

Spielziel/-ende

Inthronisierung auf *Mecatol Rex*. Der Spieler, der durch das Erfüllen *öffentlicher* und/oder *geheimer Ziele* als Erster den 10ten Siegpunkt erlangt, macht seine Rasse zur bestimmenden Macht im *TI-Universum*, und beendet sofort das Spiel (in der Statusphase oder bei Ausführung der Primärfähigkeit der *Imperial-Strategiekarte*).

Er kann das Spiel auch siegreich beenden, indem er als Erster die Anforderungen der Karten '*Supremacy*' oder '*Domination*' erfüllt, sofern diese offen ausliegen.

Das Spiel endet vorzeitig, wenn während der Ausführung der Primärfähigkeit der *Imperial-Strategiekarte* das '*Imperium Rex*'-Ziel vom Kartenstapel gezogen wird. Gewinner ist dann der Spieler mit den meisten Siegpunkten (ohne die 2 Siegpunkte für den gerade aktiven Spieler). Bei Gleichstand entscheidet die größere Zahl *gelöster Ziele*, dann *kontrollierter Planeten*, dann *ungenutzter CCs*, dann *aller CCs* auf dem Rassenbogen; sonst gilt ein Unentschieden.

Spielrunde ↷**Strategiephase**• *Strategiekarten wählen*

Jeder Spieler (beginnend mit dem *Speaker*, danach im Uhrzeigersinn) wählt eine *Strategiekarte*. Dies bestimmt seine *Primärfähigkeit* (P) und die Spielerreihenfolge. *Sekundärfähigkeiten* (S) kosten i.A. 1 *Command Counter* (CC):

1 **Initiative** Spieler ist sofort *Speaker*; Sekundärfähigkeiten kosten ihn keine CC. (Nicht 2x in Folge wählbar!)

2 **Diplomacy** P> Gegenseitige *Aktivierungssperre* für Systeme, welche gegnerische Einheiten enthalten.

S> Auffrischen von bis zu 2 eigenen erschöpften Planeten (das Heimatsystem ausgenommen).

3 **Political** P> 3 *Action-Karten* + 1 CC; Vorlesen der obersten *Politikkarte* (s. S.23 zur Wahl-, Pro/Contra- oder Gesetz-Abstimmung); Nächste aus 3 *Politikkarten* festlegen. S> 1 *Action-Karte*.

4 **Logistics** P> 4 CC. S> 1 CC für je 3 auszugebende (!) *politische Einflusspunkte* (kostet keinen CC!).

5 **Trade** P> a) 3 *Trade Goods* + Einnahmen aus *Handelsabkommen*; Neue *Handelsabkommen* zulassen.

P> b) Alle *Handelsabkommen* aufheben. S> Einnahmen aus (alten) *Handelsabkommen*.

6 **Warfare** P> Rücknahme eines *Aktivierungs-CC* in den *Command Pool*. S> '*Patrouillenflug*': Bewegung von bis zu 2 bel. eigenen *Cruisern/Destroyern* in ein oder zwei jeweils benachbarte, *leere* (keinerlei Einheiten, kein Heimat-/Spezialsystem), aus Nachschub zu aktivierende Systeme.

7 **Technology** P> 1 kostenloser *Technologiefortschritt*. S> Erwerb eines *Technologiefortschritts*.

8 **Imperial** P> *Öffentliche Zielkarte* aufdecken; 2 Siegpunkte. S> Produktion in einem bel. eigenen System.

Je *Bonus Counter* auf gewählter *Strategiekarte* wird sofort 1 *Trade Good* oder 1 CC auf dem Rassenbogen *platziert*.

• *Bonus Counter verteilen*

Auf jede übrig gebliebene *Strategiekarte* wird ein *Bonus Counter* gelegt.

Aktionsphase ↷

In Spielerreihenfolge pro Spielerzug je eine aus drei verschiedenen Aktionen (♦), solange bis alle Spieler passen (↷).

