



Ein Spiel von Monsieur Bernard

Entwicklungsstand 10.02.2022

2-5 Spieler

Inhalt

1 Spielbrett

2W6 (schwarz & lila)
2W8 (schwarz & lila)
2W10 (schwarz & lila)
2W12 (schwarz & lila)
2W20 (schwarz & lila)

8 Planeten (kleine Figuren – rot, lila, dunkelblau, hellblau, dunkelgrün, hellgrün, orange, braun)

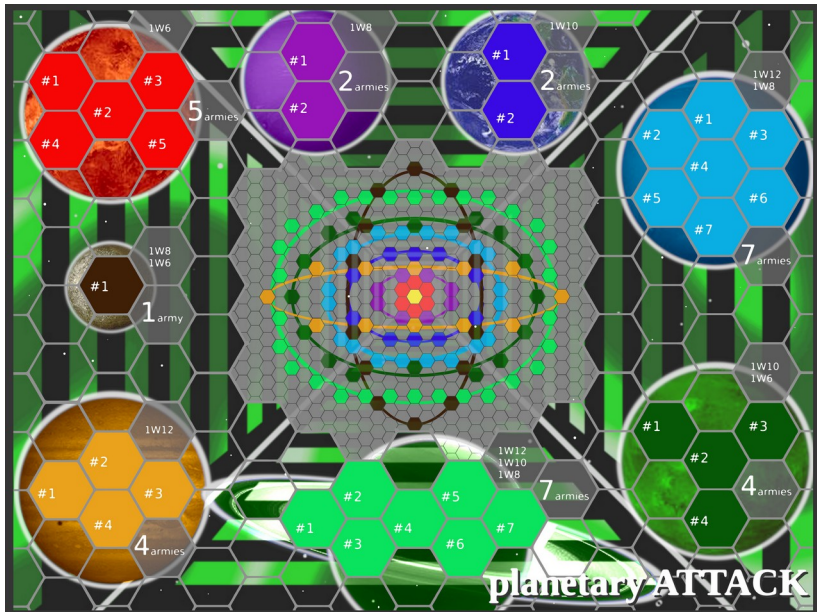
8 Raumhäfen (große Spielfiguren – schwarz)

50 Weltraumbrücken (durchsichtige Chips)
250 1er-Einheiten (kleine Spielfiguren – je 50 weiße, rote, grüne, blaue, orangene)
100 5er-Einheiten (große Spielfiguren – je 20 weiße, rote, grüne, blaue, orangene)

150 1-Space Credit Scheine
50 5- Space Credit Scheine
50 10- Space Credit Scheine

Ziel

Die Rebellen müssen alle Länder vom Imperium befreien.
Das Imperium muss alle Rebellen vernichten.



Spiel Aufbau

Die Planeten werden mit den angegebenen Würfeln auf ihre Startposition in der jeweiligen Umlaufbahn gebracht.

Bsp.: Hellblauer Planet 1W12+1W8.

Das Würfelresultat wird bei mehreren Würfeln addiert und man fängt oben, mittig mit dem Zählen in Uhrzeigersinnrichtung an und platziert den Planetenchip an die entsprechende Stelle.

Die Raumhäfen werden auf jedem Planeten mittig (soweit möglich) platziert.

Dann werden die imperialen Einheiten platziert.
Auf jeden Raumhafen kommen 5 weiße Einheiten.
Der Imperialist erhält 30 Space Credits Startguthaben.

Die Rebellen werden wie folgt platziert:

5 Spieler – 1 Imperialist + 4 Rebellen

Der rote Spieler erhält den roten, den lila und den dunkelblauen Planeten.

Der blaue Spieler erhält den hellblauen Planeten.

Der grüne Spieler erhält den hellgrünen Planeten.

Der orangene Spieler erhält den orangenen und den dunkelgrünen Planeten.

Jeder Spieler erhält zwei Einheiten auf jedem Feld.

4 Spieler – 1 Imperialist + 3 Rebellen

Ein Spieler erhält den dunkelblauen und den hellblauen Planeten (7 Länder).

Ein Spieler erhält den roten, den lila und den orangenen Planeten (8 Länder).

