen für:** Spieler, die einen guten Überblick über das Spiel haben und wissen, was die anderen Spieler machen und brauchen.



HARMONIE produziert Polychrom-Würfel – das sind Ressourcen-Joker, die im Tausch sehr wertvoll sind. Gleichzeitig laufen ihre Konverter mit jeglicher Kombination, die du den anderen Spielern abknöpfen kannst! **Empfohlen für:** Spieler, die wissen, wie man Qualität für Quantität verkaufen kann, und im Gegensatz zu den anderen Spezies daher immer mit Profit handeln müssen.



YENGII müssen ganz genau wissen, wer was gerade benötigt und welche Technologien am heißesten ersehnt sind – um sie den anderen wegzu schnappen! **Empfohlen für:** Spieler, die Erfahrung in diesem Spiel haben und auch kein Problem damit, viele Dinge gleichzeitig im Auge zu haben.



ZETH sind eigentlich nicht die anspruchsvollste Spezies, aber sie scheinen ein ganz anderes Spiel zu spielen als alle anderen – nämlich eines, bei dem Schutzgelderpressung und Angst im Vordergrund stehen! **Empfohlen für:** Spieler, die verstehen, wie man mit gemeinen Spielmechanismen umgeht, und den anderen damit das Leben schwer machen können. **Nicht empfohlen für:** Erstpartien oder wenn die Mitspieler Ärgerelemente in Spielen überhaupt nicht abkönnen.

EIGENEN SPIELBEREICH VORBEREITEN

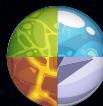
Nimm dir alle Karten deiner gewählten Spezies, das passende Spezies-Tableau und den Sichtschirm. Sieh dir die Spieldaten-Karte deiner Spezies an. Darauf findest du die folgenden Infos, die dir angeben, mit was du das Spiel beginnst:



STARTKARTEN Suche alle Startkarten deiner Spezies heraus und lege sie offen vor dir aus. Du erkennst die Startkarten am Stern links oben auf der entsprechenden Karte. Lege sie mit der **Vorderseite nach oben** vor dir aus.



FORSCHUNGSTEAMS ZU SPIELBEGINN Nimm den Stapel der II -Forschungsteams (mit dem II rechts oben auf der Karte) und ziehe davon so viele zufällig wie hier angegeben. Lege sie mit der **Vorderseite nach oben** vor dir aus.



KOLONIEN ZU SPIELBEGINN Nimm den Stapel der Kolonien und ziehe davon so viele zufällig wie hier angegeben. Lege sie mit der **Vorderseite nach oben** (nicht terraformiert) vor dir aus.



STARTRESSOURCEN Nimm dir alle deine Startressourcen wie angegeben und lege sie in deinen **persönlichen Vorrat**.

Beachte: Nicht jede Spezies erhält Forschungsteams oder Kolonien zu Spielbeginn!

Manche Spezies haben ebenso noch **besonderes Spielmaterial**. Wenn du davon etwas zu Spielbeginn ins Spiel bringen musst, findest du den Hinweis dazu auf deinem Spezies-Tableau unter **BESONDERHEIT SPIELAUFBAU**. Nimm dir ebenso 1 **Übersichts-** und 1 **Spendengüter-Karte**. Alle deine Spezies-Karten, die zu Spielbeginn nicht direkt im Spiel sind, musst du nicht mischen – du darfst sie jederzeit durchsehen. Lege sie jetzt einfach zunächst beiseite.

TABLEAU-AUSLAGE VORBEREITEN

Bereite die Auslage vor: Nimm die einzelnen Expeditions-Tableaus und Forschungs-Tableaus. Suche diejenigen davon heraus, die zur Spielerzahl deiner Partie passen. Die Spielerzahl steht neben dem **Person-Symbol** auf jedem Tableau.



Spielen die KJASJAVIKALIMM mit? Nimm die Expeditions-Tableaus, als ob 1 Spieler mehr mitspielt!

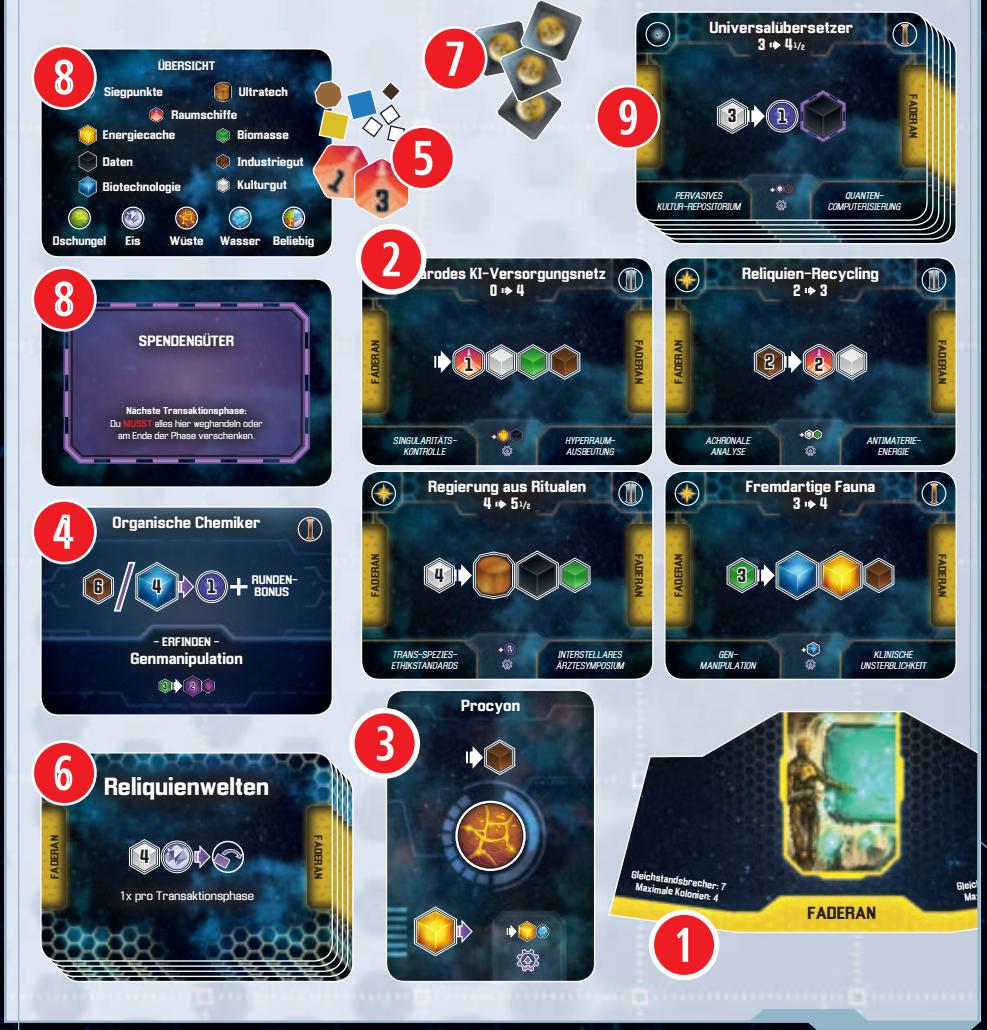
Beispiel: Ihr seid 5 Spieler. Einer von euch ist die Kjasjavikalimm. Du musst die Expeditions-Tableaus heraussuchen, als ob ihr 6 Spieler wärt.

