

GESAMTREGELWERK · VERSION 2.101 · STAND 20. OKTOBER 2026

Evolution der Sterne

Du führst ein Volk vom ersten Aufbruch ins All bis zu einem wissenschaftlich entwickelten Sternenreich. Baue Deine Versorgung auf, sichere Deine Welten und erreiche als erster Herrscher die Evolutionsstufe 100.

EINFÜHRUNG

Einstieg

„EVOLUTION DER STERNE“ ist ein strategisches Spiel aus dem Bereich der Science Fiction. Es entstand als klassisches Briefspiel und wird heute vollständig im Browser gespielt, am PC wie auf dem Tablet. In ihm wird die Geschichte einer ganzen Galaxis simuliert, beginnend mit dem ersten Aufbruch der intelligenten Völker ins All. Jeder Spieler übernimmt die Rolle des Herrschers über eines dieser Völker und versucht, ein eigenes funktionierendes Sternenreich aufzubauen und seinem Volk wissenschaftliches Potenzial zu erschließen.

Ziel des Spieles ist es, einen bestimmten Evolutionsstand zu erreichen. Dazu ist der Aufbau eines kleinen Sternenreiches mit einer funktionierenden Wirtschaftsstruktur absolut notwendig. Außerdem sollte dieses Reich vor eventuellen Übergriffen anderer Völker geschützt werden, entweder durch eine eigene starke Raumflotte oder durch geschickte Außenpolitik mit Bündnis-, Friedens- und Nichtangriffsverträgen.

Die Spielregeln sind im einzelnen relativ einfach, sie lassen jedoch eine ungemein große Variationsbreite an Spielmöglichkeiten zu. Insbesondere langfristige Vorausplanungen sind von den Spielern gefragt. Die Spieler bestimmen Politik, Wirtschaft und mögliche Handel oder Kriegsführung ihres Sternenreiches völlig selbständig im Rahmen der Spielregeln.

1. Zum Spielablauf

Das Spiel beginnt damit, dass die ersten Forschungsschiffe der einzelnen Völker ins All aufbrechen und mittels eines Hypersprungantriebes nahegelegene Sterne anfliegen und erkunden. Danach folgt eine Besiedlungswelle, in der geeignete Sterne besiedelt werden, wobei die nötigen Versorgungsgüter vom Mutterstern zu den Kolonialwelten gebracht werden müssen. Die Kolonien werden immer weiter ausgebaut und Industrie angesiedelt, bis sie von der Versorgung unabhängig werden, ja bis sogar dort geerntete Nahrungsmittel oder dort abgebaute Bodenschätze zur Mutterwelt, die bald unter Rohstoffmangel zu leiden beginnt, zurücktransportiert werden können. Dazu ist natürlich der Aufbau einer Handelsflotte nötig.

Irgendwann stoßen die immer tiefer ins All eindringenden Forschungsschiffe auf fremde Intelligenzen (die von einem anderen Spieler geführt werden). Ob Freunde oder Feinde gefunden werden, ob es zu gegenseitigem Handel oder zu Kämpfen kommt, hängt nur von den Herrschern (Spielern) dieser Völker ab.

Kommt es zu bewaffneten Auseinandersetzungen oder gar zum Krieg, so stehen insgesamt 4 Waffensysteme zum Einbau in die Kampfschiffe zur Verfügung. Aber zu Anfang verfügt jedes Volk nur über das technische Know-how der Lasertechnik. Das bedeutet, die Raumschiffe können nur mit Lasergeschützen bewaffnet werden und zu ihrem Schutz stehen nur Schirmfelder gegen Laserstrahlen (Laserschilde) zur Verfügung. Das Wissen über die anderen Systeme (wie Thermokanonen und Thermoschilde, Neutronenstrahler und Neutronenschilde, Antimateriestrahler und Antimaterieschilde) muss erst in mühseliger und kostspieliger Forschungsarbeit erworben werden. Auch kann durch Forschung die Wirkung schon bekannter Waffensysteme entscheidend verbessert werden. Die Durchschlagskraft der Geschütze kann um ein Vielfaches angehoben werden und die Schilde stabiler gemacht werden.

Aber auch friedliebende Völker benötigen eine umfangreiche Forschung, denn allein schon eine mögliche Verbesserung des Hyperantriebes und die daraus resultierende größere Sprungreichweite kann neue Dimensionen und Möglichkeiten im eigenen Wirtschaftssystem eröffnen. Außerdem läßt sich die zum Sieg nötige Evolutionsstufe nur durch Forschungsarbeit erreichen.

2. Die Raumschiffe

Jeder Spieler kann im Rahmen der Spielregeln seine Raumschiffe frei konstruieren. Er ist allerdings eingeschränkt auf 26 mögliche Grundklassen. Diese sind mit den Buchstaben von A bis Z bezeichnet. A ist die kleinste und Z die größte mögliche Klasse. Jedem Buchstaben entspricht eine Typnummer von 1 bis 26, wobei dann A=1, B=2, ..., Z=26 ist. Die Bewaffnung kann er im Rahmen seiner derzeitigen Evolutionsstufe frei wählen, wobei er allerdings typabhängige Maximalwerte nicht überschreiten darf. Ist das Raumschiff einmal gebaut, so kann das Baukonzept nicht mehr geändert werden. Selbst wenn nach dem Stapellauf eines Raumschiffes die Evolutionsstufe steigt, so können keine neuen Waffen mehr eingebaut werden oder alte gegen neue bessere ausgetauscht werden.

Beim Bau des Raumschiffes sind außer der Bewaffnung auch schon die Anzahl der Urantanks (für die Hypersprünge) und die Anzahl der Hangars für die Raumjäger (genaueres folgt noch) festzulegen. Damit wird indirekt auch schon der Laderaum des Schiffes bestimmt. Der Computer nutzt automatisch beim Bau jeden nicht durch Geschütze oder Schilde, Tanks oder Jägerhangars belegten Platz als Laderaum aus. Dadurch wird schon beim Bau festgelegt, wieviel Hypersprünge das Schiff (ohne zwischendurch aufzutanken) maximal machen kann, wieviel Raumjäger und wieviel Ware es an Bord nehmen kann. Diese Kapazitätsgrenzen können später nicht mehr geändert werden. Daher sollte man sich schon beim Bau überlegen, wofür das Schiff später eingesetzt werden soll.

Es sind zwei Arten von Raumjägern möglich: sogenannte Laserjäger und Thermojäger. Laserjäger sind mit einem Lasergeschütz und einem Laserschild, Thermojäger mit einer Thermokanone und einem Thermoschild ausgestattet. Ferner besitzen die kleinen Jäger im Gegensatz zu den großen Schiffen eine gute Panzerung, die Streifschüsse von allen Waffenarten überstehen kann. Diese Jäger müssen extra gebaut werden und können an Bord von Raumschiffen genommen werden, wenn entsprechende Hangars vorhanden sind. Sie haben keinen eigenen Hyperantrieb und können so ohne Trägerschiff nicht zu einem anderen Stern gelangen. Allerdings können Jäger auch zur Verteidigung auf eigenen Sternen stationiert werden. Im Kampf werden alle Jäger von ihren Trägerschiffen ausgeschleust oder von den Sternen gestartet. Dieser Vorgang geschieht immer rechtzeitig genug. Es ist nicht möglich, Jäger noch in ihrem Hangar zu überraschen. Im Kampf verfahren die Jäger dann genauso wie selbstständige Raumschiffe (außer, dass ihnen die Fluchtmöglichkeit durch den Hyperraum fehlt); sie sind für den Zeitraum des Kampfes völlig unabhängig von ihren Basen. Nach der Schlacht kehren die überlebenden Jäger in die eigenen Schiffe zurück, die noch am Kampfort stehen und freie Hangarplätze haben. Was dann noch übrig ist, bleibt nur auf einem eigenen Stern am Kampfort stehen, sofern dort einer ist – nicht auf einem herrenlosen oder fremden Stern –, und muss später wieder eingeladen werden. Nur Jäger, die weder einen Hangar noch einen eigenen Stern finden, gehen verloren.

3. Die Zeitrechnung

Die Spieler geben in dem Takt, den die Spielleitung für die Partie festlegt, je einen Spielzug ab. Mit jedem Spielzug vergeht in der Galaxis ein Monat. Das bedeutet, die Spieler nehmen monatlich Einfluss auf ihr Reich. Die Monate tragen keine Namen, sondern werden im Jahr von 1 bis 12 gezählt (z. B. „Monat 3 von 12“, kurz „J1/M3“). Wie allgemein üblich, sind je 12 Monate zu einem Jahr zusammengefasst. Die Jahre werden durchgezählt und tragen zusätzlich einen Namen, z. B. „Jahr 1 – Jahr des Erwachens“. Die Jahresnamen folgen in allen Galaxien derselben Liste. Der Name des augenblicklichen Jahres ist immer auf dem Besitztümerblatt (siehe unten) vermerkt.



Aufbruch ins All und die Begegnung der Völker.

TEIL I

Spielunterlagen

Die Spielunterlagen dokumentieren den Zustand Deines Reiches und bilden die Grundlage für Deine nächsten Befehle.



1. Die Herrscherliste

Zu Beginn des Spieles erhält jeder Herrscher eine Liste mit den Namen und Registriernummern aller Herrscher, die in seiner Galaxis vertreten sind. Diese Liste ist sorgfältig aufzubewahren, denn in vielen Fällen ist später die Kenntnis der Registriernummern der einzelnen Herrscher unabdingbar.

Die Herrscherliste steht auf dem Besitztümerblatt in der Tabelle „Status zu den Herrschern“ mit Nummer, Name und Deinem Status zu jedem Herrscher.

2. Die Sternenkarte

Weiterhin erhält jeder Spieler eine Sternenkarte seiner Galaxis. Sie steht auf der Spielerseite und zeigt nach jeder Auswertung den aktuellen Stand der eigenen Sterne und Raumschiffe. Das erleichtert besonders im fortgeschritteneren Stadium des Spieles ungemein, den Überblick zu behalten.

Die Sternenkarte besitzt ein Koordinatenraster. Gib immer zuerst X (waagerecht), dann Y (senkrecht) an. Bei N Spielern enthält die Galaxis 25 × N Sterne. Ihre Fläche beträgt ungefähr 625 × N Koordinatenpunkte, das Seitenverhältnis ungefähr 125 : 85. Ganzzahlige Kartenmaße können geringfügig von der rechnerischen Fläche abweichen. Bei 10 Spielern sind es beispielsweise 250 Sterne auf 96 × 65 Feldern; bei 17 Spielern 425 Sterne auf 125 × 85 Feldern.

Zwischen Sternen gilt ein Mindestabstand von 2. Die Heimatwelten werden gleichmäßig mit größtmöglichem Abstand verteilt. Um jede Heimatwelt liegen mindestens 8 und höchstens 16 Sterne in der Startreichweite 10. Außerdem werden die Rohstoffvorkommen im Startumfeld angeglichen: Erz, Uran und Getreide liegen dort für jedes Reich zwischen 75 % und 130 % des Mittelwerts (Median) aller Reiche. Sterndichte und Sprungreichweiten bleiben bei verschiedenen Spielerzahlen gleich.

Die Startkarte eignet sich zur Planung von Flugrouten, Versorgungswegen und Grenzen. Trage die bekannten Besitzverhältnisse und Positionen Deiner Schiffe regelmäßig nach.

3. Das Besitztümerblatt

Nach jeder Auswertung steht für jeden Herrscher ein neues sogenanntes Besitztümerblatt auf seiner Spielerseite bereit, auf dem alle aktuellen Daten über ihre derzeitigen Besitztümer (Sterne, Raumschiffe, Vermögen etc.) vermerkt sind. Ein Besitztümerblatt kann je nach Umfang des Besitzes eines Herrschers recht lang werden. Es ist immer wie folgt gegliedert:

Zunächst ist das aktuelle Vermögen angegeben, über das der Herrscher in dieser Spielrunde verfügen kann (WE ist die Abkürzung für Währungseinheit). Dann ist die Evolutionsstufe angegeben, die das Volk des jeweiligen Herrschers inzwischen erklommen hat. Die Evolutionsstufe ist eine ganze Zahl zwischen 0 und 100. Jeder Herrscher beginnt auf der Stufe 0. Sieger des Spieles ist, wer zuerst die Stufe 100 erreicht.

