



Grundregeln: (S. x = ausführliche Regel auf Seite x der Regel)

- Macht erhalten: wenn Macht in 1: 1 -> 2, sonst 2 -> 3 (S. 9)
- Macht ausgeben: 3 -> 1 (Macht verbrennen: 2 -> 3 und 1 Macht aus 2 entfernen) (S. 9)

Spielvorbereitung:

- **Spielplan** wird aus 7 / 10 Raumsektoren aufgebaut (2 / 3 – 4 Spieler) (S. 4 / 19)
- **Forschungstableau** wird mit 6 zufälligen **Aufbautechnologien**, 9 Stapeln mit **Basistechnologien** beliebig verteilt und 1 zufälligen **Allianzmarker** ausgelegt (S. 5)
- **Wertungstableau** wird mit 6 **Runden-** und 2 **Schlusswertungsplättchen** ausgelegt (S. 5)
- Spielerzahl + 3 **Rundenbooster** werden ausgelegt (S. 5)
- Pro Spieler: 1 **Völkertableau** mit **Gebäuden**, so wie, **Credits-**, **Wissen-** und **Erz-Anzeiger** darauf, jeweils 1 **Markierungsstein** auf Feld 10 der Siegpunkteleiste und Level 0 der Forschungsleisten (ggfs. Level 1 auf Forschungsleiste und 1 Q.I.C) (S. 6)
- Ausgehend vom Startspieler jeweils 1 **Mine auf Heimatplanet** einsetzen, dann in umgekehrte Reihenfolge **noch 1 Mine** einsetzen und **Rundenbooster** wählen (S. 7 / 18)

Spielablauf:

Spiel verläuft über **Runden** mit 4 Phasen:

- **Einkommen:** Spieler erhalten alles was mit einer Hand markiert ist (S. 10)
- **Gaia-Phase:** Macht grüner Bereich -> 1, Planeten mit Gaiaformer -> Gaiaplanet (S. 10)
- **Aktionen:** Reihum führen die Spieler 1 Aktion aus:
 - **Mine errichten:** ggfs. Q.I:C abgeben für Reichweite +2, bei normalem Planet: ggfs. Erz abgeben pro Terraforming-Schritt, bei Gaiaplanet: Q.I.C abgeben, Kosten für Mine zahlen und bauen (S. 11)
 - **Gaia-Projekt starten:** Macht von irgendwo in grünen Bereich, ggfs. Q.I.C abgeben für Reichweite +2, Gaiaformer einsetzen (S. 12)
 - **Gebäude aufwerten:** Kosten zahlen (Handelszentrum 3 Gold wenn in Reichweite ≤ 2 zu Mitspieler), neues Gebäude errichten, altes zurück (S. 13)
bei Forschungslabor oder Akademie: Technologie nehmen
 - **Basistechnologie:** direkt unter Technologieleiste, dort aufsteigen, sonst irgendwo (für Level 0 Allianzmarker auf rote Seite drehen)
 - **Aufbautechnologie:** Basistechnologie überdecken, Allianzmarker drehen)
 - **Allianz gründen:** wenn Gebäude 7 Macht wert, ggfs. mit Satelliten verbinden (1 Macht entfernen), Allianzmarker mit grüner Seite nehmen (S. 14)
 - **Forschungsfortschritt:** für 4 Wissen in einer Technologie aufsteigen (S. 15)
 - **Macht / Q.I.C – Aktionen:** Macht / Q.I.C ausgeben, Aktion abdecken und ausführen (S. 15)
 - **Sonderaktionen:** Aktion abdecken und ausführen (S. 16)
 - **Passen:** ggfs. Wertung, Rundenbooster tauschen auf gepasst drehen (S. 16)
- **Rundenende:** Aktionsfelder leeren, Rundenbooster drehen, Rundenwertungsplättchen ablegen

Machtgewinn: Immer wenn Mitspieler in Reichweite ≤ 2 baut oder aufwertet, Macht entsprechend höchsten Gebäude in der Nähe kostet Siegpunkte = Machtzuwachs -1 (S. 16)

Freie Aktion: Jederzeit freie Aktionen auf Völkertableau nutzen (S. 17)

Rundenwertungsplättchen: immer bei Aktion gemäß Plättchen, Punkte erhalten (S. 24)

Spielende:

Spieler erhalten Punkte für: **Schlusswertungsplättchen**, 4 Punkte pro **Technologie** auf Level ≥ 3, 1 Punkte pro 3 **Credits / Wissen / Erz**. Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt