

CHRONO FALL

AT THE END OF SPACE AND TIME

Ein kooperatives Spiel für 1 bis 4 Spielerinnen und Spieler ab ca. 14 Jahren

Autoren: Christian Schäfer-Scheidtweiler und Stefan Scheidtweiler

Grafiken: Samaneh Khoshbouy-Siakani und Daniel Wilwers; Gestaltung Regelheft: André Dreßen

Astrophysikalische Beratung: David Ohse (PUNCH4NFDI, Universität Bonn)

und Christoph Schürmann (Argelander-Institut für Astronomie, Universität Bonn)

Englische Übersetzung: Susanne Kelley und Lewis Benton



SPIELREGEL



Ihr könnt die Regeln auch einfach und schnell mit diesem [Spielregel-Video](https://www.chrono-fall.com) lernen: www.chrono-fall.com



INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG

Hintergrund	2
Ziel und Ende des Spiels	3
Spielvorbereitungen	4

SPIELPRINZIPIEN

Kooperatives Spiel, Koordinaten, Planeten	8
Hyperraumtunnel, Knoten, Raumintegrität u. Desaster ..	9
Raumschiffe	10
Ressourcen/Ressourcenkarten/Elemente	11
Rifts/Rifts platzieren/mit Rifts auffüllen	12
Nebel, Ereignisse/Ereigniskarten, Chrono-Matrix ..	14
Energie/Energiekristalle/Energiekristall-Ereignisse....	15
Technologiebaum	16
Protector/Protector-Segmente/Meilensteine,	
Schwierigkeitsgrad, Ringdown	18


SPIELMATERIAL

2 Spielregelhefte (DE/EN)	
1 Spielplan	
1 Technologiebaum (doppelseitig DE/EN)	
4 SPARC Control Panels	
3 Protector-Segmente	
1 Protector-Zentrum	
3 Klebpunkte (für das Protector-Zentrum)	
4 Frachter in 4 Farben	
4 SPARCs	
1 Raumintegritätsmarker	


5 Standfüße (für SPARCs und Raumintegritätsmarker)	
2 Koordinatenwürfel, grün und blau	
4 kleine blaue Spielzugablaufmarker	
1 violetter Konversionsmarker	
4 gelbe Fortschrittsmarker	
4 Frachterplättchen	
4 Planungshilfeplättchen	
2 Produktionsstopplättchen	
3 Plättchen Desaster-Trigger	
22 Ressourcen: 2 Aurecurium (gold), 5 Diactonium (hellgrün), 5 Megargentium (silber), 5 Restatium (weiß), 5 Xynodium (hellblau)	

Spielmaterial für die Szenarien


Geheimnisse der Nebel

- 3 Plättchen Anomalie
- 2 Auswahlkarten
- 6 -Ereigniskarten

Resonanzen aus der Vergangenheit

- 3 Plättchen Kollektor
- 3 violette Resonanz-Kristalle
- 4 -Ereigniskarten

Vanitas

- 6 Plättchen (A bis F) Präkurrenz
- 1 Karte Eindämpfungsfeld
- 6 -Ereigniskarten

SPIELZUGABLAUF

1. Einen neuen Rift ermitteln und platzieren	19
2. Ereignisse in der Chrono-Matrix tauschen	19
3. Ereignis von Feld 1 der Chrono-Matrix ausführen...	21
4. Aktionen des eigenen SPARCs	21
5. Frachter voransetzen	25
6. Spielzug beenden	26
Tipps	26

SPIELKARTEN

Liste nach Kartennummern	27
--------------------------------	----

SZENARIEN

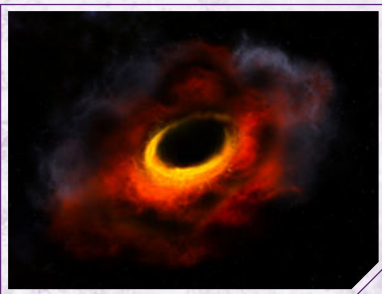
Geheimnisse der Nebel	29
Resonanzen aus der Vergangenheit	30
Vanitas	31
Zusammenfassung und Legende	32

32 rosa Energiekristalle	
100 schwarze Scheiben Rifts	
56 Ereigniskarten für das Grundspiel: 7 Karten Phase I, 16 Karten Phase II, 20 Karten Phase III, 1 Karte Chrono Fall, 12 Karten Energiekristalle	
4 Elementkarten	
7 Meilensteinkarten	
8 Desasterkarten	
8 SPARC-Profilkarten	
6 Blankoplättchen (für deine eigenen Ideen)	
6 Faltschachteln	

HINTERGRUND

Im 23. Jahrhundert hat sich die Menschheit weit in die Tiefen der Galaxis hinein ausgebreitet. Raumschiffe können zu entfernten Welten vordringen, indem sie durch Hyperraumtunnel fliegen und so die gewaltigen Distanzen überwinden. Auf Exoplaneten, von deren Existenz man einige Generationen zuvor noch nicht einmal wusste, gibt es große, vollautomatisiert betriebene Minen. Von dort aus gelangen über ein Transportsystem von Frachtern fortwährend Ressourcen zur Erde, die es auf unserem Heimatplaneten nicht gibt. Diese haben der Forschung und der Industrie zuvor unbekannte Möglichkeiten eröffnet. Neue Techniken haben das Leben der Menschen radikal verändert, Wohlstand und allgemeine Gesundheit sind eingeleuchtet. Die Kriege der vergangenen Jahrhunderte sind überwunden.

Doch der Fortschritt hat zu Übermut geführt, und Übermut zu Leichtsinn. Die Wissenschaft hat Möglichkeiten erfunden, in die zeitliche Abfolge künftiger Ereignisse einzugreifen. Diese sogenannte „Chrono-Technik“ aber hat die Stabilität des Raum-Zeit-Kontinuums beeinflusst. Mit ihr hat die Menschheit ihren Untergang Stück für Stück selbst herbeigeführt.



sogenannte „Rifts“. Wo sie auftreten, entsteht dunkles und todbringendes Nichts. Die Hyperraumtunnel werden unterbrochen, die Exoplaneten von der Erde abgeschnitten, alles verschlingende Nacht dringt immer weiter vor. Es ist zwar gelungen, die Planeten selbst durch Chrono-Schutzschilde zu sichern, doch diese Abwehrtechnologie destabilisiert das Raum-Zeit-Kontinuum umso mehr.

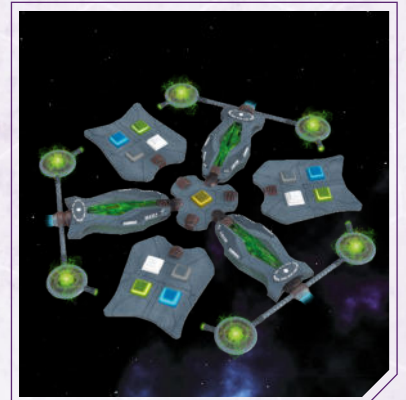
Dadurch bricht nun eine Katastrophe herein, die nicht nur eine Bedrohung für alles Leben, sondern den bevorstehenden Untergang jeglicher Materie bedeutet. Überall in der Galaxis entstehen plötzlich Spalten im Raum-Zeit-Kontinuum,



(Raumerforschungs-Kreuzer), kurz „SPARC“ genannt, können die Rifts zwar in kleinen Bereichen zurückdrängen, doch gegen die übermächtige Bedrohung scheinen diese Maßnahmen hoffnungslos. Die Menschen sehen sich plötzlich mit dem Unvorstellbaren konfrontiert: dem Ende von Raum und Zeit.

In großer Eile werden Raumschiffe gebaut, die die Rifts durch Scannen erforschen sollen und sie in beschränktem Maß sogar entfernen können. Diese wenigen Space Research Cruiser

In dieser Situation bündeln sie alle Energien für ein fantastisches Projekt: Eine riesige Raumstation, vollgestopft mit den fortschrittlichsten Technologien, wird im Orbit der Erde gebaut. Sie soll mit ihren gigantischen Emittoren eine Schockwelle durch die ganze Galaxis schicken, die die Rifts eliminiert. Da vom Gelingen dieses Vorhabens nicht weniger als der Fortbestand der Menschheit abhängt, trägt sie den Namen „Protector“ (Beschützer). Die rasche Fertigstellung des Protectors beansprucht alle verfügbaren Ressourcen. Die Besatzungen der SPARCs kennen nur noch ein Ziel: Die Lieferung der so dringend benötigten Ressourcen von den Exoplaneten an die Erde muss sichergestellt werden. Nur so kann der Protector vollendet, die heilsame Schockwelle durch die Galaxis gesandt und schlussendlich die Menschheit gerettet werden. Am drohenden Ende von Raum und Zeit ruht die Hoffnung auf den Schultern der tapferen Crews der SPARCs und ihrer Captains – auf euch!



ORNAMENT
GAMES

Stefan Scheidtweiler und Christian Peter Schäfer-Scheidtweiler GbR
Bertha-Sander-Str. 43 • D-50829 Köln • Tel.: +49(0)221 / 95 49 03 06 • info@ornament-games.com
© 2024 • MADE IN POLAND • Hergestellt bei Media Gold

Wir danken allen, die zur Entwicklung dieses Spiels beigetragen haben. Ohne eure Arbeit, Ideen, Kritik, Korrekturen, Verbesserungsvorschläge und vieles mehr hätten wir dieses Spiel nicht verwirklichen können! Besonders möchten wir uns bei Alex, Dennis und Dirk vom Brettspiel-Podcast BGT für eure Hilfe in vielen Bereichen bedanken!

Schwierigkeitsgrad

Ihr könnt **CHRONO FALL** im normalen Schwierigkeitsgrad oder als einfacheres Einführungsspiel spielen. Dort, wo sich die Spielregeln diesbezüglich unterscheiden, sind die betreffenden Abschnitte wie folgt markiert:

Normales Spiel

Einführungsspiel

Solospiel

Die nachfolgenden Regeln beziehen sich in ihren Formulierungen auf ein Spiel für 2 bis 4 Spielerinnen und Spieler. Du kannst **CHRONO FALL** ebenso solo spielen, indem du entweder 2 bis 4 SPARCs nacheinander (genau wie mit mehreren Personen) oder nur 1 SPARC spielst.

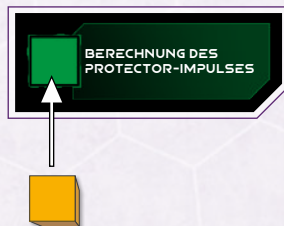
ZIEL UND ENDE DES SPIELS

Das Raum-Zeit-Kontinuum droht zu zerfallen! Ihr spielt gemeinsam gegen das Spiel, um den Zusammenbruch zu verhindern. Dafür müsst ihr den Protector, die gigantische Raumstation im Orbit der Erde, rechtzeitig vollenden und Wissen über die Rifts sammeln.

Ihr gewinnt sofort, wenn diese **beiden Bedingungen** erfüllt sind:

Eure SPARCs können Rifts in ihrer Nähe scannen. Auf diese Weise müsst ihr das nötige Wissen sammeln.

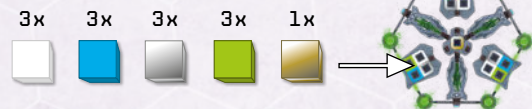
Das bedeutet: **Der Fortschrittsmarker Rift-Neutralisierung** muss das höchste **Feld Berechnung des Protector-Impulses** erreicht haben.



UND

Der Protector muss fertiggestellt sein, damit er das Raum-Zeit-Kontinuum stabilisieren kann.

Das bedeutet: **Alle benötigten 13 Ressourcen** müssen vollständig im Protector verbaut sein.



Es reicht zum Sieg nicht aus, wenn eine Bedingung nur zwischenzeitlich erfüllt war. Die beiden Siegbedingungen müssen gleichzeitig erreicht sein. Bei den Szenarien kommen weitere Sieg- und Niederlagebedingungen hinzu, die dort separat erläutert werden.

Gleichzeitig zu euren Bemühungen schreitet aber der Zerfall des Raum-Zeit-Kontinuums voran. In jeder Runde kommen neue Rifts hinzu.

Ihr verliert sofort, wenn **1 der folgenden Umstände** eintritt:

Das Raum-Zeit-Kontinuum kollabiert.

Das bedeutet:

Der Raumintegritätsmarker erreicht 0.



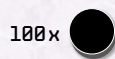
Plötzlich ging alles ganz schnell: Raum und Zeit kollabierten. Gestern, Heute, Morgen – das alles kulminierte in einem Punkt, um sich gleichzeitig in die Unendlichkeit aufzulösen. Nichts hatte noch eine Bedeutung, nichts hat je eine Bedeutung gehabt. Die Menschheit hatte nicht nur ihre Zukunft verloren, sondern auch ihre Vergangenheit. Alles endet so, als ob es nie begonnen hätte.

ODER

Die Anzahl der Brüche im Kontinuum wird zu groß.

Das bedeutet:

Alle 100 Rifts aus dem Vorrat liegen auf dem Spielfeld.



Die SPARCs hatten tapfer gekämpft, aber die Anzahl der Rifts war zu groß! Zu viele Hyperraumtunnel waren blockiert, zu viele Regionen des Welt-raums nicht mehr erreichbar. Schließlich war der uns bekannte Weltraum von einem Netz von Brüchen im Raum-Zeit-Kontinuum bedeckt, ein tod-bringendes Netz, aus dem es kein Ent-rinnen mehr gab. Die Menschheit hatte ihre Zeit. Was wird nach ihr kommen?

ODER

Eure Bemühungen waren nicht schnell genug.

Das bedeutet:

Die letzte Ereigniskarte Chrono Fall wird ausgeführt.



Die Zeit war zu knapp. Die Wissenschaft versuchte ihr Bestes, um noch irgendwelche Ereignisse in der Zukunft zu detektieren, aber es gab dort nichts mehr zu finden. Keine Zeit mehr, um Antworten auf die Fragen der Vergangenheit zu finden: Wann hätten wir schneller sein müssen? Wo haben wir Zeit vergeudet? Aber wo keine Zukunft mehr ist, gibt es irgendwann auch keine Gegenwart mehr. Wenn es keine Gegenwart mehr gibt, existiert nur noch das Nichts.



Das Spiel mit einem der 3 Szenarien verändert die Spielregel an einigen Stellen. Wir empfehlen, die Szenarien erst zu spielen, wenn ihr das Grundspiel gewonnen habt. Lest beim Spielen eines Szenarios zunächst die zugehörigen Texte auf S. 29 bis 31.

SPIELVORBEREITUNGEN

1. Legt den **Spielplan** mittig auf den Tisch.

Der Spielplan zeigt in der Mitte die **Erde (A)** und **6 Exoplaneten (B und C)** an den Rändern. Macht euch vertraut mit der Lage dieser Planeten und dem Koordinatensystem mit der **dunkelgrünen X**-, der **dunkelblauen Y**-Achse (**X** und **Y**) sowie der Ausrichtung der **grau** angedeuteten **Z**-Achse (**Z**).

Die **Legende (L)** zeigt euch alle Elemente.



2. Haltet die **4 Elementkarten** in einem gemischten Stapel neben dem Spielplan bereit.



3. Legt alle **Ressourcen** in 5 sortierten Vorratsstapeln neben den Spielplan.

4. Stellt die **4 Frachter** auf die jeweils gleichfarbigen Exoplaneten *Baiduri*, *Kererü*, *Trimobe* und *Yvaga* (**B**). Auf diesen 4 Exoplaneten können die Menschen bereits Ressourcen fördern. Die beiden äußeren Planeten *Awasis* und *Cruinlagh* (**C**) hingegen sind bereits bekannt, müssen aber noch erforscht werden und haben keinen eigenen Frachter.



Im Datenfeld der Exoplaneten gibt es jeweils ein mit einer **Schaufel** gekennzeichnetes Feld **Rohstoffvorkommen**. Hierauf zeigen 1 oder 2 Symbol(e) an, welche Ressource(n) auf diesem Planeten abgebaut wird bzw. werden.



Befüllt in Absprache mit allen Captains den **Laderaum** (die Vertiefung in der Mitte) jeder der 4 Frachter. Nehmt dazu 1 Ressource aus dem Vorrat. Es stehen euch für jeden Exoplaneten nur die Ressourcen zur Wahl, die

dort produziert werden. Das Beispiel zeigt den Frachter des roten Planeten *Kererü*, der dort nur *Restatium* oder *Megargentium* laden darf.

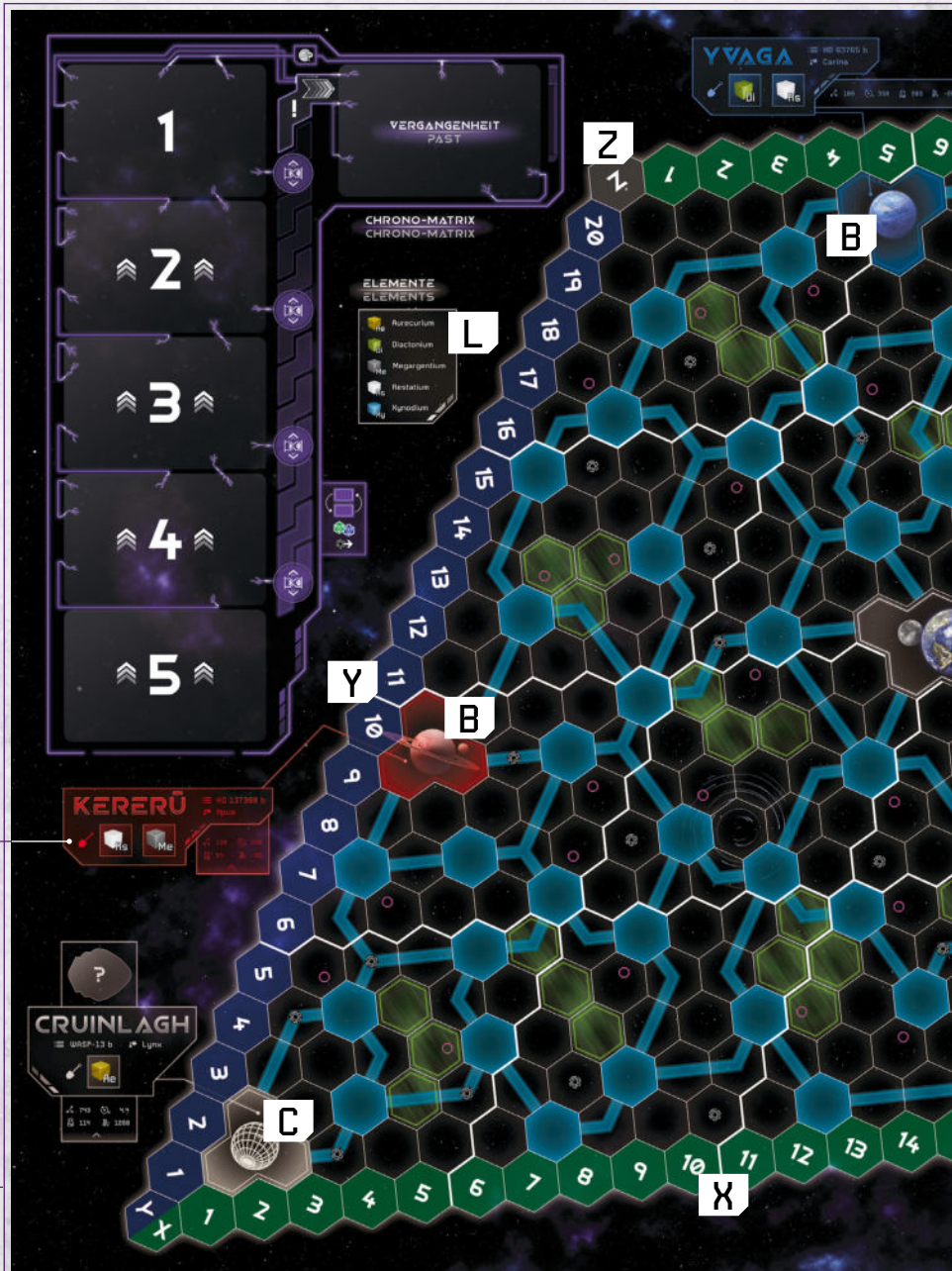


5. Legt je 1 **Frachterplättchen** zufällig und unbesehen mit der grauen Seite „?“ nach oben auf die beiden dafür vorgesehenen Felder bei den Exoplaneten *Awasis* und *Cruinlagh*. Legt die beiden übrigen Plättchen zurück in die Schachtel. Ihr dürft ihre farbige Seite dabei nicht sehen!

Im Einführungsspiel werden die **Frachterplättchen** nicht benötigt.

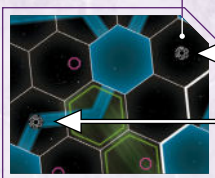
Die Erde und die Exoplaneten sind durch das blaue Netz der Hyperraumtunnel und Knoten verbunden. Alle Raumschiffe fliegen durch diese Hyperraumtunnel von Knoten zu Knoten (bzw. Planet). Raumschiffe können nur auf Knoten oder Planeten stehen.

6. Die 100 schwarzen Scheiben werden eure Hauptgegner in diesem Spiel sein. Das sind die **Rifts**. Ein Hyperraumtunnel oder Knoten, der mit einem Rift belegt ist, ist für alle Raumschiffe unpassierbar. Die SPARCs können einzelne Rifts zerstören, was „Neutralisieren“ genannt wird (siehe „Rift neutralisieren“ auf S. 24).



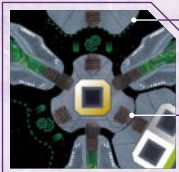
Wenn ein Rift mit der unbedruckten Seite nach oben liegt, ist er nicht gescannt. Im Verlauf des Spiels könnt ihr mit den SPARCs die Rifts scannen. Gescannte Rifts werden gekennzeichnet, indem sie umgedreht werden, sodass das Technologiesymbol sichtbar ist.

Legt zunächst alle Rifts neben den Spielplan. Nehmt 30 davon und legt je 1 mit der schwarzen Seite nach oben auf all jene Felder des Spielplans, die mit einem kleinen **Rift-Symbol** in der Mitte markiert sind.



Auch auf einigen Hyperraumtunneln liegen nun Rifts. Diese Tunnel sind vorerst blockiert.

