

Eindringlinge aus einer anderen Dimension erscheinen in deiner Galaxie! Ihr eigenes Paralleluniversum liegt im Sterben und sie haben keine andere Wahl, als in dein Universum einzufallen. Deren Regierung wird von zwei Parteien dominiert. Einige der Eindringlinge sind Mitglieder der Kriegspartei, die sich vor deiner fortgeschrittenen Kultur fürchten: Sie wollen dich vernichten, bevor du zu einer echten Bedrohung für sie wirst. Doch da gibt es auch die gemäßigten Parteien, die einfach nur unbewohnte Planeten in deiner Galaxie kolonisieren wollen. Verhandeln, bestechen, handeln oder kämpfen? Versuche die Warpgate-Technologie zu erforschen, indem du Spionage-Botschafter einschleust, handelst oder die zerstörten Schiffe deines Gegners plünderst. Mit dieser neuen Technologie kannst du in das gegnerische Universum eindringen und die Flotte der Kriegspartei angreifen. Was auch immer deine Strategie ist: Sorge dafür, dass deine Rasse überlebt!

Diese Variante ermöglicht ein friedliches oder semi-aggressives Spiel. Du kannst Angreifer bestechen und mit feindlichen Kolonien handeln.

## Regeln für das Solospiel

### 1. Startaufbau:

Platziere deinen Startsektor im Zentrum der Galaxis. Platziere daneben einen unentdeckten Sektor I (die übrigen Sektor I Felder werden nicht benötigt und werden in die Schachtel zurückgelegt). Lege nun das Galaktische Zentrum mit dem Schlachtschiff-Ältestenplättchen neben den Sektor I, so dass die drei Sektoren eine gerade Linie bilden.

### Neue Regeln für die Erkundung

Die Galaxie wird auf eine andere Art erkundet als im normalen Spiel:

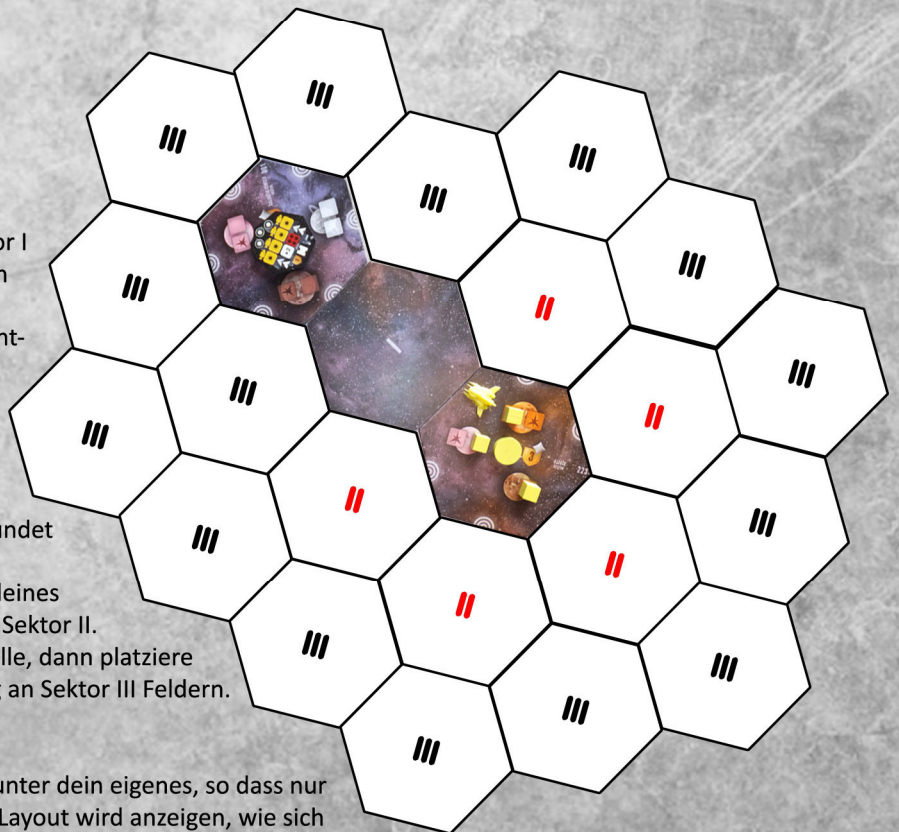
Wenn du im Spiel an einer Stelle neben deines Startsektor erkundest, so platziere einen Sektor II. Erkundest du an irgendeiner anderen Stelle, dann platziere einen Sektor III. Es gibt keine Begrenzung an Sektor III Feldern.

### Gegnerisches Spielertableau:

- Lege ein Spielertableau der Menschen unter dein eigenes, so dass nur dessen Schiffslayout zu sehen ist. Dieses Layout wird anzeigen, wie sich die Baupläne der feindlichen Schiffe entwickeln.
- Lege eine Abfangjägerbucht (ROTA) auf eines der Hüllenfelder der feindlichen Sternenbasis. Dieses Schiffsteil bleibt dort über das gesamte Spiel und dient als Erinnerung daran, dass jede Sternenbasis bei jedem Kampf zwei Abfangjäger starten wird.

### Technologien:

- Beginne mit 3 Entwicklungsmarkern und 12 zufälligen Technologiemarkern. Behandle seltene Technologien wie gewohnt (sie gelten als Extra-Teile).
- Ergänze das Technologietableau Runde für Runde mit 4 Technologieplättchen.



## 2. Besondere Ereignisse im Rundenverlauf:

- Runde 1: Level I Upgrade
- Runde 2: Angriff
- Runde 3: Level II Upgrade, Kolonisierung
- Runde 4: Angriff
- Runde 5: Level II + III Upgrade, Kolonisierung
- Runde 6: Angriff
- Runde 7: Level II + III Upgrade, Kolonisierung
- Runde 8: Angriff
- Runde 9: Level II + III Upgrade, Angriff auf die Warpstation



- Zu Beginn der Runden 1, 3, 5, 7 und 9 werden Upgrades durchgeführt.
- Zu Beginn der Runden 2, 4, 6 und 8 wirst du angegriffen.
- Zu Beginn der Runden 3, 5 und 7 wird der gegnerische Spieler einen Sektor besiedeln.
- Am Ende der 9. Runde kannst du mit der Warpgate-Technologie die feindliche Warpstationsflotte angreifen.

## 3. Die Upgrades deines Feindes

Ziehe zu Rundenbeginn Upgrade-Karten und führe sie der Reihe nach aus. Level I Karten dienen dazu, die leeren Räume aller feindlichen Schiffslayouts zu upgraden. Karten der Level II und III verwenden Upgradenummern (siehe Infokarte „Upgrade Numbers“). Beim Upgrade wird auf jedem Schiffsbauplan immer das Schiffsteil mit der niedrigsten Upgradenummer durch ein höherwertigeres Teil ersetzt. Ausnahmen und Regeln hierzu:

1. Sämtliche Energiequellen und die Abfangjägerbucht der Sternbasen werden nie ersetzt.
2. Antriebe können nur durch bessere Antriebe ersetzt werden.
3. Der Abfangjägerbauplan muss jederzeit entweder ein Kanonen- oder Raketenteil besitzen.
4. Alle anderen Baupläne müssen jederzeit mindestens ein Kanonenteil besitzen.
5. Ersetze niemals höherwertige Teile mit niedrigwertigeren Teilen (es kann dadurch vorkommen, dass manche Upgrades auf manchen Schiffslayouts nicht ausgeführt werden können).



Wenn im Falle von 3. oder 4. nach den obigen Regeln die letzte Waffe durch ein nicht-Waffen-Schiffsteil ersetzt werden müsste, so ersetze das Schiffsteil mit der nächsthöheren Upgradnummer (wenn möglich), ansonsten wähle wiederum das Schiffsteil mit der nächsthöheren Upgradnummer usw. bis alle Kriterien eingehalten werden.

Es gibt zwei Technologie + Antrieb-Upgrades. Führe zuerst das Antrieb-Upgrade durch und würfle dann um zu bestimmen, welche Technologie der Gegner erhält. Lege dann die Karte unter dem gegnerischen Schiffslayout ab, sodass nur die Technologie zu sehen ist. Auf diese Weise kann der Feind immun gegen Neutronenbomben werden, deinen Raketenangriffen standhalten oder deinen Rückzug aus umkämpften Sektoren behindern.

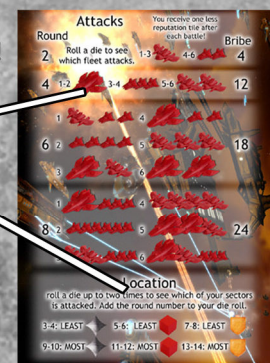
Beachte, dass feindliche Schiffe nie Energieprobleme haben und mit ihren nuklearen Reaktoren alles betreiben können.



## 4. Dein Feind greift an

Betrifft die Runden 2, 4, 6 und 8. Eine feindliche Flotte will einen deiner Sektoren angreifen!

- Würfle, um anhand der Attacks-Karte zu bestimmen *welche Flotte dich angreifen wird.*
- Würfle ein weiteres Mal um zu bestimmen, welcher der von dir kontrollierten Sektoren angegriffen wird: Addiere den Würfelwert zur aktuellen Rundenzahl und schaue unten auf die Attacks-Karte. Wenn es nur einen Sektor gibt, der das entsprechende *Kriterium* erfüllt, dann wird dieser angegriffen. Ist damit aber kein Sektor eindeutig bestimmbar (d.h. es gibt mehrere, die in Frage kommen), so würfle ein weiteres Mal und addiere den Würfelwert hinzu. Enge damit die übriggebliebenen Sektoren weiter ein. Sollte es weiterhin mehrere mögliche Sektoren geben, dann wähle, welcher von ihnen angegriffen wird.



least = Wenigste (Artefakte/ Bevölkerungsmarker / Siegpunkte auf kontrolliertem Sektor)  
 most = meiste (...)

**Ein Beispiel, wie du den angegriffenen Sektor bestimmst:**

Wir haben Runde 6 und du würfelst eine 1. Wir addieren die Rundenzahl mit der Augenzahl des Würfels:  $6+1=7$ . Das heißt, dass dein Sektor mit den *wenigsten Siegpunkten* angegriffen wird. *Du hast aber drei Sektoren mit jeweils nur einem Siegpunkt*, so dass du nochmals würfeln musst um das zweite Angriffskriterium festzulegen. Du würfelst eine 5 und addierst diesen Würfelwert zur 7 hinzu:  $5+7=12$ . Nach der zweiten Voraussetzung muss also der Sektor mit den *meisten Bevölkerungswürfeln* ausgewählt werden. Du siehst dir die Sektoren aus dem ersten Angriffskriterium an (die Sektoren mit je einem Siegpunkt). Davon haben zwei Sektoren jeweils drei Bevölkerungswürfel und ein Sektor hat nur einen Würfel. Dieser letztgenannte Sektor hat am wenigsten Bevölkerungswürfel und wird daher ausgeschlossen, so dass du nun entscheiden musst, welcher der beiden übrigen Sektoren angegriffen wird. Lege die angreifende Flotte in den Sektor. Du hast nun eine ganze Runde Zeit, um dich auf den Angriff vorzubereiten.

Hinweis: Für die Bestimmung des Sektors zählen auch alle Extras eines Sektors hinzu. Das sind z.B. Artefakte und Bevölkerungswürfel von Orbitalen oder Siegpunkte der Schalenwelt und der Monolithen.

Du kannst dich nun entscheiden, ob du den drohenden Angriff deines Gegners durch Zahlung einer Bestechungssumme abwenden, oder lieber den offenen Kampf riskieren willst.

**Möglichkeit 1: Bestechung**

Du kannst die angreifende Flotte jederzeit entfernen, indem du die auf der Kampfkarte rechts angegebene Bestechungssumme bezahlst ("Bribe"). Nutze dazu beliebige Ressourcen. Lege dann *einen deiner eigenen Botschafter* (ohne Bevölkerungsmarker) auf deine Botschafterleiste. Wenn dort kein Platz mehr ist, so entferne eine Ansehensplakette!

**Achtung:**

- Bestechung ist *keine* Aktion und kann jederzeit durchgeführt werden.
- Für eine Bestechung bekommst du niemals Ansehensplaketten.
- Diese Botschafter geben dir aber einen Siegpunkt am Ende des Spiels und reduzieren deinen Verlust an Siegpunkten, falls du in der 9. Runde darin scheiterst, die Flotte der gegnerischen Warpstation zu besiegen.
- Beachte, dass die Kriegspartei vier Mal angreift und du nur drei Botschafter hast. Du musst also mindestens einmal kämpfen oder dich zurückziehen.

**Möglichkeit 2: Die Schlacht**

Schlachten werden wie gewohnt während der Kampfphase ausgefochten. Du bist der Verteidiger. Sollten nach der Schlacht feindliche Schiffe überleben, so wird der Sektor ab sofort von den Eindringlingen besetzt: Entferne alles, was sich auf dem Sektor befindet. Verschiebe deine Bevölkerungsmarker auf deine Friedhöfe. Lege deinen Einflussmarker auf deine Einflussleiste zurück. Drehe den Sektor um, als wäre er durch eine Supernova vernichtet worden. Lege einen feindlichen Einflussmarker auf diesen zerstörten Sektor: er bleibt dort bis zum Ende des Spiels liegen und wird dir 3 Siegpunkte kosten! Der zerstörte Sektor kann jetzt nur noch regelkonform mit dem Wurmlochgenerator angefliegen werden. Er kann nicht mehr zurückerobert werden.

**Gegner-KI**

Wenn ein feindliches Schiff trifft, wird folgende Reihenfolge eingehalten:

- 1) Weise Treffer vorerst nur den Schiffen zu, die noch kämpfen können. Schiffe, die nur Raketen haben und sie bereits abgeschossen haben werden ignoriert, bis alle anderen Schiffe zerstört worden sind.
- 2) Weise zuerst die Würfel zu, die den größten Schaden hinterlassen (z.B. Antimaterie vor Plasma).
- 3) Stelle die Würfel so zusammen, dass dein(e) Sternenbas(en) / Schiff(e) zerstört werden, *angefangen beim Größten:*  
*klein* - **Abfangjäger** - **Kreuzer** - **Schlachtschiff** - **Sternenbasis** - **GROß**
- 4) Können keine Schiffe (mehr) zerstört werden, so weise den Treffer dem größten und am stärksten beschädigten Schiff zu.

Nach jedem Kampf erhältst du eine Ansehensplakette weniger als im normalen Spiel, also maximal 4!

### 5. Dein Feind kolonisiert Planeten



Betrifft die Runden 3, 5 und 7. Die gegnerische gemäßigte Partei kolonisiert zu Rundenbeginn einen Sektor. Bestimme den zu kolonisierenden Sektor: Würfle. Nun zähle die zwar entdeckten, aber unbesetzten Sektoren (die nicht mit deinem Einflussmarker besetzt sind) und alle unentdeckten Sektorenfelder, die deinen Startsektor umgeben, im Uhrzeigersinn ab. Beginne beim Sektor I. Wenn ein Sektor bereits unter deiner Kontrolle ist oder zerstört wurde, so überspringe ihn beim Zählen.