Beispiel 2: Ihr seid 9 Spieler. Ihr müsst die Expeditions-Tableaus heraussuchen, die 10 Spieler anzeigen.

Beachte: Das betrifft nur die Expeditions-Tableaus! Nicht die Forschungs-Tableaus oder Rundenkarten.

BEISPIEL: SPIELBEREICH DER FADERAN

- ① Spieldaten-Karte, Spezies-Tableau (nicht abgebildet) und Sichtschirm liegen vor dir aus.
- ② Du suchst die 4 Startkarten heraus und legst sie offen vor dir aus.
- ③ Du ziehst dir 1 zufällige Kolonie und legst sie mit der Vorderseite offen aus.
- ④ Ebenso ziehst du 1 II -Forschungsteam.
- ⑤ Dann nimmst du dir alle angegebenen Startressourcen.
- ⑥ Deine Besonderheit im Spieldaten-Karte sind deine Reliquienwelten, die du gemischt verdeckt auslegst.
- ⑦ Und deine Zeichen der Erkenntnis, die du bereitlegst.
- ⑧ Zuletzt nimmst du dir je 1 Übersichts- und Spendengüter-Karte
- ⑨ und legst deine übrigen Spezies-Karten bereit!



Lege die Tableaus in der Mitte des Spielbereichs für alle Spieler gut sichtbar aus. Ordne sie mit **aufsteigenden Gebots-Werten** (die großen Zahlen über den Kartenfeldern) an. Manche Tableaus bestehen aus mehreren Teilen – aufgedruckte **a**, **b** und **c** geben dabei an, wie du sie zusammensetzen musst.

SPIELAUFBAU

RUNDENKARTEN VORBEREITEN

Bereite die Rundenkarten vor. Suche diejenigen davon heraus, die zur Spielerzahl deiner Partie passen. Die Spielerzahl steht neben dem **•**-Symbol rechts unten auf der Vorderseite jeder Karte. Hast du alle Karten korrekt herausgesucht? Dann hast du jetzt 6 Karten. Sortiere sie von RUNDE 1 bis RUNDE 6. Lege sie dabei so aus, dass die Karte für RUNDE 1 obenauf liegt und alle folgenden Karte darunter – fächere die Karten dabei so nach oben auf, dass du den lila Bereich mit der Rundenzahl von jeder Karte lesen kannst (siehe Beispiel). Lasse daneben etwas Platz für eine Spalte abgelegter Rundenkarten.

KOLONIEN BEREITLEGEN

Nimm den Stapel der Kolonien und mische ihn gut – lege dann den Stapel mit der Vorderseite nach oben **neben dem Expeditions-Tableau** bereit. Dann ziehe und lege **1 Kolonie** (wieder mit der Vorderseite nach oben) auf **jedes Feld** der Expeditions-Tableaus.



BEISPIEL: RUNDENKARTEN



BEISPIEL: VORBEREITUNG DER TABLEAUS MIT 4 SPIELERN

Der Stapel mit den Forschungsteams wird gebaut, dann werden die obersten 4 Karten auf das Forschungs-Tableau gelegt. Die Kolonien werden gemischt, auch hier werden 4 Karten auf das Expeditions-Tableau gelegt.



FORSCHUNGSTEAMS BEREITLEGEN

Nimm dir die Karten der Forschungsteams. Von den **I**-Karten wurden jetzt schon beim Spielauftakt eventuell einige gezogen. Für die Forschung im Spiel müssen die Forschungsteams aber nach ihrer Stufe sortiert werden, bevor du sie bereitlegst. Suche jeweils die Karten der Stufen **I**, **II** und **III** heraus und mische sie zunächst separat gut durch. Dann bilde einen großen Stapel, indem du zuunterst die **IV**-Karten und darüber aufsteigend **V** bis **I** ablegst. Diesen Stapel legst du nun mit der Vorderseite nach oben **neben dem Forschungs-Tableau** bereit. Zuletzt ziehst und legst du **1 Forschungsteam** (wieder mit der Vorderseite nach oben) **von links nach rechts** (also vom kleinsten Gebots-Wert auf dem Forschungs-Tableau zum größten) **auf jedes Feld** der Forschungs-Tableaus.



Vorderseite



Rückseite

ÜBRIGES SPIELMATERIAL

Lege alles übrige Spielmaterial wie Ressourcen und Siegpunkte in guter Reichweite aller Spieler bereit – das bildet den **allgemeinen Vorrat**.

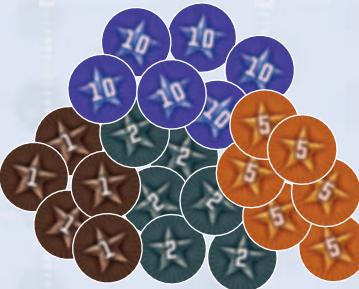
Jetzt ist alles fertig! Die Konfluenz kann beginnen!

BEISPIELHAFTER SPIELAUFBAU FÜR 4 SPIELER: FADERAN, ZETH, CAYLION, KJASJAVIKALIMM



ÜBRIGES SPIELMATERIAL:

SIEGPUNKTE



RESSOURCEN: WÜRFEL, ULTRATECH-OKTAGONE



STAPEL MIT
FORSCHUNGSTEAMS



STAPEL MIT KOLONIEN



SPENDENGÜTER



ÜBERSICHTS-
KARTE



BESONDERHEIT IM SPIELAUFBAU DIESER SPEZIES

IM SPIELAUFBAU
GEZOGENE KOLONIEN

SPIELAUFBAU-BEISPIEL

GUT ZU WISSEN



Gleichstandsbrecher: 1
Maximale Kolonien: 3

CAYLION

Gleichstandsbrecher: 1
Maximale Kolonien: 3

SIEGPUNKTE stellen den Einfluss deiner Spezies in der *Siderischen Konfluenz* dar. Sie sind das Einzige, was am Ende des Spiels zählt. Siegpunkte hältst du hinter deinem Sichtschirm geheim und sie sind das Einzige im Spiel, mit dem man nicht handeln darf!