♦ *Strategische Aktion*

Der aktive Spieler führt die Primärfähigkeit seiner *Strategiekarte* aus.

Im Uhrzeigersinn dürfen die anderen Spieler gegen einen *Strategy-CC* die zugehörige Sekundärfähigkeit 1x nutzen. Die benutzte *Strategiekarte* wird inaktiviert.

♦ *Transferaktion*

– *Aktivierung zweier benachbarter Systeme*

Platzieren eines *Command-CC* und eines *Nachschub-CC* in die benachbarten Systeme, die beide mindestens eine eigene Einheit enthalten müssen, jedoch keine fremde (inkl. *Ground Forces* und *PDS*) enthalten dürfen.

~ *Schiffsbewegung zwischen den Systemen*

Schiffe dürfen zwischen den Systemen bewegt werden und dabei unselbständige Einheiten transportieren.

~ *PDS-Feuer*: Fremde *PDS* in Reichweite dürfen auf die Flotte in jeweils einem der Systeme feuern.

~ *Planetare Landungen*: *Ground Forces* und *PDS* dürfen auf eigenen Planeten abgesetzt werden.

~ *Produktion*

Produktion von Einheiten in eigenen *Space Docks* in einem der Systeme.

Aufbau eines *Space Docks* in einem der Systeme.

♦ *Taktische Aktion*

– *Aktivierung eines Systems*

Platzieren eines *Command-CC* in das Zielsystem (das noch keinen eigenen CC enthalten darf!).

~ *Schiffsbewegung in das System*

Bewegung eigener Schiffe aus nicht aktivierten Systemen in das aktivierte System entsprechend der jeweiligen Reichweiten. *Fighters*, *Ground Forces* und *PDS* werden von *Carriern/War Suns* transportiert. *Ground Forces* und *PDS* können in jedem nicht zuvor aktivierten System der Flugstrecke aufgenommen werden, sofern dort keine fremden Schiffe sind. Systeme mit fremden Schiffen (ausgenommen *Fighters*!) dürfen nicht durchfliegen werden. *Asteroidenfelder* können nur mit der '*Anti-Mass Deflector*'-Technologie durchfliegen (nie besetzt) werden. *Nebel* können nie durchfliegen, nur betreten werden. Beim Verlassen beträgt die Reichweite aller Schiffe nur 1.

Der Verteidiger eines Nebels erhält +1 auf seine *Raumkampfwürfe*. *Supernovae* sind unpassierbar.

Systeme mit gleichlautenden *Wurmlöchern* gelten als benachbart. (Dies gilt nicht für *PDS-Feuer*!)

~ [opt.] *Probing*: Erforschung von *Domain Countern* (s. *Distant Suns*)

♦ *Taktische Aktion (Fortsetzung)*

~ PDS-Feuer

Fremde PDS in Reichweite (*'Deep Space Cannon'*) dürfen je einmal auf die Schiffe des aktiven Spielers im aktivierten System feuern: $W10 \geq 6 \rightarrow 1$ Verlust (bzw. bei Dreadnoughts/War Suns $\rightarrow 1$ Schaden).

Danach dürfen eigene PDS in Reichweite auf fremde Schiffe im aktivierten System feuern.

~ Raumkampf

Wenn eigene und fremde Schiffe (einschl. Fighter) im System sind, muss gekämpft werden, bis nur noch eine Seite Schiffe im System besitzt (oder u.U. niemand).

• *Destroyer Anti-Fighter Sperrfeuer*

Jeder Destroyer feuert $2W10 \geq 9$ (=Destroyer-Kampfwert) und zerstört mit jedem Treffer 1 Fighter.

• [opt.] *Fighter-Ansturm gegen War Suns* (s. *Sabotage Runs*)

• *Raumkampfunden* ↷

~ Ggf. verbindliche Ankündigung eines Rückzugs (erst Angreifer, dann Verteidiger, nie beide)

– Kampfwürfelwurf: (beide Spieler gleichzeitig) $1W10$ pro Schiff, $3W10$ pro War Sun, Treffer summieren.