7. (P) ist der **Protector**, die Raumstation, die das Raum-Zeit-Kontinuum retten soll. Er besteht aus 13 Feldern für die 5 verschiedenen Ressourcen. Der Protector hat 1 Zentrum und 3 Segmente. Die Segmente sind für das Erreichen von **Meilensteinen** von Bedeutung. Das sind einmalige Aktionen, die euch in besonderer Weise helfen (siehe „Protector“ auf S. 18). Macht euch vor dem Spiel mit ihnen vertraut.



In einem normalen Spiel müsst ihr die Meilensteine erst verdienen. Daher sind diese Karten anfangs noch verdeckt. Legt alle **Meilensteinkarten** in einem verdeckten Stapel bereit. Legt die **3 Protector-Segmente** an die **Markierungen am Protector**, sodass die 3 Meilenstein-Symbole sichtbar sind.

Wenn ihr ein einfaches Einführungsspiel spielt, dann legt die **Meilensteinkarten** offen aus. Sie stehen euch alle einmalig von Beginn an zur Verfügung. Legt die **3 Protector-Segmente direkt an das Zentrum** des Protectors an, sodass die 3 Meilenstein-Symbole nicht mehr sichtbar sind.

8. Die rote Skala (**R**) mit 12 Zahlenfeldern zeigt die **Raumintegrität** an, also die Stabilität des Raum-Zeit-Kontinuums.

Stellt den **Raumintegritätsmarker** auf das Feld 10.

Im Einführungsspiel erhaltet ihr zu Beginn eine Erleichterung: Schiebt den **Raumintegritätsmarker** um 2 Felder höher auf den Wert 12.

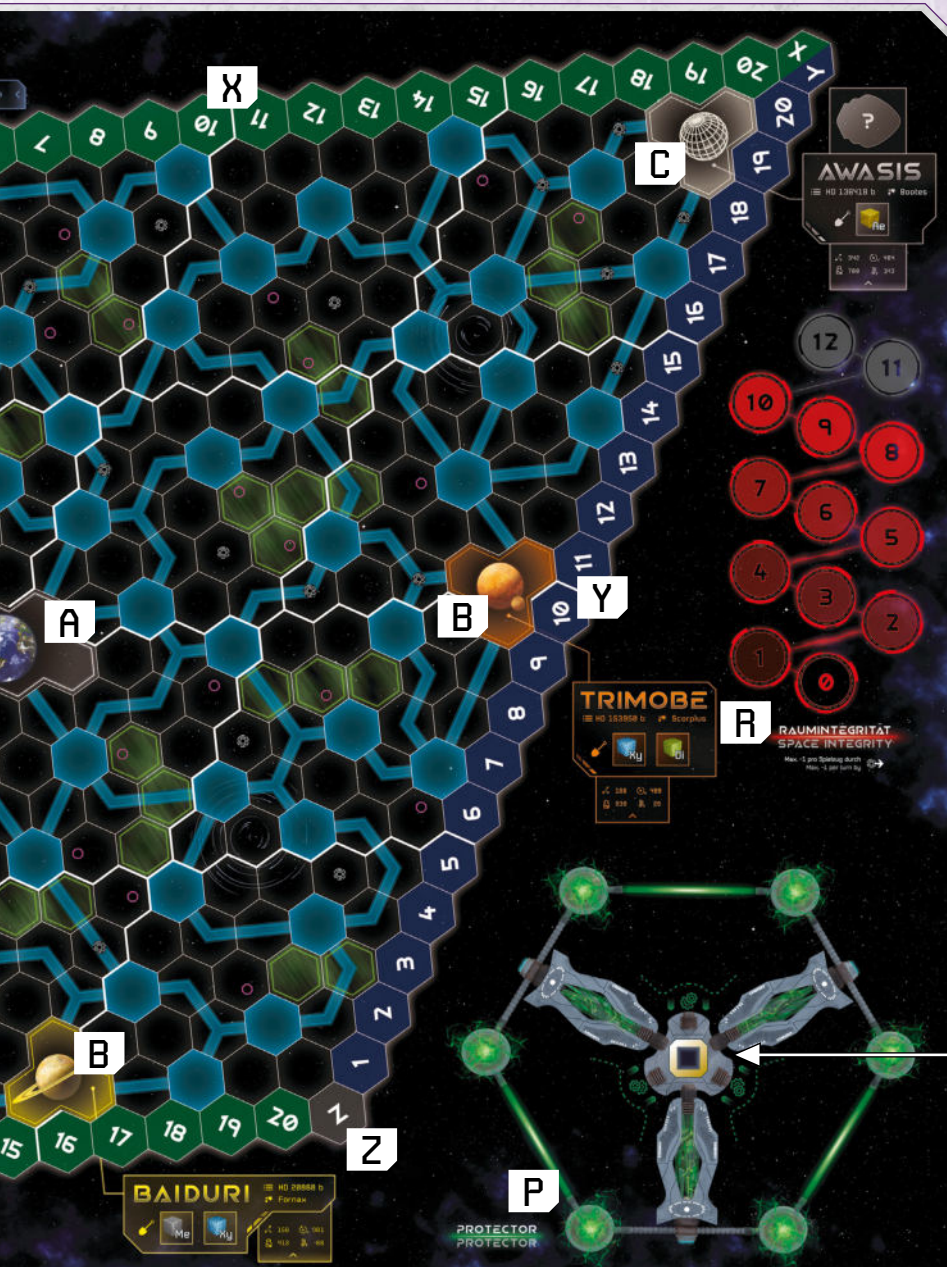
Die Raumintegrität kann nie höher als ihr Startwert sein.

9. Legt je 1 **Desaster-Trigger** auf die Felder 7, 4 und 1 der Raumintegritätsleiste.

In einem Einführungsspiel werden die **Desaster-Trigger** nicht benötigt.

10. Mischt die **Desasterkarten** und haltet sie in einem verdeckten Stapel daneben bereit.

i Wenn ihr mögt, könnt ihr das Protector-Zentrum mit den Klebepunkten auf die entsprechende Stelle des Spielplans kleben. Dies erleichtert euch das Anlegen der 3 Protector-Segmente. Ihr könnt aber genauso mit dem aufgedruckten Zentrum spielen. Achtet beim Aufkleben bitte darauf, dass die Ausrichtung der quadratischen Aussparung mit der Abbildung auf dem Spielplan identisch ist.



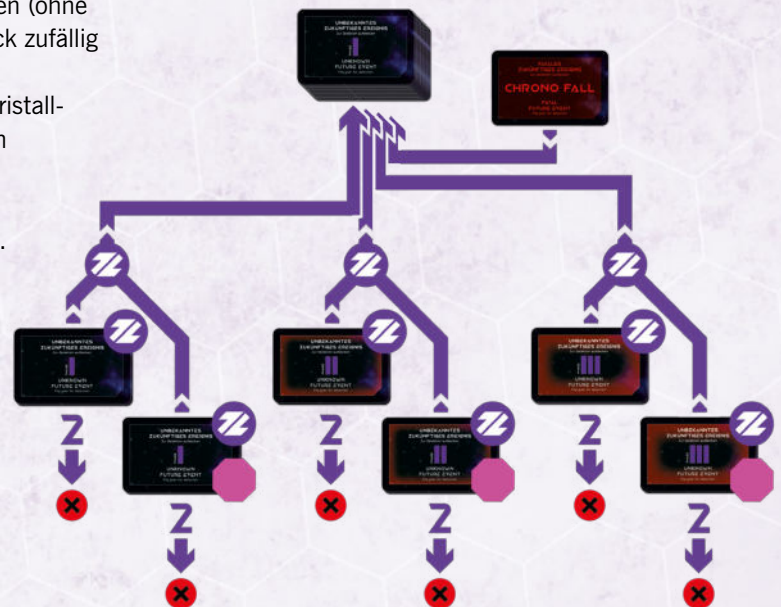
Szenarien

Alle Karten, die ein grünes **N**, **R** oder **V** in der rechten unteren Ecke tragen, sowie die weiteren Szenario-Materialien werden nur bei Szenario-Spielen (siehe „Szenarien“ ab S. 29) benötigt. Legt sie andernfalls zurück in die Schachtel. Bei Szenario-Spielen ändern sich auch jeweils einige Regeln und die Spielvorbereitungen.



11. Die **Ereigniskarten** sind in 3 Phasen eingeteilt, die ihr an der Kennzeichnung auf ihrer Rückseite erkennen könnt: Phase I, Phase II und Phase III. Außerdem zählt zu den Ereigniskarten die **Karte Chrono Fall**, die ein mögliches Spielende markiert. Es gibt weiterhin **12 Energiekristall-Ereigniskarten**, 4 für jede der 3 Phasen. Sie haben die gleichen Rückseiten wie die anderen Ereigniskarten.

- Mischt getrennt voneinander die Decks der 3 Phasen (ohne die Energiekristall-Karten!). Entfernt aus jedem Deck zufällig 2 Ereigniskarten (insgesamt 6 Karten).
- Mischt getrennt voneinander die jeweils 4 Energiekristall-Ereigniskarten jeder Phase (erkenntlich nur an ihren Rückseiten). Zieht daraus für jede Phase zufällig 2 Karten (insgesamt 6 Karten) und fügt diese in die Ereigniskartenstapel der entsprechenden 3 Phasen ein.
- Mischt die 3 Stapel getrennt voneinander gut durch.
- Legt die 6 entfernten Ereigniskarten und die 6 nicht genutzten Energiekristall-Karten zurück in die Schachtel.
- Bildet anschließend einen Gesamtnachziehstapel, sodass die Rückseiten mit der Angabe der Phase nach oben zeigen:
Legt zuunterst die Karte *Chrono Fall*, darauf das gemischte Deck der Phase III, darauf jenes der Phase II, und zuoberst das Deck der Phase I. Alle Karten liegen mit der Rückseite (Phase) nach oben.

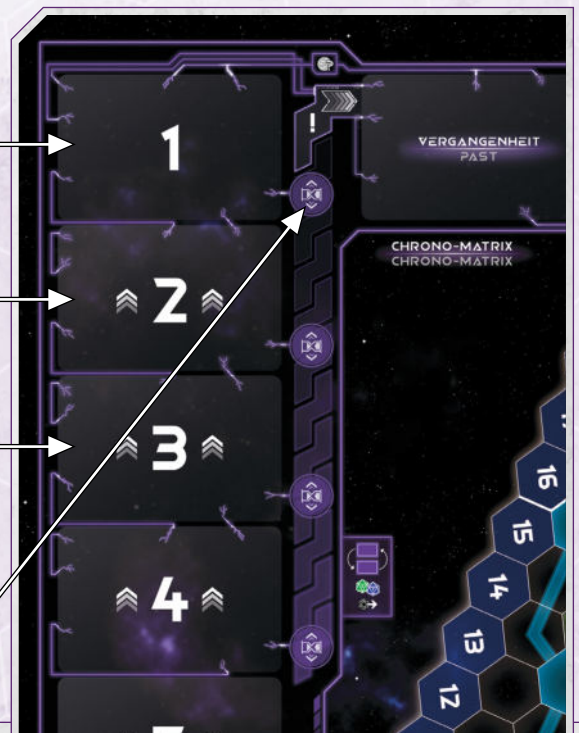
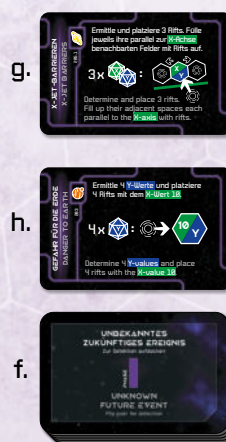


Der Ablagebereich mit Feldern für bis zu 6 Karten bzw. Stapeln ist die **Chrono-Matrix**.

Hierauf werden die Ereigniskarten aufgedeckt und ausgelegt. Das Ereignis auf Feld 1 wird beim Ausspielen in Schritt 3 jedes Spielzugs zur Gegenwart und in diesem Moment auf den Ablagestapel (Vergangenheit) gelegt. Die auf den Feldern 2 bis 4 liegenden Ereignisse liegen in der Zukunft.

- Legt den Gesamtnachziehstapel verdeckt auf das Feld 3 der Chrono-Matrix.
- Deckt die oberste Karte auf und legt sie offen auf das Feld 1.
- Deckt die nächste Karte auf und legt sie offen auf das Feld 2.

12. Stellt den **Konversionsmarker** auf das oberste, runde Feld neben der Chrono-Matrix.



13. Mit den SPARCs, schnellen und flexiblen Raumschiffen, fliegt ihr als Captains durch den Weltraum. Nehmt alle je 1 **SPARC Control Panel** und legt es direkt vor euch aus.

14. Nehmt dann die zugehörige **SPARC-Spielfigur** und stellt sie auf die Erde.
Eure Auswahl von SPARC Control Panel und -Spielfigur bleibt ohne Auswirkungen auf eure Fähigkeiten.

15. Nehmt auch alle das zugehörige **Planungs-
hilfeplättchen** und haltet es bereit.

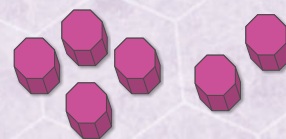


16. Lest die **SPARC-Profilkarten** und macht euch mit deren verschiedenen Fähigkeiten vertraut. Wählt euch nun alle 1 SPARC aus, indem ihr die zugehörige Profilkarte mit der Beschreibung der jeweiligen Fähigkeiten von links in das große Feld eures Control Panels schiebt (**D**). Wählt in euren ersten Partien SPARCs mit niedriger Komplexität (siehe „Raumschiffe“ auf S. 10).

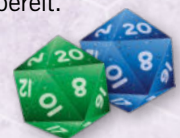
17. Die nicht beteiligten Spielfiguren, Planungshilfeplättchen, Profilkarten und Control Panels kommen zurück

- 18.
- Legt auf jedes Control Panel 1 **Spielzugablaufmarker (E)** auf die Position 1 der **Spielzugablaufeiste**.
 - Nehmt alle jeweils **4 Energiekristalle** und befüllt damit die unteren 4 Felder auf euren Control Panels. Schiebt die Energiekristalle in den Feldern nach links auf die Position **verfügbar (F)**.

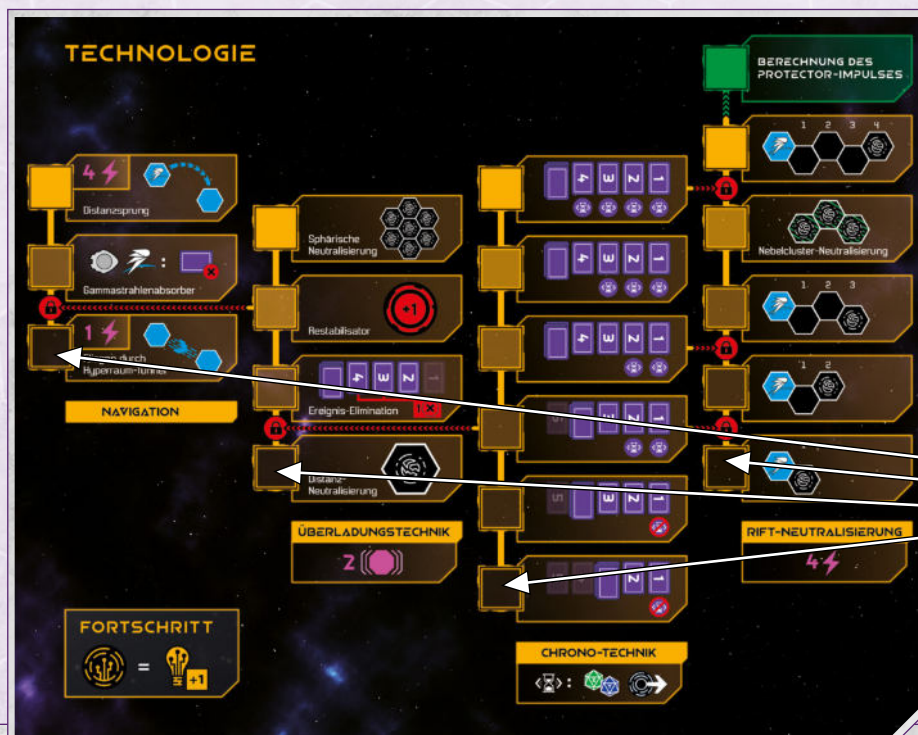
19. Legt alle übrigen Energiekristalle auf einen Vorratsstapel neben den Spielplan.



20. Haltet die beiden **Koordinatenwürfel** bereit.



21. Auf dem **Technologiebaum** könnt ihr sehen, wie weit eure Fähigkeiten fortgeschritten sind.
Legt ihn so auf den Tisch, dass er von allen möglichst gut gelesen werden kann. Stellt die **4 Fortschrittsmarker** auf die untersten Felder der 4 Spalten.



SPIELPRINZIPIEN

Kooperatives Spiel

Ihr spielt alle gemeinsam gegen das Spiel. Entweder ihr gewinnt oder ihr verliert gemeinsam. Dennoch sind die SPARCs und damit ihre Captains reihum im Uhrzeigersinn am Zug. Alle Entscheidungen solltet ihr diskutieren und euch abstimmen. Wenn ihr euch nicht einig seid, entscheidet aber der Captain des SPARCs, der gerade am Zug ist.

Koordinaten

Das Spielfeld mit seinen 20 x 20 sechseckigen Feldern ist ein großes Koordinatensystem.

Die **dunkelgrünen** Zahlenreihen auf zwei gegenüberliegenden Seiten sind die **X-Achse**, die **dunkelblauen** Zahlenreihen die **Y-Achse**. Diese Felder mit den Zahlenreihen zählen nicht zum Spielfeld. Jedes der 400 Felder ist durch 1 **grünen X-Wert** und 1 **blauen Y-Wert** genau definiert.



Beispiel: Das mit ✓ markierte Feld hat die Koordinaten **x2/y18**.



Die Trennungslinien zwischen den Werten 5 und 6, 10 und 11 sowie 15 und 16 sind etwas hervorgehoben. Dies erleichtert das Finden der Koordinaten.

Es gibt noch eine weitere Dimension: die **Z-Achse**. Auf dem Spielplan ist sie auf den beiden **grauen** Eckfeldern angedeutet. Zum Beschreiben der Position von Feldern wird sie aber nicht benötigt.

Planeten

Es gibt 7 Planeten auf dem Spielfeld: die Erde und 6 unbewohnte Exoplaneten. Die Erde in der Mitte wird als 1 einziges Feld behandelt und umfasst 6 normale sechseckige Felder. Daher können höchstens 6 Raumschiffe (SPARCs oder Frachter) gleichzeitig auf der Erde stehen. Die 6 Exoplaneten werden ebenfalls jeweils wie 1 einziges Feld behandelt und umfassen je 3 normale sechseckige Felder. Deshalb ist auf ihnen Platz für höchstens 3 Raumschiffe gleichzeitig. Auf allen 7 Planeten können dank der planetaren Schutzschilde keine Rifts entstehen, aber jeder Rift-Treffer auf Planeten-Koordinaten lässt die Raumintegrität um 1 sinken (siehe „Raumintegrität“ auf S. 9). Zu Karten, die sich auf „Planet“ beziehen, siehe „Ereignisse“ auf S. 14.

Baiduri (gelb)	Kererū (rot)	Trimobe (orange)	Yvaga (blau)	Awasis (grau)	Cruinlagh (grau)
Baiduri bedeutet „Opal“ in malaiischer Sprache.	Kererū ist in der Māori-Sprache das Wort für eine große Taube in Neuseeland.	Trimobe ist ein reicher Oger aus madagassischen Märchen.	Yvaga bedeutet für die Guarani „Paradies“.	Awasis ist das Wort für „Kind“ in der Sprache der indigenen Cree in Kanada.	Im Manx-Gälischen bedeutet Cruinlagh „umkreisen“.



Exoplaneten sind Planeten außerhalb unseres Sonnensystems, von denen man mittlerweile (9/2023) 5506 kennt.

Sie wurden entdeckt, weil sie entweder das zur Erde dringende Licht ihres Sterns regelmäßig abschwächen, indem sie vor ihm vorbeiziehen (Transitmethode), oder weil sie durch ihre Schwerkraft ihren Stern in Bewegung versetzen, wodurch sich scheinbar dessen Farbe regelmäßig ändert (Radialgeschwindigkeitsmethode).

Bei den meisten bekannten Exoplaneten handelt es sich um Gasriesen, vergleichbar mit Jupiter, die aber viel näher an ihrem Stern sind als er.

Die Namen der Exoplaneten wurden in gemeinsamen Projekten verschiedener Weltraumorganisationen auf Vorschlag von Menschen und Gruppierungen aus allen Erdteilen vergeben.



Hinweis für Menschen mit Farbfehlsichtigkeit: Die Darstellungen der Planeten in diesem Spiel unterscheiden sich nicht nur in der Farbe, sondern auch in der Form.



Im Datenfeld der Exoplaneten findet ihr folgende Informationen:


	Bezeichnung		Abstand zur Erde in Lichtjahren		Umlaufzeit um seinen Stern in Erdtagen
	Sternbild		Masse in Erdmassen		Gleichgewichtstemperatur* in Grad Celsius

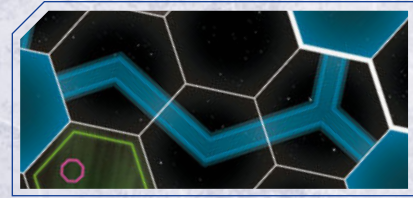
* Die Gleichgewichtstemperatur ist ein oft genutzter Schätzer für die Oberflächentemperatur eines Exoplaneten. Sie wird unter der Annahme berechnet, dass der Planet keine Atmosphäre hat und genauso viel Energie abstrahlt, wie er von seinem Stern empfängt (Strahlungsgleichgewicht). Die Gleichgewichtstemperatur der Erde beträgt -18°C . Der Treibhauseffekt ist der Grund, warum es auf der Erdoberfläche wärmer ist.



Hyperraumtunnel

Die hellblauen Linien auf dem Spielfeld sind die Hyperraumtunnel. Diese verbinden die Knoten und Planeten miteinander. Alle Raumschiffe können ausschließlich durch diese Hyperraumtunnel fliegen, nicht durch den freien Weltraum. Damit ein Hyperraumtunnel passierbar ist, muss er vollständig frei von Rifts sein. Alle

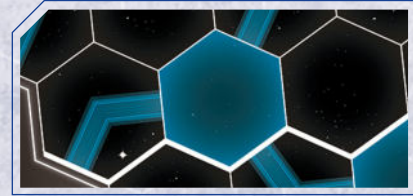
Raumschiffe fliegen entlang dieser Tunnel, können aber nicht darauf landen. Deswegen darf niemals ein Raumschiff auf einem Hyperraumtunnelfeld stehen. Der Weg von einem Knoten zum nächsten (bzw. von oder zu einem Planeten) ist 1 Strecke , unabhängig davon, wie viele Felder diese umfasst.