RAUMSCHIFFE sind eigentlich wie Geld. Du verwendest sie als Währung, um damit auf Kolonien und Forschungsteams in der Konfluenzphase zu bieten! Natürlich darfst du mit ihnen auch handeln!

WÜRFEL UND OKTAGONE stellen Güter und Dinge dar, die die Spezies des Elysium-Sektors verbrauchen und produzieren. Es gibt große und kleine Würfel sowie die großen Oktagone. Im Handel sind 2 große Würfel so viel wert wie 3 kleine. Und 3 kleine oder 2 große so viel wert wie 1 Oktagon. Das ist der **Grundsatz des fairen Handels**, der auch auf der Übersichtskarte steht.

RESSOURCENSchlüssel

- Biomasse-Würfel
- Kulturgut-Würfel
- Industriegut-Würfel
- Daten-Würfel
- Biotechnologie-Würfel
- Energiecache-Würfel
(Cache, gespr.: käsch)
- Große und kleine Polychrom-Würfel
- Ultratech-Octagon

X5 -Multiplikator: Sollte in einer Partie mal der Vorrat an Würfeln, Oktagonen oder Raumschiffen ausgehen, nimmt man einfach diesen x5-Multiplikator oder behilft sich anderweitig. Der Vorrat an Ressourcen ist unbegrenzt.

SICHTSCHIRME benötigst du eigentlich nur, um deine Siegpunkte geheim zu halten. Aber auch wenn du in der *Konfluenzphase* auf Kolonien und Forschungsteams bietest, benutzt du den Sichtschirm, um deine übrigen Raumschiffe geheim zu halten.

AUFBAU DER KARTEN

SPEZIES Zeigt an, zu welcher Spezies die Karte gehört.

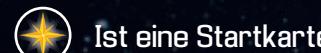
AKTIVIERBARER KONVERTER
Der Konverter gibt an, welche Ressourcen auf der linken Seite als INPUT benötigt und verbraucht werden, damit das auf der rechten Seite als OUTPUT produziert wird.

EFFIZIENZ Wertverhältnisse INPUT zu OUTPUT

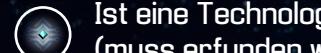


UPGRADE-BEREICH Mit welchen Technologien kann diese Karte upgradet werden? Manchmal ist hier statt einer Technologie auch ein Konverter abgebildet. In der Mitte ist eine Vorschau, was die Rückseite mehr produziert.

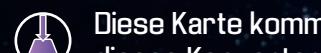
INS SPIEL BRINGEN Zeigt an, wie diese Karte ins Spiel kommt.



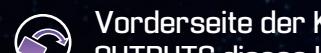
Ist eine Startkarte



Ist eine Technologie (muss erfunden werden)



Diese Karte kommt als Teil des OUTPUTS dieses Konverters ins Spiel.

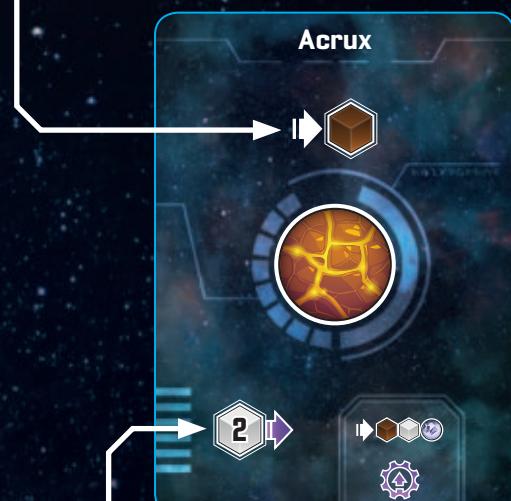


Vorderseite der Karte kommt als Teil des OUTPUTS dieses Konverters ins Spiel.

TECHNOLOGIESTUFE des Forschungsteams bzw. der entsprechenden Technologie



OUTPUT dieser Kolonie. Kein INPUT nötig.



TERRAFORMING Kolonie auf die Rückseite drehen, wenn dieser Konverter aktiviert wird. Ändert OUTPUT und TYP der Kolonie.



Wüste



Eis



Dschungel



Wasser

SPIELABLAUF

ÜBERBLICK ÜBER DEN SPIELABLAUF

Jede Partie *Siderische Konfluenz* geht über **6 Runden**. Jede der 6 Runden besteht aus **3 Phasen**, die nacheinander gespielt werden. Mit 2 Ausnahmen in der *Konfluenzphase* spielt ihr jede Phase jeweils **gleichzeitig** (es gibt **keine Spielerreihenfolge**).

Hinweis: In der 6. Runde ist die Produktionsphase leicht abgeändert und es entfällt die normale Konfluenzphase – sie wird durch die „Finale Konfluenz“ ersetzt. Das ist die Endwertung im Spiel.

Durchlauft nacheinander diese **3 Phasen**:

I. TRANSAKTIONSPHASE

VERHANDLUNG UND AUSTAUSCH VON HANDELSWARE ERLAUBT

In dieser Phase wirst du nach Belieben:

- ❖ Mit deinen Mitspielern **handeln** und Ressourcen, Versprechen und Karten anbieten und erhalten.
- ❖ **▷-Konverter** auf deinen Karten **aktivieren**.
- ❖ **Upgrades** ausführen.

Am Ende der Phase: Ungehandelte Spendengüter verschenken.

II. PRODUKTIONSPHASE

VERHANDLUNG UND AUSTAUSCH VON HANDELSWARE VERBOTEN

In dieser Phase wirst du in dieser Reihenfolge:

1. Die **Anzahl** deiner **Kolonien** überprüfen und Kolonien, die über dein **Limit für maximale Kolonien** hinausgehen, **abwerfen**.
2. So viele deiner **▷-Konverter** aktivieren, wie du kannst oder möchtest.

III. KONFLUENZPHASE

EINGESCHRÄNKTE VERHANDLUNG ERLAUBT, AUSTAUSCH VON HANDELSWARE VERBOTEN

In dieser Phase werden in dieser Reihenfolge:

1. **Erfundene Technologien** mit den Mitspielern **geteilt**.
2. Die Gebote für die Forschungs- und Expeditions-Auktion vorbereitet.
3. Die **Expeditions-Auktion** durchgeführt.
4. Die **Forschungs-Auktion** durchgeführt.