– Verluste: Eigene Schiffe entfernen bzw. Dreadnoughts/War Suns umlegen entsprechend der Treffersumme.

~ Ausführung des Rückzugs: Gesamte Flotte in ein benachbartes und aktiviertes System ohne fremde Schiffe.

(Nicht zulässig, wenn der Gegner zwischenzeitlich vernichtet ist. *Fleet Supply*-Maximum einhalten!)

~ Planetare Landungen

Neutrale oder fremdkontrollierte Planeten ohne verteidigende Ground Forces können kampfflos von eigenen Ground Forces übernommen werden. (Ohne Ground Forces landende PDS würden jedoch zerstört!)

• Platzieren der mitgeführten Ground Forces (*) und ggf. PDS auf dem/den Planeten.

• [opt.] (*) *Kolonisierung*: Aufdecken und Auswirkungen eines *Domain Counters* (s. *Distant Suns*)

~ Invasionskampf

Auf jedem Planeten, auf dem eigene und fremde Ground Forces stehen, müsse diese einen Kampf austragen, bis eine Seite vernichtet ist. Die PDS der unterlegenen Partei und im Falle des Verteidigers auch dessen Space Dock werden zerstört. (Bei beidseitiger Vernichtung behält der Verteidiger hingegen Kontrolle und *Einheiten*.)

• [opt.] *Razing*: Auslöschung von *Domain Countern* mit War Sun/Dreadnought (s. *Distant Suns*)

• *Bombardements*

Dreadnoughts bombardieren mit $W10 \geq 5$ fremde Ground Forces (je 1x pro System und Dreadnought), sofern eigene Ground Forces gelandet sind und kein fremdes PDS vorhanden ist (Planetenschild!).

War Suns dürfen mit $3W10$ bombardieren, unabhängig von diesen Bedingungen.

• *PDS-Feuer*

Jedes PDS des Verteidigers vernichtet mit $W10 \geq 6$ (=PDS-Kampfwert) eine einfallende Ground Force.

• *Invasionskampfunden* ↷

– Kampfwürfelwurf: (beide Spieler gleichzeitig) $W10 \geq 8$ pro Ground Force, Treffer summieren.

– Verluste: Eigene Ground Forces entsprechend der Treffersumme entfernen.

~ Übernahme der *Planetenkarte* im Status 'exhausted', falls die Kontrolle über einen Planeten erlangt wurde.

~ Produktion

Produktion von *Einheiten* im aktiven System in eigenen Space Docks. Max. (*Ressourcenanzahl*_des_Planeten + 2) *Einheiten* je Space Dock. Mit derselben Ressource darf nicht 1 Fighter und 1 Ground Force produziert werden.

Befinden sich fremde Schiffe im System, dürfen keine Schiffe produziert werden (nur PDS und Ground Force).

Bodeneinheiten werden auf dem Planeten, *Schiffe* im Raum erstellt. Ein Planet fasst zu jeder Zeit max. 2 PDS.

Aufbau eines Space Docks an einem Planeten ohne Space Dock, sofern dieser über die gesamte Runde kontrolliert wurde und nur ohne fremde Schiffe im System (Kosten: 4 Ressourcen; Einheitenproduktion ab nächster Runde).

<i>Einheiten:</i> Carrier 4 (3) 9 1, Destroyer 8 (1) 9 2, Cruiser 8 (2) 7 2, Dreadnought 5 (5) 5 1, War Sun 2 (12) 3x3 1, [Anzahl (Kosten) Kampf Reichweite] Space Dock 3 (4) - -, PDS 6 (2) 6 -, Ground Force 12+ (½) 8 -, Fighter 10+ (½) 9 -

❖ *Passen*

Ein Spieler darf erst *passen*, wenn er seine *Strategische Aktion* ausgeführt hat (Ausnahme: *Initiative*). Danach darf er in dieser Runde nur noch an Sekundarfähigkeiten partizipieren. Tipp: *Strategiekarte* nach Pass auf Kopf drehen.