Dann wird der Status angegeben, den der Herrscher zu den anderen Herrschern hat: also, mit wem er befreundet ist, mit wem er Krieg führt usw. Nach der Registriernummer eines Nachbarn folgt hinter dem Doppelpunkt immer der Status, der zur Zeit zu diesem Herrscher besteht. Die Bedeutung der einzelnen Statuszahlen (1 bis 3), bzw. deren Auswirkungen, werden im Teil II in den jeweils davon betroffenen Regelabschnitten noch erläutert.

Dann kommt eine Auflistung der Sterne, die der Herrscher zur Zeit besitzt samt den dazugehörigen Daten. Zunächst wird die Registriernummer des Sternes angegeben, dann sein Eigenname, wenn er überhaupt schon einen bekommen hat. Anschließend sind seine Koordinaten auf der Sternenkarte angegeben, danach seine Bevölkerungsstufe und die auf ihm angesiedelte Industrie. Dann kommt die Zahl der Laser- und der Thermojäger, die auf ihm stationiert sind, und der aktuelle Lagerbestand an Erz, Uran und Getreide. Dann ist noch die Ertragsrate für einen eventuellen Erz- oder Uranabbau bzw. einen Getreideanbau angegeben und zum Schluss die Registriernummer des Herrschers, der den Stern zur Zeit besitzt (also die eigene Nummer).

Als nächstes sind alle Raumschiffe aufgeführt, über die der Herrscher verfügt. Die Raumschiffe sind der Übersichtlichkeit halber nach Koordinaten und nicht nach Registriernummern geordnet. Die Daten zu jedem Schiff beginnen wieder mit seiner Registriernummer und dem Eigennamen, gefolgt von den Koordinaten der Position, auf der sich das Raumschiff zur Zeit befindet.

Dann ist sein Baukonzept angegeben, beginnend mit der Größenklasse (ein Buchstabe von A bis Z), der Größe der Tanks, der Zahl der Hangars für Raumjäger und dem frei verfügbaren Laderaum und der maximalen Sprungreichweite für einen Hypersprung. Dann kommen die Durchschlagskraft der Laser- und der Thermokanonen

bzw. die Schutzkapazität der entsprechenden Schilde (genaueres siehe Teil II und Teil III) und schließlich die Anzahl der Geschütze und Schutzschilde der einzelnen Typen.

Dann folgen die Daten des aktuellen Schiffszustandes:

- zunächst ist die Zahl der Treffer, die es schon in Raumschlachten erhalten hat, falls die Beschädigungen bisher noch nicht repariert wurden,
- dann die augenblickliche Füllung der Tanks (d.h. die Anzahl der noch durchführbaren Hypersprünge ohne Auftanken),
- und die Zahl der im Moment an Bord befindlichen Laserjäger und Thermojäger angegeben.
- Anschließend ist die Art der mitgeführten Ladung und deren Menge aufgeführt
- und zum Schluss der Rückzugsbefehl im Fall von Feindberührungen
- und wieder die Registriernummer des Besitzers.

Zum Schluss sind noch die Beobachtungsergebnisse aufgeführt, die auf eigenen Sternen und Raumschiffen gemacht werden konnten. Die Abkürzungen entsprechen den obigen. Von fremden Sternen erhält man nur Informationen, wenn ein eigenes Raumschiff über diesem Stern steht; von fremden Raumschiffen nur dann, wenn diese über einem eigenen Stern stehen oder wenn sich ein eigenes Raumschiff an demselben Ort wie das fremde Schiff befindet, das fremde Schiff sich aber nicht über einem Stern befindet, der dem selben Herrscher gehört wie das fremde Schiff. Außerdem ist der Zugabgabetermin vermerkt, bis zu dem die Befehle für den nächsten Monat abgegeben sein müssen, um noch berücksichtigt zu werden.

Die vollständige Übersicht der Kürzel findest Du in den Spielhilfen am Ende. Für Erz gilt einheitlich E, sowohl als Ware als auch als Erzbergwerk. Anzeige, Eingabe und Protokoll verwenden E.

4. Der Sternenanzeiger

Auf der Spielerseite erscheint regelmäßig das Magazin „Der Sternenanzeiger“. Hierin finden sich Bekanntmachungen der Spielleitung, Vorstellungen der Herrscher und Beiträge der Herrscher Deiner Galaxis. Alle Herrscher sind aufgefordert, sich mit eigenen Beiträgen daran zu beteiligen. Beiträge reichst Du direkt auf der Seite des Sternenanzeigers ein.

Jeder Beitrag auf der öffentlichen Pinnwand erscheint automatisch mit Deinem Herrschernamen und Deiner Nummer. Vertrauliche Nachrichten an einzelne Herrscher schickst Du über die Diplomatie auf derselben Seite.

5. Das Befehlsblatt

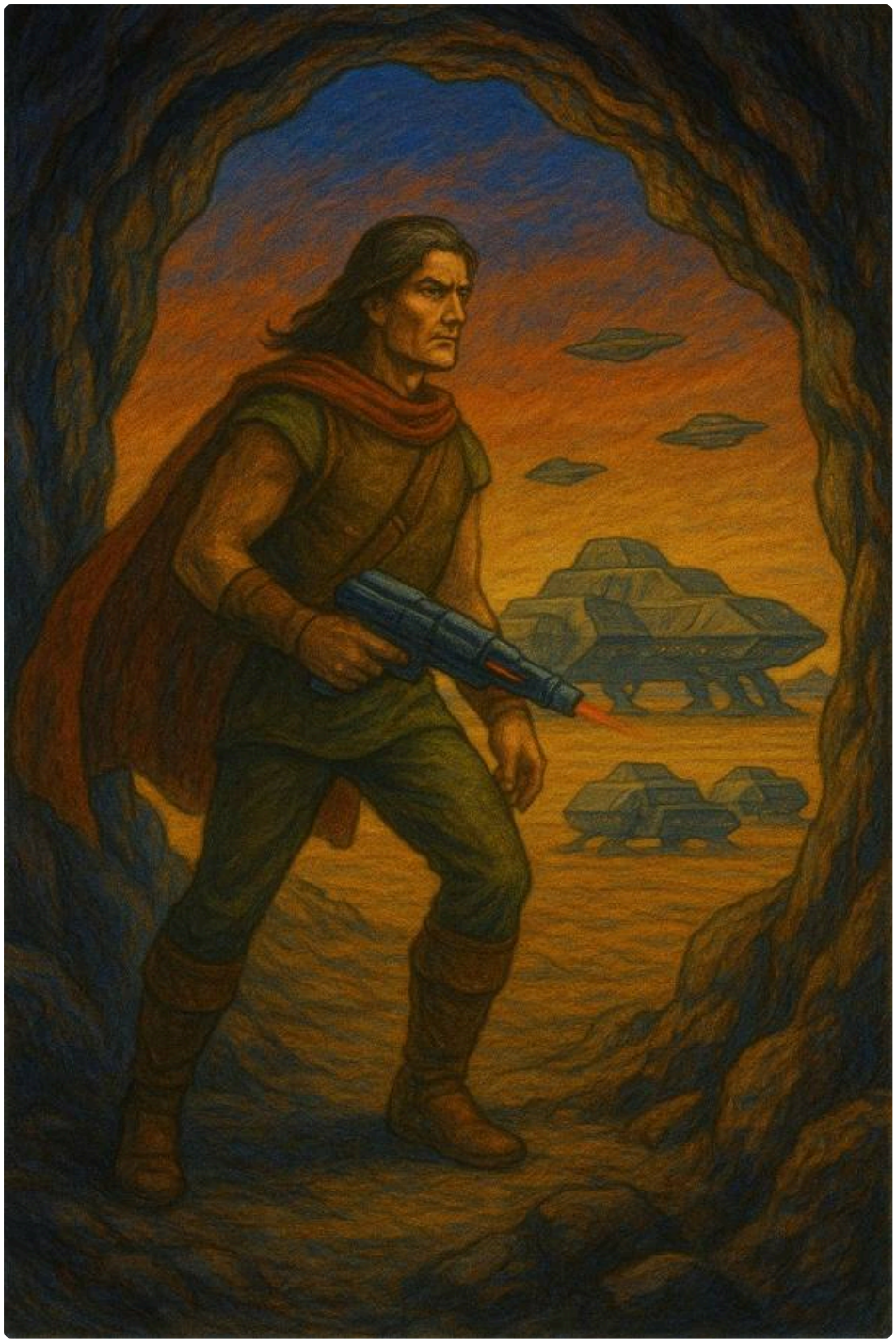
Die Befehle trägst Du jede Spielrunde auf Deiner Spielerseite in das Befehlsblatt ein und gibst sie dort ab. Sie müssen bis zum Zugabgabetermin abgegeben sein, um noch berücksichtigt zu werden. Bei der Eingabe ist unbedingt die in Teil II beschriebene Syntax einzuhalten, weil sonst die Befehle nicht ausgeführt werden können oder gar die Gefahr der Fehlinterpretation von Seiten des Computers besteht.

Das Besitztümerblatt zeigt den Stand nach dem zuletzt ausgewerteten Monat („Stand nach …“); vor dem ersten Zug heißt es „Stand vor dem ersten Monat (Spielvorbereitung)“. Die Befehle gelten für den folgenden Monat; er steht zusammen mit dem nächsten Zugabgabetermin ebenfalls auf dem Besitztümerblatt.

TEIL II

Der Monatszug

Nun wird der Spielablauf anhand eines Spieldurchganges (also eines Monats) mit Ausnahme der Raumschlachten beschrieben. Raumschlachten werden ausführlich im Teil III behandelt. Jeder Punkt wird zunächst vollständig für jeden Herrscher abgehandelt, bevor zum nächsten übergegangen wird. Die Auswertung folgt den unten nummerierten Phasen 1 bis 23. Innerhalb einer Phase werden die Herrscher nacheinander in der Reihenfolge ihrer Registriernummern abgearbeitet, die Befehle jedes Herrschers in ihrer Eingabereihenfolge (Ausnahmen: Hypersprünge, Punkt 7, und Raumschiffbau, Punkt 13, in ausgewürfelter Reihenfolge). Ist ein Befehl bei seiner Ausführung nicht mehr bezahlbar, wird er nicht ausgeführt. Ausnahmen sind Reparatur und Jägerbau: Hier wird so viel ausgeführt, wie das Vermögen (beim Jägerbau auch das Erz) noch hergibt. Bei der Eingabe wird nichts gesperrt; der Zug-Planer zeigt aber laufend, wie viel verplant ist, und warnt, wenn mehr verplant ist als vorhanden. Was bei der Auswertung am Geld scheitert, steht im Fehlerprotokoll des Monatsberichts („… WE benötigt, nur … WE vorhanden – Befehl verworfen“). Plane daher mit dem tatsächlich verfügbaren Vermögen; die Steuern werden erst in Phase 23 gutgeschrieben.



1 Änderung von Sternennamen

Als erstes können alle Herrscher Namen eigener Sterne ändern oder noch nicht benannte eigene Sterne mit einem Namen belegen. Es sind Namen bis zu 12 Zeichen Länge möglich (Buchstaben, Ziffern, Leerzeichen; kein Komma). Längere Namen werden auf 12 Zeichen gekürzt; die Kürzung wird im Monatsbericht gemeldet. Namen werden in Großbuchstaben geführt.

Sterne können einen Namen haben, müssen aber nicht. Falls ein Stern jedoch einen Namen bekommt, so muss dieser eindeutig sein. Das heißt, sein Besitzer darf noch keinen anderen Stern besitzen, der denselben Namen trägt. Hat irgendein anderer Herrscher einen Stern desselben Namens, so stört das nicht.

Befehlsabgabe: maximal 5 Sternennummern, dahinter jeweils den neuen Namen. Beispiel: 64,MADRAHUR / 328,EXPARINOR

2 Änderung von Raumschiffnamen

Als nächstes können alle Herrscher auch die Namen eigener Raumschiffe abändern. Wieder sind Namen bis zu 12 Zeichen Länge möglich; längere werden gekürzt und die Kürzung gemeldet.