Am Ende der Phase: Tableaus auffrischen.

Am Ende der Runde: Aktuelle Rundenkarte umdrehen und eine neue Runde beginnt. War dies das Ende der 6. Runde, **endet das Spiel**.

SPIELABLAUF IM DETAIL

PHASE 1: TRANSAKTIONSPHASE

In der *Transaktionsphase* geht es hauptsächlich um den Handel mit deinen Mitspielern. Du wirst in dieser Phase aber auch neue Technologien erfinden können oder besondere Spielemente deiner Spezies ins Spiel bringen, indem du **▷-Konverter** auf deinen Karten aktivierst! Und natürlich wirst du in dieser Phase mit neuer Technologie deine Konverter upgraden können, um sie effizienter zu machen!

Da es in diesem Spiel keine feste Spielerreihenfolge gibt und der Handel und all deine Möglichkeiten in dieser Phase gleichzeitig mit den anderen Spielern ausgeführt werden, empfehlen wir dringend für diese Phase einen Timer von 8-10 Minuten zu verwenden. Das soll kein „festes“ Limit sein, sondern euch dabei helfen, „zum Ende zu kommen“, und gerade mit Anfängern soll es vermeiden, sich mit Verhandlungen ständig im Kreis zu drehen, statt Nägel mit Köpfen zu machen. Generell hilft der Timer, die Spielzeit egal mit welcher Spielerzahl im Rahmen zu halten! Der Timer bleibt aber optional!

VERHANDLUNG UND AUSTAUSCH VON HANDELSWARE ERLAUBT

Die *Transaktionsphase* ist die **einige Phase** im Spiel, in der Ressourcen und Karten **physisch ausgetauscht und verschenkt** werden dürfen. Das ist wirklich wichtig zu beachten!

In diesem Spiel ist fast alles **handelbar**, also als **Teil eines Handels abzugeben und/oder zu erhalten** – nicht nur **Ressourcen** (also Würfel, Oktagone und Raumschiffe) in deinem persönlichen Vorrat, sondern auch **jede Karte** – sei es einer deiner Konverter (von Technologien oder deine Startkarten), eine Besonderheit deiner Spezies oder eine Kolonie! Nur wenn etwas ausdrücklich **nicht handelbar** ist, ist das entsprechend **rot** angegeben. Natürlich darf man auch Versprechungen für die Zukunft machen oder ein Schuldverhältnis eingehen, indem man etwas für zukünftige Runden verspricht.

Besonders gute Handelspartner können sogar multi-laterale Handelsabkommen abschließen, bei denen also mehrere Spieler beteiligt sind! Natürlich nur, wenn alle beteiligten Spieler zustimmen!

Dennoch gibt es einige **Regeln**, an die sich gehalten werden muss:

1. Siegpunkte sind nicht direkt handelbar, es sei denn, sie sind Spendengüter.

Mit den Siegpunkten hinter deinem Sichtschirm darfst du nicht handeln. Du darfst sie also niemals als Teile eines Handels abgeben. Die einzige Ausnahme bilden Siegpunkte, die in der Produktionsphase der vorhergehenden Runde als **Spendengüter** produziert wurden. Diese sind ausdrücklich handelbar!

Hinweis: Siegpunkte sind aber zu einem gewissen Grad indirekt handelbar! Du kannst einem Mitspieler zum Beispiel einen deiner Konverter in einem Handel geben, der Siegpunkte produziert! Das ist selbstverständlich erlaubt!

2. Handel benötigt Zustimmung

Alle Spieler, die an einem Handel beteiligt sind, müssen dem Handel zustimmen. Sonst kommt kein Handel zustande. Das gilt auch für Spendengüter (siehe S. 13)! Die einzige Ausnahme ist das Verschenken von Spendengütern am **Ende dieser Phase** – ein solches Geschenk muss angenommen werden und zählt auch nicht als Handel!

3. Jeder Handel ist bindend – auch über mehrere Runden hinweg

Das ist die vielleicht wichtigste Regel beim Handel! Es spielt keine Rolle, ob es sich um ein Versprechen handelt, ob es über mehrere Runden hinweg geht oder ob mehrere Spieler involviert sind. Handel sind bindend, so wie abgemacht. Natürlich ist es möglich, gerade über mehrere Runden hinweg Abkommen zu ändern, wenn alle involvierten Spieler zustimmen. Ansonsten gilt das als einseitiger Bruch und sowohl ein „unfreiwilliger“ einseitiger Bruch wie auch ein absichtliches „Betrügen“ stehen unter **Strafe**:

Dann muss dieser Spieler zunächst trotzdem soviel vom Versprochenen handeln, wie ihm möglich ist – und für alles, was ihm nicht möglich ist, muss er stattdessen eine **Strafzahlung** machen:

- ❖ Für jeden Würfel (groß und klein) oder jedes Raumschiff, das er nicht gehandelt hat: **1 Siegpunkt zurück in den Vorrat**.
- ❖ Für jede Karte, jedes Ultratech-Oktagon, oder jeden Siegpunkt, den er nicht gehandelt hat: **2 Siegpunkte zurück in den Vorrat**.

►-KONVERTER AKTIVIEREN

Diese Konverter können ausschließlich in der Transaktionsphase aktiviert werden und maximal 1x pro Runde. Diese Konverter haben als **Output** unterschiedliche Effekte:

 Bringe diese Karte mit der Vorderseite nach oben ins Spiel.

Bringe diese Karte ins Spiel. Du darfst sie ab sofort nutzen.

 Solange diese Karte mit diesem Konverter nicht im Spiel ist, darfst du ausschließlich den Konverter darauf aktivieren, der dieses Symbol als Output hat.

Manchmal ist es auch möglich, mit einem ►-Konverter ein Upgrade auszuführen (siehe rechts).



Darf ich „Handelsgesandte“ verschenken?

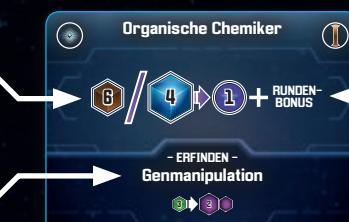
Nein! Alles in diesem Spiel ist ein Handel und einem Handel muss man immer zustimmen – doch es gibt eine Ausnahme: Am Ende der Transaktionsphase werden **nicht gehandelte Spendengüter** verschenkt. Das bedarf keiner Zustimmung und **muss** angenommen werden. So kannst du *Handelsgesandte*, die du als Spendengüter besitzt, verschenken.