Statusphase

• *Qualifikation für öffentliche/geheime Ziele*

In Spielerreihenfolge reklamieren und beweisen die Spieler die Erfüllung eines öffentlichen Ziels und/oder ihres geheimen Ziels, legen einen *Control Marker* auf die *Zielkarte* und setzen ihren *Marker* auf der *Siegpunktleiste* weiter. Bedingung hierfür ist jedoch, dass der Spieler alle Planeten seines Heimatsystems kontrolliert! (Eine vorzeitig aufgedeckte geheime Zielkarte wird ersatzlos aus dem Spiel genommen.)

• *Reparatur beschädigter Schiffe*

Beschädigte Dreadnoughts und War Suns werden kostenfrei wieder aufgerichtet.

• Entfernen der *Command Counter* vom Spielbrett (zurück in den Nachschub).

• 'Exhausted' *Planetenkarten* auffrischen.

• Erhalt von 1 *Action-Karte* & 2 *CC*.

• Neuorganisation der *CC-Bereiche*.

• Rückgabe der *Strategiekarten*.

Nicht länger benötigte Einheiten dürfen zu einem beliebigen Zeitpunkt dieser Phase verschrottet werden.

Handelsabkommen können unilateral (außer mit der *Hacan-Rasse*) aufgekündigt werden.

Spielvorbereitung

1. Zufällige Vergabe der *Heimatsysteme* mit *Rassenbogen*, *Control Markern*, *Handelskarten* und *Command Countern*.
2. *Einheiten* und *Technologiekarten* einer Farbe passend den Spielern zuteilen.
3. *Action-Karten* und *Politikkarten* mischen und mit *Supplement Countern* im gemeinsamen Spielbereich (gSb) ablegen.
4. *Planetenkarten* der Heimatsysteme aufgedeckt in die Spielerbereiche (Sb) legen, Rest in den gSb.
5. *Trade Goods* in den gSb.
6. *Strategiekarten* von 1 bis 8 in den gSb.
7. Zielkartenstapel:
 - Eine *geheime Zielkarte* an jeden Spieler verdeckt ausgeben.
 - Von den 10 *Stufe II-Zielkarten* die 'Game Over'-Karte und 3 weitere zufällig ziehen und mischen.
 - 6 der 10 *Stufe I-Zielkarten* zufällig ziehen, mischen und oben auf die 4 vorbereiteten *Stufe II-Karten* legen.
 - Alle überzähligen Karten unbesehen in die Schachtel zurücklegen.
8. *Siegpunkteleiste* (10 Siegpunkte) in den gSb mit je einem *Control Marker* aller Spieler auf Position 0.
9. Galaxie aufbauen (**6 Spieler-Partie**, vgl. S.8. Für 3-5 Spieler siehe S.31f bzw. weiter unten.):
 - 'Mecatol Rex'-Hexagon in die Tischmitte legen.
 - *Speaker* zufällig bestimmen.
 - Der *Speaker* verteilt je 5 *Systeme* verdeckt an jeden Spieler und legt die restlichen 2 unbesehen beiseite.
 - Die Spieler wählen (der *Speaker* als erster) eine Seite von 'Mecatol Rex' als Bezugspunkt für ihr *Heimatsystem*.
 - Reihum und in wechselnder Umlauforientierung wird die Galaxie systemweise von innen in 3 Ringen aufgebaut:
 - > Das *Heimatsystem* wird im Ring 3 angedockt, sobald ein Nachbarsystem passend ausliegt (kein eigener Zug).
 - > *Spezialsysteme* (roter Rand) dürfen nicht an ein *Spezialsystem* angelegt werden, außer es geht nicht anders.
 - > Hat ein Spieler ein *System* ohne Planet gelegt, muss er danach eines mit legen, außer er hat kein solches mehr.
10. *Indiv. Starteinheiten* gemäß *Rassenbogen* auf Planeten setzen und *Anfangstechnologiekarten* in Sb's aufdecken.
11. Aus seinem Nachschub legt jeder Spieler 2 *CC* in den *Strategy Pool*, 3 *CC* in *Fleet Supply*, 3 *CC* in *Command Pool*.