Knoten

Knoten sind die Stationen im Netz der Hyperraumtunnel, auf denen die Raumschiffe Halt machen. Auf einem Knoten ist immer nur Platz für genau

1 Raumschiff. Wenn er von einem anderen Raumschiff oder von einem Rift belegt ist, kann ihn kein (weiteres) Raumschiff anfliegen oder passieren.



Raumintegrität und Desaster

Die Raumintegrität ist der Wert, der die verbleibende Stabilität des Raum-Zeit-Kontinuums angibt.

Der Startwert ist 10.

Beim Einführungsspiel ist der Startwert 12.

Sie kann nie größer als ihr Startwert sein. Wenn die Raumintegrität auf 0 fällt, habt ihr das Spiel sofort verloren.

Die Raumintegrität wird jeweils um 1 verringert,

- wenn beim Platzieren eines neuen Rifts mit den Würfeln die Koordinaten eines Planetenfelds ermittelt wurden, oder
- wenn ein bereits bestehender Rift von einem neuen zu platzierenden Rift getroffen wird.

Hinweis: Zum Unterschied zwischen „Platzieren von Rifts“ und „Auffüllen mit Rifts“ siehe „Rifts“ ab S. 12. Beim „Auffüllen“ kann die Raumintegrität nicht verringert werden.



Wichtig: Das Verringern der Raumintegrität durch das Platzieren von Rifts ist auf 1 pro Spielzug begrenzt. Auch wenn in 1 Spielzug durch verschiedene Umstände mehrere Planetenfelder oder bereits bestehende Rifts von neuen Rifts getroffen werden, verringert sich die

Raumintegrität nur beim ersten Mal um 1. Es gibt aber auch Ereignisse, welche die Raumintegrität verringern (*Gefahr durch Cluster, Orbitaler Bruch und Störung der Integrität*). Diese Verminderungen kommen ggf. dennoch hinzu.



Weiterhin gibt es den Meilenstein *Restrukturierung*, der die Raumintegrität einmalig um 2 erhöht. Ihr selbst habt mit euren SPARCs nach Erreichen des Fortschritts *Restabilisator* im Technologiebaum die Möglichkeit, durch den Einsatz von 2 überladenen Energiekristallen die

Raumintegrität jeweils um 1 zu erhöhen. Der SPARC *Chiron* kann mit seiner Spezialfähigkeit die Raumintegrität erhöhen.



Erhöhungen der Raumintegrität sind auch mehrfach pro Spielzug möglich.

Desaster



Wenn die Raumintegrität auf einen Wert verringert wird, auf dem ein Desaster-Trigger liegt, wird ein Desaster ausgelöst. Nehmt dann den Desaster-Trigger von der Leiste. Falls die Raumintegrität später erhöht und dann erneut auf diesen Wert verringert wird, wird kein Desaster ausgelöst.

In einem Einführungsspiel werden über die Raumintegrität keine Desaster ausgelöst. Daher entfallen die Desaster-Trigger.

Desaster können auch durch Ereignisse ausgelöst werden.

Wenn ein Desaster ausgelöst wird, zieht sofort die oberste Karte vom Desasterkartenstapel und führt die Anweisungen darauf aus. Nehmt diese Karte danach aus dem Spiel. Ein Desaster muss sofort ausgeführt werden, sobald es ausgelöst wird. Falls dadurch ein anderer Vorgang unterbrochen wird, so führt diesen erst nach dem Desaster fort.

Ein Desaster kann gravierende Konsequenzen haben oder manchmal auch folgenlos vorübergehen.

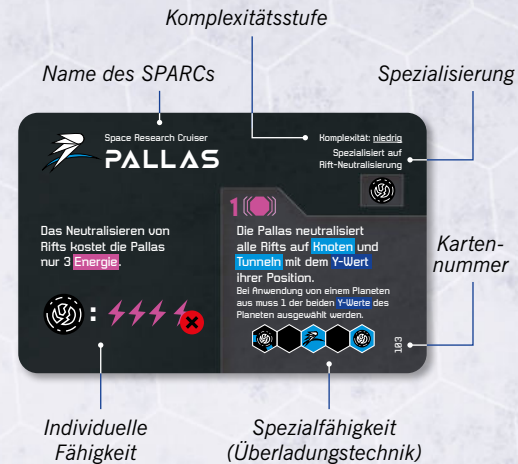
Raumschiffe

Es gibt 2 verschiedene Raumschiff-Typen: **SPARCs** und **Frachter**.



Die **SPARCs** (*Space Research Cruiser, Raumerforschungs-Kreuzer*) sind die flexiblen und schnellen Raumschiffe, die ihr als Captains direkt kommandiert. Sie können in begrenztem Maß Riffs scannen und neutralisieren. Es sind SPARCs entsprechend eurer Anzahl im Spiel. Eine Solopartie ist mit 1 bis 4 SPARCs spielbar. Einem SPARC steht in jedem Spielzug Energie entsprechend der Anzahl der eingebauten Energiekristalle zur Verfügung: zu Spielbeginn 4, höchstens aber 6 (siehe „Energie“ auf S. 15).

Es ist egal, welche Spielfigur und damit welche Form eures SPARCs ihr wählt. Dies ist anders bei der Auswahl eurer SPARC-Profilkarte, denn damit wählt ihr euren Charakter mit jeweils unterschiedlichen Fähigkeiten.



Individuelle Fähigkeiten

Jeder SPARC hat 1 individuelle Fähigkeit, die einen konkreten Vorgang positiv beeinflusst. Sie bezieht sich nur auf den eigenen Spielzug und benötigt keine Energie. Wenn sie eine eigenständige Handlung ist, so wird diese wie eine Aktion in Spielzugschritt 4 ausgeführt. Die individuelle Fähigkeit ist auf jeder SPARC-Profilkarte links beschrieben.

Spezialfähigkeiten

Weiterhin hat jeder SPARC eine Spezialfähigkeit, die auf der Profilkarte auf der rechten Seite beschrieben wird. Diese Spezialfähigkeit ist eine Überladungstechnik, denn sie kostet den SPARC 1 aufgeladenen Energiekristall, der bei ihrer Anwendung überladen und damit zerstört wird. Solche Spezialfähigkeiten können, wenn sie eine isolierte Handlung darstellen, in Schritt 4 des eigenen Spielzugs ausgeführt werden. Dies ist der Fall bei den SPARCs *Daedalus*, *Eos*, *Pallas*, *Chiron*, *Tyche*, *Hyperion* und *Janus*. Die Spezialfähigkeit der *Themis* ist hingegen in Schritt 3 des eigenen Spielzugs anzuwenden. Dort verhindert die *Themis* die Ausführung des anstehenden Ereignisses.

Nachfolgend eine Auflistung der SPARCs, sortiert nach der Komplexität ihrer individuellen und Spezialfähigkeiten. Für die ersten Partien sollten SPARCs mit niedriger Komplexität gewählt werden.



Die SPARCs sind nach Himmelskörpern in unserem Sonnensystem benannt. Deren Namen wiederum entstammen der antiken Mythologie.

Komplexität: niedrig

Die **Daedalus** erleichtert den Technologiefortschritt.

Daedalus (Asteroid / Erfinder und Techniker der griechischen Mythologie)

Die **Eos** ermöglicht schnelleres und flexibleres Fliegen.

Eos (Asteroid / Göttin der Morgenröte und Lenkerin eines Himmelswagens in der griechischen Mythologie)

Die **Pallas** ist spezialisiert auf die Neutralisierung von Riffs.

Pallas (Asteroid / griechische Göttin der Weisheit und der Kunst; „Pallas Athene“)

Komplexität: mittel

Die **Chiron** kann für eine Erhöhung der Raumintegrität sorgen.

Chiron (Asteroid / heilkundiger Zentaur der griechischen Mythologie)

Mit der **Themis** lässt sich die Gefahr durch künftige Ereignisse minimieren.

Themis (Asteroid / Titanide in der griechischen Mythologie, kannte die Zukunft)

Die **Tyche** kann die Bedrohung durch Verringerungen der Raumintegrität effektiv bekämpfen.

Tyche (Asteroid / Schicksalsgöttin in der griechischen Mythologie)

Komplexität: hoch

Die **Hyperion** kann Energiekristalle besonders effizient nutzen.

Hyperion (Mond des Saturn / Titan des Lichts in der griechischen Mythologie)

Die **Janus** bietet interaktive Fortbewegungsmöglichkeiten.

Janus (Mond des Saturn / doppelgesichtiger römischer Gott des Anfangs und des Endes sowie der Türen)

Wenn ihr wollt, könnt ihr mithilfe der Planungshilfeplättchen auf der Chrono-Matrix besser verdeutlichen und absprechen, welcher SPARC wann zum Einsatz kommt.






Die **4 Frachter** sind jeweils dem gleichfarbigen Exoplaneten zugeordnet. Sie haben nur 1 einzige Fähigkeit: Sie transportieren jeweils 1 Ressource von ihrem Exoplaneten zur Erde und fliegen unbeladen wieder zurück. Sie können andere Planeten als den eigenen zwar überfliegen und dort halten, aber keine Ladung aufnehmen. Die Farbe eines Frachters zeigt an, zu welchem Planeten er gehört, und nicht, welche Ressource er transportieren kann! Ein Frachter kann immer höchstens 1 Ressource transportieren.

Im Verlauf des Spiels wird ermittelt, welcher Frachter zusätzlich zu seinem Exoplaneten auch einen der beiden äußeren Planeten *Awasis* und *Cruinlagh* anfliegen darf, um dort eine Ressource *Aurecurium* aufzuladen. Hierzu müsst ihr mindestens 1 der beiden Planeten erkunden, indem ihr mit einem SPARC darauf landet. Dann deckt ihr sofort das dort verdeckt liegende Frachterplättchen auf und erfahrt dadurch, welcher der 4 Frachter die dort bereitgestellte Ressource *Aurecurium* aufnehmen kann. Es ist nicht notwendig, beide äußeren Exoplaneten zu erkunden, aber möglich.

Im Einführungsspiel dürfen die beiden äußeren Exoplaneten *Awasis* und *Cruinlagh* von jedem beliebigen Frachter angefliegen werden. Daher werden die Frachterplättchen nicht benötigt.

Die Frachter werden im Regelfall in jedem Spielzug um 1 Strecke  (also jeweils von einem Knoten zum nächsten) in eine beliebige Richtung entlang der Hyperraumtunnel bewegt. Ausnahmen ergeben sich durch Ereignisse oder Meilensteine. Die Reihenfolge ihrer Bewegung ist beliebig. Sie müssen nicht bewegt werden, sondern können auch stehen bleiben. Dann verfällt in diesem Spielzug ihre Bewegung. Sie darf nicht auf einen anderen Frachter oder in den nächsten Spielzug übertragen werden (siehe „Frachter voransetzen“ auf S. 25).

Wenn die Umstände es erfordern, können Frachter jederzeit ihre Ladung auswerfen und leer weiterfliegen, beispielsweise, um eine andere Ressource aufzunehmen, die aktuell wichtiger ist. Die ausgeworfene Ressource verfällt und kommt zurück in den Vorrat.



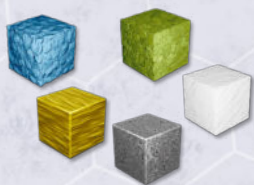
Ressourcen / Ressourcenkarten / Elemente

Mit „Element“ werden die 5 verschiedenen Rohstoffe in ihrer Gesamtheit bezeichnet. Eine „Ressource“ ist hingegen 1 Spielstein des jeweiligen Elements.

Ereignis mit einem Produktionsstopplättchen verdeckt wird, steht diese Ressource für den zugehörigen Frachter nicht mehr zur Verfügung.

Aurecurium hingegen kann nur auf den beiden äußeren Exoplaneten *Awasis* und *Cruinlagh* gefördert werden.

Im Elementkartendeck gibt es für jedes Element außer *Aurecurium* 1 Karte. Mit diesem Deck müsst ihr bei bestimmten Ereignissen 1 Element ermitteln, indem ihr 1 Karte verdeckt daraus zieht. Bei manchen Ereignissen müsst ihr das Elementkartendeck zuvor präparieren, indem ihr bestimmte Karten daraus entfernt. Fügt diese nach dem Ziehen wieder hinzu.



Es gibt 5 verschiedene Elemente, die auf der Erde nicht vorkommen und

daher für den Bau des Protectors von verschiedenen Exoplaneten zur Erde gebracht werden müssen: *Aurecurium* (gold), *Diactonium* (hellgrün), *Megargentium* (silber), *Restatium* (weiß) und *Xynodium* (hellblau).

Jedes der 4 letztgenannten Elemente gibt es auf 2 der 4 Exoplaneten. Welche dies sind, wird auf dem Feld Rohstoffvorkommen an jedem dieser Exoplaneten angegeben. Wenn dort im Lauf des Spiels ein Ressourcensymbol nach einem entsprechenden



Alle Elemente, die schwerer als Blei sind, sind instabil, also radioaktiv. Das bedeutet, dass der Atomkern energiereiche Strahlung aussendet und sich dabei in einen anderen Kern umwandelt. Schwerere Elemente als Plutonium kommen nicht mehr natürlich vor.


Trotzdem versucht die Forschung, immer schwerere Elemente künstlich zu erzeugen, um die Struktur der Atomkerne besser zu verstehen und das Ende des Periodensystems der Elemente zu finden. Diese bestehen meist weniger als eine Sekunde lang.

Man vermutet jedoch, dass es unter noch schwereren Elementen einige gibt, die wieder stabiler sind und länger bestehen. Man nennt diese Vorhersage „Insel der Stabilität“. Vielleicht gibt es im All so extreme Bedingungen, dass sie entstehen könnten.



Rifts / Rifts platzieren / mit Rifts auffüllen

Die Rifts, Brüche im Raum-Zeit-Kontinuum, werden eure größte Herausforderung sein. Wenn sie auf einem Hyperraumtunnel oder Knoten liegen, blockieren sie diesen für alle Raumschiffe.

Zu Spielbeginn liegen bereits **30 Rifts** auf  Feldern des Spielfelds, manche davon blockieren Hyperraumtunnel.


Jeder Spielzug beginnt damit, dass die Koordinaten eines weiteren Rifts mit den beiden Koordinatenwürfeln ermittelt werden und ein Rift auf dem

entsprechenden Feld platziert wird (siehe „Koordinaten“ auf S. 8).

Weitere Rifts können aus verschiedenen Gründen hinzukommen. Zahlreiche Ereigniskarten verursachen zusätzliche Rifts.

Es kann nie mehr als 1 Rift auf einem Feld liegen.

Rifts, die neu auf das Spielfeld kommen, werden grundsätzlich mit der schwarzen Seite nach oben gelegt. Das bedeutet, dass sie noch nicht gescannt worden sind. Wenn ihr sie im Spielverlauf mit einem SPARC scannt, werden sie

umgedreht, sodass die mit dem **Technologiesymbol**  bedruckte Seite nach oben zeigt.

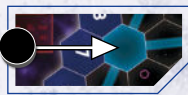
Gescannte Rifts können nicht noch einmal gescannt werden, blockieren aber weiterhin Tunnel und Knoten.

Neue Rifts kommen prinzipiell entweder durch Platzieren oder durch das Auffüllen eines Bereichs mit Rifts (1 Feld oder mehrere konkrete Felder) auf das Spielfeld. Diese beiden Methoden haben unterschiedliche Auswirkungen, wenn dabei ein bereits bestehender Rift oder ein Feld eines Planeten getroffen wird (siehe S. 13).

Folgende Regeln gelten für alle Rifts, die neu auf das Spielfeld gelegt werden, unabhängig von den beiden Methoden:



Wenn ein Feld mit freiem Weltraum von einem neuen Rift getroffen wird, dann lege den Rift an diese Stelle.



Wenn das Feld ein Hyperraumtunnel oder ein Knoten ist, dann lege den neuen Rift an diese Stelle. Dieser Hyperraumtunnel oder Knoten ist von nun an für alle Raumschiffe nicht mehr passierbar.



Wenn ein Raumschiff auf einem Knoten (nicht auf einem Planeten!) steht und dort durch Platzieren oder Auffüllen von einem neuen Rift getroffen wird, dann darf dieses Raumschiff in diesem Spielzug nicht versetzt werden. Dies gilt für alle Bewegungsarten und -ursachen, sowohl für Frachter als auch für SPARCs. SPARCs können aber dennoch eigene Aktionen durchführen, ihre Fähigkeiten nutzen, Effekte auslösen oder

von ihnen betroffen werden, solange daraus in diesem Spielzug für sie keine Bewegung resultiert. Lege den neuen Rift auf den Knoten und stelle das Raumschiff auf den Rift. Das Raumschiff kann aber ab dem nächsten Spielzug seinen Flug fortsetzen.



Neue Rifts, die auf das Spielfeld kommen, verschlingen Energiekristalle, die auf dem betreffenden Feld liegen. Diese verfallen ohne Ersatz (siehe „Energie“ auf S. 15). Nimm den getroffenen Energiekristall vom Spielfeld und lege ihn zurück zum Vorrat. Lege den neuen Rift an diese Stelle.



In Nebeln breiten sich Rifts schneller aus. Wenn ein Feld eines Nebels von einem Rift getroffen wird, dann lege den neuen Rift an diese Stelle und fülle sofort alle Felder dieses Nebels mit Rifts auf (siehe „Nebel“ auf S. 14).

Es kann beim Platzieren oder Auffüllen vorkommen, dass Rifts auf Felder oder teilweise in Bereiche gelegt werden sollen, die außerhalb des Koordinatensystems liegen. Dort wird aber kein Rift gelegt, und die Ausbreitung erfolgt auch nicht auf der gegenüberliegenden Spielfeldseite.

Die Erde und die Exoplaneten sind durch planetare Schutzschilde vor neuen Rifts direkt geschützt, aber jede Abwehr eines zu platzierenden Rifts an diesen Orten lässt die Raumintegrität um 1 sinken, höchstens aber um 1 pro Spielzug durch derart gelegte Rifts (siehe S. 13 und „Raumintegrität“ auf S. 9).

Beim Auffüllen eines Bereiches mit Rifts werden Planetenfelder ohne weitere Konsequenzen ausgelassen (siehe S. 13).

In folgenden Fällen gibt Unterschiede zwischen „Rifts **platzieren** ➡“ und „Felder mit Rifts **auffüllen** ➡“:

Der neue Rift trifft auf einen bereits bestehenden Rift (Dabei ist es egal, ob der bestehende Rift bereits gescannt ist oder nicht.)

Rift platzieren ➡

Der Rift wird im Vorrat belassen, denn es wird niemals ein zweiter Rift auf einen anderen gelegt. Stattdessen wird die Raumintegrität um 1 verringert, höchstens aber um insgesamt 1 pro Spielzug durch derart gelegte Rifts (siehe „Raumintegrität“ auf S. 9).

Beispiel: Auf dem Feld mit den Koordinaten **x1/y19** soll ein Rift platziert werden. Dort liegt bereits ein Rift. Verringere deswegen die Raumintegrität um 1. Es wird kein weiterer Rift gelegt.

Auffüllen mit Rifts ➡

Der Rift wird im Vorrat belassen, denn es wird niemals ein zweiter Rift auf einen anderen gelegt. Die Raumintegrität wird nicht verringert.

Der neue Rift trifft auf ein Feld eines Planeten

Rift platzieren ➡

Das Platzieren des Rifts wird durch den planetaren Schutzschild zwar verhindert, aber die Raumintegrität wird sofort um 1 verringert, höchstens aber um insgesamt 1 pro Spielzug durch derart gelegte Rifts (siehe „Raumintegrität“ auf S. 9).

Auf diesem Feld wird kein neuer Rift auf das Spielfeld gelegt. Raumschiffe, die gerade auf einem getroffenen Planeten stehen, erleiden keine Konsequenzen.

Beispiel: Das Feld **x20/y19** gehört zu einem Planeten. Hier kann kein Rift gelegt werden, aber die Raumintegrität verringert sich um 1.

Auffüllen mit Rifts ➡

Das Auffüllen des Felds wird durch den planetaren Schutzschild verhindert. Auf diesem Feld wird kein neuer Rift auf das Spielfeld gelegt. Die Raumintegrität wird nicht verringert.

Zusammenfassung der Unterschiede zwischen Platzieren ➡ und Auffüllen ➡:



Beim Platzieren von Rifts kann die Raumintegrität verringert werden, höchstens aber um insgesamt 1 pro Spielzug.

Es hat also nur ein einziges Mal pro Spielzug einen Effekt auf die Raumintegrität, wenn ein neu zu platzierender Rift auf einen bereits bestehenden Rift oder auf ein Planetenfeld trifft, auch wenn dies mehrfach in einem Spielzug geschehen sollte.



Beim Auffüllen eines Bereichs mit Rifts kann die Raumintegrität hingegen niemals verringert werden.

Es werden lediglich Rifts auf allen noch freien Feldern des genannten Bereichs ausgelegt, wobei Planeten ausgenommen werden. Wo bereits ein Rift liegt, geschieht nichts weiter.

Manche Ereignisse verlangen eine Kombination von Platzieren und Auffüllen. Achtet dann genau auf die Formulierung!

Es gibt zahlreiche Ereignisse, die verlangen, einen bestimmten Bereich mit Rifts aufzufüllen, dessen Lage durch die „zuletzt ermittelten Koordinaten“ bestimmt wird. Hierfür können also in der Regel die noch ausliegenden Ergebnisse der Koordinatenwürfel herangezogen werden, was aber nicht zwingend identisch mit dem zuletzt gelegten Rift ist. Auch wenn auf diesen Koordinaten kein Rift gelegt wurde (weil es sich z. B. um ein Feld eines Planeten handelt), werden die genannten Felder von dort ausgehend und der genannten Richtung folgend mit Rifts aufgefüllt.