Auch hier darf kein Herrscher zwei Raumschiffe gleichen Namens besitzen, wohl aber können zwei verschiedene Herrscher jeder ein Schiff gleichen Namens haben.

Befehlsabgabe: maximal 5 Raumschiffnummern, dahinter jeweils den neuen Namen. Beispiel: 17,ARANTUA / 107,MASURA

3 Statusänderung

Die Herrscher eines Spiels können ihre gegenseitigen Beziehungen in Form eines sogenannten Statusverhältnisses angeben. Jeder Herrscher hat zu jedem anderen einen bestimmten Status, der zwischen 1 (freundschaftlich), 2 (neutral) oder 3 (Kriegszustand) liegen kann. Zu Spielbeginn gilt gegenüber allen Status 2. Ein Status kann nur gegenüber noch im Spiel befindlichen Herrschern erklärt werden.

Jeder Spieler kann einseitig eine Statusänderung vornehmen – unabhängig davon, ob der andere Herrscher diese Einstellung ebenfalls hat oder nicht. Ein Krieg kann also auch dann erklärt werden, wenn der andere Spieler weiterhin einen neutralen oder gar freundschaftlichen Status angibt.

Die Bedeutung der Statusstufen ist:

- Status 1 (freundlich): Es wird kein Angriff ausgelöst. Zusätzlich darf der so befreundete Herrscher auf Deinen Sternen Uran tanken (Punkt 5) und Waren einladen (Punkt 9). Erklärt die Gegenseite Status 3, findet dennoch ein Kampf statt; beide Seiten schießen.
- Status 2 (neutral): Es findet nur dann ein Kampf statt, wenn man selbst angegriffen wird.
- Status 3 (Kriegszustand): Man bekämpft automatisch alle Schiffe und Stationen des Gegners, sobald sie sich am selben Ort befinden.

Ein Kampf findet also nur statt, wenn mindestens ein Beteiligter Status 3 gegenüber dem anderen gewählt hat. Das bedeutet: zwei Spieler mit Status 2 zueinander greifen sich nicht an – sie reagieren aber auf einen Angriff. Statusänderung ist kostenlos und erfolgt über den entsprechenden Befehl.

Schlachten aus Statusänderungen: Unmittelbar nach den Statusänderungen – also noch vor Reparatur (Punkt 4), Auftanken (Punkt 5) und Rückzugszahlen (Punkt 6) – werden alle Raumschlachten abgehandelt, die durch die neuen Statuswerte entstehen, samt den Folgeschlachten nach Flucht-Blindsprüngen. Ein Schiff, das in diesem Monat repariert werden soll, kämpft also noch mit seinen Schäden, und es gilt seine bisherige Rückzugszahl.

Befehl: maximal 10 Einträge, jeweils:

```
<Registriernummer des anderen Spielers>,<neuer Statuswert> Beispiel: 04,3 / 06,2 / 12,1
```

4 Reparatur von Raumschiffen

Als nächstes können alle Herrscher Raumschiffe reparieren, die in Raumschlachten der vorangegangenen Monate beschädigt wurden. Es können nur eigene Raumschiffe repariert werden, die auf einem eigenen Stern mit einer Werft stehen. Jede Werft kann pro Monat nur bis zu maximal 5 Treffer reparieren.

Bei der Reparatur eines jeden Treffers fallen folgende Kosten an:

- Grundkosten: 25 × (Raumschifftyp zum Quadrat)
- Zusatzkosten:
- 1 × Zahl der Laserkanonen und -schilde
- 2 × Zahl der Thermokanonen und -schilde
- 4 × Zahl der Neutronenstrahler und -schilde
- 8 × Zahl der Antimateriestrahler und -schilde

Befehlsabgabe: maximal 10 Raumschiffnummern Beispiel: 27 / 103 / 85 / 39

Angenommen, die Raumschiffe 27, 103 und 85 stehen auf derselben Werft und 39 auf einer anderen. Weiterhin sei angenommen, alle 4 Raumschiffe seien vom selben Typ, völlig gleich bewaffnet und haben jeweils 2 Treffer. Aufgrund der Werftkapazitäten werden bei obiger Befehlsabgabe die Raumschiffe 27, 103 und 39 ganz repariert, beim Raumschiff 85 jedoch nur ein Treffer.

Nehmen wir weiterhin an, die Größenklasse der Schiffe sei C (also Typ 3) und sie seien mit 15 Laserkanonen, 10 Thermokanonen, 20 Laserschilden und 15 Thermoschilden bewaffnet. Neutronen- und Antimateriewaffen seien nicht an Bord. Damit ergibt sich an Reparaturkosten pro Treffer:

- $25 \times 3^2 = 225$ WE (Grundkosten)
- $+ (15 + 20) \times 1 = 35$ WE (Laser)
- $+ (10 + 15) \times 2 = 50$ WE (Thermo)
- Summe = 310 WE pro Treffer

Da insgesamt 7 Treffer repariert werden, werden dem Herrscher insgesamt 7 × 310 WE = 2.170 WE vom Vermögen abgezogen.



5 Auftanken von Raumschiffen

Als nächstes können alle Herrscher eigene Raumschiffe auftanken. Um ein Schiff auftanken zu können, muss es auf einem eigenen oder befreundeten Stern (d.h. der Besitzer des Sternes muss zum Besitzer des Raumschiffes den Status 1 haben) stehen, auf dem Uran gelagert wird. Zu dem vorhandenen Treibstoff in den Tanks werden dann so viele Einheiten Uran aufgefüllt, wie angegeben wird. Es ist jedoch darauf zu achten, dass sich nie mehr Uran in den Tanks befinden kann, als die maximale Tankkapazität angibt.

Einmal getanktes Uran kann nicht wieder zurückgewonnen werden.

Befehlsabgabe: maximal 10 Raumschiffnummern, dahinter jeweils die zu tankende Menge Uran. Beispiel: 47,5 / 136,8 → Es werden 5 Einheiten Uran in die Tanks von Raumschiff 47 und 8 Einheiten in die Tanks von Raumschiff 136 abgefüllt.

Nachdem alle Auftankbefehle durchgeführt wurden, stellt der Computer fest, welche Raumschiffe zu diesem Zeitpunkt ohne ein Gramm Uran in den Tanks im Leerraum stehen. Zu diesen Schiffen bricht infolge des Energiemangels die Verbindung ab. Sie gehen verschollen, das heißt: der Besitzer erhält keinerlei Lebenszeichen mehr von ihnen. Er kann jedoch vom Tod der Besatzung durch den Zusammenbruch des Lebenserhaltungssystems ausgehen.

Der Besitzer erfährt den Verlust nur durch eine Zeile im Fehlerprotokoll seines Monatsberichts; das Schiff verschwindet vom Besitztümerblatt, seine Nummer wird wieder frei. Eine Rettung durch Unterlichttriebwerke gibt es nicht: Maßgeblich ist allein, ob das Schiff exakt über einem Stern steht. Die Heimatbasis ist davon ausgenommen. Schiffe, die mit leeren Tanks über einem Stern stehen, gehen keinesfalls verschollen, egal wem der Stern gehört und welcher Status erklärt wurde.

6 Änderung von Rückzugsbefehlen

Dann können alle Herrscher die Rückzugsbefehle eigener Raumschiffe abändern. Es wird jeweils angegeben, bei wieviel Treffern das Raumschiff während einer Raumschlacht die Flucht mittels eines Blindhypersprunges antreten soll. Es muss eine ganze Zahl zwischen 0 und 4 angegeben werden:

- 0 – das Schiff flieht immer, und zwar am Ende der ersten Kampfrunde (auch ungetroffen)
- 4 – das Schiff flieht nie
- 1–3 – Flucht am Ende einer Kampfrunde, in der das Schiff getroffen wurde, sobald seine unreparierten Treffer die Rückzugszahl erreichen. Ohne Uran im Tank ist keine Flucht möglich; die Heimatbasis flieht nie.

Die Rückzugszahl bezieht sich immer auf die Gesamtheit bisher erhaltener Treffer, die noch nicht repariert wurden – egal, ob sie aus der augenblicklich laufenden oder einer früheren Schlacht stammen.

Hat ein Schiff seine Rückzugszahl schon **vor** einer Schlacht erreicht – etwa weil es sich aus einem früheren Kampf desselben Zuges zurückgezogen hat und per Sprung oder Fehlsprung in den nächsten Kampf geriet –, dann kämpft es dort genau **eine** Kampfrunde mit und flieht anschließend am Rundenende, auch ohne in dieser Runde erneut getroffen zu werden (nicht schon vor dem Kampf, sondern nach einer Runde).

Ein Blindsprung führt auf ein zufälliges Nachbarfeld des Kampfortes und kostet eine Einheit Uran.

Bei der Vergabe der Rückzugszahlen sollte immer der aktuelle Uranvorrat in den Tanks berücksichtigt werden, da bei jedem Fluchtsprung eine Uraneinheit verbraucht wird. Sollte diese die letzte im Tank gewesen sein, geht das Schiff bei der nächsten Verschollen-Prüfung (Punkt 5) verloren, denn da Sterne mindestens 2 Felder

auseinanderliegen, landet ein Flüchtling nach einer Schlacht über einem Stern praktisch nie wieder über einem Stern.

Befehlsabgabe: maximal 10 Raumschiffnummern, dahinter die jeweilige Rückzugszahl Beispiel: 47,1 / 100,4

7 Hypersprünge

Nun können die Schiffe der einzelnen Herrscher ihre Position durch einen Hypersprung verändern. Jedes Schiff kann pro Monat nur einen einzigen kontrollierten Hypersprung durchführen – und beliebig viele Blindsprünge, die durch Rückzugsbefehle ausgelöst wurden. Jeder Hypersprung, egal ob kontrolliert oder blind, verbraucht eine Einheit Uran. Sind die Uranvorräte aufgebraucht, kann das Schiff nicht mehr springen.

Dieser Punkt wird in der folgenden Reihenfolge behandelt:

1. Die Schlachten aus Statusänderungen sind zu diesem Zeitpunkt schon geschlagen (siehe Punkt 3).
2. Zuerst werden die Hypersprünge des ersten Herrschers durchgeführt und alle daraus entstehenden Raumschlachten.
3. Danach folgt der zweite Herrscher, usw.

Die Reihenfolge der Herrscher wird jeden Monat neu zufällig gewählt und ist völlig unvorhersehbar. Bei der Befehlsabgabe brauchen einfach nur die Koordinaten des gewünschten Zielpunktes angegeben werden. Hierbei ist zu beachten, dass die Entfernung des Zielpunktes vom Startpunkt nicht größer als die Sprungreichweite des Schiffes ist. Die Entfernung wird vor dem Vergleich auf eine ganze Zahl gerundet: Nachkommaanteile unter 0,5 werden abgerundet, ab 0,5 aufgerundet. Nur wenn diese gerundete Entfernung größer als die Reichweite ist, verlässt das Raumschiff entsprechend früher den Hyperraum.

Die Entfernung berechnet sich nach dem Satz des Pythagoras:

Entfernung = $\sqrt{[(Zx - Sx)^2 + (Zy - Sy)^2]}$

wobei (Sx, Sy) die Start-, und (Zx, Zy) die Zielkoordinaten sind.

Beispiel: Startpunkt (113,56) → Zielpunkt (105,67) Entfernung = $\sqrt{[(113–105)^2 + (56–67)^2]} = \sqrt{[64 + 121]} = \sqrt{185} \approx 13{,}6$ → gerundete Entfernung 14.

Bei Reichweite 10 ist beispielsweise $\Delta x = 10$, $\Delta y = 3$ noch erreichbar: $\sqrt{109} \approx 10{,}44$ → 10. Ab Distanz 10,50 ergibt die Rundung 11; das Ziel liegt außerhalb der Reichweite.

Es ist auch möglich, mit einem Befehl eine ganze Flotte springen zu lassen. Wird im Befehl der Buchstabe A (= Alle) angegeben, so führen alle eigenen Raumschiffe mit einer höheren Registriernummer, die am selben Startpunkt stehen, denselben Sprungbefehl aus. Ausgenommen sind die Heimatbasis und Schiffe, die in diesem Monat bereits gesprungen sind. Jedes mitspringende Schiff verbraucht eine Einheit Uran, springt mit seiner eigenen Reichweite und hat sein eigenes Fehlsprungrisiko; Schiffe ohne Uran bleiben stehen.