3 Spieler-Partie

- Galaxieaufbau gemäß S.32. Aussortieren von 3 leeren, 1 Asteroiden- und 4 zufälligen Systemen. 8 Sys./Spieler.
- Strategiephase: Jeder Spieler wählt insg. 2 Strategiekarten in zwei Umläufen, die er später beide spielen muss.

4 Spieler-Partie

- Strategiephase: Jeder Spieler wählt insg. 2 Strategiekarten in zwei Umläufen, die er später beide spielen muss.

5 Spieler-Partie

- Galaxieaufbau mit 31 Systemen. Verdecktes Platzieren von 1 zufäll. System neben *Mecatol Rex*. 6 Sys./Spieler.
- Spieler 1 und 4 erhalten zu Beginn 4 *Trade Goods*, Spieler 5 erhält 6 als Ausgleich für die engere Nachbarschaft.

Spielprinzipien

Die Anzahl der *CC* im **Fleet Supply** bestimmt die maximale **Flottengröße** (ohne Fighter) pro System. Überzählige Schiffe sind sofort dem Nachschub zuzuführen. Die Flottenanzahl ist dagegen nicht begrenzt.

Fighter müssen von Space Docks (3), Carriern (max. 6, je nach Beladung mit PDS und Ground Forces) oder War Suns (max. 6, dito) unterhalten werden, um nicht der sofortigen Vernichtung anheim zu fallen. Ausnahme: Während eines Raumbkampfes darf die zulässige Fighter-Kapazität bis zum Ende der Schlacht überschritten werden.

Man darf max. 7 **Action-Karten** auf der Hand haben. Bei jedem Überschreiten ist die überzählige sofort abzuwerfen. Möchte ein Spieler eine *Action-Karte* spielen, dürfen auch andere Spieler sich ausdrücklich anschließen (Ausnahme: 'Sabotage' erfordert keine Ankündigung). Die Karten werden in Spielerreihenfolge (oder ggf. beginnend mit dem *Speaker* und weiter im Uhrzeigersinn) ausgeführt. Je Runde darf die gleiche *Action-Karte* nicht auf dieselbe Einheit und/oder Situation angewendet werden.

Von einem Planeten können immer nur entweder die **Ressourcen** (links, grün) oder der **politische Einfluss** (rechts, braun) und nur im vollen Umfang ausgebeutet werden. Bezahlt wird immer die Gesamtsumme einer Aktion unter Einsatz beliebiger eigener Planeten, die noch nicht erschöpft ('exhausted') sind.

Trade Goods können als Ersatz für *Ressourcen* oder *politischen Einfluss* genutzt werden. Sie dürfen zu jeder Zeit an andere Spieler als Bestechungsgeld oder milde Gabe etc. abgegeben werden.

Vor **Abstimmungen** wird zunächst diskutiert und bestochen (ohne Bindung an eine Zusage!) und danach gibt jeder Spieler – beginnend links vom *Speaker* – entweder alle seine verfügbaren Stimmen (entsprechend dem *politischen Einfluss* aller nicht erschöpften Planeten, Minimum 1) oder keine ab. Planeten werden dadurch nicht erschöpft. *Trade Goods* erhöhen nicht die Stimmzahl. Der *Speaker* löst jedes Unentschieden auf (auch wenn sich alle enthielten).

Technologiefortschritte kosten – erworben mit der Sekundärfähigkeit der *Technology*-Strategiekarte – 8 *Ressourcen* abzüglich aller kontrollierten **Technologiespezialitäten** der gleichen Farbe auf nicht erschöpften Planeten. Die Primärfähigkeit 7 spendiert einen kostenlosen *Fortschritt*. In jedem Fall müssen die Vorbedingungen vorliegen.