Beispiel: Dieses Ereignis verlangt das „Auffüllen“ von 8 Feldern mit Rifts, ausgehend von den zuletzt ermittelten Koordinaten. Diese waren in Schritt 1 dieses Spielzugs ermittelt worden: **x2/y9** (A). Der dort zu platzierende Rift wurde nicht gelegt, weil es sich um ein Feld eines Planeten handelt. Stattdessen wurde die Raumintegrität um 1 verringert. Dennoch müssen in Schritt 3 des Spielzugs gemäß der Forderung auf der Ereigniskarte von diesen Koordinaten ausgehend je 4 Felder beidseits parallel zur Y-Achse mit Rifts aufgefüllt werden:

Lege je 1 Rift auf die 3 Felder (B), weil dort noch kein Rift liegt.

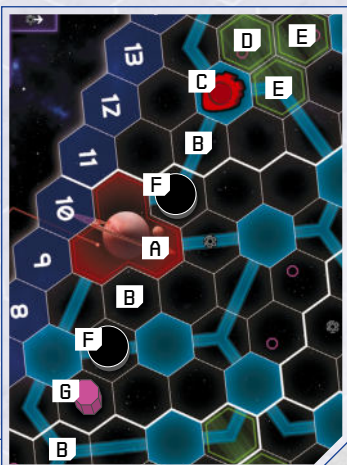
Lege 1 Rift auf das Feld (C), weil dort noch kein Rift liegt, und stelle danach den getroffenen Frachter oben auf den Rift. Du darfst den Frachter in diesem Spielzug nicht bewegen.

Lege 1 Rift auf das Feld (D), weil dort noch kein Rift liegt, und lege infolgedessen auch je 1 Rift auf die 2 Felder (E), weil der gesamte Nebel automatisch mit Rifts aufgefüllt werden muss.

Lege keinen Rift auf die 2 Felder (F), weil dort jeweils bereits ein Rift liegt.

Lege 1 Rift auf das Feld (G), weil dort noch kein Rift liegt. Entferne den dortigen Energiekristall und lege ihn zurück zum Vorrat.

Die Raumintegrität wird beim Auffüllen prinzipiell nicht gesenkt, auch wenn Planeten oder bereits bestehende Rifts im aufzufüllenden Bereich liegen.





Nebel

In den grünen Nebeln verbreiten sich Riffs schneller: Wenn 1 der Nebelfelder von einem Rift getroffen wird (egal, ob „platziert“ oder „aufgefüllt“), werden sofort auch alle anderen Felder dieses Nebels mit Riffs aufgefüllt.



Für alle SPARCs kann die *Nebelcluster-Neutralisierung* im Technologiebaum erreicht werden. Wenn nach Freischalten dieser Technologie 1 in einem Nebel liegender Rift neutralisiert wird, werden sofort auch alle anderen Felder dieses Nebels von Riffs befreit, auch wenn diese unter Umständen außerhalb der Reichweite des SPARCs liegen. Dafür muss keine zusätzliche Energie aufgewendet werden.

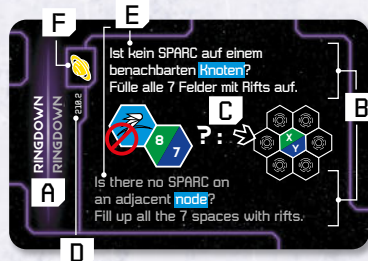


Ereignisse / Ereigniskarten

In Schritt 3 jedes Spielzugs wird das Ereignis (= die Ereigniskarte) ausgespielt und damit zur Gegenwart gemacht, die auf dem Feld 1 der Chrono-Matrix liegt. Führt dazu die auf der Karte genannte Anweisung aus und legt die Karte anschließend offen oben auf den Ablagestapel. Offen auf den Feldern 2 bis 4 liegende Karten erlauben euch einen Blick auf kommende Ereignisse, denn sie werden in jedem Spielzug in der Chrono-Matrix höher gerückt, bis sie schließlich zur Gegenwart werden.

Es kann vorkommen, dass die auf einer Karte genannten Ereignisse oder Konsequenzen den grundsätzlichen Regeln des Spiels widersprechen, sie ändern oder aufheben. Prinzipiell haben die Regeln auf Ereigniskarten in solchen Fällen Vorrang vor den normalen Regeln.

Der Titel (A) benennt das Ereignis.



Das Textfeld (B) und das Iconfeld (C) beschreiben, wie das Ereignis im Spiel konkret umgesetzt wird.

Die kleine Zahl (D) ist die Kartennummer. Mit ihr

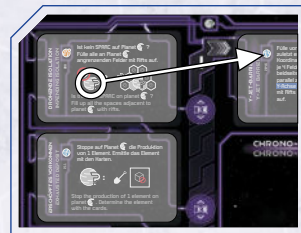
könnt ihr in der Kartenliste (ab S. 27) einfach und schnell eine detaillierte Beschreibung des Ereignisses finden.

Manchmal stellen die Karten eine Frage als Bedingung (E). Wenn diese mit „Ja“ zu beantworten ist, muss das nachfolgend beschriebene Ereignis ausgeführt werden, bei „Nein“ wird es abgewendet. Achtet genau auf die Formulierung der Frage. Die Bedingung muss genau dann erfüllt sein, wenn die Karte zur Gegenwart wird. Es reicht nicht aus, wenn sie erst im Lauf des Spielzugs erfüllt wird.

Die Ereigniskarten sind in die Phasen I bis III eingeteilt, die ihr an der Kennzeichnung auf ihrer Rückseite erkennen könnt. Vor Spielbeginn müsst ihr zunächst 2 Ereigniskarten jeder Phase durch Energiekristall-Karten ersetzen (siehe „Spielvorbereitungen“ auf S. 6). Das letzte Ereignis ist immer die Karte *Chrono Fall*.

Das Planetensymbol (F) benennt 1 der 4 Exoplaneten. Dieses ist nur dann von Bedeutung, wenn das nachfolgende Ereignis auf Planet

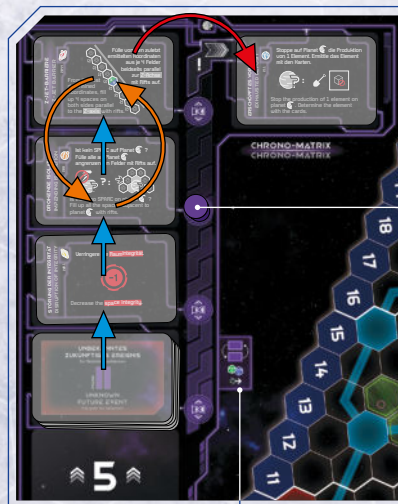
verweist. Manche Ereigniskarten beziehen sich nämlich auf einen zunächst nicht festgelegten Exoplaneten, genannt Planet ??. Dieser wird erst beim Ausspielen der Karte konkret bestimmt, die in diesem Moment oben auf dem Ablagestapel liegt. Das Planetensymbol steht also nie in einem Zusammenhang mit der Karte, auf der es gedruckt ist.



Chrono-Matrix

Auf der Chrono-Matrix werden nacheinander die Ereigniskarten vom Nachziehstapel offen ausgelegt. Die ausgelegten Ereignisse erlauben euch einen Blick in die Zukunft, denn die Ereignisse wandern mit jedem Spielzug nach oben. Spielt die jeweils oberste Karte (auf Feld 1) in Schritt 3 jedes Spielzugs aus und legt sie danach auf den Ablagestapel (**roter Pfeil**). Dieses Ereignis wird durch das Ausspielen zur Gegenwart und ist anschließend Vergangenheit. Rückt in Schritt 6 jedes Spielzugs die nachfolgenden offenen Karten aufwärts nach. Deckt dann die oberste Karte vom unten liegenden Nachziehstapel auf und legt sie auf das nun freie Feld darüber (**blaue Pfeile**).

Zu Spielbeginn könnt ihr nur die jeweils auszuspielende Karte auf Feld 1 sowie noch 1 weitere Ereigniskarte sehen. Bei entsprechendem Fortschritt der *Detektion* auf der Spalte Chrono-Technik des



Technologiebaums dürft ihr den Nachziehstapel sofort um 1 Feld nach unten schieben und dadurch 1 weitere Ereigniskarte offen darüber in der Chrono-Matrix auslegen (siehe „Chrono-Technik“ auf S. 17).

Bei entsprechendem Fortschritt der *Konversion* könnt ihr in Schritt 2 eures Spielzugs Karten austauschen und damit Einfluss auf den Ablauf der Ereignisse nehmen (**orange Pfeile**).

Der Konversionsbereich, innerhalb dessen 2 Karten ausgetauscht werden können, wird mit dem **Konversionsmarker** rechts neben der Chrono-Matrix angezeigt. Die **Konversion zweier Karten** **kostet** allerdings etwas: Ihr müsst sofort

einen zusätzlichen Rift auf dem Spielfeld platzieren, dessen Ort ihr mit den Koordinatenwürfeln ermittelt. Wenn ihr wollt, könnt ihr mithilfe der Planungshilfeplättchen auf der Chrono-Matrix besser verdeutlichen und absprechen, welcher SPARC wann zum Einsatz kommt.

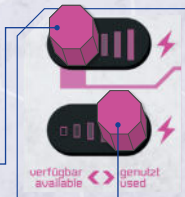


Energie / Energiekristalle / Energiekristall-Ereignisse

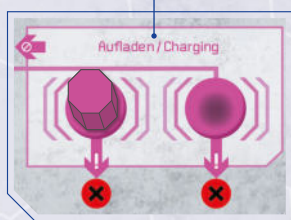
Energiekristalle sind die Kraftwerke der SPARCs. Jeder Energiekristall eines SPARCs gibt ihm in jedem Spielzug jeweils 1 Energie. Jeder SPARC hat zu Spielbeginn 4 Energiekristalle. Er kann Energiekristalle verlieren, aber auch weitere bis zu insgesamt 6 aufnehmen und nutzen. In diese Höchstzahl werden auch die Energiekristalle im Aufladebereich eingerechnet; es dürfen sich also nur höchstens 6 Energiekristalle auf dem gesamten Control Panel befinden.

Eure Control Panels erlauben es euch, euren Energieverbrauch in jeder Runde durch die Position der Energiekristalle zu kontrollieren. Zu Beginn jedes Spielzugs liegen alle Energiekristalle links, in der Position **verfügbar**. Schiebt bei jeder Aktion Energiekristalle in der benötigten Anzahl nach rechts auf **genutzt**.

Ihr beendet jeden Spielzug in Schritt 6 damit, alle genutzten Energiekristalle wieder nach links zu schieben. Erfahrene Captains können das Verschieben der Energiekristalle auch entfallen lassen.



Alle SPARCs können Energiekristalle für die besonders effektiven Überladungstechniken aufladen (d.h. vorbereiten) und später nutzen. Schiebt dazu während Schritt 4 des Spielzugs 1 oder 2 verfügbare(n) Energiekristall(e) in den **Aufladebereich** auf eurem Control Panel. Dort können



aber höchstens 2 Energiekristalle gleichzeitig **aufgeladen** werden. Die Energiekristalle können dort unbegrenzt verbleiben, aber nicht mehr für die Standardaktionen des SPARCs verwendet werden. Sie werden hier aufgeladen,

weshalb sie erst ab dem nächsten Spielzug für die Überladungstechniken zur Verfügung stehen (Ausnahme: Der SPARC *Hyperion* kann solche Energiekristalle wegen seiner individuellen Fähigkeit sofort zur Überladung nutzen). Wenn ein aufgeladener Energiekristall später für eine Überladungstechnik genutzt wird, wird er „überladen“ und dadurch zerstört. Entfernt zerstörte Energiekristalle vom Control Panel und legt sie zurück zum Vorrat.

Es gibt 2 Arten von Überladungstechniken:

1. Die Spezialfähigkeiten jedes SPARCs, die auf der rechten Seite der Profilkarten erklärt werden. Diese erfordern jeweils 1 aufgeladenen Energiekristall von ihm.
2. Die zusätzlichen Fähigkeiten, die im Technologiebaum freigeschaltet werden müssen (siehe „Überladungstechnik“ auf S. 17 und „Zusätzliche Fähigkeiten aus dem Technologiebaum“ auf S. 24), erfordern 2 aufgeladene Energiekristalle. Davon muss nur mindestens 1 von dem aktiven SPARC überladen werden. Der zweite benötigte aufgeladene Energiekristall kann auch von einem anderen SPARC überladen werden und wird dadurch ebenso zerstört.

Mit weniger Energiekristallen hat ein SPARC auch weniger Aktionsmöglichkeiten. Ist als letzter nur noch der unterste Energiekristall übrig, so darf dieser nicht in den Aufladebereich verschoben werden. Dieser letzte Energiekristall ist auch vor Zerstörung durch äußere Einflüsse geschützt.

Energiekristalle werden im Spielverlauf durch Ereigniskarten auf konkret benannten Feldern des Spielfelds ausgelegt. Diese liegen immer neben einem Knoten und sind mit einem kleinen Energiekristall-Symbol markiert, um das Suchen zu erleichtern. Die SPARCs können Energiekristalle nur von diesem benachbarten Knoten aus aufnehmen und dadurch einbauen. Legt die Energiekristalle genau auf diese Symbole, denn dann könnt ihr durch ihre Position in der Nähe zum benachbarten Knoten einfacher erfassen, von wo aus ihr den jeweiligen Energiekristall erreichen könnt. Das Aufnehmen eines Energiekristalls in den SPARC ist keine Aktion und verbraucht keine Energie.

Daher kann das Aufnehmen im Vorbeiflug über diesen Knoten erfolgen. Das Aufnehmen eines Energiekristalls von einem anderen Ort als dem benachbarten Knoten aus ist keinesfalls möglich.



Der auf diese Weise eingebaute Energiekristall kommt sofort als **genutzt** auf das Control Panel und ist damit erst nach Beendigung dieses Spielzugs einsetzbar. Es ist nicht erlaubt, aufgenommene Energiekristalle direkt in den Aufladebereich der Control Panels einzubauen.

Auf 1 Feld kann nur höchstens 1 Energiekristall liegen. Auf dem Spielfeld liegende Energiekristalle, auf die ein neuer Rift trifft (egal, ob „platziert“ oder „aufgefüllt“), verfallen und kommen zurück zum Vorrat. Ebenso verfallen Energiekristalle, die auf ein Feld gestellt werden sollen, auf denen bereits ein Rift liegt.

Es gibt nur eine begrenzte Zahl von 32 Energiekristallen. Wenn in sehr seltenen Fällen der Vorrat leer ist, können erst dann wieder neue Energiekristalle ins Spiel kommen, wenn sie zuvor in den Vorrat zurückgekehrt sind.





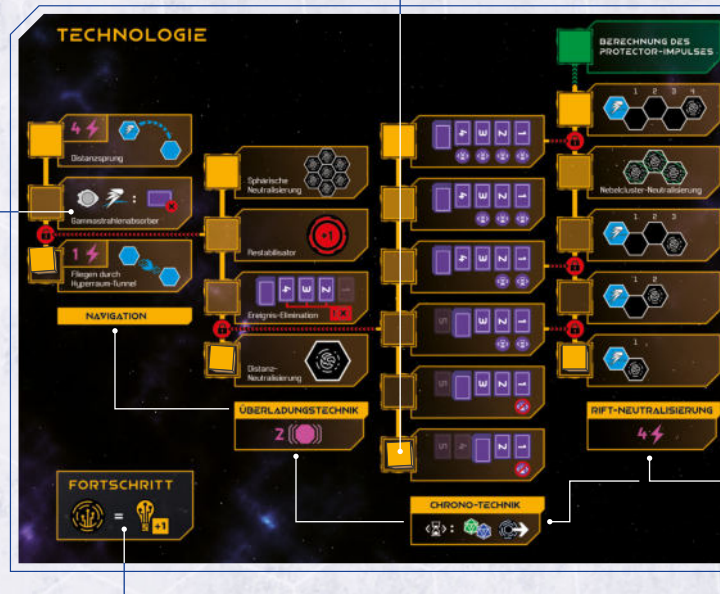
Ein Raumschiff, das das Sonnensystem verlassen soll, braucht eine große und langlebige Energiequelle.

Da es für Solarzellen weit weg von Sternen zu dunkel ist, muss der Treibstoff am besten mitgeführt werden. Ein geeigneter Treibstoff könnte eines der folgenden Konzepte nutzen: Kernspaltung wie im Kernkraftwerk, Kernfusion, bei der Energie durch Verschmelzung von Atomkernen freigesetzt wird, oder Annihilation von Materie und Antimaterie, bei der gemäß Einsteins Formel $E = mc^2$ Masse vollständig in Energie umgewandelt wird (siehe Schätzfrage auf der Schachtel).

Technologiebaum

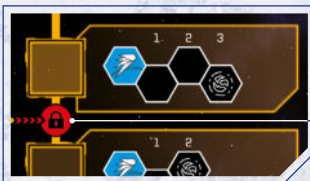
Auf dem Technologiebaum werden mit **4 Fortschrittsmarkern** die technologischen Errungenschaften markiert, die ihr durch eure Rift-Scans erzielt. Je mehr Fortschritte ihr hier erreicht, umso wirkungsvoller sind die Aktionen eurer SPARCs. Die hier freigeschalteten Fähigkeiten sind nach Erreichen der Stufe sofort für alle SPARCs gültig.

Die Fähigkeit **Gammastrahlenabsorber** gilt nicht nur für die SPARCs , sondern auch für die Frachter. Sie ist daher zusätzlich mit deren Symbol  gekennzeichnet.



Der Technologiebaum besteht aus den **4 Spalten** Navigation, Überladungstechnik, Chrono-Technik und Rift-Neutralisierung.

Bei jedem Scan eines Rifts darf 1 der Marker auf den 4 Spalten sofort um 1 Feld höher gesetzt werden. Ihr dürft die neue Fähigkeit dann sofort einsetzen. Fortschrittsstufen können niemals übersprungen werden.



Manche Fortschritte sind aber nur möglich, wenn zuvor bestimmte Werte auf einer anderen Spalte erreicht worden sind. Diese **Bedingungen** sind durch Pfeile und Schlosssymbole gekennzeichnet und sind in jedem Fall zu beachten. Dementsprechend könnt ihr zu Spielbeginn nur Fortschritte in der Spalte **Chrono-Technik** machen, weil Fortschritte auf allen anderen Spalten an Bedingungen geknüpft sind.

4 Die rosafarbenen Angaben zeigen an, wieviel Energie ein SPARC zur Nutzung dieser Technik aufwenden muss bzw. wie viele aufgeladene Energiekristalle er überladen und damit zerstören muss.

Manche Fortschritte vergrößern die Reichweite einer Fähigkeit. Andere stehen nicht in Zusammenhang mit vorigen Errungenschaften. Diese bleiben dann trotz des weiteren Fortschritts erhalten, der euch zusätzliche Möglichkeiten eröffnet. Ein Fortschritt in einer Spalte bedeutet also nicht, dass darunter liegende Fähigkeiten gelöscht werden.

BERECHNUNG DES PROTECTOR-IMPULSES

Damit ihr das Spiel gewinnen könnt, müsst ihr mit dem Marker auf der Spalte **Rift-Neutralisierung** das oberste Feld **Berechnung des Protector-Impulses** erreicht haben.

Bei Spielbeginn stehen die Marker bereits auf den untersten Stufen der 4 Spalten. Das bedeutet, dass ihr diese Fähigkeiten bereits nutzen könnt.

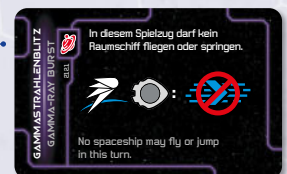
Die 4 Spalten und die Fähigkeiten im Technologiebaum

NAVIGATION

In dieser Spalte steht von Beginn an das **Fliegen durch Hyperraumtunnel** zur Verfügung. Ein Flug von einem Knoten zum nächsten (1 Strecke) kostet jeweils 1 Energie (siehe „Fliegen“ auf S. 23). Die weiteren Fähigkeiten müsst ihr durch Scannen von Rifts freischalten:

Gammastrahlenabsorber: Diese Technologie wehrt die Ereignisse **Gammastrahlen-Blitz** für SPARCs und Frachter vollständig ab. Dafür ist keine Energie notwendig. Wenn der **Gammastrahlenabsorber** in einem Spielzug freigeschaltet wird, in dem zuvor in Schritt 3 das Ereignis

Gammastrahlenblitz zur Gegenwart wurde, so verhindert der neue Technologiefortschritt das Flug- und Sprungsverbot für alle Raumschiffe noch nicht in diesem Spielzug.

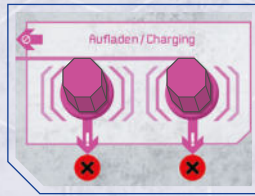


Distanzsprung: Ein SPARC kann damit auf einen beliebigen freien Knoten springen, unabhängig von der Distanz und dazwischen liegenden Hindernissen. Dafür muss er 4 Energie aufwenden. Sprünge auf Planeten sind nicht möglich.

ÜBERLADUNGSTECHNIK

2

Für die *Überladungstechniken* aus dieser Spalte müssen 2 aufgeladene Energiekristalle überladen und damit zerstört werden (im Gegensatz dazu erfordern die Spezialfähigkeiten der SPARCs das Überladen von 1 aufgeladenen Energiekristall, siehe „Energie“ auf S. 15). Die 2 aufgeladenen Energiekristalle kann der aktivierende SPARC entweder allein oder in Kooperation mit einem anderen SPARC überladen. Er muss aber mindestens 1 der 2 aufgeladenen Energiekristalle selbst überladen.



In dieser Spalte ist zu Spielbeginn bereits die Fähigkeit erreicht, die das *Neutralisieren eines Rifts in beliebiger Distanz* ermöglicht.

CHRONO-TECHNIK

Die *Chrono-Technik* ermöglicht anfangs bereits eine *Detektion* bis Feld 2, aber noch keine *Konversion*. Die Reichweite beider Fähigkeiten kann in dieser Spalte des Technologiebaums durch Scannen von Rifts erhöht werden.

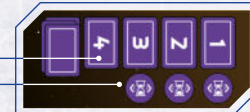
Auswirkungen des Technologiebaums auf die Chrono-Matrix:

Detektion: Die Anzahl der Karten, die offen in der Chrono-Matrix ausliegen, gekennzeichnet durch die Position des Nachziehstapels. Je mehr Karten offen ausliegen, desto weiter könnt ihr in die Zukunft schauen und euer Handeln entsprechend planen. Wenn sich dieser Wert durch einen Fortschritt erhöht, dann schiebt den Nachziehstapel auf der Chrono-Matrix sofort um 1 Feld nach unten und deckt die oberste Karte auf dem frei gewordenen Feld darüber auf.