Bei jedem einzelnen Hypersprung besteht eine Chance von 1/17 (rund 5,88 %) für einen Fehlsprung. Dieser hat zur Folge, dass das entsprechende Raumschiff nicht exakt am Zielpunkt ankommt, sondern auf einem zufälligen Nachbarfeld des Punktes, an dem es den Hyperraum verlassen hätte (bei zu geringer Reichweite also des verkürzten Endpunkts).

Befehlsabgabe: maximal 12 Raumschiffnummern, dahinter A oder / und die Koordinaten des Zielpunktes (erst X, dann Y). Das / ist wichtig, wenn das Schiff alleine springen soll.

Beispiel:
47,A,87,23 → Schiff 47 springt nach (87,23), alle Raumschiffe mit höherer Nummer am selben Startpunkt springen mit. 8,/,15,4 → Schiff 8 springt allein nach (15,4).

Das Raumschiff mit der Nummer 47 springt nach (87,23) zu und alle anderen Schiffe desselben Herrschers, die auch auf demselben Punkt wie Raumschiff 47 stehen und eine höhere Registriernummer als 47 haben, springen mit. Das Raumschiff 8 springt anschließend nach (15,4). (Hier werden keine Schiffe mitgenommen.)

8 Ausladen von Waren

Anschließend kann die Ladung von Raumschiffen, die über einem Stern stehen, gelöscht werden. Der Stern braucht kein eigener zu sein – es darf nur nicht der Status 3 zum Besitzer bestehen (also kein Krieg).

Zu beachten ist, dass auf jedem Stern von jeder Warenart nur maximal 30.000 Einheiten gelagert werden können. Überschüssige Warenmengen können dann nicht ausgeladen werden.

Befehlsabgabe: maximal 10 Raumschiffnummern, dahinter die Art der auszuladenden Ladung (E = Erz, U = Uran, G = Getreide) und die Menge.

Beispiel:
37,G,15 / 58,E,120 → Das Raumschiff 37 löscht 15 Einheiten Getreide, Raumschiff 58 dann 120 Einheiten Erz.



9 Einladen von Waren

Danach können Raumschiffe Waren einladen. Hierzu ist nötig, dass sie über einem eigenen oder befreundeten Stern stehen (der Sternenbesitzer muss Status 1 zum Schiffseigner haben).

Ein Raumschiff kann nur eine einzige Warenart transportieren. Wenn sich bereits Ladung an Bord befindet, kann nur von derselben Art weiter zugeladen werden.

Nur wenn das Schiff leer ist (erkennbar durch das Zeichen - unter „Art der Ladung“ im Besitztümerblatt), kann eine andere Warenart eingeladen werden.

Außerdem darf nicht mehr eingeladen werden, als die Ladekapazität (LR) des Schiffes zulässt.

Befehlsabgabe: maximal 10 Raumschiffnummern, dahinter Art der einzuladenden Ladung (E, U oder G) und die Menge.

Beispiel:
117,U,10 / 128,G,75 → Raumschiff 117 lädt 10 Einheiten Uran, Raumschiff 128 lädt 75 Einheiten Getreide ein.

10 Ausladen von Jägern

Anschließend können Raumschiffe, die über eigenen Sternen stehen, dort Jäger ausladen.

Zu beachten:

- Auf jedem Stern dürfen maximal 999 Jäger je Typ (Laser- oder Thermojäger) stationiert sein.
- Wird bei einem Ausladevorgang diese Zahl überschritten, bricht der Vorgang ab, und die restlichen Jäger verbleiben an Bord.

Befehlsabgabe: maximal 10 Raumschiffnummern, dahinter die Zahl der auszuladenden Laser- und Thermojäger (immer 3 Angaben pro Befehl, auch wenn ein Typ nicht betroffen ist → dann mit „0“ angeben).

Beispiel:
47,10,8 / 213,19,3 → Schiff 47 lädt 10 Laser- und 8 Thermojäger aus, Schiff 213 lädt 19 Laser- und 3 Thermojäger aus.

11 Einladen von Jägern

Danach können die über eigenen Sternen stehenden Raumschiffe Jäger einladen.

Zu beachten:

- Die Summe der an Bord befindlichen Laser- und Thermojäger darf die Anzahl der Hangars (JG) nicht überschreiten.

Befehlsabgabe: maximal 10 Raumschiffnummern, dahinter die Zahl der einzuladenden Laser- und Thermojäger. Auch hier: immer 3 Angaben, auch wenn 0.

Beispiel:

```
123,0,30 → Raumschiff 123 lädt 30 Thermojäger, aber keine Laserjäger ein.
```

12 Bau von Jägern

Nun können alle Werften auf eigenen Sternen neue Raumjäger bauen. Der Bau geschieht mittels Roboter, d. h. eine Werft kann auch dann noch Jäger bauen, wenn die Bevölkerung des Sterns bereits auf Null gesunken ist.

Zu beachten:

- Auf jedem Stern können maximal 999 Jäger je Typ (Laser oder Thermo) stationiert sein.
- Ein Bau ist nicht möglich, wenn ein feindliches Raumschiff (Status 3) über dem Werftstern steht.

Ausstattung:

- Laserjäger: 1 Lasergeschütz + 1 Laserschild
- Thermojäger: 1 Thermokanone + 1 Thermoschild → Bau von Thermojägern ist erst ab Evolutionsstufe 4 möglich.

Kosten:

- Laserjäger: 5 Einheiten Erz + 100 WE
- Thermojäger: 5 Einheiten Erz + 150 WE. Das Erz wird dem Lager des Werftsterns entnommen. Reichen Vermögen, Erz, Werftkapazität oder die 999er-Grenze nicht für die bestellte Zahl, werden so viele Jäger gebaut, wie möglich sind. Jede Werft kann maximal 10 Jäger pro Monat herstellen (Typen frei wählbar, Summe max. 10).

Alle Jäger besitzen stets Waffenstärke 1 – stärkere Waffen können wegen Platzmangels nicht eingebaut werden.

Befehlsabgabe: maximal 10 Sternennummern, dahinter der Typ (L = Laser, T = Thermo) und die Anzahl.

Hinweis: Die Eingabeform unterscheidet sich von Ein-/Ausladebefehlen. Auf jeder Werft kann nur ein Typ je Befehl produziert werden. Dadurch ist es effizienter, pro Werft zwei getrennte Bauaufträge zu erteilen (z. B. 6 Laser, 4 Thermo).

Beispiel:

285,L,6 / 285,T,4 / 299,T,10 → Auf Stern 285 werden 6 Laserjäger und 4 Thermojäger gebaut, auf Stern 299 10 Thermojäger.

13 Bau von Raumschiffen

Nun kann auf allen eigenen Werften jeweils ein Raumschiff gebaut werden. → Pro Werft nur ein Schiff pro Monat, unabhängig von der Größe.

Nicht möglich, wenn:

- ein feindliches Schiff (Status 3) über dem Stern steht
- bereits 25 × N Raumschiffe im Spiel sind (globales Limit bei N Spielern; die Heimatbasis jedes Reiches zählt mit)

Der Bau erfolgt ebenfalls mittels Roboter (Bevölkerung egal).

Größenklassen:

Es gibt 26 Größenklassen, bezeichnet mit A bis Z, entsprechend Typ 1 bis 26. Die Klasse bestimmt die physische Größe – nicht aber direkt die Bewaffnungskraft.

Kostenformeln:

- Grundkosten (WE): $100 \times \text{Typ}^2$
- Erzverbrauch: $25 \times \text{Typ}^2$

→ Werden dem Lager des Werftsterns entnommen.

Kapazitätsgrenzen (abhängig vom Typ):

- Tanks + Hangars insgesamt: max. $5 \times \text{Typ}$
- Summe aller Geschütze und Schilde: max. $10 \times \text{Typ}^2$
- Laderaum (LR): 20 × (max. Tanks+Hangars – eingebaute) + (max. Waffen – eingebaute) Maximal 999 Einheiten. Bewaffnungskosten (WE, kein Erz):

$lg^2 + 2{\times}tg^2 + 4{\times}ng^2 + 8{\times}ag^2 + ls^2 + 2{\times}ts^2 + 4{\times}ns^2 + 8{\times}as^2$

- lg, tg, ng, ag: Anzahl der Laser-, Thermo-, Neutronen- bzw. Antimateriewaffen

- ls, ts, ns, as: Anzahl der entsprechenden Schilde

Evolutionsstufe & Waffenzugriff:

Ab EV	Neu verfügbar	Stärke
0	Laser	1
1	Laser	2
4	Thermo; Thermojäger	1
9	Laser	3
16	Thermo	2
25	Neutronen	1
36	Laser	4
49	Thermo	3
64	Antimaterie	1
81	Laser	5

LAS steht für Laser, THE für Thermo, NEU für Neutron, und ANT für Antimaterie (jeweils in Klammern: gleichzeitig Geschütze und Schilde). Die Zahlen dahinter geben die Stärke an – siehe auch Teil 3 des Regelwerks. Neutronen- und Antimateriewaffen haben immer die Stärke 1. In der Tabelle sind immer nur die neu hinzugekommenen Waffensysteme angegeben. Selbstverständlich verfügt man dann auch über das Know-how der vorigen Evolutionsstufen. Beim Einbau von Laser- und Thermowaffen in Raumschiffen braucht die Stärke nicht angegeben zu werden, da automatisch immer die beim jeweiligen Evolutionsstand möglichen stärksten Waffen verbaut werden.

Hinweis: Nur die höchste erlaubte Waffenstärke je Typ wird automatisch eingebaut, entsprechend dem Evolutionsstand beim Bau.

Sprungreichweite (RW):

Auch die Sprungreichweite der Triebwerke eines Schiffes hängt von der Evolutionsstufe ab, die zum Zeitpunkt des Baus erreicht wurde. Aus dem EV-Wert berechnet der Computer die maximale Sprungreichweite des Schiffes automatisch nach der folgenden Formel:

$$\text{Reichweite} = 8{,}5 + \sqrt{(10 \times \text{EV} + 2{,}25)}$$

Der so erhaltene Wert wird anschließend auf den nächstliegenden ganzzahligen Wert gerundet.

Befehlsabgabe:

Maximal 10 Sternnummern (in Klammern Werftsterne), dahinter jeweils:

- Name des Schiffneubaus (maximal 12 Zeichen),
- die Größenklasse (A bis Z),
- die Zahl der Tanks,
- die Zahl der Jägerhangars,
- die Zahl der Laserkanonen,

- die Zahl der Thermokanonen,
- die Zahl der Neutronenstrahler,
- die Zahl der Antimateriestrahler,
- die Zahl der Laserschilde,
- die Zahl der Thermoschilde,
- die Zahl der Neutronenschilde,
- die Zahl der Antimaterieschilde,
- und den Rückzugsbefehl (im Baudialog ist 2 voreingestellt).

Ist der gewünschte Name zu lang oder in Deinem Reich schon vergeben, wird das Schiff dennoch gebaut und erhält vorläufig den Namen „NAMENLOS 1“ (2, 3 …); es kann im nächsten Zug unter Punkt 2 umbenannt werden. Neu gebaute Raumschiffe werden mit leeren Tanks ausgeliefert und müssen vor dem ersten Sprung aufgetankt werden (Punkt 5). Diese Angaben sind grundsätzlich alle zu machen. Verfügt ein Schiff über eine bestimmte Waffen- oder Schildart nicht, so sind in jedem Fall Nullen anzugeben.

Beispiel:

```
415, Antorida, D, 10, 5, 20, 15, 0, 0, 30, 20, 0, 0, 1
```

→ Auf dem Stern 415 wird ein Schiff der Klasse D gebaut. Es hat 10 Tanks, 5 Jägerhangars, 20 Laserkanonen, 15 Thermokanonen, 30 Laserschilde und 20 Thermoschilde. Neutronen- und Antimateriewaffen sind nicht an Bord. Das Schiff hat den Rückzugsbefehl 1 – es zieht sich bei Kämpfen also nach einem erhaltenen Treffer zurück. Das Schiff verfügt über einen Laderaum von 175 Einheiten, wie oben angegeben rechnerisch ermittelt.

