

Spielvorbereitungen: im Regelheft ausführlich auf S. 4 bis 7; Zusammenfassung auf S. 32

Siegbedingungen: der Protector ist vollständig gefüllt und *Berechnung des Protector-Impulses* (Technologiebaum) ist erforscht

Niederlage: Raumintegrität = 0 oder Rift-Vorrat ist leer oder letzte Ereigniskarte *Chrono Fall* wird Gegenwart

Spielzugablauf

auf der blauen Leiste auf dem Control Panel nachvollziehbar; Spielzüge reihum im Uhrzeigersinn



Schritt 1: Einen neuen Rift platzieren (im Regelheft S. 12 u. 19)

Beide Koordinatenwürfel werfen und damit 1 Feld für den neuen Rift ermitteln:

- Leeres Feld getroffen? → Rift legen
- Nebelfeld getroffen? → Nebel sofort vollständig mit Rifts auffüllen →
- Bestehenden Rift getroffen? → keinen neuen Rift legen, aber Raumintegrität um 1 verringern *
- Planetenfeld getroffen? → keinen neuen Rift legen, aber Raumintegrität um 1 verringern *
- Energiekristall getroffen? → Rift legen, Energiekristall zurück zum Vorrat
- Frachter/SPARC getroffen? → Rift unter Raumschiff legen; Frachter/SPARC wird diese Runde nicht bewegt

Schritt 2: Ereignisse in der Chrono-Matrix tauschen (*Konversion*, optional) (S. 14, 17 u. 19)

Nur möglich, wenn im Technologiebaum freigeschaltet

2 Karten innerhalb des Konversionsbereichs gegeneinander austauschen → dann würfeln und 1 Rift platzieren (Regeln siehe Schritt 1)

Optionaler Schritt: Falls *Konversion* nicht gewünscht → weiter zu Schritt 3

Schritt 3: Ereignis von Feld 1 der Chrono-Matrix ausführen (S. 14 u. 21)

Ereigniskarte auf Feld 1 ausführen und Karte offen auf den Ablagestapel (Vergangenheit) legen

Wird eine Bedingungsfrage gestellt? → Bedingung prüfen: ja = Ereignis ausführen / nein = Ereignis wird folgenlos abgelegt

Bezug zu Planet? → Planet wird durch Planetensymbol der Karte oben auf Ablagestapel bestimmt

Einen neuen Rift → platzieren? → ggf. sinkt die Raumintegrität (vgl. Schritt 1)

Einen Bereich mit Rifts auffüllen? → nur freie Felder füllen; Raumintegrität kann nicht sinken

Schritt 4: Aktionen des eigenen SPARCs (S. 10, 15 u. 21)

Aktionen ausführen → Energie verbrauchen (Energiekristalle auf Control Panel verschieben)

Alle Fähigkeiten außer Fliegen sind nur 1x pro Spielzug erlaubt

Fliegen → 1 Energie pro Strecke (von einem Knoten zum nächsten); Der Weg muss frei von Rifts und anderen Raumschiffen sein

Rift scannen (nur auf dem SPARC direkt benachbarten Feldern) → 3 Energie

→ sofort 1 Fortschritt auf dem Technologiebaum machen, dabei Bedingungen beachten (S. 16)

→ Rift umdrehen auf

Rift neutralisieren (Rift zurück zum Vorrat; erlaubter Umkreis gemäß Technologie-Fortschritt) → 4 Energie

Weitere Fähigkeiten von Technologiebaum oder SPARC-Profilkarte → entsprechend Energie aufwenden o. Energiekristalle überladen

Max. 2 Energiekristalle können in den Aufladebereich geschoben werden

→ stellen dort keine Energie mehr für Standard-Aktionen zur Verfügung

→ können dort unbegrenzt bleiben, sind aber nicht rückholbar; anwendbar erst ab dem nächstem Zug

Anwenden aufgeladener Energiekristalle für Überladungstechniken = Zerstören (Energiekristall zurück zum Vorrat)

Schritt 5: Frachter voransetzen (S. 11 u. 25)

Alle Frachter in beliebiger Reihenfolge je 1 Strecke voransetzen

unbeladen → zum Planeten der gleichen Farbe / beladen mit Ressource → Richtung Erde

Der Weg muss frei von Rifts und anderen Raumschiffen sein; Stehenbleiben ist erlaubt

Frachter erreicht zugehörigen Planeten? → Frachter mit Ressource gemäß Rohstoffvorkommen füllen

Frachter erreicht die Erde? → Einbau der Ressource in gleichfarbiges Feld im Protector (S. 18)

Wird ein Segment des Protectors vervollständigt? → Segment anschieben, Meilenstein auswählen → ausführen o. aufbewahren (S. 18)

Schritt 6: Spielzug beenden (S. 26)

Ereigniskarten auf der Chrono-Matrix nach oben nachrücken und unten vom Nachziehstapel auffüllen

Auf dem Control Panel Energiekristalle auf *verfügbar* zurückschieben und Spielzugablaufmarker auf 1 stellen

Neue Rifts werden immer mit der schwarzen Seite nach oben auf das Spielfeld gelegt. Rifts zerstören Energiekristalle.

Auf den Exoplaneten *Awasis* und/oder *Cruinlagh* muss ein SPARC landen, um herauszufinden, welcher Frachter dort *Aurecurium* laden darf (S. 11).

*Die Raumintegrität kann sich durch das Platzieren von Rifts nur 1x pro Spielzug verringern.

Weitere Verringerungen durch Ereignisse o.ä. sowie Erhöhungen sind möglich.

Bei Erreichen der Stufen 7, 4 und 1 wird sofort ein Desaster ausgelöst. → Desaster-Trigger entfernen und oberste Desasterkarte ausführen