Konversion: Der Austausch zweier Ereigniskarten in der Chrono-Matrix. Der Bereich, innerhalb dessen eine *Konversion* möglich ist, wird mit dem Konversionsmarker auf runden Feldern rechts neben (bzw. im Technologiebaum unter) den Kartenfeldern der Chrono-Matrix gekennzeichnet. Der Konversionsmarker wird dem Technologiefortschritt entsprechend nach unten (also in die Zukunft) versetzt. Je größer der Konversionsbereich ist, desto mehr Einfluss habt ihr auf die Reihenfolge der Ereignisse und könnt auf diese Weise deren negative Folgen verringern oder sogar verhindern.

Beispiel: Bei dem hier abgebildeten Technologiefortschritt liegt der Nachziehstapel auf Feld 5, weswegen die Ereignisse auf den Feldern 1 bis 4 offen ausliegen (*Detektion*). Dies ist der maximal erreichbare Wert. Der *Konversionsbereich* hingegen umfasst die Ereignisse auf den Feldern 1 bis 3. Zum Erreichen des größtmöglichen Konversionsbereichs ist noch 1 weiterer Fortschritt erforderlich.



RIFT-NEUTRALISIERUNG

In der Spalte *Rift-Neutralisierung* ist zunächst nur die Neutralisierung eines Rifts möglich, der auf einem Feld liegt, das dem Standort des SPARCs direkt benachbart ist. Hier könnt ihr schrittweise Vergrößerungen der Distanz zwischen dem SPARC und dem zu neutralisierenden Rift freischalten. Diese Distanz muss nicht in gerader Linie gemessen werden. Ihr maximaler Wert beträgt 4 Felder.



Ein Zwischenschritt ist die *Nebelcluster-Neutralisierung*, die mit dem Erreichen der entsprechenden Stufe freigeschaltet wird. Von da an werden, sobald 1 in einem Nebel liegender Rift neutralisiert wird, automatisch und

ohne zusätzlichen Energieaufwand alle Rifts in diesem Nebel neutralisiert. Dabei ist es unerheblich, wenn einzelne davon unter Umständen außerhalb der Neutralisierungsreichweite des SPARCs liegen (siehe „Nebel“ auf S. 14).

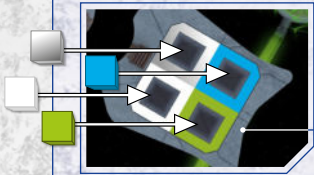


Beispiel: Der Technologiefortschritt erlaubt dir bereits die *Nebelcluster-Neutralisierung*. Dein SPARC neutralisiert den Rift A und wendet dafür 4 Energie auf. Weil dieser Rift in einem Nebel liegt, werden die beiden Rifts B und C ebenfalls neutralisiert, ohne dass dafür weitere Energie aufgewendet werden muss. Der Rift D liegt außerhalb des Nebels und wird daher von der Neutralisation von A nicht beeinflusst.



Protector / Protector-Segmente / Meilensteine

Der Protector ist die gigantische Raumstation im Orbit der Erde, die das einzige Mittel darstellt, mit dem der vollständige Zusammenbruch des Raum-Zeit-Kontinuums verhindert werden kann - wenn sie denn rechtzeitig durch euch aktiviert wird!



Der Protector befindet sich unten rechts auf dem Spielplan. Auf dem Protector gibt es 13 Aussparungen, aufgeteilt in **3 Segmente** mit je 4 Aussparungen für verschiedene Ressourcen und **1 Zentrum** mit 1 Aussparung für 1 *Aurecurium*. All diese Aussparungen müssen mit den 13 passenden Ressourcen gefüllt werden. Wenn ein Frachter eine Ressource auf der Erde ablädt, füllt diese sofort in eine passende Aussparung des Protectors und baut sie damit ein. Die Reihenfolge, in der ihr die Aussparungen füllt, ist beliebig. Die Position einer einmal eingebauten Ressource darf nicht mehr verändert werden.



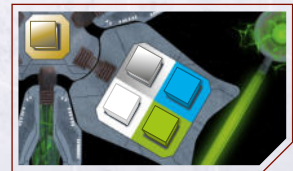
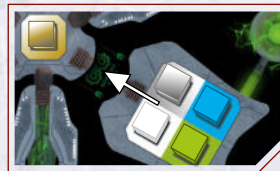
Meilensteine sind außergewöhnliche, einmalige Aktionen, die euch in schwierigen Situationen helfen können. Jeder Meilenstein kann nur ein einziges Mal ausgespielt werden. Die Karte wird danach abgelegt.

Ihr dürft Meilensteine zu einem frei wählbaren Zeitpunkt und unabhängig von dem aktiven SPARC ausspielen. Ihr dürft dadurch aber kein Ereignis und dessen Konsequenzen unterbrechen. Ein Meilenstein muss also nicht sofort ausgespielt werden, wenn ihr ihn erwerbt.

In einem Einführungsspiel stehen euch alle 7 Meilensteine von Beginn an zur jeweils einmaligen Verwendung zur Verfügung. Daher werden die Protector-Segmente von Beginn an direkt am Zentrum installiert und die Meilensteinsymbole dadurch verdeckt.



Ihr dürft nur höchstens 3 Meilensteine anwenden. Diese müsst ihr zunächst erwerben: Wenn ihr ein Protector-Segment vollständig mit allen 4 geforderten Ressourcen gefüllt habt, dürft ihr 1 Meilensteinkarte eurer Wahl nehmen. Schiebt zum Zeichen, dass ihr diesen Meilenstein erworben habt, das vervollständigte Segment an das Zentrum an und installiert es damit am Protector. Auf diese Weise verdeckt ihr das Meilensteinsymbol. Dieses Segment kann unter keinen Umständen wieder zurückgeschoben werden und dadurch das Meilensteinsymbol wieder freigeben. Daher könnt ihr auch dann nicht erneut einen Meilenstein erwerben, wenn wegen eines Desasters aus einem vollständig gefüllten Protector-Segment eine Ressource entfernt und später wieder eingebaut wird. Zum Spielgewinn ist die Position der Segmente unerheblich, denn diese dient nur der Kennzeichnung der erworbenen Meilensteine. Entscheidend für den Sieg ist, dass alle 13 Ressourcen in den Protector eingebaut wurden.



Schwierigkeitsgrad

Wenn ihr wollt, dann spielt ein Einführungsspiel unter folgenden vereinfachten Bedingungen:

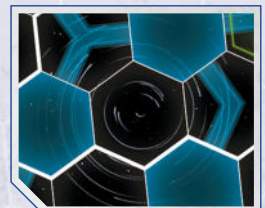
- Ihr müsst keine Meilensteine gewinnen, sondern erhaltet stattdessen von Anfang an alle 7 Meilensteine zur jeweils einmaligen Verwendung. Legt deshalb die 3 Protector-Segmente von Beginn an direkt an das Zentrum an.
- Der Startwert der Raumintegrität ist 12.
- Die Desaster, die über die Raumintegritätsleiste ausgelöst werden, entfallen. Daher werden die Desaster-

Trigger nicht benötigt.

- Die Auswahl eines passenden Frachters für das *Aurecurium* auf *Awasis* und/oder *Cruinlagh* entfällt. Ihr könnt diese Exoplaneten von Beginn an ohne vorherige Erkundung durch einen SPARC mit jedem beliebigen Frachter anfliegen und die Ressource aufladen. Daher werden die Frachterplättchen nicht benötigt. Die Hyperraumtunnel vor diesen Planeten müssen aber dennoch zuvor von Rifts befreit werden, um dem Frachter die Passage zu ermöglichen.

Ringdown

Die 3 Felder **x17/y6**, **x8/y7** und **x17/y16** stehen in Verbindung mit den 3 entsprechenden Ereignissen *Ringdown* und sind ansonsten freier Weltraum. Bei einem solchen Ereignis müsst ihr das genannte Feld und die 6 benachbarten Felder mit Rifts auffüllen. Dies wird auf dem Spielfeld durch die kreisförmige Verzerrung der Sterne auf den jeweils 7 Feldern angedeutet. Ein *Ringdown* kann abgewendet werden, falls ein SPARC auf einem der Knoten steht, die dem genannten Feld direkt benachbart sind, wenn das Ereignis zur Gegenwart wird. Es reicht nicht, wenn ein SPARC später in diesem Spielzug einen der Knoten erreicht.



SPIELZUGABLAUF

Alle Captains sind mit ihren Spielzügen nacheinander reihum im Uhrzeigersinn an der Reihe. Jeder Captain durchläuft die 6 Schritte seines Spielzugs. Danach beginnt der Spielzug des nächsten Captains. Wer von euch zuletzt einen Science-Fiction-Film oder eine -Serie gesehen hat, beginnt.

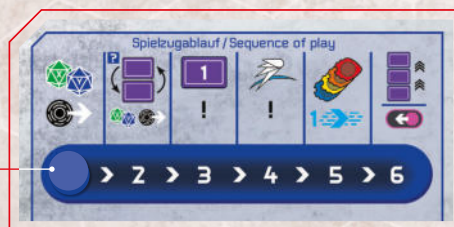
Ein Spielzug besteht immer aus den folgenden 6 Schritten, deren Reihenfolge unbedingt eingehalten werden muss:

1. 1 neuen Rift ermitteln und platzieren.
2. Konversion: 2 Ereignisse in der Chrono-Matrix tauschen (optional und erst dann erlaubt, wenn der notwendige Technologie-Fortschritt erreicht ist).
3. Ereignis von Feld 1 der Chrono-Matrix ausführen.
4. Aktionen des eigenen SPARCs gemäß zur Verfügung stehender Energie: Fliegen / Rift scannen / Rift neutralisieren / ggf. zusätzliche, individuelle und/oder Spezialfähigkeiten.
5. Frachter voransetzen.
6. Freie Felder in der Chrono-Matrix mit Ereigniskarten auffüllen, Energiekristalle und Spielzugablaufmarker zurücksetzen.

Wer mag, kann den Ablauf eines Spielzugs mithilfe des **Markers** auf dem SPARC Control Panel nachvollziehen.

Gerade in den ersten Partien solltet ihr dies nutzen!

Dies ist ein kooperatives Spiel. Ihr dürft euch zu jeder Zeit über eure Pläne und Reaktionen unterhalten. Wer am Zug ist, hat aber bei Entscheidungen schlussendlich das letzte Wort.



1. Einen neuen Rift ermitteln und platzieren



Wirf zeitgleich die beiden Koordinatenwürfel.

Beide zusammen definieren die Position eines bestimmten Feldes (siehe „Koordinaten“ auf S. 8).



Nimm 1 Rift vom Vorrat. Dieser soll nun auf dem Feld mit den ermittelten Koordinaten platziert werden. Wie du einen Rift platzierst und was die gravierenden Unterschiede zwischen „Platzieren“



und „Auffüllen“ sind, erfährst du im Kapitel „Rifts“ ab S. 12.

Führe die Konsequenzen aus dem Platzieren des Rifts sofort aus. Es kann vorkommen, dass dies weitere Rifts verursacht, dass die Raumintegrität verringert werden muss, dass Raumschiffe an ihren Aktionen gehindert werden u.v.a.m.

Hinweis: Lass die Würfel mit ihrem Ergebnis immer offen liegen, bis sie erneut verwendet werden, denn es kommt häufig vor, dass ein Ereignis auf die zuletzt ermittelten Koordinaten Bezug nimmt.

2. Ereignisse in der Chrono-Matrix tauschen (Konversion, optional)

Die Chrono-Matrix erlaubt einen Blick auf die Ereignisse in der Zukunft (Detektion). Bevor du das Ereignis von Feld 1 im folgenden Schritt 3 des Spielzugs ausspielst (und es dadurch zur Gegenwart machst), kannst du ab dem zweiten Fortschritt in der Chrono-Technik (siehe „Chrono-Technik“ auf S. 17) genau 2 der in der Chrono-Matrix offen ausliegenden Ereignisse konvertieren, d.h. austauschen (siehe „Chrono-Matrix“ auf S. 14). Die beiden Ereignisse müssen innerhalb des Konversionsbereichs, dabei aber nicht zwingend direkt benachbart liegen. Du darfst die beiden ausgewählten Karten dabei weder entfernen noch verdecken, sondern lediglich ihre Position tauschen. Du darfst dabei auch keine weiteren Karten verschieben.

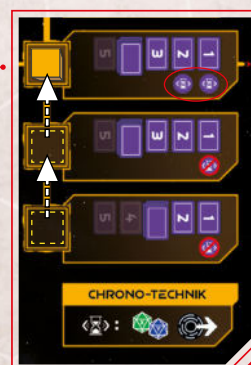


Es gibt keine Pflicht, eine Konversion durchzuführen: Der Tausch in der Chrono-Matrix ist optional. Du darfst nur höchstens 1 Konversion pro Spielzug durchführen.

Wenn ihr wollt, könnt ihr mithilfe der Planungshilfeplättchen auf der Chrono-Matrix besser verdeutlichen und absprechen, welcher SPARC wann zum Einsatz kommt.

Für eine mögliche Konversion müssen aber 2 Bedingungen erfüllt sein:

1. Im Technologiebaum müssen mindestens **2 Fortschritte** in der Spalte Chrono-Technik gemacht worden sein und daher der Konversionsmarker mindestens neben dem Feld 2 der Chrono-Matrix stehen. Bei niedrigerem Technologiestand ist zwar bereits ein Blick in die Zukunft durch die ausliegenden Ereigniskarten möglich, ein Tausch ist aber noch nicht erlaubt.



2. Es dürfen nur solche Karten getauscht werden, die im Konversionsbereich liegen. Der Technologiefortschritt gibt vor, bis zu welchem in der Zukunft liegenden Ereignis ein Tausch vorgenommen werden kann. In der Chrono-Matrix wird dieser Bereich durch den Konversionsmarker neben den Karten gekennzeichnet. Setze diesen Marker sofort um 1 Feld weiter nach unten (also in die Zukunft), sobald du durch Rift-Scans den Technologiefortschritt so voranbringst, dass dieser Wert erhöht wird. Der Konversionsbereich muss nicht immer maximal ausgenutzt werden: Du darfst auch Karten austauschen, die nicht an seiner maximalen Ausdehnung liegen. Das bedeutet auch, dass nicht zwingend die oberste Karte am Austausch beteiligt sein muss. Es sind aber immer genau 2 Karten an der *Konversion* beteiligt, niemals mehr oder weniger.

Da eine *Konversion* einen Eingriff in die Zeitlinie darstellt, ist ihr Einsatz nicht kosten- und risikolos:

Bei einer *Konversion* muss jeweils 1 neuer Rift auf dem Spielfeld platziert werden.

Du ermittelst dessen Ort mit den Koordinatenwürfeln.

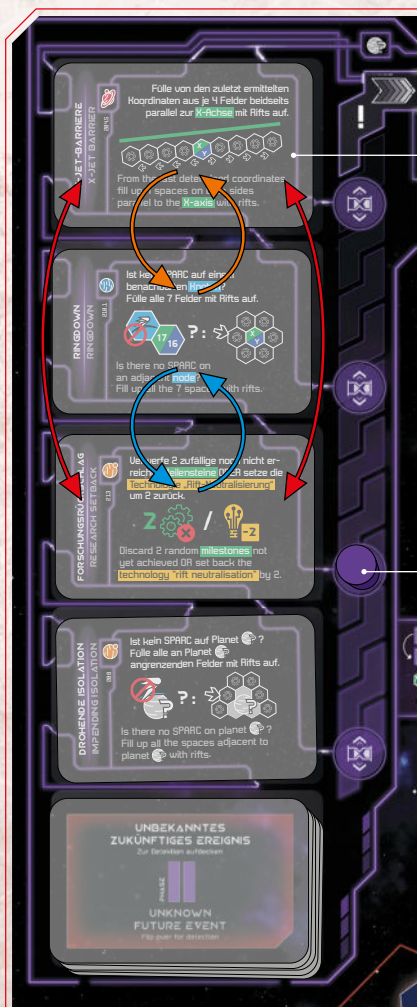
Ausnahme: Der SPARC *Themis* muss wegen seiner individuellen Fähigkeit für eine *Konversion* keinen Rift platzieren.



Wichtig: Dies ist nicht gleichzusetzen mit dem Platzieren eines neuen Rifts in Schritt 1 jedes Spielzugs, sondern bedeutet ein zusätzliches Würfeln und Platzieren, was unter Umständen eine Verringerung der Raumintegrität zur Folge haben kann!

Der genaue Ablauf innerhalb dieses zweiten Spielzugschritts lautet dann:

- Positionen der beiden gewählten Karten in der Chrono-Matrix austauschen.
- Koordinaten mit den Koordinatenwürfeln ermitteln.
- Neuen Rift auf diesem Feld platzieren.
- Ggf. Konsequenzen aus dem neuen Rift ausführen, beispielsweise weitere Rifts in einem Nebel auffüllen, die Raumintegrität verringern usw. (siehe „Rifts“ ab S. 12).
- Weiter zu Schritt 3 des Spielzugs: Ereignis von Feld 1 ausführen.



Beispiel: Der **Konversionsmarker** steht neben dem Feld 3 der Chrono-Matrix, d.h. der Konversionsbereich erstreckt sich über die Felder 1 bis 3. Das ist der Stand, wie er durch diesen **Fortschritt im Technologiebaum** erreicht wurde:



Die **Ereigniskarte X-Jet-Barriere** auf Feld 1 würde im nächsten Schritt deines Spielzugs ausgeführt werden. Sie stellt eine Bedrohung für dich dar, die du durch eine *Konversion* in die Zukunft verschieben könntest, wo sie womöglich weniger Schaden anrichtet. Du hast die Möglichkeit, sie gegen die Karte auf Feld 3 (**rote Pfeile**) oder gegen die Karte auf Feld 2 (**orange Pfeile**) auszutauschen.

Auch ein Tausch der Karten auf den Feldern 2 und 3 (**blaue Pfeile**) ist möglich.

Die Karte auf Feld 4 liegt außerhalb des Konversionsbereichs und kommt daher nicht für eine *Konversion* infrage. Auch der Nachziehstapel liegt immer außerhalb dieses Bereichs.



Im Spiel erlaubt die Chrono-Matrix, in die Zukunft zu schauen und die Reihenfolge von Ereignissen zu verändern. Auch in der Realität kann man die Zukunft vorhersagen.

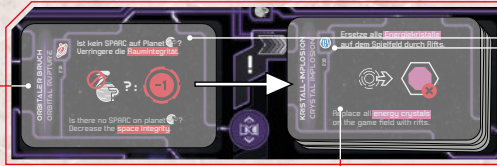
Dies funktioniert aber nur mehr oder weniger präzise, je nachdem wie komplex die Prozesse sind. Wir können beispielsweise berechnen, wo die Planeten in 10000 Jahren stehen, aber nicht, wie das Wetter im nächsten Monat wird. Die Reihenfolge von Ereignissen zu verändern, ist aber schwer möglich, da eben diese Reihenfolge vom Beobachter abhängt. So könnte es beispielsweise folgende Situation geben: Ein Raumschiff im Orbit von Awasis beobachtet eine Supernova in der Nähe. Später nimmt es einen Gammastrahlenblitz beim weit entfernten Exoplaneten Cruinlagh wahr. Für eine Raumsonde in der Nähe von Cruinlagh stellen sich die Ereignisse hingegen anders dar. Für diese Raumsonde findet der Gammastrahlenblitz zeitlich vor der Supernova statt.

3. Ereignis von Feld 1 der Chrono-Matrix ausführen

Führe das **Ereignis von Feld 1** der Chrono-

Matrix mit all seinen Konsequenzen aus, wie es auf der Karte beschrieben ist.

Dadurch machst du das Ereignis zur Gegenwart. Lege die Karte danach offen oben auf den **Ablagestapel** rechts daneben (Vergangenheit). Das Feld 1 bleibt bis zu Schritt 6 deines Spielzugs leer.



Wenn ein Ereignis auf **Planet** Bezug nimmt, so wird dieser durch das **Planetensymbol auf der obersten Karte des Ablagestapels** bestimmt.

Weitere Details findest du im Kapitel „Ereignisse“ auf S. 14.

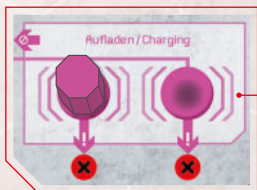
Der SPARC *Themis* kann hier seine Spezialfähigkeit anwenden. Dann wird das Ereignis von Feld 1 ohne Konsequenzen auf den Ablagestapel gelegt.

4. Aktionen des eigenen SPARCs

Du darfst nun mit deinem SPARC eigene Aktionen ausführen.



Fast jede Aktion verbraucht Energie (siehe „Energie“ auf S. 15). Energie wird deinem SPARC von den eingebauten **Energiekristallen** in jeder Runde erneut bereitgestellt. Jeder Energiekristall, der nicht im Aufladebereich auf dem Control Panel liegt, liefert pro Runde 1 Energie ⚡.



Energiekristalle im **Aufladebereich** stellen keine Energie bereit, sondern können nur noch für Überladungs-techniken genutzt werden. Sie können auch nicht wieder von dort zurückgeholt werden.



Auf dem SPARC Control Panel kannst du im Bereich **Energiebedarf** sehen, wieviel Energie für die Standardfähigkeiten Fliegen, Rift scannen und Rift neutralisieren benötigt wird.

Das Aufnehmen und Einbauen von neuen Energiekristallen ist keine separate Aktion. Energiekristalle müssen vom benachbarten Knoten aus aufgenommen werden, was dort im Vorbeiflug geschehen kann. Lege neu eingebaute Energiekristalle sofort auf die Position *genutzt*. Sie stehen daher erst im nächsten Spielzug zur Verfügung. Ein Einbau direkt in den Aufladebereich ist nicht erlaubt.

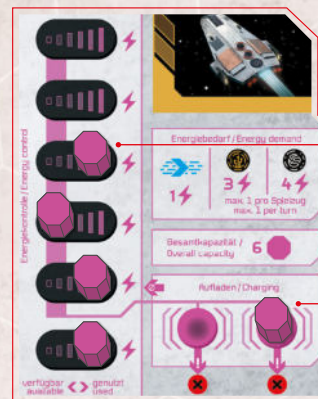
Es gibt 4 Arten von Fähigkeiten, mit denen jeder SPARC Aktionen ausführen kann:

1. Standardfähigkeiten
2. Zusätzliche Fähigkeiten aus dem Technologiebaum
3. Spezialfähigkeiten
4. Individuelle Fähigkeiten der SPARCs *Eos* und *Janus*

Die Reihenfolge der Aktionen (egal welcher Art) ist nicht vorgegeben. Du darfst jede Aktion mit Ausnahme des Fliegens nur ein einziges Mal in einem Spielzug durchführen, selbst wenn ausreichend Energie für ein zweites Mal vorhanden wäre.