14 Verschrottung von Raumschiffen

Nachdem alle Herrscher gebaut haben, können Raumschiffe verschrottet werden. Diese Schiffe müssen zu diesem Zeitpunkt über einem Stern mit einer Werft stehen, zu dessen Besitzer von keiner Seite der Status 3 besteht. Auch die Heimatbasis kann so verschrottet werden; der Werftbesitzer erhält dann 60 % ihres Bau-Erzes (Klasse H: 960 Erz).

Der Werftbesitzer erhält dann 60 % des Erzes zurück, das einst zum Bau des Raumschiffes benötigt wurde. Tankinhalt und nicht ausgeladene Waren oder Jäger werden gleich mit verschrottet, ohne dass dabei mehr verwertbares Material herauskäme.

Jäger allein können nicht verschrottet werden. Auf keinen Fall lässt sich aus den Jägern noch wieder irgendein Erzgewinn erzielen.

Eine Werft kann beliebig viele Raumschiffe gleichzeitig verschrotten. Die Lagerbestände an Erz können jedoch nicht über 30.000 Einheiten steigen. Überzähliges Erz verfällt.

Eine Verschrottung von alten Raumschiffen kann – außer bei akutem Erzmangel – dann sinnvoll sein, wenn bereits die maximale Kapazität von 25 × N Raumschiffen erreicht ist. Es können dann nämlich Baubefehle nur durchgeführt werden, wenn wieder Raumschiffplätze frei werden.

Die Schiffsnummern stammen aus dem festen Pool 1 bis 25 × N. Verlust und Verschrottung geben Nummern wieder frei. Reichen die freien Nummern nicht für alle Bauaufträge, wird auf Werften, auf denen im Vormonat verschrottet wurde, bevorzugt gebaut. Die übrigen Bauaufträge werden reihum vergeben, je Reich ein Auftrag pro Runde in ausgewürfelter Reihenfolge. Der globale Höchstwert darf dabei nicht überschritten werden.

Befehlsabgabe:

maximal 10 Raumschiffnummern

15 Bau von Industrieanlagen

Anschließend können alle Herrscher auf eigenen Sternen neue Industrie- oder Agraranlagen errichten. Es gibt folgende Möglichkeiten:

- Werft (Abkürzung: W) Eine Werft kostet 2.500 Werteinheiten und kann nur von Sternen errichtet werden, die mindestens den Bevölkerungsgrad 5 haben.
- Erzbergwerk (Abkürzung: E) Ein Erzbergwerk kostet 1.000 Werteinheiten und kann nur von Sternen errichtet werden, die mindestens den Bevölkerungsgrad 3 haben.
- Uranbergwerk (Abkürzung: U) Ein Uranbergwerk kostet 1.000 Werteinheiten und kann nur von Sternen errichtet werden, die mindestens den Bevölkerungsgrad 3 haben.
- Getreideanbau (Abkürzung: G) Anlagen zum Anbau und zur Ernte von Getreide kosten 250 Werteinheiten und können nur von Sternen errichtet werden, die mindestens den Bevölkerungsgrad 1 haben.
- Forschungsstation (Abkürzung: F) Forschungsstationen kosten 5.000 Werteinheiten und können nur von Sternen errichtet werden, die mindestens den Bevölkerungsgrad 1 haben. Auf jedem Stern kann nur eine Anlage stehen. Wird eine neue gebaut, so wird die alte automatisch abgerissen. Es ist auch möglich, eine alte Anlage abzureißen, ohne eine neue zu bauen. Man gibt als Art des zu bauenden Objekts dann einen Spiegelstrich (-) ein. Das Abreißen verursacht keine Kosten.

Befehlsabgabe:

maximal 10 Sternnummern, dahinter das gewünschte Objekt in Klammern: W, E, U, G, F oder „-“

Beispiel:

127,W / 138,U / 139,- → Auf Stern 127 wird eine Werft, auf Stern 138 ein Uranbergwerk gebaut. Ein eventuell vorhandenes Objekt auf 139 wird abgerissen, ohne dass ein neues gebaut wird.

16 Kolonisierung von Sternen

Nun kann durch Kolonisierungsmaßnahmen der Bevölkerungsgrad eigener Sterne angehoben werden. Pro Monat kann der Grad pro Stern nur um 1 wachsen. Wird ein Stern im selben Monat mehrfach genannt, gilt nur die erste Nennung; jede weitere wird mit einer Fehlermeldung verworfen und nicht berechnet. Der Maximalwert liegt bei jedem Stern bei 20.

Die anfallenden Kosten hängen von der Bevölkerungsstufe ab, auf die der Stern ausgebaut werden soll.

Man addiert 1 zu der Stufe, auf die der Stern ausgebaut werden soll, quadriert das Ergebnis und multipliziert es mit 5.

Die Kosten für den Ausbau auf Bevölkerungsgrad b betragen $5 \times (b + 1)^2$ WE. Die vollständige Tabelle für Grad 1 bis 20 steht in den Spielhilfen.

Befehlsabgabe:

maximal 10 Sternnummern

Beispiel:

```
27 / 75 / 324 → Die Bevölkerungsstufe der Sterne 27, 75 und 324 wird jeweils um 1 erhöht.
```

17 Überweisen von Vermögen

Nun kann jeder Herrscher an beliebige andere Herrscher Geld überweisen. Die überwiesenen Werteinheiten werden vom Vermögen des einen abgebucht und dem anderen vollständig gutgeschrieben. Eine Buchungsgebühr wird nicht erhoben.

Alle Überweisungsvorgänge werden jedoch in der Auswertung allen Herrschern der Galaxis mitgeteilt.

Befehlsabgabe:

maximal drei Herrschernummern, dahinter der zu überweisende Betrag in Werteinheiten.

Beispiel:

6,2500 / 15,725 → An den Herrscher 6 werden 2500 Werteinheiten und an den Herrscher 15 insgesamt 725 Werteinheiten überwiesen.

18 Übergabe von Sternen

Nun kann ein Herrscher eigene Sterne an einen anderen Herrscher abtreten, zu dem er nicht den Status 3 hat.

Damit eine Sternenübergabe vonstatten gehen kann, müssen folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

1. Zum Übergabezeitpunkt darf kein Jäger auf dem Stern stationiert sein. (Jäger in Hangars von Raumschiffen über dem Stern sind zulässig.)

2. Es muss sich zum Übergabezeitpunkt ein Raumschiff des Herrschers, der den Stern erhalten soll, über dem Stern befinden. Wird ein Stern übergeben, so werden alle Lagerwaren sowie ein eventuell vorhandenes Industrieobjekt automatisch mit übergeben.

Befehlsabgabe:

maximal zehn Sternnummern, dahinter jeweils die Nummer des Herrschers, der den Stern erhalten soll.



Die Ausbreitung eines Reiches kann auf Widerstand stoßen.

19 Besetzen von Sternen

Nun können fremde Sterne besetzt werden. Der Besetzungsvorgang geschieht automatisch, wann immer eine Besetzung möglich ist. Es braucht keine Befehle dafür.

Bei einer Besetzung bleiben Industrieanlage, Bevölkerungsgrad und sämtliche vorhandenen Lagervorräte erhalten. Das Lager geht mit seinem vollständigen Inhalt an den neuen Besitzer über. Dies gilt ebenso bei einer friedlichen Sternübergabe. Ein Besitzerwechsel löscht oder vermindert keine Vorräte; auch zuvor im selben Monat ausgeladene Waren bleiben auf dem Stern.

Eine Besetzung ist möglich, wenn:

- ein eigenes Raumschiff über dem Stern steht,
- kein fremdes Schiff (unabhängig vom Status) und
- keine fremden Jäger vorhanden sind,
- und der Stern noch keinem Herrscher gehört oder zwischen Besetzer und Besitzer der Status 3 besteht (gleich, wer ihn erklärt hat).

Sternnamen werden beibehalten. Sterne ohne Namen bleiben namenlos bis zur nächsten Spielrunde. Die Namensvergabe oder -änderung ist erst dann möglich.

20 Förderung von Erz und Uran, Ernte von Getreide

Als Nächstes wird den Lagern der Sterne mit Bergwerken die geförderte Menge an Erz und Uran sowie den Sternen mit Agraranlagen die geerntete Getreidemenge gutgeschrieben.

Lagergrenze pro Stern und Warenart: 30.000 Einheiten → Überschüsse verfallen.

Förderung und Ernte erfolgen mittels Robotern, d.h. auch ohne Bevölkerung ist Produktion möglich. Der Bevölkerungsgrad war nur für die Errichtung der Anlagen relevant.

Die Mengen an Erz, Uran oder Getreide hängen von der Güte des Sterns ab. Die monatliche Ertragsrate ist auf dem Besitztümerblatt vermerkt.

Besonderheit:

Die Ertragsrate für Erz und Uran sinkt bei Abbau um 10 % aufgerundet → also mindestens um 1 pro Monat. Die Getreide-Ertragsrate bleibt stets konstant.

Die Heimatwelt hat für alle Spieler dieselben Ertragsraten: 250 Erz, 25 Uran und 32 Getreide. Übrige Sterne beginnen mit Erzraten von 0 bis 340, Uranraten von 0 bis 49 und Getreideraten von 0 bis 49. Gute Erz- und Uranwelten sind selten; Uran ist besonders knapp. Ertragsraten sind keine monatliche Vollversorgung mit allen drei Waren: Produziert wird nur die Warenart der vorhandenen Anlage. Beispielwelten und die Ressourcenverteilung findest Du in den Spielhilfen.

Keine Befehle erforderlich – geschieht automatisch.

21 Forschung

Jede Forschungsstation auf einem Stern mit Bevölkerungsgrad ≥ 1 kann die Evolutionsstufe des Herrschers um 1 erhöhen.

Die Chance für die x-te Station:

240 ÷ (x + 5) in Prozent

Forschung erfolgt automatisch, keine Befehle nötig. Über Evolutionsstufe 100 hinaus wird nicht geforscht.

Beispiel:

Ein Herrscher besitzt 4 Forschungsstationen, eine davon ohne Bevölkerung → es verbleiben 3 aktive:

1. Station: 40 %
2. Station: 34,29 %

3. Station: 30 %

22 Getreideverbrauch

Die Bevölkerung muss mit Getreide (steht für Lebensmittel allgemein) versorgt werden.

Jeder Stern wird getrennt abgerechnet. Getreide auf Stern X nutzt nicht der Bevölkerung von Stern Y, wenn es nicht transportiert wurde.

Verbrauch:

1 Einheit Getreide pro Bevölkerungsgrad. → Getreide muss auf dem Sternlager liegen. Ladung in Raumschiffen zählt nicht, auch wenn sie über dem Stern stehen.

Reichen die Vorräte nicht, wird der Bevölkerungsgrad um die nicht versorgbaren Grade reduziert.

Versorgung erfolgt automatisch, keine Befehle nötig.

23 Einziehen von Steuern

Zum Schluss erhöht sich das Vermögen jedes Herrschers durch das Einziehen von Steuergeldern.

Jeder Stern bringt:

10 × Quadratwert des Bevölkerungsgrades in Werteinheiten.

→ Automatische Gutschrift → Keine Befehle erforderlich. Anschließend wird allen Herrschern die durchschnittliche Evolutionsstufe aller Reiche mitgeteilt. Zum Abschluss des Monats wird geprüft, wer Evolutionsstufe 100 erreicht hat; erreichen mehrere Herrscher sie im selben Monat, teilen sie sich den Sieg, und das Spiel ist entschieden.

24. Konsequenzen aus der Befehlsreihenfolge

Die Reihenfolge der Befehlsbearbeitung beeinflusst, welche Aktionen in einem Monat möglich sind und welche sich über zwei Züge verteilen müssen.