NEUE TECHNOLOGIE MIT EINEM FORSCHUNGSTEAM ERFINDEN

Forschungsteams sind eine besondere Art von ►-Konverter. Aktivierst du den Konverter auf einem Forschungsteam, erfindest du die entsprechende Technologie:



INPUT Wähle 1 der angegebenen Optionen (mit einem / voneinander getrennt) und verbrauche diese Ressourcen aus deinem persönlichen Vorrat. Verbrauchte Ressourcen kommen zurück in den allgemeinen Vorrat.



OUTPUT Erhalte die angegebene Anzahl Siegpunkte und **zusätzlich** Siegpunkte in Höhe des aktuellen Rundenbonus! Der **Rundenbonus** ist auf der **Rundenkarte** der aktuellen Runde angegeben.

TECHNOLOGIE ERFINDEN Erfinde die hier angegebene Technologie. Suche die entsprechende Karte aus deinem **Spezies-Deck** heraus und lege sie offen vor dir aus. Sie ist ab sofort im Spiel. Dann drehe das Forschungsteam auf die Rückseite – diese Technologie wird erst in der *Konfluenzphase* mit deinen Mitspielern geteilt.

Hinweis: Unter dem Namen der Technologie findest du eine allgemeine Vorschau, was der Input der entsprechenden Technologie sein wird. Der Output variiert je nach Spezies!

UPGRADES AUSFÜHREN

 In der *Transaktionsphase* hast du auch die Möglichkeit, deine Karten upzugraden. Es gibt **zwei Arten**, auf die du die meisten Karten upgraden kannst:

Mit einem ►-Konverter: Kolonien, aber auch einige Technologien oder besonderes Spielmaterial der Spezies kann man upgraden, indem man den ►-Konverter darauf aktiviert.

Mit einer Technologie: Die üblichste Art, mit der du upgraden wirst, ist mit der entsprechenden Technologie. Auf deinen Technologien sind **unter im Upgrade-Bereich** zumeist die Namen von 2 Technologien angegeben. Mit **jeder** dieser Technologien kann das Upgrade ausgeführt werden – aber nur 1 davon wird benötigt! Hast du diese Technologie im Spiel (also ausliegen), darfst du sie nehmen und unter die Karte schieben, die du damit upgraden – also auf die Rückseite drehen – willst. Eine Technologie, die unter eine Karte geschoben wurde, gilt als verbraucht und ist nicht mehr im Spiel!

ENDE DER PHASE

Bevor die Phase beendet werden kann, musst du **alle Spendengüter**, die du jetzt noch auf deiner Spendengüter-Karte liegen hast, an Spieler deiner Wahl **verschenken**. Geschenke **müssen** angenommen werden!

BEISPIEL: UPGRADE MIT KONVERTER

Tiefen-Jagd kann mit einem Konverter upgradet werden.



Du verbrauchst dafür 1 Wasser-Kolonie und 2 große blaue Biotechnologie-Würfel. Dann erhältst du den Output: 1 Siegpunkt und das Upgrade, indem du die Karte auf die Rückseite drehst.



BEISPIEL: UPGRADE MIT TECHNOLOGIE



Statt mit dem Konverter kannst du *Tiefen-Jagd* auch mit der Technologie *Genmanipulation* upgraden, wie auf *Tiefen-Jagd* angegeben. Dafür musst du aber auch die Karte *Genmanipulation* im Spiel haben! Das hast du, daher upgradest du nun *Tiefen-Jagd*, indem du die Karte auf die Rückseite drehst und *Genmanipulation* darunter schiebst.

Dadurch ist *Genmanipulation* verbraucht – was auch bedeutet, dass du damit auch kein anderes Upgrade mehr ausführen kannst, das *Genmanipulation* ebenso benötigt.



TIPP: TECHNOLOGIE ERFINDEN

Für neue Spieler empfehlen wir dringend, **nicht** in RUNDE 1 mit einem Forschungsteam eine Technologie zu erfinden. Das verbraucht eine Menge Ressourcen, die du nicht mehr zum Handeln hast oder um sie in deinen Konvertern zu vermehren. Nur erfahrene Spieler sollten sich das trauen.

PHASE 2: PRODUKTIONSPHASE

(VERHANDLUNG UND AUSTAUSCH VON HANDELSWARE VERBOTEN)

In der *Produktionsphase* spielt man zwar immer noch gleichzeitig, aber du musst dabei eine Reihenfolge von Schritten beachten.

Gehe nacheinander diese Schritte durch:

1. Überprüfe dein Limit für maximale Kolonien

Jede Spezies hat ein eigenes Limit, wie viele Kolonien sie jetzt zu Beginn der *Produktionsphase* besitzen darf. **Achtung:** Dieses Limit wird nur jetzt überprüft – zu keinem anderen Zeitpunkt!

Zähle dafür die **Anzahl deiner Kolonien**. Jede Kolonie, die über dein Limit für maximale Kolonien hinausgeht, musst du jetzt abwerfen. Um eine Kolonie abzuwerfen, schiebst du sie mit der Vorderseite nach oben unter den Stapel der Kolonien neben dem Expeditions-Tableau.

BEISPIEL: KOLONIELIMIT ÜBERSCHRITTEN

Du hast 4 Kolonien. Als Zeth darfst du jetzt aber nur 3 Kolonien behalten. Du entscheidest dich dazu, Fomalhaut abzuwerfen, indem du diese Kolonie zurück unter den Stapel der Kolonien schiebst.



**Gleichstandbrecher: 2
Maximale Kolonien: 3**



2. Aktiviere deine ►-Konverter

Jetzt darfst du so viele deiner ►-Konverter aktivieren, wie du kannst und möchtest. Du darfst jeden Konverter 1x pro Runde aktivieren.

Aber Achtung: Alle diese Konverter müssen „gleichzeitig“ aktiviert werden. Der OUTPUT eines Konverters kann nicht für den INPUT eines anderen Konverters in dieser Phase verwendet werden.

Um einen Konverter zu aktivieren, lege alle für den INPUT benötigten Ressourcen aus deinem persönlichen Vorrat auf den Konverter.

Hinweis 1: Tue dies jetzt für jeden Konverter, den du aktivieren möchtest – so stellst du sicher, dass du nicht den Output eines Konverters fälschlicherweise für den Input eines anderen schon weiterverwendest!

Hinweis 2: Es gibt Konverter, die keinen Input benötigen! Sie haben auf der linken Seite des Pfeiles nichts abgebildet. Daher musst du auch nichts darauf legen, um sie zu aktivieren!

