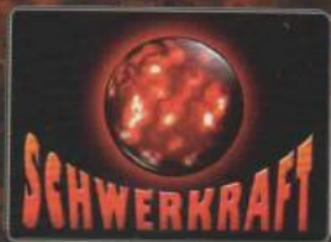


**SPIELREGELN**

*winziges*

# **WELTALL**



Impressum:  
Schwerkraft-Verlag  
Carsten Reuter  
Humboldtstr. 37A  
47441 Moers  
[www.Schwerkraft-Verlag.de](http://www.Schwerkraft-Verlag.de)

## VORWORT

Irgendwo in den Tiefen des Weltalls schwebt eure Galaxie, überbevölkert und darauf hoffend, sich über die intergalaktischen Planeten ausbreiten zu können. Ihr werdet eure Flotte ausbauen, euren Einfluss vergrößern und Planeten im Zuge der intergalaktischen Eroberung kolonisieren. Allerdings seid ihr nicht das einzige Imperium, das sich auszubreiten versucht. Opportunistische Rivalen aus anderen Galaxien expandieren genauso schnell wie ihr und selbst das gesamte, riesige Universum scheint nicht groß genug für alle. Wer seine Flotte mit kluger Strategie führt, die richtigen Planeten auswählt und seine Gegner austrickst, kann den Kosmos kontrollieren und seine Rivalen hinter sich auf wertlosen Felsbrocken zurücklassen.

## SPIELZIEL

Galaktische Imperien wetteifern darum, kürzlich entdeckte Planeten zu kolonisieren. Die Spieler verdienen **Siegpunkte** (🎯), indem sie Planeten kolonisieren und die Entwicklungsstufe ihres Imperiums vorantreiben. Wer zum Spielende die meisten Siegpunkte hat, ist der neue intergalaktische Herrscher!

## SPIELMATERIAL



5 Galaxiekarten



1 Kontrolltafel



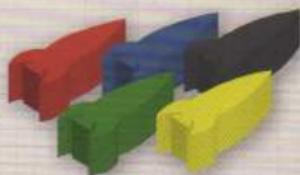
40 Planetenkarten



12 Geheimauftragskarten



7 Aktionswürfel



20 Raumschiffe



5 Imperiumsmarker



5 Energienmarker



5 Kulturmarker





## SPIELAUFBAU

1. Jeder Spieler wählt eine **Galaxiekarte** in seiner bevorzugten Spielerfarbe. Die Rückseiten der Galaxiekarten, die Schurkengalaxien, werden nur im Solospiel benutzt, das ab Seite 10 beschrieben wird.
2. Jeder Spieler nimmt **4 Raumschiffe** (ab jetzt nur noch **Schiffe** genannt), **1 Kulturmarker**, **1 Energiemarker** und **1 Imperiumsmarker** in seiner Farbe.
3. Die Spieler beginnen das Spiel mit **2 Schiffen**, die im Zentrum ihrer Galaxiekarte aufrecht stehen. Das sind die beiden Startschiffe jedes Spielers. Seine beiden anderen Schiffe setzt jeder Spieler auf die quadratischen Nummernfelder seiner Schiffsleiste.
4. Die Spieler kontrollieren ihre Kultur- und Energiestufen, indem sie ihre entsprechenden Marker auf die Ressourcenleiste ihrer Galaxiekarte stellen. Jeder Spieler beginnt mit **1 Kultur** und **2 Energie**.
5. Die Spieler kontrollieren die Entwicklungsstufe ihres Imperiums, indem sie ihren **Imperiumsmarker** auf die Imperiumsleiste ihrer Galaxiekarte stellen. Die Stufe des Imperiums bestimmt, wie viele Würfel und Schiffe der Spieler während seines Spielzuges benutzen kann. Die Stufe des eigenen Imperiums verschafft zudem Siegpunkte. Zu Beginn setzt jeder Spieler seinen Imperiumsmarker auf das erste, mit einem **Stern** markierte Feld seiner Imperiumsleiste.
6. Alle **Planetenkarten** werden gemischt. Dann werden davon 2 mehr als die Spieleranzahl gezogen und in einer Reihe offen in der Mitte der Spielfläche ausgelegt. In einem 5-Personen-Spiel werden allerdings nur 6 Karten gezogen! Diese Karten sind die neuentdeckten Planeten, die auf ihre Kolonisierung warten. *Beispiel: In einem 3-Personen-Spiel liegen beispielsweise 5 Karten offen auf dem Tisch aus.*
7. Die **Kontrolltafel** und die **7 Aktionswürfel** kommen auch auf die Tischmitte.
8. Jeder Spieler erhält verdeckt **2 zufällige Geheimauftragskarten**. Jeder Spieler wählt eine davon aus und schiebt sie verdeckt unter seine Galaxiekarte. Die andere legt jeder Spieler zurück in die Schachtel. Bis zum Spielende bleibt die gewählte Karte geheim.