Ein Spieler erhält den hellgrünen und den dunkelgrünen Planeten (9 Länder).

Jeder Spieler erhält zwei Einheiten auf jedem Feld.

3 Spieler – 1 Imperialist + 2 Rebellen

Ein Spieler erhält den roten, den lila, den dunkelblauen und den hellblauen Planeten (12 Länder).

Ein Spieler erhält den orangenen, den hellgrünen und den dunkelgrünen Planeten (12 Länder).

Jeder Spieler erhält zwei Einheiten auf jedem Feld.

2 Spieler – 1 Imperialist + 1 Rebell

Der Rebell spielt mit zwei Farben – Aufbau wie 3 Spieler.

Rundenablauf

Der Imperialist beendet immer die Runde und bewegt nach seinem Zug alle Planeten ein Feld weiter (im Uhrzeigersinn) und löst die Weltraumbrücken wieder auf.

Die aller erste Runde spielt der Imperialist alleine!

1) Nachschubphase

Der Spieler erhält für jeden vollständig besetzten Planeten die angegebene Menge an Einheiten und platziert diese auf dem jeweiligen Planeten. Er kann diese Anzahl auch in Space Credits erhalten anstelle der Einheiten!

2) Kreditphase

Der Spieler erhält für jedes von ihm besetzte Land 3 Space Credits aber mindestens 20 Space Credits.

4) Verbindungsphase

Der Spieler kann für 1 Space Credit je Feld mit den Weltraumbrücken die Raumhäfen auf den Planeten verbinden aber nur von eigenen Raumhäfen aus! Die Verbindung besteht so lange bis die Planeten wieder bewegt werden und können von jedem Spieler benutzt werden!

3) Kaufphase

Der Spieler muss für eine Einheit 2 Space Credits bezahlen.

Diese Einheiten kann er frei auf irgend eines seiner besetzten Länder platzieren.

Die Rebellen können sich gegenseitig jeder Zeit Space Credits zuschieben.

Auch das abkaufen von Ländern ist erlaubt!

Die Einheiten des Verkauften Landes werden entfernt und der Käufer besetzt das Land mit 1 Einheit und muss 5 Space Credits bezahlen. Dies kann jedoch nur in der Kaufphase des Käufers geschehen.

5) Kampfphase

Jeder Kampf (1 mal Würfeln) kostet den Angreifer 1 Space Credit.

Der Spieler kann aus allen angrenzenden Ländern, inklusive durch Weltraumbrücken verbundene Raumhäfen mit maximal vielen Einheiten angreifen.

Es muss lediglich 1 Einheit immer auf dem besetzten Land bleiben.

Unter 10 Einheiten würfelt der Spieler mit einem W6.

Bei 10 bis 19 Einheiten mit einem W10 und ab 20 Einheiten mit einem W20.

Angreifer und Verteidiger würfeln nacheinander, der höhere Wert gewinnt. Die Differenz wird dem Verlierer abgezogen aber nur maximal wie der Sieger Einheiten im Kampf hat. Sind alle verteidigenden Einheiten vernichtet besetzt der Angreifer mit allen im Kampf beteiligten Einheiten dieses Land. Er kann solange weitere Länder angreifen wie er die Kämpfe bezahlen kann!

Der Angreifer entscheidet bei jedem Angriff neu mit welchen Einheiten er angreifen will!

6) Truppenbewegungsphase

Der Spieler kann für 1 Space Credit insgesamt 5 beliebige Einheiten (müssen nicht auf dem selben Land stehen) beliebig weit in einer Verbindung verschieben. Alle angrenzenden, vom Spieler besetzten, Länder zählen als verbunden. Die Weltraumbrücken werden als Verbindungen zwischen den Raumhäfen gezählt.

7) Besoldungsphase

Der Spieler muss für alle Einheiten Sold bezahlen. Die ersten 5 auf einem Land sind jedoch kostenlos. Alle weiteren kosten in 5er Schritten je 1 Space Credit.
Bsp.: 21 Einheiten → 4 Space Credits – 5 → 0 + 16 → 4.
Alle nicht besoldeten Einheiten kommen aus dem Spiel!