**Beispiel:** Du würfelst eine 5. Dies bedeutet, dass das fünfte leere oder unbesetzte Sektorenfeld (bei Bedarf erkundet) und besiedelt wird. - Der Sektor I über deinem Heimatsektor ist noch nicht erkundet worden. Wir zählen: 1. Der nächste Sektor auf der rechten Seite neben deinem Heimatsystem ist bereits unter deiner Kontrolle, daher überspringe ihn beim Zählen. Der nächste Sektor ist leer. Wir zählen: 2. Der nächste Sektor hat ein Ältestenraumschiff. Wir zählen: 3. Die nächsten beiden Sektoren gehören dir und werden übersprungen. Jetzt zählen wir im zweiten Sektorenkreis weiter. Das Galaktische Zentrum hat immer noch sein Ältestenschlachtschiff. Wir zählen: 4. Der Sektor rechts des galaktischen Zentrums (5) ist unentdeckt, so dass dort die Kolonisten landen.



Lege ggf. einen neuen Sektor auf das Feld und drehe es, wie du willst. Platziere darauf eine feindliche Sternenbasis, ein gegnerisches Botschafterplättchen und ein Orbital. Lege auf alle Bevölkerungsfelder des Sektors gegnerische Bevölkerungsmarker. Platziere auf die Kolonie der Runde 7 eine zweite Raumstation und einen Monolithen.

### Mit den gegnerischen Kolonisten Handel treiben

Du darfst jederzeit diplomatische Beziehungen knüpfen und einen beliebigen deiner Bevölkerungsmarker auf das gegnerische Botschafterplättchen setzen (dafür gelten die üblichen Regeln für diplomatische Beziehungen: du brauchst angrenzend zur Kolonie ein Schiff/ einen Sektor mit eigenem Einflussmarker und einer direkten Wurmlochverbindung bzw. einer einfachen Wurmlochverbindung bei Besitz des Wurmlochgenerators).

**Beachte:** Jeder besetzte Botschafter bringt einen zusätzlichen Rabatt von 3 bei Erforschung der Warpgate-Technologie.

### Gegnerische Kolonisten angreifen

Feindliche Sternenbasen haben eine Abfangjägerbucht. Das heißt, jede Basis startet im Kampf zwei Abfangjäger. Sollten die Jäger einen Kampf überleben, so werden sie nach der Schlacht wieder vom Sektorefeld entfernt (dafür gibt's natürlich keine Anerkennungsplättchen). Sind auf dem Sektorefeld zusätzlich Ältestenschiffe, dann bekämpfe sie als letztes (denn sie waren zuerst da und sind immer die letzten Verteidiger). Bedenke, dass deine Schiffe zwischen diesen Kämpfen nicht repariert werden. Die Bekämpfung der Planetenbevölkerung erfolgt nach den Standardregeln.

Greifst du eine Kolonie an, zu der du diplomatische Beziehungen aufgebaut hattest, dann

1. erhältst du die Verräterkarte
2. wird dein Bevölkerungsmarker *sofort auf eine Leiste deiner Wahl* zurückgelegt
3. wird der gegnerische Botschafter aus dem Spiel genommen. Mit dieser Kolonie können nun keine Handelsbeziehungen mehr eingegangen werden.

### 6. Die Warpgate-Technologie

Diese Technologie kannst du nur in der 9. Runde erforschen (kostet eine Aktion!). Du bekommst folgende Rabatte:

- ziehe von den Kosten wie üblich den Rabatt deiner Technologieleiste ab.
- ziehe die Summe deiner Siegpunkte ab, die du aktuell durch Anerkennungsplättchen und eigene Botschafterplättchen auf deiner Botschafterleiste erhalten würdest.
- für jedes eigene Botschafterplättchen in einer gegnerischen Kolonie bekommst du einen Rabatt von 3.