## SPIELABLAUF

Ein Spieler wird als Startspieler ausgelost. Die Spieler führen Spielzüge aus, indem sie eine Anzahl Würfel werfen und aktivieren, die durch die Entwicklungsstufe (ab jetzt einfach nur Stufe genannt) ihres Imperiums bestimmt ist. Das Spiel geht reihum im Uhrzeigersinn, bis ein Spieler **21 Siegpunkte** erzielt hat. Anschließend wird die laufende Spielrunde bis zum Startspieler (der nicht mehr an die Reihe kommt) noch zu Ende gespielt.

Maßgebend ist die Imperiumsleiste des aktiven Spielers. Er nimmt zu Beginn seines Spielzugs so viele Würfel, wie es der Stufe seines Imperiums entspricht und würfelt sie. *In seinem ersten Spielzug hat der Startspieler z. B. 4 Würfel und 2 Schiffe.* Die Würfelergebnisse bestimmen die Aktionen, die der Spieler ausführen kann. Er kann die Würfel in beliebiger Reihenfolge aktivieren. **In einem Spielzug müssen nicht unbedingt alle Würfel aktiviert werden.**



## WÜRFEL AKTIVIEREN

Um die Aktion eines Würfelergebnisses zu nutzen, legt der Spieler den Würfel auf den von links ersten freien Platz des Steuerpults der Kontrolltafel und führt die entsprechende Aktion aus. Ein Würfel kann in jedem Spielzug genau einmal benutzt werden, anschließend bleibt er auf dem Steuerpult liegen.

## ERNEUT WÜRFELN

Jederzeit während des eigenen Spielzugs kann ein Spieler beliebig viele seiner noch nicht aktivierten Würfel erneut werfen. Die **erste Wurfwiederholung ist kostenfrei**. Jede weitere Wurfwiederholung beliebig vieler nicht aktivierter Würfel kostet **1 Energie** (☛).



## EINEN ANDEREN SPIELER KOPIEREN

Nachdem ein Spieler in seinem Spielzug einen Würfel aktiviert hat, haben alle anderen Spieler kurz Gelegenheit, zu entscheiden, ob sie diese Aktion kopieren wollen. Um eine Aktion zu kopieren, muss ein Spieler **1 Kultur** (🏛️) verbrauchen; er kann dann die Würfelaktion des aktiven Spielers sofort kopieren. Jeder Spieler darf jeden Würfel höchstens einmal kopieren. Falls mehrere Spieler die gleiche Aktion kopieren möchten, tun sie das im Uhrzeigersinn, mit dem Spieler links vom aktiven Spieler beginnend.

### Würfelaktionen:



### EIN SCHIFF BEWEGEN

Der Spieler bewegt eins seiner Schiffe von dessen aktuellem Planeten oder Galaxie zu einem anderen Planeten. Bei der Ankunft an einem Planeten hat ein Schiff **eine** von zwei Möglichkeiten:

#### 1. Landung auf der Oberfläche des Planeten

Wenn ein Schiff auf der Oberfläche eines Planeten landet (aufrecht stehend), kann der Spieler sofort die genannte Aktion ausführen.

#### 2. Umkreisung des Planeten im Orbit

Wenn das Schiff den Planeten im Orbit umkreist, legt der Spieler sein Schiff flach auf die Startposition der **Kolonieleiste** der Planetenkarte. Das Symbol am Ende der Leiste gibt an, mit welcher Aktion das Schiff auf der Leiste vorgeschoben werden kann: **Diplomatie** oder **Wirtschaft**. Der erste Spieler, der das Ende einer Kolonieleiste erreicht, hat diesen Planeten kolonisiert.