Handelsabkommen müssen vom aktiven Spieler der *Trade*-Strategiekarte bestätigt werden, damit sie wirksam werden. Aus neu geschlossenen *Abkommen* können in der selben Aktion noch keine Einnahmen erzielt werden. Zwischen zwei Spielern darf max. ein *Abkommen* zur Zeit bestehen. Ein *Abkommen* wird **automatisch aufgehoben** (auch mit der *Hacan*-Rasse), wenn beide Spieler einen Raum- oder Invasionskampf austragen (auch bei kontrollierten Planeten ohne verteidigende *Einheiten*; nicht bei reinem PDS-Feuer).

Wenn der **Vorrat** an Einheiten oder Markern **aufgebraucht** ist, können selbige solange nicht hergestellt oder erhalten werden, bis wieder welche frei geworden sind (ausgenommen *Bonus Counter*, *Control Marker*, *Supplement Counter*).

Spieloptionen

The long War

Längeres Spiel (9..14 Spielrunden):

- Siegpunkteleiste auf die Seite mit 14 Siegpunkten drehen.
- Von den 10 Stufe_II-Zielkarten die 'Game Over'-Karte und 5 (statt 3) weitere zufällig ziehen und mischen.
- 8 (statt 6) der 10 Stufe_I-Zielkarten zufällig ziehen, mischen und oben auf die 6 Stufe_II-Karten legen.

Langes Spiel (14 Spielrunden):

- Zielkartenstapel wie oben, jedoch ohne die 'Game Over'-Karte
- Das Spiel endet mit der Statusphase der Runde, in der die letzte Zielkarte aufgedeckt wird.

Age of Empire

Offene Zielkarten:

- Der Zielkartenstapel wird bei Spielbeginn bis hin zur 'Game Over'-Karte aufgedeckt (7..10 Karten).
- Die Rundenanzahl entspricht der Zielkartenanzahl (Rundenmarker auf Zielkarten vorrücken).
- Ein erfülltes Ziel kann von einem Spieler in beliebiger Runde reklamiert werden.

Distant Suns

Gefahren und Belohnungen der Raumerkundung und Kolonisierung:

- Vor **Spielbeginn** setze je 1 *Domain Counter* verdeckt auf jeden neutralen Planeten (Ausnahme: *Mecatol Rex*).
- Während der **Planetaren Landungen** wird ein *Domain Counter (DC)* aufgedeckt, nachdem alle gewünschten Ground Forces abgesetzt wurden. Das jeweilige Ereignis (s. Rückseite der Spielregel) wird sofort ausgeführt.
- Bei Erlangung der Planetenkontrolle ohne Einsatz von Ground Forces wird der *DC* wirkungslos entfernt.
- **Erforschung:** Direkt nach der Schiffsbewegung einer *Taktischen Aktion* darf der Spieler alle *DC* des aktivierten Systems geheim ansehen, sofern er mind. 1 Fighter im System hat. Er darf im gleichen Zug jedoch dort keine Ground Forces mehr platzieren. *Erforschung* der 'Lazax Survivors': 1 Siegpunkt + 3 Action-Karten.
- **Auslöschung:** Während des Invasionskampfes kann eine War Sun/Dreadnought 1 unaufgedeckten *DC* des aktivierten Systems wirkungslos entfernen, darf dann aber kein Bombardement mehr durchführen. Bei $W10=8..9$ Verlust von 3 Action-Karten, $W10=10$ zudem Erschöpfung aller Planeten. *Auslöschung* der 'Lazax Survivors': Verlust/Erschöpfung aller Action-Karten, Trade Goods, Planeten und Ausschluss bei nächster Abstimmung.