Es besteht kein Zwang, Aktionen durchzuführen. Die in einem Spielzug zur Verfügung stehende Energie muss nicht vollständig genutzt werden. Nicht genutzte Energie verfällt nach diesem Spielzug. Sie darf nicht für einen späteren Spielzug gesammelt oder an andere SPARCs übertragen werden.

Um die Übersicht über die in jedem Spielzug bereits verbrauchte und noch zur Verfügung stehende Energie zu bewahren, solltest du Energiekristalle in den Feldern auf dem Control Panel deines SPARCs entsprechend dem Energieverbrauch jeder einzelnen Aktion von *verfügbar* (links) nach *genutzt* (rechts) schieben. Am Ende jedes Spielzugs (in Schritt 6) schiebst du alle Energiekristalle außer denen im Aufladebereich wieder nach links.



Beispiel: In deinem SPARC sind derzeit 5 Energiekristalle eingebaut. Du hast bereits 3 davon verbraucht und daher nach **rechts geschoben**. 1 weiterer Energiekristall befindet sich im **Aufladebereich** und stellt daher keine Energie für deine Aktionen zur Verfügung. Deswegen ist noch 1 Energie für diesen Spielzug verfügbar. Diese könntest du zum Fliegen nutzen, oder den Energiekristall ebenfalls in den Aufladebereich verschieben.

Wenn dein SPARC in diesem Spielzug von einem neuen Rift getroffen wurde (siehe „Rifts“ auf S. 12), darf er bis zum Ende dieses Spielzugs nicht fliegen. Du kannst aber dennoch andere Aktionen durchführen, Fähigkeiten nutzen, Effekte auslösen oder von ihnen betroffen werden, solange daraus keine Bewegung des SPARCs resultiert (Ausnahme: Das Desaster *Hyperraum-Verzerrung* muss ggf. dennoch ausgeführt werden).

Diese Einschränkung gilt nur bis zum Ende des Spielzugs, in dem der SPARC von einem Rift getroffen wurde.

Übersicht über alle Aktionsmöglichkeiten



Wichtig: Alle Fähigkeiten mit Ausnahme des Fliegens sind nur ein einziges Mal pro Spielzug erlaubt.

1. Standardfähigkeiten

• Fliegen

(mehrfach pro Spielzug erlaubt)

Reichweite: nur begrenzt durch die zur Verfügung stehende Energie

Energiebedarf: 1 Energie ⚡ pro zurückgelegter Strecke ➡

• Rift scannen

Reichweite: nur höchstens 1 Feld im Umkreis um den Standort des SPARCs

Energiebedarf: 3 Energie ⚡

• Rift neutralisieren

Reichweite: anfangs nur auf Feldern, die dem Standort des SPARCs direkt benachbart sind, später je nach Technologiefortschritt auch bis zu 4 Felder entfernt im Umkreis

Energiebedarf: 4 Energie ⚡

2. Zusätzliche Fähigkeiten aus dem Technologiebaum

(siehe „Technologiebaum“ ab S. 16)

• aus der Spalte

NAVIGATION

- **Fliegen durch Hyperraum-tunnel**
(von Beginn an möglich, entspricht der Standardfähigkeit Fliegen, *siehe oben*)
- **SPARC-Distanzsprung**
Energiebedarf: 4 Energie ⚡

• aus der Spalte

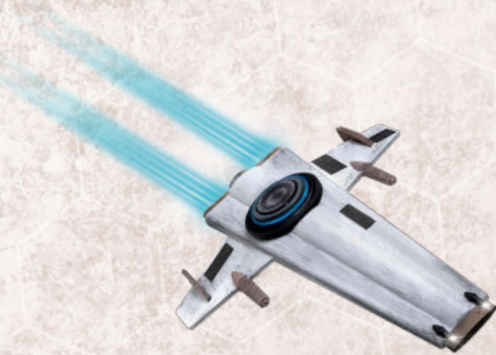
ÜBERLADUNGSTECHNIK

- Energiebedarf: 2 aufgeladene Energiekristalle (🔴) müssen überladen (und damit zerstört) werden. Die 2 Energiekristalle kann der aktivierende SPARC entweder allein oder in Kooperation mit einem anderen SPARC aufbringen. Er muss aber mindestens 1 der 2 aufgeladenen Energiekristalle selbst beisteuern.
- **Neutralisieren eines Rifts in beliebiger Distanz**
(von Beginn an möglich)
 - **Ereignis-Elimination**
 - **Restabilisator**
 - **Sphärische Neutralisierung**

• aus der Spalte

RIFT-NEUTRALISIERUNG

- Energiebedarf: 4 Energie ⚡
- **Neutralisierung eines Rifts**, der dem SPARC direkt benachbart ist (von Beginn an möglich, entspricht der Standardfähigkeit Rift neutralisieren, *siehe oben*)
 - **Neutralisierung in 2 Feldern Distanz**
 - **Neutralisierung in 3 Feldern Distanz**
 - **Nebelcluster-Neutralisierung:** Damit werden künftig, sobald 1 in einem Nebel liegender Rift neutralisiert wird, automatisch und ohne zusätzlichen Energieaufwand alle Rifts in diesem Nebel neutralisiert.
 - **Neutralisierung in 4 Feldern Distanz**



3. Spezialfähigkeiten einiger SPARCs

(Detaillierte Beschreibung auf den SPARC-Profilkarten rechts)

Die SPARCs *Daedalus*, *Eos*, *Pallas*, *Chiron*, *Tyche*, *Hyperion* und *Janus* haben Spezialfähigkeiten, die ebenfalls als Aktion an dieser Stelle ausgeführt werden können.

Energiebedarf: 1 aufgeladener Energiekristall (🔴) muss überladen (und damit zerstört) werden.

4. Individuelle Fähigkeiten der SPARCs *Eos* und *Janus*

(Detaillierte Beschreibung auf deren SPARC-Profilkarten links)

Energiebedarf: keiner

Detaillierte Beschreibung der Aktionsmöglichkeiten

1. Standardfähigkeiten

• Fliegen:

Du setzt deinen SPARC auf dem Spielfeld von Knoten zu Knoten (bzw. von oder zu einem Planeten) über die Hyperraumtunnel voran. Es ist egal, wie viele sechseckige Felder dabei jeweils überwunden werden, weil die Distanzen zwischen den Knoten unterschiedlich groß sind. Der Flug von einem Knoten (bzw. Planeten) zu einem anderen, der mit ihm direkt durch 1 Hyperraumtunnel verbunden ist, ist 1 Strecke ➡ und benötigt je 1 Energie ⚡. Ein ganzer Planet wird ebenfalls wie 1 Knoten behandelt.



Der gesamte Weg zwischen Start und Ziel jedes Flugs muss völlig frei sein: Die Hyperraumtunnel, der Zielknoten und ggf. auch unterwegs durchflogene Knoten müssen frei sein, d.h. dass dort kein anderes Raumschiff stehen und kein Rift liegen darf. Lediglich auf Planeten, die das Ziel dieses Flugs sind oder die unterwegs überflogen werden, dürfen andere Raumschiffe stehen, solange dabei noch mindestens 1 der 3 (bei Exoplaneten) bzw. 1 der 6 (bei der Erde) Planetenfelder frei ist. Ein Nebel ist kein Hindernis für eine Durchquerung, solange er nicht mit Rifts bedeckt ist.

• Rift scannen:



Mit jedem Scan eines Rifts schaltest du einen Fortschritt auf dem Technologiebaum frei. Grundsätzlich kannst du nur Rifts scannen, die dem Standort deines SPARCs direkt benachbart liegen (Ausnahme: Der SPARC *Daedalus* hat als individuelle Fähigkeit eine Scan-Distanz von bis zu 2 Feldern). In dem seltenen Fall, wenn dein SPARC von einem Rift getroffen wurde und daher direkt auf diesem steht, kannst du auch diesen Rift scannen.

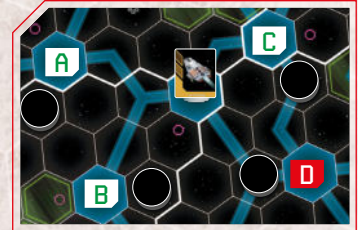
Jeder SPARC kann pro Spielzug jeweils 1 Rift scannen. Das Scannen mehrerer Rifts gleichzeitig oder in 1 Spielzug ist nicht möglich (Ausnahme: Der SPARC *Daedalus* kann zusätzlich zur Standardaktion mit seiner Spezialfähigkeit einen weiteren Rift scannen). SPARCs müssen für das Scannen 3 Energie ⚡ aufwenden.

Wenn du einen Rift scannt, drehe den Rift auf dem Spielfeld um, sodass die Seite mit dem **Technologie-symbol** sichtbar wird.



Beispiel: Dein SPARC kann die Knoten A, B oder C erreichen, wenn er jeweils 1 Energie aufwendet (1 Strecke).

Der Weg zum Knoten D ist durch Rifts versperrt.



Beispiel: Dein SPARC kann die Knoten B und C erreichen, wenn er dafür 2 Energie aufwendet (2 Strecken).

Der Weg in die andere Richtung ist durch einen Frachter versperrt.

Der SPARC kann aber auch auf A anhalten und muss dafür nur 1 Energie aufwenden (1 Strecke).



Die Reise zu anderen Sternen stellt eine große Herausforderung dar, da die Distanzen unglaublich groß sind. Die beiden Voyager-Sonden sind bisher die einzigen menschengemachten Objekte, die das Sonnensystem verlassen haben, wofür sie 35 bzw. 41 Jahre benötigten. Mit Lichtgeschwindigkeit würde man für dieselbe Entfernung zwar nur 17 Stunden brauchen, aber so schnell kann sich nur das Licht bewegen. Die im Spiel verwendeten Hyperraumtunnel, mit deren Hilfe die mehrere Lichtjahre großen Abstände überbrückt werden, sind eher Fiction als Science.

Setze dann den Fortschrittsmarker auf 1 der 4 Spalten des Technologiebaums um 1 Feld höher. Dabei musst du die Bedingungen für manche Fortschritte beachten (siehe „Technologiebaum“ auf S. 16). Eine auf diese Weise neu freigeschaltete Fähigkeit ist sofort für alle gültig.

Ein bereits gescannter Rift kann nicht erneut gescannt werden. Er hat darüber hinaus gegenüber einem nicht gescannten Rift keine besonderen Eigenschaften.

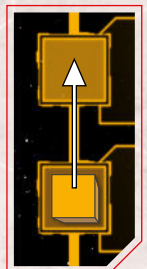
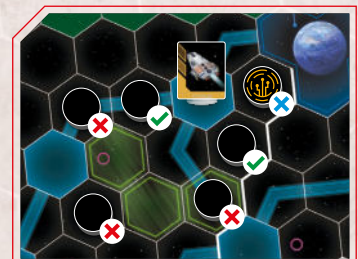
Beispiel: Dein SPARC soll einen Rift scannen. Die beiden mit ✓ markierten Rifts liegen auf Feldern, die dem Standort des SPARCs benachbart sind.

Dein SPARC darf also 1 dieser beiden Rifts scannen, muss dafür 3 Energie aufwenden und macht so 1 Fortschritt auf dem Technologiebaum.

Der Rift ✗ ist schon gescannt und darf nicht erneut gescannt werden.

Die mit ✗ gekennzeichneten Rifts sind zu weit für einen Scan entfernt.

Ausnahme: Der SPARC *Daedalus* könnte wegen seiner individuellen Fähigkeit auch 2 dieser mit ✗ gekennzeichneten Rifts scannen.





• Rift neutralisieren:

Einen Rift mit einem SPARC zu „neutralisieren“ bedeutet, den Rift vom Spielplan zu entfernen und zum Vorrat zurückzulegen. Dieses Feld ist danach wieder frei. Eventuelle Hyperraumtunnel oder Knoten auf diesem Feld sind damit wieder nutzbar. Generell kannst du nur 1 Rift pro Neutralisierung entfernen, aber durch bestimmte Effekte oder Fähigkeiten können gleichzeitig weitere Rifts neutralisiert werden, die mit dem ersten verbunden sind.

Es macht keinen Unterschied, ob ein zu neutralisierender Rift bereits gescannt ist oder nicht. Wenn du einen gescannten Rift neutralisierst und damit vom Spielbrett entfernst, musst du Fortschritte auf dem Technologiebaum nicht rückgängig machen.

Das Neutralisieren kostet immer 4 Energie ⚡ (Ausnahme: Der SPARC *Pallas* verbraucht beim Neutralisieren dank seiner Spezialfähigkeit nur 3 Energie ⚡). Die Distanz zwischen dem SPARC und dem zu neutralisierenden Rift spielt für den Energieverbrauch der Aktion keine Rolle. Es ist auch unerheblich, ob nur 1 oder durch besondere Effekte (beispielsweise in Nebeln) mehrere Rifts entfernt werden.

SPARCs können anfangs nur solche Rifts neutralisieren, die auf einem Feld liegen, das ihrem aktuellen Standort direkt benachbart ist. Durch den Fortschritt der Technologie auf der Spalte *Rift-Neutralisierung* steigt diese Maximalreichweite auf bis zu 4 Felder an. In dem seltenen Fall, wenn dein SPARC von einem Rift getroffen wurde und

2. Zusätzliche Fähigkeiten aus dem Technologiebaum

Jeder Fortschritt im Technologiebaum verschafft allen SPARCs neue Möglichkeiten. Viele der Fortschritte bedeuten eine Verbesserung einer Standardfähigkeit oder der Eingriffsmöglichkeiten in die Zukunft durch die Chrono-Matrix. Mit dem *SPARC-Distanzsprung*, der *Ereignis-Elimination*, dem *Restabilisator* und der *Sphärischen Neutralisierung* können hingegen eigenständige Fähigkeiten freigeschaltet werden, die unterschiedlich viel Energie oder das Überladen von aufgeladenen Energiekristallen erfordern. Sie können als Aktion des SPARCs an dieser Stelle des Spielzugs eingesetzt werden.

3. Spezialfähigkeiten

Jeder SPARC besitzt eine Spezialfähigkeit, die rechts auf seiner Profilkarte beschrieben wird. Diese Spezialfähigkeit ist eine Überladungstechnik, denn sie kostet den SPARC 1 aufgeladenen Energiekristall (🔴), der bei ihrer Anwendung überladen und damit zerstört wird. Die Spezialfähigkeiten

4. Individuelle Fähigkeiten der SPARCs *Eos* und *Janus*

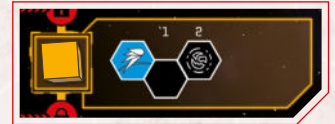
Diese Fähigkeiten der beiden SPARCs werden ebenfalls wie eine Aktion in diesem Schritt des Spielzugs angewendet. Dafür muss

daher direkt auf diesem steht, kannst du auch diesen Rift neutralisieren.

Andere Raumschiffe, Nebel, Energiekristalle oder Rifts zwischen dem SPARC und dem zu neutralisierenden Rift behindern eine Neutralisierung nicht.

Beispiel: Dein SPARC soll von seinem Standort x4/y19 aus einen Rift neutralisieren. Die derzeitige Neutralisierungsreichweite laut Technologiebaum beträgt 2 Felder.

In dieser Reichweite liegen 3 Rifts (mit ✓ markiert), von denen 1 gescannt ist, was aber beim Neutralisieren keine Bedeutung hat.



Der SPARC kann in diesem Spielzug 1 dieser 3 Rifts neutralisieren. Dafür muss er 4 Energie aufwenden. Die mit ✗ markierten Rifts sind für eine Neutralisierung beim aktuellen Technologiefortschritt zu weit entfernt.

Sobald in der Spalte *Rift-Neutralisierung* des Technologiebaums die *Nebelcluster-Neutralisierung* erreicht ist, werden künftig automatisch alle Rifts in einem Nebel neutralisiert, sobald nur 1 von ihnen neutralisiert wird (siehe „Nebel“ auf S. 14).

Alle Fähigkeiten werden im Kapitel „Technologiebaum“ ab S. 16 ausführlich vorgestellt.

Die zusätzlichen Fähigkeiten, die in der Spalte *Überladungstechnik* des Technologiebaums für alle SPARCs freigeschaltet werden, kosten jeweils 2 aufgeladene Energiekristalle (🔴). Diese 2 aufgeladenen Energiekristalle können von dem SPARC, der am Zug ist, allein, oder von 2 SPARCs gemeinsam überladen werden. Der SPARC, der am Zug ist, muss aber daran beteiligt sein.

einiger SPARCs können, weil sie eine isolierte Handlung darstellen, ebenfalls an dieser Stelle im Spielzug ausgeführt werden. Dies ist der Fall bei den SPARCs *Daedalus*, *Eos*, *Pallas*, *Chiron*, *Tyche*, *Hyperion* und *Janus*. Weitere Details findest du im Kapitel „Raumschiffe“ auf S. 10.

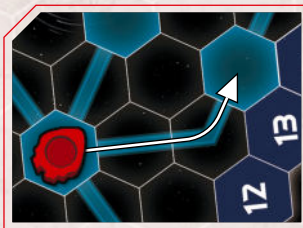
keine Energie aufgewendet werden. Die individuellen Fähigkeiten der anderen SPARCs beeinflussen das Spiel auf andere Weise.

5. Frachter voransetzen



Du darfst nun alle Frachter um jeweils höchstens 1 Strecke ➡ voransetzen. Es ist egal, wie viele Felder dabei jeweils überwunden werden, weil die Distanzen zwischen den Knoten unterschiedlich groß sind.

Entscheidend ist: Der Flug von einem Knoten (bzw. Planeten) zu einem anderen, der mit ihm direkt durch 1 Hyperraumtunnel verbunden ist, ist je 1 Strecke ➡, die jeder Frachter pro Spielzug zurücklegen darf. Ein ganzer Planet wird dabei ebenfalls wie 1 Knoten behandelt.



Die Reihenfolge, in der du die Frachter voransetzt, ist beliebig. In vielen Fällen ist die Reihenfolge unerheblich. Wenn sich die Raumschiffe aber annähern, werden sie sich gegenseitig die Wege blockieren. Die richtige Wahl

Die Hyperraumtunnel, der Ziel-Knoten (und bei bestimmten Ereignissen ggf. auch unterwegs durchflogene Knoten) müssen frei sein. Dort darf kein anderes Raumschiff stehen und kein Rift liegen. Lediglich auf Planeten dürfen sich mehrere Raumschiffe befinden, solange dabei noch mindestens 1 der 3 (bei Exoplaneten) bzw. 1 der 6 (bei der Erde) Planetenfelder frei ist. Ein Nebel ist kein Hindernis, solange er nicht mit Rifts bedeckt ist.

Du kannst auch auf das Weitersetzen einzelner oder aller Frachter verzichten. Dies kann sinnvoll sein, um beispielsweise gegenseitige Behinderungen zu vermeiden. Nicht genutzte

Schritte verfallen. Du darfst sie nicht auf andere Frachter oder in den nächsten Spielzug übertragen.

Du kannst auch einen Frachter auf seinem Exoplaneten unbeladen warten lassen, beispielsweise bis eine Entscheidung gefallen ist, welche Fracht zum gegenwärtigen Zeitpunkt sinnvoll wäre.

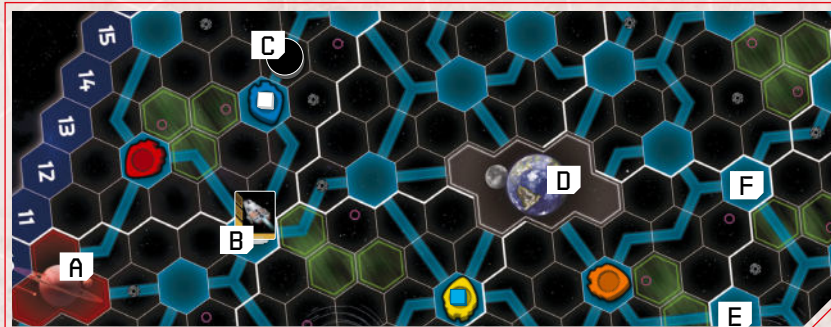
Es wird im Spielverlauf geschehen, dass der gewünschte Weg für einen Frachter durch Rifts oder andere Raumschiffe blockiert ist. Dann muss er einen Umweg nehmen oder warten, bis der Weg wieder frei ist. Es ist eine der wesentlichen Aufgaben der SPARCs, die Flugrouten der Frachter von Hindernissen freizuhalten, um den Ressourcennachschub für die Erde aufrecht zu erhalten.

i



Anregung: Wenn du den Überblick behalten willst, welchen der 4 Frachter du in deinem Spielzug bereits bewegt hat, dann kannst du die Frachter-Spielsteine beim Bewegen in deine Richtung drehen und so immer sehen, welcher Frachter noch nicht bewegt wurde.

der Reihenfolge kann dann von Bedeutung sein. Wie auch beim Fliegen der SPARCs gilt: Der gesamte Weg zwischen Start und Ziel eines Flugs muss völlig frei sein.



Beispiel: Der **rote** Frachter ist unbeladen auf dem Weg zurück zu seinem Exoplaneten **Kererū** (A). Er zieht dorthin und wird dort neu beladen.

Der **blaue** Frachter ist beladen auf dem Weg zur Erde. Er kann nicht bewegt werden, denn beide möglichen Wege sind durch einen SPARC (B) und einen Rift (C) blockiert.

Der **gelbe** Frachter ist beladen auf dem Weg zur Erde. Er zieht auf die Erde (D) und wird dort sofort entladen.

Der **orange** Frachter ist unbeladen auf dem Weg zu seinem Exoplaneten **Trimobe** (nach rechts, nicht im Bild). Er kann wählen, ob er über E oder F fliegt.

Beladen der Frachter auf dem zugehörigen Exoplaneten

Sobald ein Frachter unbeladen seinen Exoplaneten erreicht, beladest du ihn sofort mit 1 Ressource vom Vorrat. Du darfst dabei nur die Ressourcen wählen, die auf diesem Exoplaneten produziert werden, was durch die Felder Rohstoffvorkommen an jedem Exoplaneten angezeigt wird. Eine Ressource, deren Feld dort nach einem entsprechenden Ereignis verdeckt ist, kann von den Frachtern nicht mehr geladen werden. Das Beladen ist keine separate Aktion. Frachter können nur auf dem ihnen zugehörigen Exoplaneten Ressourcen aufladen.