### Allgemeine Bewegungsregeln:

- Bei einer Bewegung muss der Planet gewechselt werden. Ein Schiff kann nicht von der Planetenoberfläche auf die Kolonieleiste desselben Planeten bewegt werden oder umgekehrt.
- Ein Spieler kann Schiffe auf der Oberfläche und der Kolonieleiste eines Planeten haben.
- Ein Spieler kann nur ein Schiff auf jeder Kolonieleiste haben.
- Ein Spieler kann nur ein Schiff auf jeder Planetenoberfläche haben.
- Schiffe verschiedener Spieler können auf demselben Feld der Kolonieleiste oder der Planetenoberfläche sein. Wenn ein Schiff zu irgendeinem Zeitpunkt des Spiels **zurückbeordert** wird, stellt der Besitzer es wieder auf seine Galaxiekarte.
- Ein Spieler kann sein Schiff von einem Planeten zurück auf seine Galaxiekarte bewegen. In einer Galaxie können mehrere Schiffe landen.
- Ein Spieler darf nie auf der Galaxiekarte oder einer Kolonie eines anderen Spielers landen.

## RESSOURCEN ERHALTEN



Energie



Kultur

Planeten können zwei verschiedene Arten von Ressourcen produzieren: **Energie** und **Kultur**. Durch die Aktivierung eines Würfels „Ressourcen erhalten“ erhält der Spieler 1 Ressource der angezeigten Art für jedes eigene Schiff, das auf Planeten mit dem entsprechenden Symbol gelandet ist oder sie umkreist. Jedes Schiff auf der eigenen Galaxiekarte generiert 1 Energie. *Im rechten Beispiel erhält der Spieler 2 Kultur von diesem Planeten, wenn er einen Würfel „Kultur erhalten“ aktiviert (1 für das umkreisende + 1 für das gelandete Schiff).*





Der Spieler rückt den Kultur- bzw. Energiemarker auf seiner Galaxiekarte entsprechend der erhaltenen Menge vor. Von jeder Ressource kann ein Spieler **maximal 7** haben. Falls ein Spieler die gesamten Ressourcen einer Art verbraucht, nimmt er den Marker einfach von seiner Galaxiekarte herunter, bis er wieder neue erhält.

## KOLONIE AUFBAUEN



Diplomatie



Wirtschaft

Wenn Schiffe einen Planeten umkreisen, arbeiten sie daran, ihn zu kolonisieren. Dazu werden sie auf der Kolonieleiste vorgeschoben. Je nach Planetentyp geschieht das durch **Diplomatie** oder **Wirtschaft**. Das Symbol auf dem letzten Feld der Kolonieleiste gibt Auskunft darüber, was erforderlich ist. Der Spieler muss einen entsprechenden Würfel aktivieren, um eins seiner Schiffe auf einer Kolonieleiste um ein Feld vorzuschieben.





## Planeten kolonisieren:

Sobald ein Schiff das Diplomatie- oder Wirtschaftssymbol am Ende einer Kolonieleiste erreicht, hat dieser Spieler den Planeten kolonisiert! Alle anderen Schiffe auf dieser Planetenkarte kehren auf die Galaxiekarte ihres Besitzers zurück.

Der Spieler nimmt die Planetenkarte und schiebt sie als neue Kolonie so unterhalb des Aktionsbereiches seiner Galaxiekarte, dass Text und Siegpunktwert der Planetenkarte sichtbar bleiben. Dann gibt er seine aktuelle Anzahl an Siegpunkten bekannt. **Anschließend wird eine neue Planetenkarte gezogen und auf den leeren Platz des soeben kolonisierten Planeten gelegt.**



## EINE KOLONIE NUTZEN

Die Aktivierung dieses Würfels erlaubt es, entweder die Aktion der Galaxiekarte oder einer der eigenen Kolonien auszuführen. Im Beispiel rechts kann der Spieler eine der drei aufgeführten Aktionen ausführen. *Zusätzliche Details der Planetenaktionen sind auf der Innenseite des Schachtelbodens zu finden.*



## Aktion der Galaxiekarte:

Rüste dein Imperium auf;  
verbrauche dafür  / .