Dann gehst du jeden zu aktivierenden Konverter einzeln nacheinander durch: Lege die INPUT-Ressourcen darauf zurück in den allgemeinen Vorrat, dann nimm dir die im OUTPUT angegebenen Ressourcen (und eventuell Siegpunkte!) aus dem allgemeinen Vorrat und platziere sie auf dem Konverter.

PRODUZIERTE SPENDENGÜTER AUF DEINE SPENDENGÜTER-KARTE LEGEN

Waren Teile deiner OUTPUT-Ressourcen Spendengüter, musst du diese jetzt sofort von deinen Konvertern auf deine Spendengüter-Karte legen.

Ob eine Ressource ein Spendengut ist, erkennst du an der gestrichelten lila Umrandung um das Symbol auf dem Konverter.

BEISPIEL: SPENDENGÜTER PRODUZIEREN

Lege die produzierten Spendengüter auf deine Spendengüter-Karte.



Achtung: In der *Produktionsphase* von RUNDE 6 behältst du stattdessen alle deine produzierten Spendengüter und legst sie gleich in deinen persönlichen Vorrat!

SPENDENGÜTER

Spendengüter sind Ressourcen, die du zwar produzierst, aber nie selbst verwenden kannst! Das Einzige, was du mit ihnen tun kannst, ist, in der **nächsten Transaktionsphase** mit ihnen zu handeln – aber wenn du sie nicht weggehändelt bekommst, musst du sie sogar verschenken!

Als Letztes legst du alle deine übrigen OUTPUT-Ressourcen auf den aktivierten Konvertern in deinen persönlichen Vorrat – sie sind ab sofort für dich verfügbar – und alle produzierten Siegpunkte hinter deinen Sichtschirm.

BESONDERHEITEN IN DER PRODUKTIONSPHASE

Joker-Inputs

Manche Spezies haben Konverter, die Joker-Inputs erlauben. Das wird durch die hier rechts abgebildeten Symbole angezeigt. Joker-Inputs geben nur die **Größe** des Würfels vor, nicht aber die Farbe. Dabei darfst du mischen, solange die Größe passt!

In jedem Fall musst du aber genau die Sonderregeln der Spezies beachten, die solche Joker-Inputs haben!



DIE HARMONIE hat eine besondere Würfel-Art, die sie als **Output** produzieren: die großen und kleinen Polychrom-Würfel. Diese sind selbst ein Joker für Würfel der entsprechenden Größe. Lies dir für die Besonderheiten der Polychrom-Würfel das Spezies-Tableau gut durch!



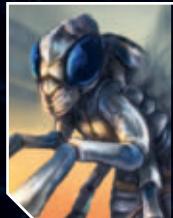
Die ENI ET besitzen sogenannte Konformitäts-Konverter – diese haben keinen „echten“ Joker-Input – du darfst dabei die Farben nämlich **nicht** mischen! Stattdessen ist es ein „gleichgültiger“ Input. Die Farbe der Würfel ist egal, solange **alle Würfel** dabei die **gleiche** Farbe haben. Lies dir für weitere Besonderheiten das Spezies-Tableau gut durch!



Die ZETH können Ressourcen stehlen! Dabei haben sie quasi einen Joker-OUTPUT. Für jeden dort angegebenen Würfel darfst du auch eine **andere** Farbe wählen, solange die angegebene Größe passt.

Kolonien als INPUT verbrauchen

Mancher INPUT zeigt eine bestimmte Art (oder manchmal sogar eine beliebige Art) von Kolonie an. Das bedeutet, dass du für diesen INPUT 1 dieser Kolonien aus deiner Auslage verbrauchen musst! Um eine deiner Kolonien zu verbrauchen, nimmst du diese Kolonie und wirfst sie ab. Wie üblich gilt: Um eine Kolonie abzuwerfen, schiebst du sie mit der Vorderseite nach oben unter den Stapel der Kolonien neben dem Expeditions-Tableau.



Wird eine Nullraum-Kolonie der KT'ZR'KT'RTL verbraucht, kommt diese **nicht** unter den Stapel und auch nicht zurück zu den Nullraum-Kolonien. Eine verbrauchte Nullraum-Kolonie ist aus dem Spiel – lege sie dafür zurück in die Schachtel.

PHASE 3: KONFLUENZPHASE

(EINGESCHRÄNKTE VERHANDLUNG ERLAUBT,
AUSTAUSCH VON HANDELSWARE VERBOTEN)

Achtung: In RUNDE 6 gibt es keine *Konfluenzphase* – drehe jetzt die RUNDE 6-Rundenkarte sofort auf ihre Rückseite und führe nun stattdessen die *Finale Konfluenz* (siehe S. 16) durch!

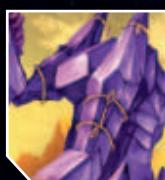
Die *Konfluenzphase* verläuft etwas anders als die anderen beiden Phasen. Alle Spieler gehen gemeinsam eine Reihe von Schritten durch. Besonders in den Auktionen wird es nun eine Spielerreihefolge geben. In dieser Phase läuft daher alles etwas langsamer, als du es von den anderen Phasen gewohnt bist!

Geht gemeinsam nacheinander diese Schritte durch:

1. Technologien teilen

In der *Transaktionsphase* wurden neue Technologien erfunden? Dann werden diese nun mit allen Mitspielern geteilt! Wenn du eine (oder mehrere) neue Technologien erfunden hast, lies sie deinen Mitspielern laut vor. Erfundene Technologien sind Forschungsteams, die du in der *Transaktionsphase* auf die Rückseite gedreht hast. Nachdem du ein Forschungsteam laut vorgelesen hast, lege es auf die Spalte umgedrehter Rundenkarten (siehe Beispiel), so dass man den Namen immer noch lesen kann (oder beginne damit die Spalte, wenn dies RUNDE 1 ist). So kann jeder leicht sehen, welche Technologien in jeder Runde ins Spiel gekommen sind, wenn man es nicht mitbekommen hat.

Dann sucht sich **jeder andere Spieler** die entsprechenden Technologien aus seinem Spezies-Deck heraus. Du hast sie ja bereits!



Technologien, die die YENGII erfunden haben, werden in dieser Phase nicht geteilt.
Aber die Yengii erhalten natürlich trotzdem die Technologien, die andere Spieler erfunden haben.

Technologien der Stufe **IV** werden nicht geteilt, weil es keine entsprechenden Karten in den Spezies-Decks gibt (man erfindet sie nur, um ihre Siegpunkte zu erhalten).