Beispiele (möglich in einem Monat):

- Ein Raumschiff, das auf einem Werftstern steht: → reparieren, auftanken und losfliegen
- Ein Raumschiff mit Getreide an Bord fliegt zu einem eigenen Stern: → Getreide ausladen → Bevölkerung erhöhen

Nicht möglich in einem Monat:

- Ein Raumschiff beladen (mit Waren oder Jägern) und losfliegen
- Einen neuen Stern anfliegen, besetzen und anschließend Bevölkerung erhöhen
- Bevölkerung auf das für ein Industrieprojekt erforderliche Maximum erhöhen und das Objekt noch im selben Zug bauen
- Ein Raumschiff bauen und im selben Zug losfliegen (es wird zudem mit leeren Tanks ausgeliefert)
- Einen Stern übergeben bekommen und im selben Zug dessen Bevölkerung erhöhen

TEIL III

Raumschlachten

In diesem Teil wird der Ablauf von Raumschlachten detailliert beschrieben. Es geht darum, wann und wie es zum Kampf kommt, wie dieser abläuft und welche Auswirkungen Treffer haben.



1. Zustandekommen einer Raumschlacht

Eine Raumschlacht kommt nur dann zustande, wenn sich Raumschiffe oder auch nur Jäger zweier verfeindeter Herrscher auf demselben Koordinatenpunkt befinden. Es muss mindestens einer der beiden den Status = 3 zum anderen haben.

Alle Schiffe, die angegriffen werden, schießen automatisch zurück, egal welchen Status sie zum Angreifer haben.

Sollten sich Schiffe von mehr als zwei Herrschern an demselben Punkt befinden, so sucht der Computer zufällig zwei mögliche Gegner heraus und simuliert eine Schlacht zwischen den beiden Flotten durch.

Erst dann haben andere Herrscher die Möglichkeit einzugreifen.

Es werden dann so lange Schlachten zwischen zufälligen, befeindeten Kontrahenten ausgeführt, bis auf diesem Koordinatenpunkt keine feindlichen Schiffe mehr zusammenstehen. Stehen auf einem Stern nur Jäger, bricht die Schlacht aus, sobald dort ein Raumschiff eines Herrschers eintrifft, mit dem in einer der beiden Richtungen Status 3 besteht. Landet ein geflohenes Schiff auf einem Feld, auf dem ebenfalls verfeindete Herrscher stehen, kommt es dort sofort zu einem Anschlussgefecht; das setzt sich fort, bis nirgends mehr Feinde zusammenstehen.

2. Der Kampfbericht

Zu jeder Raumschlacht bekommt jeder Herrscher der Galaxie einen Kampfbericht, egal ob er in der Schlacht teilgenommen hat oder nicht.

In der Überschrift des Kampfberichtes sind zunächst die Koordinaten des Kampfortes und die Namen der beiden beteiligten Herrscher aufgeführt – zuerst der mit der kleineren Herrschernummer (rot), dann der andere (blau). Wer angeflogen ist, spielt dafür keine Rolle. Darunter fasst eine Zeile „Gefochten“ die eingesetzten Schiffe nach Größenklassen und die Jäger zusammen. Folgeschlachten nach einem Rückzug sind als „Anschlussgefecht nach Rückzug“ gekennzeichnet.

Dann folgen zwei Listen, aus denen zu ersehen ist, was jeder der beiden Kontrahenten in der Schlacht eingesetzt hat (Raumschiffe, Jäger, Waffensysteme).

Die erste Liste gehört immer zu dem in der Überschrift zuerst aufgeführten Herrscher, die zweite zum zweiten.

In jeder Liste sind zunächst alle beteiligten Raumschiffe mit ihren Registernummern, Eigennamen und ihrer Größenklasse aufgeführt.

Dann folgen die Anzahl der Laser- und Thermojäger.

Zum Schluss ist noch aufgeführt, welche Waffenarten von dieser Flotte eingesetzt wurden:

- L steht für Laserwaffen
- T für Thermo
- N für Neutronenwaffen
- A für Antimateriewaffen

Dabei ist es gleich, ob die entsprechenden Geschütze oder Schilde benutzt wurden. Zu beachten ist dabei, dass grundsätzlich alle vorhandenen Waffensysteme auch eingesetzt werden.

Eine Flotte kann also nicht über mehr Waffensysteme verfügen, als angegeben ist.

Nun folgt eine Beschreibung des Schlachtverlaufs.

Die Schlacht ist eingeteilt in eine Anzahl von Kampfrunden. Zunächst steht immer die Rundennummer, dann dahinter – hinter dem Doppelpunkt – die erreichten Treffer und Abschüsse.

Wenn in dieser Runde ein Stern hinter einem Raumschiff genannt wird, zeigt dies einen Treffer auf diesem Schiff an.

Ein Kreuz (×) zeigt an, dass es vernichtet wurde, ein Pfeil (→), dass es geflohen ist. Die Schiffe werden mit Namen und Größenklasse genannt, z. B. DIGITALIS(B).

Die Zahl der abgeschossenen Jäger ist direkt angegeben.

- LJg bedeutet Laserjäger
- TJg bedeutet Thermojäger

Dahinter steht in Klammern eine 1 oder 2:

Die Zahl gibt an, ob vom ersten oder zweiten Herrscher die Jäger abgeschossen wurden.

Dahinter steht die Zahl der in dieser Runde verlorenen Jäger (abgeschossen oder durch Bedienfehler explodiert). Nach jeder Runde wird der verbleibende Stand beider Seiten angegeben; am Schluss steht, wo die überlebenden Jäger geblieben sind. Im Monatsbericht erscheint nur eine Kurzfassung; der vollständige Bericht steht unter „Kampfberichte“.

3. Auswirkungen von Treffern

Jedes Raumschiff verträgt nur drei Treffer – der vierte zerstört es.

Jäger dagegen werden schon beim ersten Treffer vernichtet.

Kämpft ein beschädigtes Raumschiff, so sind bei einem Treffer nur noch 75 % der Geschütze und Schilde, bei zwei Treffern nur noch 50 %, bei drei Treffern nur noch 25 % einsatzfähig.

Die Zahl der noch einsatzfähigen Geschütze und Schilde wird für jede Waffenart getrennt berechnet. Kommazahlen werden dabei immer abgerundet.

Außer für den Kampf haben Treffer noch einen negativen Einfluss auf die nun noch maximal mögliche Sprungreichweite.

Diese wird pro Treffer um 20 % reduziert:

- ein Schiff mit einem Treffer → nur noch 80 % Reichweite (abgerundet; Beispiel: RW 12 → 9)
- mit zwei Treffern → 60 %
- mit drei Treffern → 40 %

Eventuelle Schiffsladung wird dagegen im Kampf nicht in Mitleidenschaft gezogen, genauso wenig wie:

- vorhandener Laderaum
- Jägerhangars
- Tankvolumen
- aktueller Tankinhalt

4. Verlauf einer Kampfrunde

In jeder Kampfrunde werden zunächst die Offensivkräfte der beiden Flotten berechnet. Es wird für jedes der vier Waffensysteme ein eigener Wert ermittelt. Dieser ist gleich der Summe aller einsatzbereiten Geschütze von allen Raumschiffen und Jägern einer Flotte.

Wenn der Wert von LX oder TX größer als 1 ist, werden die entsprechenden Geschütze mehrfach gezählt. Hat ein Schiff Treffer erhalten, wird die Zahl entsprechend reduziert.

Jeder dieser vier Offensivwerte jeder Flotte wird durch die Anzahl der gegnerischen Einheiten (Raumschiffe plus Jäger) geteilt. Das Ergebnis wird nicht gerundet, sondern es wird im Folgenden immer mit der Dezimalzahl weitergerechnet.

Dieser Wert wird von der entsprechenden Waffenart auf jeden Gegner abgefeuert. Aber nur 60% bis 100% (Durchschnitt: 90%) dieser Energie kommt im Ziel an, da einige Kanoniere auch mal daneben schießen. Der Streufaktor beträgt 0,60 + 0,40 × z^(1/3), wobei z eine gleichverteilte Zufallszahl zwischen 0 und 1 ist. Die Verteilung ist zum oberen Ende gewichtet und hat den Mittelwert 0,90.

Dieser Prozentwert wird für jedes feindliche Schiff einzeln berechnet, sodass es sein kann, dass zwei völlig gleiche Schiffe durch unterschiedlich auftreffende Energie auch unterschiedlich viele Treffer erhalten.

Spezialfall: Jäger

Wird auf Jäger geschossen, wird die abgefeuerte Energie:

- zuerst auf 60% bis 100% reduziert (Streuung),
- danach nochmals auf 0% bis 100% reduziert (Durchschnitt: 50%)
- anschließend wird 1 Punkt abgezogen.

Der zweite Faktor ist eine gleichverteilte Zufallszahl zwischen 0 und 1. Sein Mittelwert ist 0,50. Er multipliziert die bereits durch die Streuung reduzierte Energie. Anschließend wird 1 Punkt abgezogen. Auf die verbleibende Energie wirkt wie bei einem Raumschiff der eigene Schild des Jägers (ein Schild seiner Art, Stärke 1, über die Schildmatrix). Der Jäger ist vernichtet, sobald die Trefferformel mindestens einen Treffer ergibt.

Die vier Waffenarten werden getrennt behandelt:

1. Laser
2. Thermo
3. Neutronen
4. Antimaterie

Das Feuern geschieht auf allen Schiffen gleichzeitig. Reduktionen der Feuerkraft durch erhaltene Treffer wirken sich erst in der nächsten Runde aus.

Einschlagsreihenfolge der Waffen:

1. Laser
2. Thermo
3. Neutronen
4. Antimaterie

Das bedeutet:

- Schildwirkungen gegen spätere Treffer sind ggf. bereits reduziert.
- Ein Schiff, das durch Laser getroffen wurde, hat gegen Thermo in derselben Runde bereits verringerte Schilde.

Berechnung der Schildkapazität (pro Salve und Schiff)

Für jede der maximal vier einschlagenden Salven pro Runde wird die Schildkapazität neu berechnet. Diese hängt auch stark von der verwendeten Angriffswaffe ab. Felder sind immer spezialisiert auf eine Strahlenart, andere absorbieren sie nur unzulänglich.

Alle noch funktionierenden Schilde werden:

- nach Waffenart getrennt berechnet
- ggf. mit Lx, Tx, Nx, Ax multipliziert Anschließend wird jeder Schildwert mit einem Wirkungsgrad aus der folgenden Matrix multipliziert:

Angriff / Schild	Laser	Thermo	Neutronen	Antimaterie
Laser	100 %	20 %	10 %	5 %
Thermo	20 %	100 %	20 %	10 %
Neutronen	10 %	20 %	100 %	20 %
Antimaterie	5 %	10 %	20 %	100 %

Trefferverarbeitung

Es gilt je Salve: Treffer = abgerundet(Energie ÷ (Schildkapazität + 1)). Ein Treffer setzt voraus, dass die Energie größer als die Schildkapazität ist; ergibt die Formel 0, entsteht kein Treffer. Beim vierten Gesamttreffer wird ein Raumschiff zerstört, beim ersten ein Jäger. Vor der nächsten Waffenart wird die Schildkapazität anhand der inzwischen erhaltenen Treffer neu berechnet.

Explosionsgefahr durch Bedienfehler

Am Ende jeder Kampfrunde wird die Gefahr eines Bedienfehlers ausgewürfelt. Die Wahrscheinlichkeit beträgt für Schiffe 1 % × Rundennummer und für Jäger 0,25 % × Rundennummer. Eine Explosion verursacht einen weiteren Treffer; ein getroffener Jäger wird dadurch zerstört. Ein durch Explosion getroffenes Schiff gilt für den Rückzug als in dieser Runde getroffen.

Rückzug

Nach Abschluss der Runde:

- Raumschiffe mit Treffern ≥ Rückzugszahl und mindestens 1 Einheit Uran im Tank fliehen – aber nur, wenn sie in genau dieser Runde getroffen wurden (auch durch Explosion). **Ausnahme:** Ein Schiff, das die Schlacht bereits mit Treffern ≥ Rückzugszahl betritt (weil es sich aus einem früheren Kampf desselben Zuges zurückgezogen hat und per Sprung oder Fehlsprung in dieses Anschlussgefecht geriet), flieht schon nach einer Kampfrunde, auch ohne in dieser Runde erneut getroffen zu werden. Rückzugszahl 0 bedeutet: Das Schiff flieht nach der ersten Runde in jedem Fall, auch ohne Treffer. Die Heimatbasis flieht nie. Die Flucht ist ein Blindsprung auf ein zufälliges Nachbarfeld des Kampfortes und verbraucht 1 Uran; stehen dort Feinde, folgt ein Anschlussgefecht.
- Jäger bleiben zurück.
- Flucht ist nur am Rundenende möglich.