Der Spieler verbraucht so viele seiner Ressourcen, wie die nächste Stufe seiner Imperiumsleiste anzeigt. Diese Kosten müssen entweder vollständig mit Energie oder vollständig mit Kultur bezahlt werden, **für diese Zahlung ist eine Kombination nicht möglich.** Um beispielsweise von Stufe 2 auf Stufe 3 aufzurüsten muss der Spieler entweder 3 Kultur oder 3 Energie zahlen.

Die Aufrüstung eines Imperiums erhöht seinen Siegpunktwert, wie auf der linken Leiste angegeben. Außerdem kann der Spieler gegebenenfalls mehr Würfel und mehr Schiffe nutzen. Wenn der Spieler ein Schiff hinzu erhält, setzt er es in die Mitte seiner Galaxiekarte. Er kann dieses Schiff noch in diesem Spielzug nutzen. Falls er einen Würfel hinzu erhält, kann er diesen erst in seinem nächsten Spielzug nutzen. Anschließend gibt er seine aktuelle Anzahl an Siegpunkten bekannt.

## WÜRFEL UMWANDELN

Der Umwandler auf der Kontrolltafel dient dazu, einen Würfel auf eine vom Spieler gewünschte Seite zu drehen. Um den Umwandler zu benutzen, legt der Spieler zwei beliebige nicht aktivierte Würfel auf die beiden Schächte des Umwandlers und dreht dann einen anderen nicht aktivierten Würfel auf eine Seite seiner Wahl. Das kann ein Spieler in seinem Spielzug genau einmal tun. Die beiden Würfel im Umwandler sind verbraucht und können weder aktiviert noch kopiert werden.



## ENDE EINES SPIELZUGS

Nachdem der aktive Spieler alle Würfel aktiviert hat, die er aktivieren möchte, ist sein Spielzug beendet. Die anderen Spieler haben noch kurz Gelegenheit, den letzten aktivierten Würfel zu kopieren. Der Spieler entfernt alle Würfel von der Kontrolltafel und sein linker Nachbar führt als nächster aktiver Spieler seinen Spielzug aus.



## SPIELENDENDE

Sobald ein Spieler mindestens **21 Siegpunkte** erreicht hat, wird das Spielende ausgelöst. Eventuelle Siegpunkte durch Geheimaufträge zählen für diese Spielendebedingung nicht mit! Die aktuelle Spielrunde wird komplett zu Ende gespielt, sodass alle Spieler gleich oft an der Reihe waren.



## GEHEIMAUFTRÄGE AUFDECKEN UND SCHLUSSWERTUNG

Nachdem der letzte Spieler seinen Spielzug beendet hat, decken alle Spieler ihre Geheimauftragskarten auf. Jeder Spieler, der das Ziel seines Geheimauftrages erreicht hat, erhält dafür die Bonuspunkte wie aufgeführt.



Jeder Spieler addiert die Siegpunkte seiner Kolonien, der Stufe seines Imperiums und, falls erfüllt, seines Geheimauftrages. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Spielsieger! Bei Gleichstand entscheidet, wer die meisten Kolonien besitzt. Falls dann noch Gleichstand herrscht, gewinnt derjenige mit der höchsten Stufe seines Imperiums. Sollte dann immer noch Gleichstand bestehen, gewinnt derjenige mit der größten Gesamtsumme an Ressourcen. Falls selbst dann noch Gleichstand herrscht, teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.

## DIE SCHURKENGALAXIE – REGELN FÜR DAS SOLOSPIEL

Aus den schwärzesten Tiefen des Universums taucht eine Schurkengalaxie aus dem Chaos auf. Seine unzivilisierten Bewohner kennen nur ein Ziel: alles Leben im Kosmos erobern. Die einzige Hoffnung für unsere Galaxie seid Ihr, Kommandant! Ihr allein müsst unser Imperium führen und unsere gesamte Kraft einsetzen, um die anstürmende Schurkenarmada zu besiegen. Falls Ihr scheitert, wird es nirgendwo zwischen all den Sternen einen sicheren Ort für uns geben.



Energie- und Kulturmarker neben die Galaxiekarte

Imperiumsmarker auf Stern der Imperiumsleiste

## SPIELAUFBAU

Die Spielvorbereitung entspricht der eines normalen Spiels zu zweit, mit folgenden Ausnahmen:

- Der Spieler wählt für seinen imaginären Gegner eine Schurkengalaxiekarte anstatt einer normalen Galaxiekarte.
- Die Schurkengalaxie beginnt das Spiel mit **null Energie** und **null Kultur**, aber mit allen **4 Schiffen** in der Mitte ihrer Galaxiekarte.
- Geheimauftragskarten werden im Solospiel nicht verwendet.