Leaders

Jede Rasse besitzt 3 außergewöhnliche Persönlichkeiten (*Leader*) mit hilfreichen Eigenschaften für den Verteidiger (P>) oder Angreifer des Planeten (>P) oder das Schiff (S)/Flotte (F), auf dem der *Leader* sich befindet:

Scientist P> Vorhandene *Technologiespezialität* spart 2 Ressourcen (statt 1); P> Space Dock kostet nur 2; P> +1 für PDS auf alle W10; P> PDS-Planetenschild ist auch gegen War Sun effektiv.

Diplomat P> Kann eine feindliche planetare Landung eine Runde lang zurückwerfen; F> Ermöglicht einer Flotte, ein fremde Schiffe enthaltendes System zu durchfliegen, wenn deren Besitzer zustimmt.

General >P Darf als Angreifer bis zu zwei W10 in jeder Invasionskampfrunde erneut werfen; P> -4 für gegnerisches *Bombardement*; P> Ground Forces +1 bei feindlicher Invasion.

Admiral S> 1 extra W10 für das Trägerschiff; S> Dreadnought +1 auf Bewegung; F> Eine verteidigende Flotte darf keinen Rückzug machen, falls sie nicht selbst einen *Admiral* besitzt.

Agent >P Unterbindet feindliches PDS-Feuer bei Invasionskampf; >P Wandelt bei Planetenübernahme fremde PDS/Space Dock in eigene; X> Einmaliger Ersatz für 'Sabotage'-Action-Karte.

Leader befinden sich anfangs im Heimatsystem. Sie sind entweder einem Planeten oder einem bel. Schiff (inkl. Fighter) in bel. Anzahl zugeordnet.

Landung auf neutralem oder feindlichem Planet nur mit mind. 1 Ground Force. Ein Fehlschlag der eigenen Invasion resultiert in der Ermordung (neutral) oder Gefangennahme (feindlich) des *Leaders* durch den Verteidiger.

Die Zerstörung des Trägerschiffs tötet i.A. auch den *Leader*. Im Raumkampf gilt: $W10 \leq 5$ Tod, 6..8 Entkommen auf bel. eigenen Planeten (nicht unter Blockade), ≥ 9 Gefangennahme durch Gegner.

Bei Übernahme des Planeten durch gegnerische Invasion: $W10 \leq 5$ Gefangennahme, 6..9 Entkommen auf bel. eigenen Planeten (nicht unter Blockade), =10 Tod; bei sonstigem Kontrollwechsel: automatisches Entkommen.

In der Statusphase dürfen gefangene *Leader* an bel. andere Spieler transferiert oder auch exekutiert werden.

Rettung: Nach jeder erfolgreichen Invasion: $W10 \geq 9$ befreit/übernimmt einen gefangenen *Leader* nach Wahl.

Sabotage Runs

Unmittelbar vor dem Raumkampf darf erst der Angreifer, dann der Verteidiger Fighter gegen War Sun(s) abstellen.

- Äußere Verteidigung: Jeder Fighter mit $W10 \geq 9$ entgeht der Zerstörung durch Abwehrfeuer.
- Innere Verteidigung: Je verbliebenem Fighter zerstört $W10=10$ die War Sun, sonst den Fighter.

Homeworlds

Einen Siegpunkt erhält nur, wer zum fraglichen Zeitpunkt alle Planeten in seinem Heimatsystem kontrolliert.

The Star in the Crown

[mit *Age of Empire* kombinieren]

Die *Imperial-Primärfähigkeit* bringt nur 1 Siegpunkt (statt 2).

The Ancient Throne

[alternativ zu *The Star in the Crown*; mit *Age of Empire* kombinieren]

Neue Primärfähigkeit der *Imperial-Strategiekarte* (*'Imperial Claim'*):

- a) Der aktive Spieler darf in der Statusphase mehrere *öffentliche Ziele* reklamieren. Zudem erhält er sofort 1 Siegpunkt, falls er *Mecatol Rex* kontrolliert. oder
- b) Als Einziger Ausführung der Sekundärfähigkeit *'Rapid Mobilization'* (kostet keinen *Strategy-CC*).