Wichtig: Auch bei Rückzugszahl 0 muss mindestens eine Kampfrunde überstanden werden.

Beispiel: Schildberechnung

Ein unbeschädigtes Schiff besitzt 20 Laserschilde mit Stärke 3, 15 Thermoschilde mit Stärke 2 und 10 Neutronenschilde mit Stärke 1. Die Grundstärken sind damit 60, 30 und 10.

Gegen Laser: 60 × 1 + 30 × 0,20 + 10 × 0,10 = 67.

Gegen Thermo: 60 × 0,20 + 30 × 1 + 10 × 0,20 = 44.

Gegen Antimaterie: 60 × 0,05 + 30 × 0,10 + 10 × 0,20 = 8.

Bei Schäden wird zunächst die noch einsatzfähige Anzahl jedes Schildtyps getrennt berechnet und abgerundet. Vor jeder folgenden Salve ist die Schildwirkung neu zu bestimmen.



Schilde, Treffer und Rückzug entscheiden über das Überleben der Flotte.

5. Das Ende einer Raumschlacht

Die Schlacht endet, sobald eine Seite keine überlebenden, nicht geflohenen Schiffe oder Jäger mehr hat. Überlebende Jäger – auch solche, die vom Stern aus mitgekämpft haben – kehren zuerst in die Hangars der eigenen Schiffe zurück, die nach der Schlacht noch am Kampfort stehen. Die Reihenfolge der Schiffe wird ausgewürfelt; verteilt wird reihum, je Durchgang ein Jäger pro Schiff, zuerst die Laserjäger, dann die Thermojäger. Geflohene Schiffe erhalten keine Jäger. Weitere Jäger landen nur auf einem eigenen Stern am Kampfort, falls vorhanden (höchstens 999 je Jägertyp), und müssen später wieder eingeladen werden; auf herrenlosen oder fremden Sternen dürfen sie nicht stehen bleiben. Alle übrigen gehen verloren; das steht im Kampfbericht.



Nach der Schlacht werden überlebende Jäger wieder aufgenommen.

TEIL IV

Organisation und Start

In diesem Abschnitt werden praktische Hinweise zum Ablauf des Spiels, zur Rolle der Spielleitung, zum Umgang mit Befehlen und zur technischen Abwicklung gegeben.



1. Zugabgabetermin

Auf der Spielerseite ist der Zugabgabetermin (ZAT) für den nächsten Spielzug vermerkt. Jeder Spieler hat dafür Sorge zu tragen, dass seine Befehle bis zu diesem Zeitpunkt abgegeben sind. Vor Fristablauf erfolgt in der Regel eine Erinnerung per E-Mail (nicht bei Partien mit Tagestakt). Fehlt der Zug nach Ablauf der Frist, wird automatisch ein Leerzug ausgeführt. Das Reich wird dann lediglich von den automatischen Vorgängen (vgl. Punkte 19 bis 23 in Teil II) und von Ereignissen anderer Herrscher (z. B. Angriffe) betroffen. Fällt ein Herrscher dauerhaft aus, kann die Spielleitung sein Reich einer KI übergeben. Zugtakt und Fristen werden von der Spielleitung festgelegt.

Sollte ein Spieler im Voraus wissen, dass er bestimmte Abgabetermine nicht wahrnehmen kann (z. B. wegen Urlaub), so gibt er der Spielleitung rechtzeitig über den „Hinweis an die Spielleitung“ auf seiner Spielerseite Bescheid.

2. Kontakt zu anderen Herrschern

Es ist in der Regel vorteilhaft, sich bereits zu Spielbeginn im Sternenanzeiger vorzustellen und über die Diplomatie Kontakt mit anderen Herrschern aufzunehmen.

3. Reklamation

Sollte es trotz korrekter Befehlsabgabe einmal zu Unstimmigkeiten kommen, ist dies der Spielleitung unverzüglich über den „Hinweis an die Spielleitung“ auf der Spielerseite mitzuteilen – spätestens bis zum nächsten Zugabgabetermin. Es wird dann versucht, den Fehler zu korrigieren. Ist dies nicht mehr möglich, wird die Ursache auf höhere Gewalt zurückgeführt – etwa auf:

- falsche Befehlsausführung durch menschliches Versagen

- Unfähigkeit von Admirälen oder Verwaltungsbeamten

Schadensersatz wird im Allgemeinen nicht gewährt, außer der Fehler ist nicht selbstverschuldet und existenzbedrohend.

4. Ziel des Spiels

Das Spiel gewinnt derjenige Herrscher, dessen Evolutionsstufe als erster die Marke 100 erreicht. Erreichen mehrere Herrscher diese Stufe im selben Spielzug, teilen sie sich den Sieg. Mit dem Sieg ist die Partie entschieden.

5. Startbedingungen

Bei seinem Regierungsantritt besitzt jeder Herrscher nur seinen eigenen Heimatstern mit der Bevölkerungsstufe 10 und einer Werft. Dieser Stern wird durch eine Heimatbasis geschützt. Die Heimatbasis hat keinen Hyperantrieb, sie kann also das Heimatsystem nicht verlassen. Des Weiteren verfügt jeder Herrscher zu Spielbeginn über ein Vermögen von 2.500 WE.

Die Startflotte besteht aus fünf unbewaffneten A-Raumern (Kolonisationsschiffe): je 5 Tanks, keine Hangars, Laderaum 10, Sprungreichweite 10, Rückzugszahl 2. Die Tanks sind zu Spielbeginn leer; tanke die Schiffe im ersten Zug (Punkt 5) am Heimatstern auf. Die Heimatbasis ist stationär, gehört zur Klasse H und besitzt 256 Laserkanonen und 256 Laserschilde, aber keinen Laderaum. Sie wird wie jedes Schiff beim vierten Treffer zerstört, belegt eine normale Schiffsnummer, zählt gegen das globale Schiffslimit und kann umbenannt werden.

Das Heimatlager enthält zu Beginn 2.000 Erz, 100 Uran und 400 Getreide. Die Ertragsraten betragen 250 Erz, 25 Uran und 32 Getreide. Diese Startwerte gelten für alle Spieler gleichermaßen.

Die in diesem Regelwerk festgelegten Parameter können vor Spielbeginn durch die Spielleitung angepasst werden. Die für die Partie geltenden Werte müssen zu Spielbeginn feststehen.

6. Tipps für den Beginn des Spieles

Lass zu Beginn einen Teil der Flotte erkunden und belade den anderen mit Getreide. Zwei oder drei sofort ausschwärmende Schiffe können nahe freie Sterne sichern, während die übrigen die Versorgung vorbereiten. Denke daran: Die Startschiffe haben leere Tanks – gib für jedes ausschwärmende Schiff im selben Zug einen Tankbefehl, dann kann es sofort springen. Wartest Du mit allen Schiffen einen Monat auf die Beladung, können Nachbarn die besten Welten bereits besetzt haben.

Ab dem zweiten Zug können Getreidetransporter bereits eigene Kolonien anfliegen, ausladen und deren Bevölkerung im selben Monat erhöhen. Einen erstmals angeflogenen freien Stern besetzt Du erst in Phase 19; kolonisieren kannst Du ihn frühestens im Folgemonat. Zur Heimatwelt zurückgekehrte Schiffe können dort im selben Zug Ladung aufnehmen.

Plane die Versorgung so lange aus dem Vorrat, bis eine eigene Agraranlage steht. Getreidetransporte benötigen meist mehrere Monate einschließlich Beladung und Rückflug. Prüfe daher jeden Stern einzeln und halte ausreichend Reserven vor.

Spare von den anfänglichen 2.500 WE genug für Industrie und Kolonisierung. In den ersten drei bis fünf Zügen ist es häufig vorteilhaft, die Bevölkerung der Heimatwelt konsequent zu erhöhen: Sie erhöht die monatlichen Steuereinnahmen. Danach sind die steigenden Ausbaukosten gegen andere Ausgaben abzuwägen.

Flottenaufbau in den ersten Zügen

Konzentriere den frühen Schiffbau auf bezahlbare Frachter. Auch Handelsschiffe sollten bewaffnet sein; unbewaffnete Schiffe sind bei einem Angriff besonders gefährdet. Nutze möglichst die zulässige Bewaffnung und gewinne Laderaum durch weniger Hangars, ohne den notwendigen Treibstoffvorrat zu vernachlässigen.

Den A-Raumer der Startflotte und zwei bewährte B-Entwürfe findest Du in der Spielhilfe Schiffbau. Größere Schiffe ab Klasse C sind in den ersten Zügen oft zu teuer und bleiben aus Geldmangel unterbewaffnet. Auch Jäger binden Kapital: Wäge ihre Verteidigungswirkung gegen den Bedarf an Transportern, Industrieanlagen und Versorgung ab.



Mit einer verlässlichen Flotte werden aus einzelnen Welten gemeinsame Versorgungswege.

NACHSCHLAGEN

Spielhilfen

Tabellen und Kurzfassungen für die Zugplanung. Tabellen lassen sich per Tipp auf die Spaltenüberschrift sortieren.

Befehlsfolge

Zuerst gilt die feste Phasenfolge. Innerhalb jeder Phase zählt die Eingabereihenfolge. Nicht mehr bezahlbare Befehle entfallen; Reparatur und Jägerbau werden so weit ausgeführt, wie Geld (bzw. Erz) reicht. Die Meldung steht im Monatsbericht.

Phase	Aktion und Eingabe	Max. Einträge
1	Sternname: 64,MADRAHUR	5
2	Schiffsname: 17,ARANTUA	5
3	Status: 4,3 (1 freundlich, 2 neutral, 3 Krieg)	10
4	Reparatur: 27	10
5	Auftanken: 47,5 (Schiff, Uranmenge)	10
6	Rückzug: 47,1 (Schiff, Treffergrenze 0–4)	10
7	Sprung: 47,A,87,23 oder 8,/,15,4	12
8	Waren ausladen: 58,E,120	10
9	Waren einladen: 117,U,10	10
10	Jäger ausladen: 47,10,8 (Schiff, Laser, Thermo)	10
11	Jäger einladen: 123,0,30	10
12	Jäger bauen: 285,L,6 (Werftstern, L/T, Anzahl)	10
13	Schiff bauen: siehe Spielhilfe Schiffbau	10
14	Verschrotten: 27	10
15	Industrie: 127,W (Stern, W/E/U/G/F/-)	10
16	Kolonisieren: 27 (Stern, +1 Bevölkerung)	10
17	Überweisen: 6,2500 (Herrscher, WE)	3
18	Sternübergabe: 112,4 (Stern, Herrscher)	10
19–23	Automatisch: Besetzen → Fördern → Forschen → Getreide verbrauchen → Steuern einziehen	–

Kommas trennen die Werte eines Befehls, „ / “ trennt mehrere Einträge. Beim Einzelsprung steht / zusätzlich als eigenes Feld zwischen Schiff und Zielkoordinaten. A nimmt die eigenen Schiffe mit höherer Nummer am selben Startpunkt mit.

Zugplanung

Prüfe vor der Abgabe Geld, Treibstoff, Getreide und die Reihenfolge der Aktionen.

Im selben Monat möglich	Erst in späteren Monaten möglich
Reparieren → auftanken → springen	Einladen → springen
Springen → ausladen → auf eigenem Stern kolonisieren	Freien Stern anfliegen → besetzen → kolonisieren
Springen → am Ziel einladen	Bevölkerung erhöhen → darauf angewiesene Industrie bauen
Industrie bauen → produzieren oder forschen, sofern die Bedingungen erfüllt sind	Schiff oder Jäger bauen → diese noch einladen oder kontrolliert springen lassen

Vor der Abgabe

1. Vermögen: Kosten in Auswertungsfolge durchrechnen. Die Steuern dieses Monats stehen erst am Monatsende zur Verfügung.
2. Versorgung: Auf jedem Stern muss nach Ernte genug Getreide für seine Bevölkerung liegen. Fracht im Orbit versorgt niemanden.
3. Treibstoff: Jeder Sprung kostet 1 Uran. Eine Reserve für Flucht verhindert, dass Schiffe mit leerem Tank im Leerraum stranden.
4. Routen: Entfernung auf eine ganze Zahl runden und mit der aktuellen, durch Schäden gegebenenfalls verkürzten Reichweite vergleichen.
5. Bauaufträge: Bevölkerungsgrenzen, eine Anlage je Stern, Erzvorrat, Werftkapazität und globales Schiffslimit beachten.
6. Diplomatie: Schon eine einseitige Kriegserklärung löst bei zusammentreffenden Flotten Kämpfe aus.
7. Frist und Syntax: Richtigen Monat, Koordinaten X/Y, vollständige Werte und die Eintragsgrenzen prüfen.