Der Spieler hat den ersten Spielzug. Er führt seine Spielzüge wie üblich aus, aber für die Schurkengalaxie gelten andere Regeln...

## SCHURKENAKTIONEN

Im Spielzug der Schurkengalaxie wird immer ein einzelner Würfel geworfen, einer nach dem anderen. Jeder Würfel wird auf das Steuerpult der Kontrolltafel gelegt und die entsprechende Aktion wird sofort ausgeführt. Dieser Vorgang wird fortgesetzt, bis alle zur Verfügung stehenden Würfel der Schurkengalaxie geworfen wurden.

Indem er **1 Energie** und **1 Kultur** verbraucht, kann der Spieler die Schurkengalaxie zwingen, einen **gerade gewürfelten** Würfel erneut zu werfen. Das kann er so oft tun, wie er noch genügend Ressourcen dafür besitzt.



Der Spieler kann einen gerade aktivierten Würfel der Schurkengalaxie **kopieren**, indem er **1 Kultur** verbraucht. Falls jedoch eine Würfelaktion von der Schurkengalaxie nicht ausgeführt werden kann (wie z. B. eine Bewegungsaktion ohne verfügbare Schiffe), wird der Würfel abgelegt und kann nicht kopiert werden. Die Schurkengalaxie kopiert nie die Aktionen des Spielers.



## EIN SCHIFF BEWEGEN

Falls noch mindestens ein Schiff auf der Schurkengalaxiekarte ist, wird es zu dem am weitesten links liegenden Planeten bewegt, der nicht von einem Schurkenschiff umkreist wird. Das Schiff wird auf die Kolonieleiste des Planeten gelegt. Ein Schurkenschiff landet nie auf der Oberfläche eines Planeten.



## KOLONIE AUFBAUEN

Bei einer Diplomatie- oder Wirtschaftsaktion werden **ALLE Schurkenschiffe**, die sich auf einer entsprechenden Kolonieleiste befinden, **um eins vorgeschoben**. Kolonisierte Planeten werden wie üblich als Kolonien unter die Schurkengalaxiekarte gelegt.



## RESSOURCEN ERHALTEN

Die Schurkengalaxie erhält Ressourcen wie ein realer Spieler, außer dass ihre eigene Galaxie Energie **und** Kultur produziert. Falls zum Ende ihres Spielzuges ein Ressourcenmarker die höchste Stufe erreicht hat, findet eine Sonderaktion statt:



- **Maximale Energie** - Die Schurkengalaxie rüstet ihr Imperium auf. Anschließend wird der Energiemarker auf null zurückgesetzt (neben die Galaxiekarte).
- **Maximale Kultur** - Die Kontrolltafel wird geleert. Die Schurkengalaxie führt sofort einen zusätzlichen Spielzug mit nur 3 Würfeln aus; diese Sonderaktionen können dabei nicht erneut ausgeführt werden. Anschließend wird der Kulturmarker auf null zurückgesetzt (neben die Galaxiekarte).



## EINE KOLONIE NUTZEN (ANGRIFF)

Ein  Würfelergebnis bedeutet für die Schurkengalaxie normalerweise einen Angriff gegen das Imperium des Spielers. Die jeweilige Aktion ist auf der Schurkengalaxiekarte genannt (es wird keine Aktion einer Kolonie genutzt) und richtet sich nach der Stufe des Schurkenimperiums. Es wird nur die Aktion der aktuellen Stufe ausgeführt. Falls die Aktion den Zusatz „*nur einmal je Spielzug*“ trägt, gelten weitere Aktionen „*Eine Kolonie nutzen*“ als unausführbar, der entsprechende Würfel wird abgelegt und kann nicht kopiert werden.

## ENDE DES SOLOSPIELS

Die Schurkengalaxie gewinnt das Spiel sofort, sobald sie mindestens **21 Siegpunkte** oder ihr Imperiumsmarker das **Totenkopffeld** der Imperiumsleiste erreicht hat. Der Spieler gewinnt sofort, sobald er mindestens 21 Siegpunkte hat.