Beispiel: Wenn der **rote** Frachter auf seinem Planeten **Kererū** ankommt, kann er sofort mit Restatium oder Megargentium beladen werden.

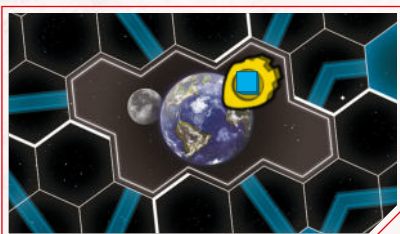


Wenn ein SPARC einen der beiden äußeren Exoplaneten **Awasis** oder **Cruinlagh** erreicht hat, erfährt ihr durch das Aufdecken des dort verdeckt liegenden Frachterplättchens, welcher Frachter zusätzlich auch zu diesem Exoplaneten fliegen und das dort geförderte Aurecurium aufladen kann.

In einem Einführungsspiel kann jeder der 4 Frachter auch die beiden äußeren Exoplaneten **Awasis** und **Cruinlagh** anfliegen und das dort geförderte Aurecurium aufladen.

Entladen der Frachter auf der Erde

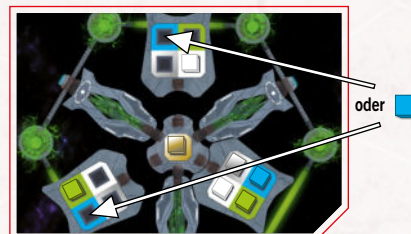
Wenn ein Frachter beladen die Erde erreicht, nimmst du sofort seine Ressourcenladung aus dem Laderaum und baust sie im Protector in eine freie Aussparung für diese Ressource ein. Eine Ressource darf nur in passend markierte Aussparungen eingebaut werden. Sollte trotzdem mehr angeliefert werden, als Aussparungen vorhanden sind, verfällt die überschüssige Lieferung und kommt zurück in den Vorrat. In diesem Fall war die Planung bei der Beladung schlecht, denn der Frachter hat seine Reise vergebens gemacht. Das Entladen ist keine separate Aktion. Im nächsten Spielzug macht sich der Frachter dann unbeladen auf den Rückweg zu seinem Exoplaneten.



Beispiel: Der **gelbe Frachter** hat mit Xynodium beladen die Erde erreicht. Das Xynodium wird ihm sofort entnommen und in eine freie Aussparung für Xynodium im **Protector** eingebaut.

Frachter können geladene Ressourcen nur auf der Erde abladen, nirgendwo sonst. Sie können geladene Ressourcen aber jederzeit in den Weltraum auswerfen. Eine ausgeworfene Ressource verfällt und kommt zurück in den Vorrat.

Bestimmte Ereignisse oder Meilensteine ermöglichen einem Frachter oder allen Frachtern zusätzliche Schritte. In diesem Fall beendet das Auf- bzw. Abladen den Spielzug für einen Frachter nicht. Du kannst ihn nach dem Ladevorgang um die verbleibenden Strecken weitersetzen.



6. Spielzug beenden

Rücke alle bereits vom Nachziehstapel genommenen Karten in der Chrono-Matrix um 1 Feld nach oben.

Decke die oberste Karte vom Nachziehstapel auf (sofern sie nicht schon aufgedeckt auf dem Stapel liegt) und lege sie offen in das freie Feld darüber (siehe „Chrono-Matrix“ auf S. 14).




Schiebe alle Energiekristalle auf deinem SPARC Control Panel (nicht die Energiekristalle im Aufladebereich!) zurück nach links. Schiebe den Spielzugablaufmarker zurück auf Position 1. Der im Uhrzeigersinn nächste Captain ist am Zug. In einem Solospiel beginnt sofort dein nächster Spielzug.

TIPPS

1. Es kann sinnvoll sein, freiwillig auf das Weitersetzen eines Raumschiffs zu verzichten. So kann beispielsweise eine Blockade eines anderen Raumschiffs in kommenden Spielzügen verhindert werden.
2. Nutze die Möglichkeit, mit der Chrono-Matrix in die Zukunft zu schauen. Habe stets im Blick, wann ein kommendes Ereignis auftreten wird, und entscheide frühzeitig, welche Ereignisse getauscht werden sollten. Lese die Karten daher am besten schon, wenn sie aufgedeckt, und nicht erst, wenn sie zur Gegenwart werden.
3. Zu Beginn des Spiels gibt es noch nicht viele blockierte Hyperraumtunnel und andere Umstände, die das sofortige Eingreifen der SPARCs erfordern. Du solltest diese Zeit nutzen, um möglichst viele Riffs zu scannen und die Technologie voranzubringen, denn später wird nur noch wenig Zeit dafür sein.
4. Wähle sorgfältig aus, wann welche Meilensteine ausgewählt und eingesetzt werden. Meilensteine sind oft der einzige Weg, sich aus bedrohlichen Situationen zu befreien.
5. Bedenke, dass du den Bezugsplaneten einer Ereigniskarte, die sich auf den Planeten bezieht, durch eine **Konversion** in der Chrono-Matrix ändern kannst.
6. Mit wenig Energie kannst du auch wenig ausrichten. Sammle daher rasch Energiekristalle ein.
7. Als Hilfe für die Planung kommender Spielzüge ist es möglich, die Positionen zukünftig erscheinender Energiekristalle bereits beim Aufdecken einer Energiekristall-Ereigniskarte mit den Spielsteinen auf dem Spielfeld zu markieren. Zum Zeichen, dass diese Energiekristalle aber noch nicht existieren, sollten diese auf die Seite gelegt werden. Wenn das zugehörige Ereignis Gegenwart wird, können sie dann aufgerichtet werden.

Nachfolgend werden alle Spielkarten detailliert erklärt. Eine stets aktualisierte Version findet ihr online unter www.ornament-games.com, wo ihr ebenfalls alle Karten sortiert nach ihrer Nummer finden könnt. Ihr müsst dieses Kapitel nicht vor dem Spielen lesen. Es dient vielmehr zum Nachschlagen bei Unklarheiten.

101 SPARC Daedalus: Die Spezialfähigkeit der *Daedalus* kann besonders in Kombination mit dem SPARC *Janus* hilfreich sein. Beide Fähigkeiten der *Daedalus* sind auch auf Anomalien aus Szenario  anwendbar.

102 SPARC Eos: Die *Eos* kann die Strecke, die sie dank ihrer individuellen Fähigkeit erlangt, als Erweiterung eines normalen Flugs oder separat als isolierte Aktion nutzen. Du darfst diese Strecke nicht auf die zusätzliche Fähigkeit *SPARC-Distanzsprung* anwenden.

103 SPARC Pallas: Die Spezialfähigkeit wirkt nur auf Rifts, die auf Knoten oder Tunneln mit dem **Y-Wert** ihres Standorts liegen, nicht auf Rifts im freien Weltraum.

104 SPARC Chiron: Die individuelle Fähigkeit der *Chiron* wird nur ausgelöst, wenn die *Chiron* selbst die Neutralisierung bewirkt hat. Die Anwendung von Meilensteinen zählt nicht dazu. Durch die Anwendung der Spezialfähigkeit der *Chiron* auf 3 Rifts löst du automatisch auch die individuelle Fähigkeit dieses SPARCs aus. Da Planeten wie 1 großes Feld behandelt werden, kannst du die Spezialfähigkeit der *Chiron* von einem Planeten aus auf alle Rifts anwenden, die im aktuellen Neutralisierungsradius um den gesamten Planeten herum liegen.

105 SPARC Themis: Du musst die individuelle Fähigkeit in Schritt 2 eines Spielzugs anwenden, die Spezialfähigkeit in Schritt 3. Ein auf diese Weise eliminiertes Ereignis wird ohne Konsequenzen oben auf den Ablagestapel gelegt und nicht ersetzt.

106 SPARC Tyche: Die individuelle Fähigkeit verhindert nur solche Verringerungen der Raumintegrität, die direkt durch Ereignisse hervorgerufen werden (erkennbar am Symbol  auf der Ereigniskarte). Verringerungen, die durch das Platziere eines Rifts verursacht werden, kann sie nicht blockieren. Das Verschieben von Desaster-Trigger durch die Spezialfähigkeit der *Tyche* eliminiert das Desaster nicht, sondern verschiebt lediglich dessen Eintritt auf eine andere Stufe der Raumintegrität. Desaster-Trigger, die so auf den Wert 0 geschoben wurden, können kein Desaster mehr auslösen. Falls Desaster-Trigger gestapelt werden, müssen die Desaster ggf. direkt nacheinander ausgeführt werden.

107 SPARC Hyperion: Wenn du für die Spezialfähigkeit den Ablagestapel nach einer geeigneten Energiekristallkarte durchsuchst, darfst du die Reihenfolge der anderen Karten im Stapel nicht verändern. Die *Hyperion* kann aufgrund ihrer individuellen Fähigkeit, aufgeladene Energiekristalle noch im selben Spielzug überladen zu dürfen, nacheinander auch mehr als 2 Energiekristalle in den Aufladebereich verschieben. Der letzte Energiekristall auf dem Control Panel kann aber

auch bei der *Hyperion* nicht aufgeladen oder auf andere Weise zerstört werden.

108 SPARC Janus: Beide Fähigkeiten beziehen sich auf SPARCs und Frachter. Die Bedingung der individuellen Fähigkeit, dass das andere Raumschiff wie auch die *Janus* selbst direkt neben einem gescannten Rift stehen müssen, gilt nicht für ihre Spezialfähigkeit. Beide Fähigkeiten können in Schritt 4 des eigenen Spielzugs ausgeführt werden.

201.1-2 Axiale Schwachstelle: Ermittle den **X-Wert** bzw. den **Y-Wert** mit dem jeweiligen Koordinatenwürfel.

202 Wachsende Bedrohung: Ermittle mit den Würfeln 3 Koordinatenpaare und platziere die Rifts.


203 Gefahr für die Erde: Da der **X-Wert** auf 10 festgelegt ist, musst du nur den **blauen Koordinatenwürfel** viermal zur Ermittlung der vollständigen Koordinaten von 4 Rifts werfen.

204.1-9 Jet-Barriere: Das Ereignis bezieht sich auf die zuletzt ermittelten Koordinaten (also in der Regel auf die noch ausliegenden Ergebnisse der Koordinatenwürfel), was nicht zwingend identisch mit dem zuletzt gelegten Rift ist. Auch wenn auf diesen Koordinaten kein Rift gelegt wurde (beispielsweise weil es sich um ein Feld eines Planeten handelt), werden die genannten Felder von dort ausgehend und der genannten Richtung folgend mit Rifts aufgefüllt.

205.1-3 Jet-Barrieren: Dieses Ereignis ähnelt Ereignis 204, jedoch werden hierfür nicht die zuletzt ermittelten Koordinaten herangezogen, sondern dreimal neue Koordinaten ermittelt. Vom Auffüllen sind nur die beiden direkt benachbarten Felder betroffen.

206.1-4 Déjà-vu: Lege zunächst die oberste Karte vom Ablagestapel oben auf den Nachziehstapel, von wo aus sie im Folgenden erneut durch die Chrono-Matrix nach oben geschoben wird. Da das Ereignis auf dieser Karte bereits bekannt ist, kann sie offen bleiben. Lege danach die Karte *Déjà-vu* wie gewohnt ab. Ein *Déjà-vu* ist sowohl für negative als auch für positive Ereignisse (einschließlich *Energiekristalle*) möglich.

207.1-4 Zeitsprung: Lege zunächst diese Karte oben auf den Ablagestapel. Lege dann die Karte von Feld 2 der Chrono-Matrix oben auf den Ablagestapel, ohne deren Ereignis auszuführen. Fülle sofort anschließend die Chrono-Matrix bis einschließlich Feld 2 von unten her wieder auf. Dabei wird nur 1 Karte vom Nachziehstapel aufgedeckt! Das übliche vollständige Auffüllen der Chrono-Matrix bis hin zu Feld 1 findet wie gewohnt erst am Ende des Spielzugs statt. Der *Zeitsprung* ist auf jedes Ereignis anwendbar, außer auf *Chrono Fall*.

208 Drohende Isolation: Fülle alle Felder, die direkt an Planet  angrenzen, mit Rifts auf. Der Planet ist damit vorerst nicht mehr erreichbar. Wenn zum Zeitpunkt der Aktivierung mindestens 1 SPARC auf diesem Planeten steht, bleibt die Karte ohne Folgen.

209.1-2 Störung der Integrität: Du musst dieses Ereignis auch ausführen, wenn in diesem Spielzug bereits eine andere Verringerung der Raumintegrität stattgefunden hat. Du musst daraus resultierende Desaster sofort ausführen.

210.1-3 Ringdown: Die betroffenen Felder sind auf dem Spielfeld gekennzeichnet (siehe „Ringdown“ auf S. 18). Zur Abwehr dieses Ereignisses muss im Moment der Aktivierung der Karte ein SPARC auf einem Knoten sein, der dem genannten Feld des *Ringdowns* direkt benachbart ist.

211 Erschöpftes Vorkommen: Nehme die beiden Karten der Elemente, die auf dem betroffenen Exoplaneten gefördert werden. Ziehe daraus verdeckt 1 Karte und decke das so ermittelte Element mit einem Produktionsstoppplättchen ab. Das zweite Vorkommen dieses Elements auf einem anderen Exoplaneten bleibt hiervon unbeeinträchtigt. Eine bereits im zugehörigen Frachter geladene Ressource bleibt erhalten. Falls dieses Ereignis durch ein *Déjà-vu* zum zweiten Mal dasselbe Element betrifft, kann dies dazu führen, dass das Spiel nicht mehr zu gewinnen ist. Falls zweimal derselbe Exoplanet betroffen ist, verliert dieser automatisch seine gesamte Produktion.

212.1-4 Gammastrahlenblitz: Das durch dieses Ereignis verursachte Flug- und Sprungsverbot gilt für Frachter und SPARCs für den gesamten Spielzug. Auch *SPARC-Distanzsprünge* sowie durch Meilensteine oder SPARC-Fähigkeiten verursachte Bewegungen von Raumschiffen sind davon betroffen. Wenn die Technologie *Gammastrahlenabsorber* entwickelt wurde, bleiben *Gammastrahlenblitze* ohne Folgen. Wenn der *Gammastrahlenabsorber* in einem Spielzug freigeschaltet wird, in dem zuvor in Schritt 3 das Ereignis *Gammastrahlenblitz* zur Gegenwart wurde, so verhindert der neue Technologiefortschritt das Flug- und Sprungsverbot für alle Raumschiffe noch nicht in diesem Spielzug.

213 Forschungsrückschlag: WÄHLE:

Ziehe verdeckt 2 Karten aus dem Deck mit den noch nicht erreichten Meilensteinen. Diese Meilensteine können künftig nicht mehr erreicht werden.

Setze die Technologie Rift-Neutralisierung um 2 zurück. Wenn sich der Fortschrittsmarker erst auf der ersten oder zweiten Stufe befindet, kannst du diese Option dennoch wählen. Der Marker wird dann auf die unterste Stufe gestellt bzw. dort belassen.

ODER


214 Exponentielle Ausbreitung: Erweitere jeden Streifen aus mindestens 5 in gerader Linie liegenden Rifts an beiden Enden durch das Platzieren weiterer Rifts. Es ist egal, ob der Streifen der **X**-, **Y**- oder **Z**-Richtung folgt. Streifen können auch direkt parallel liegen oder sich kreuzen. Verlängere nur solche Streifen, die bereits vor dem Ereignis die genannte Bedingung erfüllt haben, und nicht solche, die erst durch dieses Ereignis in der erforderlichen Größe entstehen.

215 Zuspitzung der Lage: WÄHLE:


Führe die oberste Karte vom Desasterkartenstapel sofort aus und lege sie direkt danach ab.

ODER

Alle Energiekristalle vom Spielbrett kommen zurück in den Vorrat. Resonanz-Kristalle aus Szenario **[R]** sind hiervon nicht betroffen.

216 Orbitaler Bruch: Wenn kein SPARC auf Planet  ist, verringere die Raumintegrität sofort um 1. Wenn daraus Desaster resultieren, führe diese sofort im Anschluss aus.

217 Chrono-Divergenz: Wenn dieses Ereignis aktiviert wird, empfiehlt es sich, die Karte zur Erinnerung zunächst quer auf den Nachziehstapel zu legen, bis von dort am Ende des Spielzugs die oberste Karte un-aufgedeckt in die Chrono-Matrix geschoben wird. Drehe die verdeckte Karte erst herum, wenn sie zur Gegenwart wird und dann auch nicht mehr abzuwenden ist. Zuvor kannst du sie wie gewohnt weiterschieben, konvertieren und eliminieren.

218 Ausweglose Situation: Wenn der zum Planeten  gehörige Frachter zum Zeitpunkt der Aktivierung der Karte nicht auf einem beliebigen Planeten steht, fülle alle 6 seinem Standort direkt benachbarten Felder mit Rifts auf. Sein Standortfeld ist nicht betroffen.

219 Kristall-Implosion: Ersetze alle auf dem Spielfeld befindlichen Energiekristalle durch Rifts. Wenn die betroffenen Felder in Nebeln liegen, fülle diese Nebel dadurch auch vollständig mit Rifts auf. Das Ereignis bezieht sich nur auf Energiekristalle, nicht auf Resonanz-Kristalle aus Szenario **[R]**.

220 Gefahr durch Cluster: Zähle die Rift-Cluster, also zusammenhängende Gruppen von jeweils mindestens 5 Rifts. Sind es 3 Cluster oder mehr, verringere die Raumintegrität um 1.

299.1-12 Energiekristalle: Siehe „Energie“ auf S. 15. Wenn auf einem Feld, auf das ein Energiekristall gelegt werden soll, bereits ein Rift liegt, so bleibt er im Vorrat. Falls dieses Ereignis durch ein *Déjà-vu* zweimal Gegenwart wird, so werden niemals 2 Energiekristalle auf 1 Feld gelegt. Bereits entfernte Energiekristalle werden aber erneut gelegt.

301 Restrukturierung: Erhöhe die Raumintegrität sofort um 2. Wenn dabei ein Wert erreicht oder überschritten wird, an dem zuvor ein Desaster ausgelöst worden ist, so wird der zugehörige Desaster-Trigger nicht neu gelegt und kein Desaster ausgelöst.

302 Frachter-Boost: Der frei wählbare Zeitpunkt der Aktivierung ist unabhängig von Spielzugschritt 5.

303 Forschungsaufschwung: Du kannst die beiden Fortschritte auf 1 oder auf verschiedenen Spalten des Technologiebaums machen. Die erforderlichen Bedingungen zum Erreichen einiger Stufen bleiben dabei gültig.

304 Kristallzüchtung: Du kannst die 2 Energiekristalle auf 2 freie der 4 genannten Felder legen. Sie können künftig von SPARCs von der Erde aus aufgenommen werden. Wenn nur 1 oder gar keines dieser 4 Felder frei von Rifts ist, kann nur 1 bzw. gar kein Energiekristall gelegt werden. Im Szenario **[Y]** sind die durch diesen Meilenstein gelegten Energiekristalle (anders als die übrigen) nicht nur vorübergehend, sondern wie im Grundspiel dauerhaft existent.

305 Frachtersprung: Der frei wählbare Zeitpunkt der Aktivierung ist unabhängig von Spielzugschritt 5. Das Ziel des Sprungs muss ein freier Knoten sein, unabhängig von der Distanz und dazwischen liegenden Hindernissen. Planeten sind damit ausgeschlossen.

306 Nebel-Neutralisierung: Wähle 2 Nebel und neutralisiere alle darin befindlichen Rifts.


307 Axiale Neutralisierung: Neutralisiere alle Rifts mit dem gleichen **X-Wert** wie der ausgewählte SPARC. Unter der Bedingung des entsprechenden Technologiefortschritts können dadurch weitere Rifts in Nebeln neutralisiert werden.

401 Unterschätztes Risiko: Das Spiel endet damit mit einer Niederlage, wenn alle 96 übrigen Rifts auf dem Spielfeld liegen.

402 Ringdown-Phänomen: Wird bei diesem Desaster ein Nebelfeld getroffen, so fülle den gesamten Nebel wie üblich mit Rifts auf.


403 Begrenzte Optionen: Ziehe zufällig 2 Meilensteine und verwirfe sie. Sie können künftig nicht mehr ausgewählt werden.

404 Unausgereifte Technik: Alle Energiekristalle, die sich derzeit in den Aufladebereichen der Control Panels aller SPARCs befinden, kommen zurück in den Vorrat.

405 Axialer Kollaps: Es werden für dieses Desaster beide **Y-Werte** von Planet  herangezogen.

406 Konstruktionsfehler: Ermittle die Ressource durch Ziehen aus dem Elementkartendeck. Du kannst frei wählen, welche Ressource dieses Elements aus dem Protector entfernt und zurück in den Vorrat gelegt wird. Wenn die gewählte Position später wieder belegt wird und dadurch ein Segment wieder vollständig gefüllt wird, löst dies nicht erneut einen Meilenstein aus, weil das Segment durch dieses Desaster nicht verschoben wird. Entscheidend für den Spielgewinn bleibt auch nach diesem Desaster, dass alle 13 Ressourcen in den Protector eingebaut sein müssen.

407 Transportschäden: Alle Ressourcen der mit dem Kartendeck zufällig ermittelten 2 Elemente, die sich aktuell in Frachtern befinden, kommen zurück in den Vorrat. Frachter, die dabei auf ihrem Exoplaneten stehen, können sofort wieder beladen werden.

408 Hyperraum-Verzerrung: Falls alle 3 Felder von Planet  von Raumschiffen belegt sind, bleibt dieses Desaster ohne Folgen.

501.1-2 Auswahlkarte Anomalien: Siehe Beschreibung des Szenarios **[N]** auf S. 29.

502.1-2 Nebelkette: Ermittle den **X-Wert** bzw. den **Y-Wert** mit dem entsprechenden Würfel. Wenn es keinen Nebel mit dem ermittelten Wert gibt, bleibt dieses Ereignis folgenlos.

503 Distanz-Nebelscan: Die ermittelten Koordinaten dienen nur zur Bestimmung eines Felds. Es wird dort kein Rift gelegt. Wenn sich dort oder auf einem der benachbarten Felder kein Nebel befindet, hat dieses Ereignis keine Auswirkungen.