BEISPIEL: TECHNOLOGIE TEILEN

Du spielst die ENI ET und hast in der *Transaktionsphase* *Genmanipulation* erfunden.



2. Die Gebote für die Forschungs- und Expeditions-Auktion vorbereiten

Im nächsten Schritt dieser Phase werden die 2 Auktionen folgen: In der Expeditions-Auktion wirst du die Möglichkeit erhalten, 1 neue Kolonie zu erhalten, in der Forschungs-Auktion wirst du die Chance bekommen, 1 neues Forschungsteam zu erhalten! Diese Auktionen werden mit den **Raumschiffen** abgehandelt – sie sind die „Währung“ für diese Auktionen.

Am wichtigsten: Beide Auktionen werden in diesem Schritt **gleichzeitig und geheim** von euch vorbereitet.

Zuerst sagt jeder Spieler an, wie viele Raumschiffe er besitzt. Diese Information ist zunächst offen. Dann nimmt jeder Spieler alle seine Raumschiffe und versteckt sie hinter seinem Sichtschirm.

Jetzt muss jeder Spieler **gleichzeitig und geheim** entscheiden:

- ❖ Wie viele meiner Raumschiffe nehme ich in meine linke Faust?
Das wird dein Gebot für die Expedition sein.
- ❖ Wie viele Raumschiffe nehme ich in meine rechte Faust?
Das wird dein Gebot für die Forschung sein.

Raumschiffe, die du nicht für deine Gebote verwenden möchtest, belässt du hinter deinem Sichtschirm.

BEISPIEL: GEBOTE VORBEREITEN

Du hast 4 Raumschiffe.
3 nimmst du in deine linke Faust (für Kolonien) und
1 in deine rechte Faust (für Forschungsteams). Du hast
0 Raumschiffe hinter deinem
Sichtschirm. Das dürfen deine Mitspieler aber nicht wissen!



Wenn du fertig bist, streckst du deine beiden **geschlossenen** Fäuste nach vorne. Die Auflösung folgt im nächsten Schritt.

EINGESCHRÄNKTE VERHANDLUNG ERLAUBT

Für die Auktionen ist eine eingeschränkte Verhandlung erlaubt, solange es um die Kolonien und Forschungsteams geht – ihr dürft dabei auch bindende Abmachungen eingehen – der **physische Austausch von Ressourcen** bleibt für diese Phase aber weiterhin **verboten**! Das bleibt der *Transaktionsphase* vorbehalten.

Jetzt in der *Konfluenzphase* teilst du diese Technologie mit deinen Mitspielern! Du sagst laut an, dass du *Genmanipulation* erfunden hast – und deine Mitspieler suchen sich alle ihre eigene Karte *Genmanipulation* aus ihrem Spezies-Deck heraus.

3. Die Expeditions-Auktion durchführen

Jeder Spieler öffnet nun **seine linke Faust** und sagt an, wie viele Raumschiffe er geboten hat.

Jetzt wird eine **Spielerreihenfolge festgelegt**, in der man am **Zug ist**: Diese Reihenfolge ist vom Spieler mit dem **höchsten Gebot absteigend** zum Spieler mit dem **niedrigsten Gebot** (für Gleichstände siehe *Gleichstände brechen*).

Bist du am Zug, hast du **2 Optionen**:

KOLONIE NEHMEN Wähle 1 Kolonie auf dem Expeditions-Tableau, nimm dir die Kolonie und lege dein volles Gebot zurück in den allgemeinen Vorrat. Aber: Du darfst eine Kolonie nur dann nehmen, wenn dein Gebot mindestens so hoch ist, wie das **Mindestgebot** dieser Kolonie. Das Mindestgebot ist die Zahl über der Karte.

PASSEN Lege dein Gebot zurück hinter deinen Sichtschirm. Du entscheidest dich, in dieser Runde keine Kolonie zu nehmen. Du musst diese Option wählen, wenn es keine Kolonien mehr gibt, die du dir aufgrund der Mindestgebot-Beschränkung noch nehmen könntest.

4. Die Forschungs-Auktion durchführen

Jeder Spieler öffnet nun seine **rechte Faust** und sagt an, wie viele Raumschiffe er geboten hat.

Wie auch bei der Expeditions-Auktion wird erneut eine **Spielerreihenfolge festgelegt**, in der man am **Zug ist**.

Bist du am Zug, hast du **2 Optionen**:

FORSCHUNGSTEAM NEHMEN Wähle 1 Forschungsteam auf dem Forschungs-Tableau, nimm es dir und lege dein volles Gebot zurück in den allgemeinen Vorrat. Auch hier: Mindestgebot beachten!

PASSEN Lege dein Gebot zurück hinter deinen Sichtschirm. Auch hier gilt, dass du diese Option wählen musst, wenn die Mindestgebot-Beschränkung es dir nicht erlaubt, ein Forschungsteam zu nehmen.

Gleichstände brechen

Haben bei der Feststellung der Spielerreihenfolge in einer Auktion 2 oder mehr Spieler die gleiche Anzahl Raumschiffe geboten, wird dieser Gleichstand wie folgt gebrochen: Vergleiche zuerst, wer **weniger** von dem hat, auf das geboten wird (weniger Kolonien, weniger Forschungsteams). Wer weniger hat, ist **zuerst** am Zug. Gibt es auch hier Gleichstand, vergleichen die am Gleichstand beteiligten Spieler ihren **Gleichstandsbrecher** auf ihrem Spezies-Tableau: die höhere Zahl ist zuerst am Zug.

 Spielen die ZETH mit, gibt es jetzt noch einen **Schritt 5**, den nur die Zeth ausführen: den *DIEBSTAHL DER ZETH*. Auch in Runde 6! Hier aber **direkt nach der Produktionsphase!**

TIPP: GEBOTE IN RUNDE 1

3 Raumschiffe für die Expedition, 1 für die Forschung sind ein gutes Gebot in RUNDE 1.

TIPP: WELCHES FORSCHUNGSTEAM?

Wenn man überlegt, welches Forschungsteam man nehmen soll, ist man schnell überfordert. Welche Konverter bringt mir das? Was kostet es? Was kann ich upgraden? Gerade in den ersten Partien solltest du lieber überlegen: Kann ich das bezahlen?

Später solltest du mit einbeziehen: Was macht das für die Gemeinschaft? Welchen INPUT wird die erfundene Technologie benötigen? Nimm etwas, das in rauen Mengen produziert wird oder etwas produziert, das jeder braucht!

BEISPIEL: AUCTION DURCHFÜHREN



4 ist das höchste Gebot und Orange ist daher zuerst am Zug. Orange nimmt sich Gacrux (und legt dafür sein gesamtes Gebot zurück in den allgemeinen Vorrat).