Rückzugszahl

Wert	Wirkung
0	Flucht am Ende der ersten überstandenen Kampfrunde
1–3	Flucht am Ende einer Runde, in der das Schiff getroffen wurde, sobald es mindestens so viele unreparierte Treffer hat
4	Keine Flucht; vier Treffer zerstören das Schiff

Flucht setzt mindestens 1 Uran im Tank voraus und verbraucht es. Jäger und die Heimatbasis fliehen nicht. Die Flucht führt auf ein zufälliges Nachbarfeld; stehen dort Feinde, wird weitergekämpft.

Kosten und Wirtschaft

Alle Beträge in WE. Kolonisierung erhöht die Bevölkerung je Stern und Monat höchstens um 1, bis maximal 20.

Zielgrad	Kosten	Zielgrad	Kosten
1	20	11	720
2	45	12	845
3	80	13	980
4	125	14	1125
5	180	15	1280
6	245	16	1445
7	320	17	1620
8	405	18	1805
9	500	19	2000
10	605	20	2205

Anlage	Kürzel	Baukosten	Mindest-BV
Werft	W	2.500	5
Erzbergwerk	E	1.000	3
Uranbergwerk	U	1.000	3
Getreideanbau	G	250	1
Forschungsstation	F	5.000	1

Steuern: 10 × BV² WE je Stern und Monat. Getreideverbrauch: 1 × BV aus dem Sternlager. Fehlendes Getreide senkt die Bevölkerung um die nicht versorgbaren Grade.

Lager: höchstens 30.000 Einheiten je Warenart und Stern. Erz- und Uranraten sinken bei Förderung um aufgerundete 10 %; Getreideraten bleiben konstant. Eine Anlage je Stern.

Forschung: Die x-te aktive Station hat 240 ÷ (x + 5) % Erfolgschance. Aktiv ist sie ab BV 1. Ein Erfolg erhöht EV um 1.

Schiffbau

Klasse A entspricht Typ 1, Klasse Z Typ 26. Jede Werft baut höchstens ein Schiff pro Monat; Reparaturen sind zusätzlich auf fünf Treffer je Werft und Monat begrenzt.

Vollständige Eingabefolge

Werftstern, Name, Klasse, Tanks, Hangars, Laserkanonen, Thermokanonen, Neutronenstrahler, Antimateriestrahler, Laserschilde, Thermoschilde, Neutronenschilde, Antimaterieschilde, Rückzugszahl

```
415,GELOS,D,10,5,20,15,0,0,30,20,0,0,1
```

Rumpfkosten: 100 × Typ² WE und 25 × Typ² Erz. Die Bewaffnung benötigt zusätzlich WE, aber kein Erz.

Bewaffnungskosten: $lg^2 + 2 \times tg^2 + 4 \times ng^2 + 8 \times ag^2 + ls^2 + 2 \times ts^2 + 4 \times ns^2 + 8 \times as^2$. Die Kürzel bezeichnen jeweils die Anzahl der Geschütze beziehungsweise Schilde, nicht deren Forschungsstärke.

Laderaum = min(999; 20 × (5 × Typ − Tanks − Hangars) + 10 × Typ^2 − Summe aller Geschütze und Schilde). Freier Tank- oder Hangarplatz bringt je 20 Laderaumeinheiten, freier Waffenplatz je 1.

Entwürfe für den Beginn (keine Vorlagen im Spiel – die Werte trägst Du selbst ein)

Entwurf	WE gesamt	Erz	Laderaum
A · A-Raumer der Startflotte	100	25	10
B · Großraumtransporter	1.200	100	100
B · Zweckraumer	1.232	100	40

Die Entwurfsfolge beginnt mit der Klasse; für einen Baubefehl werden Werftstern und Schiffsname vorangestellt. Nach der Klasse folgen elf Zahlen.

A-Raumer der Startflotte (unbewaffnet, 5 Tanks, RW 10, Laderaum 10)

A,5,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2

Großraumtransporter

B,5,0,20,0,0,0,20,0,0,0,2

Zweckraumer

B,6,2,24,0,0,0,16,0,0,0,2

Jäger

Laserjäger: 100 WE + 5 Erz. Thermojäger: 150 WE + 5 Erz, ab EV 4. Bis zu 10 Jäger insgesamt je Werft und Monat. Beide Typen besitzen stets Waffenstärke 1.

Schiffsklassen

Die Obergrenzen gelten jeweils für die Summe: Geschütze und Schilde gemeinsam sowie Tanks und Hangars gemeinsam. Bewaffnungskosten kommen zum Rumpfpreis hinzu.

Klasse	Typ	Waffen max.	Tanks + Hangars max.	Rumpf WE	Erz
A	1	10	5	100	25
B	2	40	10	400	100
C	3	90	15	900	225
D	4	160	20	1600	400
E	5	250	25	2500	625

F	6	360	30		3600	900
G	7	490	35		4900	1225
H	8	640	40		6400	1600
I	9	810	45		8100	2025
J	10	1000	50		10000	2500
K	11	1210	55		12100	3025
L	12	1440	60		14400	3600
M	13	1690	65		16900	4225
N	14	1960	70		19600	4900
O	15	2250	75		22500	5625
P	16	2560	80		25600	6400
Q	17	2890	85		28900	7225
R	18	3240	90		32400	8100
S	19	3610	95		36100	9025
T	20	4000	100		40000	10000
U	21	4410	105		44100	11025
V	22	4840	110		48400	12100
W	23	5290	115		52900	13225
X	24	5760	120		57600	14400
Y	25	6250	125		62500	15625
Z	26	6760	130		67600	16900

Forschung und Kampf

Neue Waffenstärken gelten für Neubauten. Bestehende Schiffe behalten ihre beim Bau festgelegte Ausrüstung und Reichweite.

Ab EV	Neu verfügbar	Stärke
0	Laser	1
1	Laser	2
4	Thermo; Thermojäger	1
9	Laser	3
16	Thermo	2

25	Neutronen	1
36	Laser	4
49	Thermo	3
64	Antimaterie	1
81	Laser	5

Laser erreicht maximal Stärke 5, Thermo Stärke 3, Neutronen und Antimaterie jeweils Stärke 1. Bereits freigeschaltete Systeme bleiben verfügbar.

Schilde gegen Waffen

Angriff / Schild	Laser	Thermo	Neutronen	Antimaterie
Laser	100 %	20 %	10 %	5 %
Thermo	20 %	100 %	20 %	10 %
Neutronen	10 %	20 %	100 %	20 %
Antimaterie	5 %	10 %	20 %	100 %

Zeile = angreifende Waffenart; Spalte = Schildtyp. Multipliziere die wirksame Schildstärke mit dem jeweiligen Faktor und summiere die Beiträge. Die Matrix beschreibt die Schildwirkung, nicht direkt einen prozentualen Schaden.

Treffer = abgerundet(Energie ÷ (Schild + 1)). Feuer und Einschläge: Laser → Thermo → Neutronen → Antimaterie. Vor jeder Waffenart die Schilde neu berechnen.

Schiffsschäden: 1 / 2 / 3 Treffer lassen 75 / 50 / 25 % der Geschütze und Schilde sowie 80 / 60 / 40 % der Reichweite übrig. Der vierte Treffer zerstört ein Schiff. Jäger werden beim ersten Treffer zerstört.

Ressourcen

Ertragsraten beschreiben das Förder- oder Erntepotenzial einer Welt. Vorhandene Lagervorräte bleiben bei Eroberung und friedlicher Übergabe vollständig erhalten und gehören anschließend dem neuen Besitzer. Jede Galaxis wird neu erzeugt.

Startwelt für alle Spieler

Ware	Ertragsrate	Anfangslager
Erz	250	2.000
Uran	25	100
Getreide	32	400

Erzverteilung der übrigen Sterne

Ertragsbereich	Anteil der Welten
0–100	40 %
101–150	25 %
151–200	15 %
201–250	8 %
251–300	7 %
301–340	5 %

Orientierungswerte der Verteilung

Ware	Median	Mittel	≥ 10	≥ 20	≥ 30
Uran	25	100			
Getreide	32	400			

Für Erz nennt die Ressourcenübersicht einen Median von 121 und einen Mittelwert von 131. Rund 60 % der Welten haben mindestens 100 Erz, rund 20 % mindestens 200. Diese Kennzahlen dienen als Orientierung, nicht als Garantie für eine einzelne Galaxis.

Uran ist die knappste Ressource und bestimmt die Beweglichkeit Deiner Flotte. Erz trägt Schiffbau und Expansion; hohe Erträge über 300 bleiben selten. Getreide sichert die Bevölkerung und damit die Steuerbasis. Welten mit hohen Erz- und Uranraten sind besonders wertvoll.

Beispielwelten

Die 20 Beispielwelten illustrieren die Ressourcenmischung. Sie sind keine festen Positionen der Spielkarte. Alle Zahlen sind anfängliche Ertragsraten.

Nr.	Erz	Uran	Getreide	Charakter
1	195	9	4	Erzwelt
2	48	13	42	Getreidewelt
3	269	5	23	Erzwelt
4	36	13	40	Getreidewelt
5	155	5	6	Erzwelt
6	304	37	36	Filet-Welt
7	175	39	49	Filet-Welt
8	84	0	1	Durchschnitt

9	102	0	8	Durchschnitt
10	55	4	35	Getreidewelt
11	128	0	30	Erzwelt
12	78	9	17	Durchschnitt
13	18	14	26	Durchschnitt
14	36	8	27	Durchschnitt
15	39	10	16	Durchschnitt
16	173	9	16	Erzwelt
17	204	10	49	Filet-Welt
18	107	18	5	Erz-Uran-Welt
19	292	40	12	Filet-Welt
20	126	1	47	Erzwelt
Ø	131	12	24	Gerundeter Mittelwert

„Filet-Welt“ bezeichnet hier eine besonders attraktive Kombination von Ressourcen. Die Charakterbezeichnungen sind eine Orientierung aus der Beispielübersicht, keine zusätzliche Regelklasse.

Kürzel

Kürzel werden abhängig von der Spalte gelesen: G bezeichnet beispielsweise die Größenklasse oder Getreide; F bezeichnet eine Forschungsstation oder die Schiffsklasse F.

Kürzel	Bedeutung
WE	Werteinheit / Währungseinheit
Nr.	Registriernummer von Stern oder Schiff
Xko / Yko	X- und Y-Koordinate
BV	Bevölkerungsgrad
I	Industrie
G	Größenklasse; als Ware Getreide
Tk	Tankkapazität
JG	Jägerhangars
LR	Laderaum
RW	Sprungreichweite

EV	Evolutionsstufe
LX / TX	Stärke der Laser- / Thermosysteme (Kanonen und Schilde), beim Bau festgelegt
Kanonen L/T/N/A · Schilde L/T/N/A	Anzahl Kanonen bzw. Schilde je Art: Laser / Thermo / Neutronen / Antimaterie
T	Bisherige unreparierte Treffer
SP	Noch mögliche Hypersprünge / Tankfüllung
Ljg / Tjg	Laserjäger / Thermojäger
Ladung	Ware (E/U/G) und Menge an Bord, z. B. E,120; im Sprungbefehl steht A für Flottensprung
R	Rückzugszahl
W / E / U / G / F	Werft / Erzbergwerk / Uranbergwerk / Getreideanbau / Forschungsstation
E / U / G	Erz / Uran / Getreide als Ware
-	Keine Ladung; beim Industriebefehl Abriss

Erz wird einheitlich mit E angezeigt und eingegeben.