504 Nebelenergie: Das Ereignis gilt für SPARCs und Frachter. SPARCs müssen für den Durchflug die übliche Energie aufwenden. Sie erhalten danach einen Boost von bis zu 3 Strecken. Wenn dabei erneut ein Nebel durchfliegen wird, wird der Boost erneut erreicht.

505.1-2 Nebelkollaps: Das Auffüllen des genannten Nebels mit Rifts kann nur verhindert werden, wenn ein beliebiger SPARC auf einem dem Nebel direkt benachbarten Knoten ist.

511 Eindämmungsfeld: Siehe Beschreibung des Szenarios **[V]** auf S. 31.

512.1-6 Präkurrenz: Siehe Beschreibung des Szenarios **[V]** auf S. 31.

521 Nebelkollaps: Siehe Karte 505.

522 Instabilität durch Nebel: Das Ereignis bezieht sich auf die 3 Knoten **x3/y2**, **x5/y3** und **x2/y4**.

523 Drohende Isolation: Das Auffüllen der 3 betroffenen Felder mit Rifts kann nur abgewendet werden, falls ein SPARC in dem Moment auf *Cruinlagh* ist, wenn dieses Ereignis zur Gegenwart wird.

524 Isolierter Sektor: Der zentrale Rift auf **x4/y4** wird platziert. Die übrigen 6 Felder werden mit Rifts aufgefüllt.

999 Chrono Fall: Dieses Ereignis darf zwar konvertiert, aber nicht durch einen *Zeitsprung* oder durch Fähigkeiten der SPARCs eliminiert werden. Das Spiel endet sofort mit einer Niederlage, sobald dieses Ereignis Gegenwart wird.

SZENARIEN

Die Wissenschaft hat in der Zukunft viele Varianten des drohenden Untergangs detektiert. Seid ihr auf alle möglichen Szenarien vorbereitet?

Nachdem ihr das Grundspiel gewonnen habt, könnt ihr versuchen, den drohenden Untergang auch in folgenden Szenarien abzuwenden, die euch vor noch größere Heraus-

forderungen stellen werden. Dabei gelten grundsätzlich die gleichen Regeln und die gleichen Bedingungen für Sieg und Niederlage wie im Grundspiel, sofern diese nicht durch die hier genannten Sonderregeln ergänzt oder verändert werden. Szenarien sind nicht kombinierbar. Für jedes Szenario braucht ihr zusätzliches Spielmaterial und Karten, die jeweils mit **[N]**, **[R]** oder **[V]** gekennzeichnet sind.

Auf welche andere Weise könnte der Zusammenbruch des Raum-Zeit-Kontinuums geschehen?
Vor welche Herausforderungen werden die SPARCs noch gestellt?
Werdet kreativ, nutzt dafür die Blankoplättchen und teilt uns gerne unter info@ornament-games.com eure selbst entwickelten Szenarien mit!



GEHEIMNISSE DER NEBEL

In den Weiten der Nebel gibt es noch so vieles, was bisher unentdeckt geblieben ist. Da sich Rifts in Nebeln schnell ausbreiten, wird vermutet, dass deren Erforschung enorm hilfreich bei der Abwendung des drohenden Untergangs wäre. Doch die Zusammensetzung der Nebel verhindert, dass darin liegende Rifts von den

SPARCs gescannt werden können. Nichtsdestotrotz mehren sich die Indizien, dass sich in den Nebeln schon bald weitere rätselhafte kosmische Phänomene zeigen werden. Die Nebel können den Zusammenbruch des Raum-Zeit-Kontinuums bringen, aber in ihnen liegt auch der Schlüssel zur Rettung!

Zusatzregeln für dieses Szenario:



- Du kannst keine Rifts scannen, die in Nebeln liegen.
- Sobald auf dem Technologiebaum die *Nebelcluster-Neutralisierung* erreicht wird, ziehe zufällig 1 der beiden Auswahlkarten dieses Szenarios. Lege die **3 Anomalien** auf die Nebelfelder, die auf der gezogenen Karte benannt werden. Sollte sich dort ein Rift befinden, lege die Anomalie unter den Rift. Alle Anomalien bleiben künftig bestehen, völlig unbeeinflusst von bereits existierenden oder neuen Rifts auf diesen Koordinaten.
- Du kannst diese Anomalien scannen. Wenn eine Anomalie gescannt wird, drehe sie auf ihre Rückseite. Das Scannen von Anomalien hat keinen Einfluss auf eventuell darauf liegende Rifts und umgekehrt. Scannen von Anomalien bringt keine Fortschritte auf dem Technologiebaum.



Änderungen bei den Spielvorbereitungen:

- Entferne zufällig je 4 Karten (statt 2) aus den Decks aller 3 Phasen.
- Mische wie im Grundspiel je 2 Energiekristall-Karten in die Decks jeder Phase.
- Mische entsprechend ihrer Rückseiten je 2 Szenario **[N]**-Ereigniskarten in die Decks jeder Phase. Füge dann alle 3 Decks und die *Chrono Fall*-Karte wie gewohnt zusammen.
- Fülle die Nebel zwischen **x5/y5** und **x7/y3**, **x14/y16** und **x15/y15** sowie **x14/y8** und **x15/y6** vollständig mit Rifts. Dadurch liegen bei Spielbeginn bereits 38 Rifts auf dem Spielfeld.

Zusätzliche Bedingung für einen Sieg:

Alle 3 Anomalien müssen gescannt sein.



Interstellare Nebel sind Gasgebilde, die vom Sternenlicht zum Leuchten angeregt werden. Sie bestehen hauptsächlich aus Wasserstoff und Helium, aber auch Sauerstoff und Stickstoff tragen zu ihren Farben bei. Manche bilden sich während der Entstehung neuer Sterne, andere am Lebensende eines Sterns. Obwohl diese Nebel auffällige Strukturen bilden, sind sie unglaublich leer. Im Ringnebel (Messier 57) im Sternbild Leier schätzt man um die tausend Atome pro Kubikzentimeter. Im Vergleich dazu sind es in der Erdatmosphäre etwa 500 Trillionen im selben Raum.



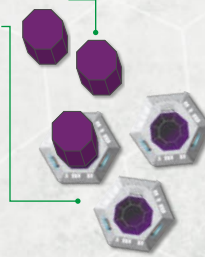
RESONANZEN AUS DER VERGANGENHEIT

Es ist schon lange bekannt, dass die Inbetriebnahme des Protectors kein risikofreies Unterfangen sein würde. Er wird gewaltige Energien freisetzen und Verbindungen zwischen den Zeitebenen öffnen, die vielleicht besser geschlossen bleiben sollten. Dennoch bleibt sein Einsatz das einzige Mittel, um den Zusammenbruch des Raum-Zeit-Kontinuums zu verhindern. Aber es wurde eine Lösung gefunden, um die damit verbundenen Gefahren einzudämmen: Mit Distanz-Scans wurden auf dem weit entfernten Exoplaneten Cruinlagh 3 besonders seltene Resonanz-Kristalle aufgespürt. Es scheint, als würden diese Resonanz-Kristalle subatomare

Schwingungen aus der Vergangenheit binden und somit die Verbindungen zwischen den Zeitebenen stabilisieren können. Die Wissenschaft hat 3 Orte im Umkreis um die Erde berechnet, an denen je 1 Resonanz-Kristall positioniert werden muss, bevor der Protector aktiviert werden kann. Dort wurden bereits Kollektoren errichtet, die die SPARCs aber noch mit den Resonanz-Kristallen ausstatten müssen. Von diesen Kollektoren aus können die Resonanz-Kristalle eine multidimensionale Stabilisierungssphäre um den Protector herum aufbauen. Außerdem hat die Forschung eine Möglichkeit gefunden, das seltene Element Aurecurium auf der Erde zu synthetisieren.

Zusatzregeln für dieses Szenario:

- Die SPARCs können auf Cruinlagh landen und dort die **Resonanz-Kristalle** wie normale Energiekristalle einbauen und so zu den **Kollektoren** transportieren. Sie können auf jeder der 3 Kollektoren höchstens 1 dieser Kristalle abladen. Das Abladen muss jeweils von 1 der 2 Knoten aus erfolgen, die dem Kollektor direkt benachbart sind. Die abgeladenen Resonanz-Kristalle werden auf den Kollektor gelegt.
- In die SPARCs eingebaute Resonanz-Kristalle können weder zur Energiegewinnung für die Aktionen genutzt noch in den Aufladebereich geschoben werden. Sie werden ausschließlich transportiert. Die Höchstzahl aller Kristalle, die jeder SPARC einbauen darf (einschließlich derer im Aufladebereich) bleibt aber 6. Das bedeutet, dass mit jedem eingebauten Resonanz-Kristall die Kapazität für normale Energiekristalle sinkt und damit auch die Aktionsmöglichkeiten des SPARCs eingeschränkt werden. Dennoch ist die Anzahl von Resonanz-Kristallen, die 1 SPARC gleichzeitig einbauen kann, nur durch die Gesamtzahl dieser Kristalle von 3 Stück begrenzt. Du kannst also wählen, ob du 1, 2 oder 3 Resonanz-Kristalle in deinem SPARC trans-



portierst. Wenn du deswegen beim Einbau von Resonanz-Kristallen auf Cruinlagh zunächst Platz schaffen musst, kannst du dafür normale Energiekristalle aus deinem SPARC (auch aus dem Aufladebereich) verwenden. Lege diese zurück zum Vorrat. Wie auch im Grundspiel ist der letzte, normale Energiekristall geschützt und darf weder aufgeladen noch ersetzt werden.

- Frachter können keine Resonanz-Kristalle transportieren.
- Resonanz-Kristalle sind von allen Ereignissen und Desastern ausdrücklich ausgenommen, die sich auf Energiekristalle beziehen.
- Kollektoren und ggf. darauf liegende Resonanz-Kristalle sind wie Planeten durch Schutzschilde gegen direkte Treffer durch Rifts geschützt. Es gelten die gleichen Regeln wie bei Planeten, die von Rifts getroffen werden, insbesondere auch, was das Verringern der Raumintegrität beim Platzieren von Rifts betrifft. Kollektoren werden beim Auffüllen eines Bereichs mit Rifts wie Planeten ausgenommen.
- Es muss keine Ressource Aurecurium zur Erde gebracht werden. Es werden zur Fertigstellung des Protectors weiterhin jeweils 3 Ressourcen der anderen 4 Elemente benötigt.

Änderungen bei den Spielvorbereitungen:

- Entferne wie gewohnt zufällig je 2 Karten aus den Decks der Phasen I, II und III und mische wie im Grundspiel je 2 Energiekristall-Karten in die Decks jeder Phase.
- Mische entsprechend ihrer Rückseiten die jeweils 2 Szenario **R**-Ereigniskarten **zusätzlich** in die Decks der Phasen II und III. Füge dann alle 3 Decks und die Chrono Fall-Karte wie gewohnt zusammen.
- Lege je 1 Kollektor auf die Felder **x6/y15**, **x10/y6** und **x14/y11**.
- Lege alle 3 Resonanz-Kristalle auf den Exoplaneten Cruinlagh.
- Installiere 1 Ressource Aurecurium in der Aussparung im Protector-Zentrum. Dies dient als Zeichen dafür, dass diese Ressource nicht mehr von den Exoplaneten beschafft werden muss.
- Der Startwert der Raumintegrität ist 12 (statt 10).
- Die Frachterplättchen werden nicht benötigt.

Zusätzliche Bedingung für einen Sieg:

Auf allen 3 Kollektoren muss 1 Resonanz-Kristall liegen.



VANITAS



Zukunft ist Gegenwart, und Gegenwart ist Vergangenheit! Raum und Zeit geraten immer mehr aus den Fugen: Die Wissenschaft sagt voraus, dass künftig durch Zeitrisse zahlreiche Energiekristalle aus der Zukunft erscheinen werden, deren Existenz aber flüchtig sein wird. Außerdem werden Rifts aus der Zukunft in unsere Zeit

durchbrechen, sogenannte „Präkurrenzen“. Wenn es nicht gelingt, sie rechtzeitig zu neutralisieren, wird das Ende von Raum und Zeit noch früher eintreten! Mit größter Mühe ist es gelungen, ein Eindämmungsfeld für nur 1 Präkurrenz zu errichten, die nicht neutralisiert werden konnte. Es darf auf keinen Fall eine weitere hinzukommen!

Zusatzregeln für dieses Szenario:

- Energiekristall-Karten werden sofort ausgeführt (und daher die Energiekristalle auf das Spielfeld gelegt), sobald sie vom Nachziehstapel aufgedeckt oder durch ein *Déjà-vu* erneut auf den Nachziehstapel gelegt werden. Die


Änderungen bei den Spielvorbereitungen:

- Entferne zufällig 3 Karten (statt 2) aus dem Deck der Phase I, 5 Karten (statt 2) aus dem Deck der Phase II und 7 Karten (statt 2) aus dem Deck der Phase III.
- Mische je 3 (statt 2) Energiekristall-Karten in die Decks jeder Phase.
- Mische entsprechend ihrer Rückseiten die 2 Szenario -Ereigniskarten in das Deck der Phase II und die 4 Szenario -Ereigniskarten in das Deck der Phase III ein. Füge dann alle 3 Decks und die *Chrono Fall*-Karte wie gewohnt zusammen.

Diese zusätzlichen Ereigniskarten verursachen kurzfristig je 1 **Präkurrenz**. Das sind besondere Rifts aus der Zukunft, die wie die Energiekristalle in diesem Szenario entstehen und wieder verschwinden. Ermittle ihre Position mit den Koordinatenwürfeln, sobald die

Karten bleiben wie gewohnt in der Chrono-Matrix. In dem Moment, wenn diese Karten zur Gegenwart werden, werden die zugehörigen Energiekristalle wieder vom Spielplan entfernt, falls sie nicht in einen SPARC eingebaut wurden.

Karte am unteren Ende der Chrono-Matrix aufgedeckt wird. Sie werden von Materie zurückgewiesen, daher musst du erneut würfeln, falls dabei Nebel, Raumschiffe oder Planeten getroffen werden. Präkurrenzen müssen während ihrer kurzen Existenz von den SPARCs neutralisiert werden. Präkurrenzen verschlingen bei ihrer Entstehung normale Rifts und Energiekristalle, die zurück in die Vorräte kommen.

- Lege das Szenario -**Eindämmungsfeld** neben dem Spielplan aus. Die erste Präkurrenz, die während ihrer Existenz nicht neutralisiert werden konnte, kommt auf diese Karte. Nehme hingegen Präkurrenzen, die neutralisiert wurden, aus dem Spiel.



Zusätzliche Bedingung für eine Niederlage:

Sobald eine zweite Präkurrenz nicht rechtzeitig neutralisiert werden konnte, ist das Spiel verloren.

Detaillierte Erklärungen besonderer Fälle in diesem Szenario:

- Wenn ein Energiekristall beim Aufdecken der Ereigniskarte auf ein mit einem Rift belegtes Feld treffen würde, wird er nicht gelegt. Er kommt auch nicht auf das Spielfeld, wenn während der Zeit seiner Existenz der betreffende Rift neutralisiert wird.
- Präkurrenzen können während der Zeit ihrer Existenz sowohl mit der normalen Neutralisierungsfähigkeit der SPARCs als auch durch Überladungstechniken neutralisiert werden.
- Präkurrenzen werden bei Ereignissen, die sich auf die Größe von Rift-Streifen oder auf Rift-Cluster beziehen, nicht mitgezählt.
- Energiekristalle, die nicht durch Ereignisse entdeckt, sondern durch einen Meilenstein gezüchtet worden sind, werden wie im Grundspiel behandelt und verschwinden daher nicht.
- Wenn eine *Präkurrenz*-Ereigniskarte wegen eines *Déjà-vus* vom Ablagestapel auf den Nachziehstapel gelegt wird, so wird die zugehörige Präkurrenz vom Eindämmungsfeld bzw. von außerhalb des Spiels wieder zurück auf das Spielfeld gebracht. Die Koordinaten müssen neu ermittelt werden.
- *Präkurrenz*-Ereigniskarten können auch durch *Zeitsprünge* oder Überladungstechniken aus der Chrono-Matrix genommen werden. Sie kommen dann wie gewohnt auf den Ablagestapel. Wenn die zugehörige Präkurrenz zu diesem Zeitpunkt noch auf dem Spielfeld liegt, gilt sie danach als nicht rechtzeitig neutralisiert.
- Wenn eine *Präkurrenz*-Ereigniskarte durch eine *Chrono-Divergenz* erst in der Gegenwart aufgedeckt wird, dann wird die zugehörige Präkurrenz sofort in das Eindämmungsfeld gelegt bzw. sie gilt als nicht rechtzeitig neutralisiert.

ZUSAMMENFASSUNG UND LEGENDE

SPIELVORBEREITUNGEN

1. Spielplan auslegen.
2. Elementkartendeck bereitlegen.
3. Alle Ressourcen neben dem Spielplan als Vorrat bereitlegen.
4. 4 Frachter auf ihre zugehörigen Exoplaneten stellen und mit 1 Ressource nach eigener Wahl und Vorgabe aus den Rohstoffvorkommen beladen.
5. Je 1 Frachterplättchen zufällig und unbesehen mit der grauen Seite „?“ nach oben auf die beiden dafür vorgesehenen Felder bei den Exoplaneten *Awasis* und *Cruinlagh* legen. Die beiden übrigen Plättchen unbesehen zurück in die Schachtel legen.
 Im Einführungsspiel werden die Frachterplättchen nicht benötigt.
6. Rifts neben dem Spielplan bereitlegen, davon 30 Rifts mit der schwarzen Seite nach oben auf die markierten Felder legen.
7. Meilenstein-Kartenstapel verdeckt bereitlegen und 3 Protector-Segmente an die Markierungen legen.
 Alle Meilensteine offen auslegen. Die 3 Protector-Segmente direkt an das Zentrum anlegen.
8. Den Raumintegritätsmarker auf das **Feld 10** / **Feld 12** der Raumintegritätsleiste stellen.
9. Disaster-Trigger auf die Felder 7, 4 und 1 der Raumintegritätsleiste legen.
 Die Disaster-Trigger werden nicht benötigt.
10. Disasterkartenstapel mischen und bereitlegen.

11. Ereigniskarten-Nachziehstapel vorbereiten:
 - a. Zufällig je 2 Ereigniskarten aus den 3 Phasen-Stapeln entfernen.
 - b. Je 2 Energiekristall-Karten in die 3 Phasen-Stapel der Ereigniskarten einfügen.
 - c. Die 3 Stapel getrennt voneinander mischen.
 - d. Die 12 überzähligen Ereigniskarten in die Schachtel zurücklegen.
 - e. Daraus verdeckten Gesamtnachziehstapel bilden:
 - i. zuunterst Karte *Chrono Fall*,
 - ii. darauf Stapel Phase III,
 - iii. darauf Stapel Phase II,
 - iv. darauf Stapel Phase I.
 - f. Gesamtnachziehstapel auf Feld 3 der Chrono-Matrix legen.
 - g. Die 2 obersten Karten aufdecken und auf die Felder 1 und 2 der Chrono-Matrix legen.
12. Konversionsmarker auf das oberste runde Feld neben der Chrono-Matrix stellen.
13. SPARC Control Panel auswählen.
14. Zugehörige SPARCs auf die Erde stellen.
15. Planungshilfeplättchen bereithalten.
16. SPARC-Profilkarten auswählen und in die Control Panels einschieben.
17. Überzählige Spielfiguren, Planungshilfeplättchen, Profilkarten und Control Panels zurück in die Schachtel legen.
18. Auf den Control Panels:
 - a. je 1 Spielzugablaufmarker auf die Spielzugablaufleiste legen,
 - b. je 4 Energiekristalle auf die Position *verfügbar* legen.
19. Übrige Energiekristalle neben dem Spielplan bereitlegen.
20. 2 Koordinatenwürfel bereitlegen.
21. Technologiebaum auslegen und die 4 Fortschrittsmarker auf die 4 untersten Felder stellen.

SPIELZUGABLAUF

1. 1 neuen Rift ermitteln und platzieren.
2. Konversion: 2 Ereignisse in der Chrono-Matrix tauschen (optional und erst dann erlaubt, wenn der notwendige Technologie-Fortschritt erreicht ist).
3. Ereignis von Feld 1 der Chrono-Matrix ausführen.
4. Aktionen des eigenen SPARCs gemäß zur Verfügung stehender Energie:
 Fliegen / Rift scannen / Rift neutralisieren / ggf. zusätzliche, individuelle und/oder Spezialfähigkeiten.
5. Frachter voransetzen.
6. Freie Felder in der Chrono-Matrix mit Ereigniskarten auffüllen, Energiekristalle und Spielzugablaufmarker zurücksetzen.

HÄUFIGE FEHLERQUELLEN

Raumschiffe fliegen durch Hyperraumtunnel von einem Knoten / Planeten zum nächsten (1 Strecke). Sie werden nicht von Feld zu Feld gezogen!

Beachtet die Unterschiede zwischen Rifts, die platziert werden, und solchen, mit denen ein Bereich aufgefüllt wird!

Lasst die Koordinatenwürfel nach einem Wurf unverändert liegen, weil ihr die Werte vielleicht später nochmals benötigt!

Beachtet, dass manche Fortschritte im Technologiebaum an Bedingungen gebunden sind!

Das Feld 1 der Chrono-Matrix wird grundsätzlich erst am Ende eines jeden Spielzugs aufgefüllt!

Die Höchstzahl von 6 Energiekristallen auf jedem SPARC Control Panel schließt auch Energiekristalle im Aufladebereich ein!

LEGENDE

SPARC	Rift	Feld (allgemein)	Energiekristall	beliebiger Planet	Technologie	Ereigniskarte
Frachter	Rift neutralisieren	Knoten	aufgeladener Energiekristall	Planet ?	Bedingung	Konversion
Fliegen (1 Strecke)	scannen / gescannt	Hyperraumtunnel	Energie	Rohstoffvorkommen	Meilenstein	verdeckt
Sprung	Rift(s) platzieren	Nebelfeld	Position Energiekristall	Element / Ressource	Raumintegrität	kein / nicht / verboten
ausführen / nutzen / Aktion	mit Rift(s) auffüllen	Koordinaten	X-Wert erwürfeln	Y-Wert erwürfeln	Desaster	entfernen / eliminieren