Blau wäre mit 3 als Nächstes dran. Blau wollte ebenso Gacrux – die anderen Kolonien sind uninteressant. Blau passt und legt sein Gebot zurück hinter seinen Sichtschirm.

Lila und Gelb haben beide 1 geboten. Beide haben gleich viele Kolonien – daher muss der Gleichstandsbrecher herhalten. Gelb (die Faderan) hat dort einen höheren Wert als Lila (die Yengii). Gelb ist zuerst am Zug!

Beide können je 1 Kolonie mit dem Mindestgebot 1 nehmen – sie können die Kolonie mit dem Mindestgebot von 2 nicht nehmen, da sie nur 1 geboten haben! Sie hätten natürlich auch Passen können.



ENDE DER PHASE

Tableaus auffrischen: Liegen auf den Expeditions- und Forschungs-Tableaus noch Karten auf Feldern mit einem Mindestgebot von 1, müssen diese Karten abgeworfen werden: Schiebe sie mit der Vorderseite nach oben unter ihre entsprechenden Stapel. Dann rutschen alle übrigen Karten, die auf höheren Feldern auf den Tableaus lagen, nach links. Zuletzt füllt man die jetzt noch leeren Felder wieder von links nach rechts mit neuen Karten der entsprechenden Stapel auf.

ENDE DER RUNDE

Bevor die Runde beendet werden kann, erhält jeder Spieler seine Spezies-Karten – also die Karten, die das Farbschema seiner Spezies haben – zurück.

Hinweis: Karten ohne Farbschema verbleiben bei ihren jeweiligen Spielern, bis erneut damit gehandelt wird. Es ist trotzdem möglich, Karten mit Farbschema langfristig zu versprechen – dafür muss man sie aber in der nächsten Transaktionsphase erneut diesem Spieler geben (oder die Strafe hinnehmen, das nicht getan zu haben).

Dann wird die aktuelle Rundenkarte **umgedreht** und beiseitegelegt. Dadurch formt man eine Spalte mit Rundenkarten und den Rückseiten der Forschungsteams.

Dann beginnt eine neue Runde. Die Spalte der beiseitegelegten Rundenkarten zeigt stets an, welche Runde gleich beginnt und wie viele Phasen das Spiel insgesamt noch hat, bevor es zu Ende ist.

FINALE KONFLUENZ

In der 6. und damit letzten Runde des Spiels entfällt die übliche Konfluenzphase. Stattdessen folgt auf die Produktionsphase (Erinnerung: Bei der man alle Spendengüter behalten darf.) direkt die **Finale Konfluenz**.

In der **Finalen Konfluenz** tauscht man alle seine **Ressourcen** im **persönlichen Vorrat** in Siegpunkte um:

- ❖ Je **3** kleine Würfel und/oder Raumschiffe sind $\frac{1}{2}$ Siegpunkt wert.
- ❖ Je **2** große Würfel sind $\frac{1}{2}$ Siegpunkt wert.
- ❖ Je **1** Ultratech-Oktagon ist $\frac{1}{2}$ Siegpunkt wert.



Zähle diese Siegpunkte zu denen hinter deinem Sichtschirm hinzu. Dann endet die 6. RUNDE und damit das Spiel.

Der Spieler mit den **meisten Siegpunkten** hat **gewonnen**.

Es gibt keine Regelung für einen Gleichstand. Wenn gewünscht, kann man die Variante für *Noch präzisere Siegpunktberechnung* verwenden, um beim Umtausch der Ressourcen eine noch genauere Siegpunktzahl zu erhalten.

BEISPIEL: RUNDENENDE



Am Ende der RUNDE 5 wird die aktuelle Rundenkarte umgedreht und beiseitegelegt. Die nächste Runde ist die RUNDE 6, wie angezeigt.

Runde 2 beginnt	
Quantencomputerisierung	II
Universalübersetzer	II
Genmanipulation	II
Runde 3 beginnt	
Nanotechnologie	II
Interstellares Ärztesymposium	II
Singularitätskontrolle	II
Runde 4 beginnt	
Trans-Spezies-Ethikstandards	II
Sozialer Exodus	II
Runde 5 beginnt	
Zeit-Dilatation	II
Polyspezies-Firmenstrukturen	II
Runde 6 beginnt	
ANZAHL PHASEN BIS SPIELENDE	
1X TRANSAKTIONSPHASE	
1X PRODUKTIONSPHASE	
0X KONFLUENZPHASE	
1X FINALE KONFLUENZ	

VARIANTEN

HANDICAP

Möchte man es einem Spieler einfacher oder schwerer machen – weil man damit unterschiedliches Können ausgleichen will – fügt man seinen Startressourcen 1 kleinen Würfel seiner Wahl entweder hinzu oder nimmt ihn weg.

NOCH PRÄZISERE SIEGPUNKTBERECHNUNG

Es ist möglich, in der **Finalen Konfluenz** noch präziser die übrigen Ressourcen in Siegpunkte zu tauschen. Dabei splittet man 1 Siegpunkt in 12/12 und jeder kleine Würfel ist so 2/12 Siegpunkte wert, jeder große 3/12, und jedes Oktagon 6/12 Siegpunkte. So erhält man eine sehr präzise Siegpunktzahl, aber das ist sehr aufwändig und dauert lange. Wir empfehlen, dies daher nur nach ausdrücklichem Wunsch zu machen und nicht bei jedem Gleichstand.

*Frosted Games bedankt sich bei den folgenden 3 tapferen Testern, die über Wochen hinweg bei der Überarbeitung für die deutsche Version von Siderische Konfluenz unabkömmlich waren:
Timm Bugla, Timo Hörtig und Maximilian Kosseytorz. Außerdem gilt erneut Sven Hermann großer Dank für das tolle Korrektoral!*

IMPRESSUM

Autor: TauCeti Deichmann
Illustrationen: Kwanchai Moriya, Nakarin Sukontakorn
Grafikdesign: Errick Dadisman

Layout: Patricia Rodriguez, Daniel Solis
Weitere Bilder: Shutterstock
DEUTSCHE AUSGABE
Grafikdesign: Chris Conrad
Redaktion: Benjamin Schönheiter
Realisation: Matthias Nagy

© 2021 Frosted Games, Matthias Nagy, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland,
unter der Lizenz von WizKids/NECA LLC. WizKids and related marks and logos are
trademarks of WizKids.

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

Vertrieb:
Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3,
61169 Friedberg,
Deutschland.