**Mit dieser Technologie darfst du nun beliebige deiner Schiffe und Sternenbasen neben das Spielfeld bewegen** (kostet *keine* Aktion). Mit diesen Schiffen wird am Ende der letzten Kampfrunde der ultimative Kampf gegen die Warpstationsflotte (siehe Attacks-Karte) geflogen. Da diese Schlacht in einem anderen Universum gefochten wird, ist dein Gegner der Verteidiger. Viel Glück!

**7. Schlusswertung**

Zähle wie üblich deine Punkte zusammen. Dann:

- Ziehe 2 Punkte für jedes verbleibende gegnerische Schiff in der Warpstationsflotte abzüglich der Menge eigener Botschafter auf deiner Botschafterleiste ab.

**Beispiel:** Am Ende überleben 3 Schiffe des Gegners und auf deiner Botschafterleiste ist 1 eigener Botschafter.

Wir rechnen: 3 Schiffe – 1 Botschafter = 2. 2 Schiffe x -2 Siegpunkte = -4 Siegpunkte.

- Ziehe 3 Punkte für jedes Sektorfeld ab, das dein Gegner zerstört hat.

**8. Nun sieh, welches Schicksal dein Volk erwartet!**

0-15 Punkte: Die versprengten Reste deiner Rasse leben irgendwo in einem Zoo. Aber hey, immerhin gibt es sie noch.

16-30 Punkte: Einige deiner Leute überlebten als Weltraumnomaden; stets auf der Flucht vor dem mächtigen Feind.

31-40 Punkte: Deine Gesellschaft erduldet einen nicht enden wollenden Krieg.

41-45 Punkte: Du konntest die Eindringlinge erfolgreich zurückschlagen und ein kalter Krieg beginnt.

46-50 Punkte: Nach einem langen Krieg geben sich die Eindringlinge geschlagen und flehen um Frieden.

51+ Punkte: Deine Zivilisation überstrahlt die der Eindringlinge in jeder Hinsicht. Die Bevölkerung deines Feindes kehrt um, legt ihren alten Lebenswandel ab, lässt alles hinter sich, erniedrigt sich und kniet vor dir nieder - nur um unter deinem und deinesgleichen Antlitz dienen zu dürfen.

**Regeln für mehrere Spieler****Spielaufbau**

Jeder Spieler bekommt „seinen“ Gegner und nimmt die Schiffe dieser jeweiligen Farbe an sich. Das Schiffslayout hingegen ist für beide Gegnerfarben dasselbe. Baue das Spiel entsprechend wie oben - nur entgegengesetzt - auf. (In einer Linie: Startsektor - Sektor I - Galaktisches Zentrum - Sektor - Startsektor)

**Angriffe des Gegners**

Für jeden Spieler gelten die gleichen ausgewürfelten Kriterien.

**Kolonisation des Gegners**

Jede Gegnerfarbe kolonisiert in den entsprechenden Runden je einen Sektor. Es beginnt die Farbe des Startspielergegners. Jeder Spieler kann mit jeder Gegnerfarbe diplomatische Beziehungen eingehen.

**Die Warpgate-Technologie**

Jeder Spieler muss seine eigene Warpgate-Technologie erforschen! Ansonsten kann er seine gegnerische Warpgate-Flotte nicht angreifen.

**Kooperatives Spiel?**

- Ihr könnt nach den ROTA Regeln Allianzen bilden.

- Ihr könnt alle Warpgate-Flotten (eigene wie auch gegnerische) in einer großen Streitmacht vereinen. Dann kann z.B. ein Spieler Monolithen bauen während sich der andere Spieler die beiden gegnerischen Warpgate-Flotten vornimmt.

- Ihr könnt am Ende eure Siegpunkte zusammenzählen und durch die Spieleranzahl teilen. Rundet auf und seht, was aus euren Völkern wird. Ihr könnt natürlich auch getrennt werten.

Danke fürs spielen und viel Spaß

Tom