

ANLEITUNG

Zwei neue Spezies erreichen die Zonen um das galaktische Zentrum, wo sich der galaktische Konflikt weiter zuspitzt. Während die Hüter von Magellan das lang verschollene Wissen der Antiker zu ihrem Vorteil nutzen, setzen Lyras Erleuchtete auf die Kraft, die der Verbindung ihrer Schreine innewohnt.

Mit dieser Erweiterung erhaltet ihr 2 neue Alien-Spezies, die ihr bei der Spielvorbereitung wählen dürft.

DIE SPEZIES

Auszug aus dem Archiv für Geschichte, Bibliothek des Galaktischen Zentrums

Auf ihren riesigen Schiffen durchqueren die Hüter von Magellan ganze Galaxien, stets auf der Suche nach den Spuren vergangener Zivilisationen. Wertlose Trümmer wandeln sie in Energie für ihre Schiffe um, während sie an den wertvollen Relikten außergewöhnliche archäologische Arbeit leisten. Auf der Suche nach der unerschöpflichen Energie der Antiker haben sie inzwischen weitreichendes Wissen über diese mächtigen Zivilisation erlangt. Doch als die Magellan dieses Mal in der Galaxie auftauchen, scheinen sie andere Ziele zu haben als nur ihre Forschung.

SPIELAUFBAU UND WERTE

3 Materialien

2 Forschung

2 Geld

3 Kolonieschiffe

Technologie **FUSIONSREAKTOR**

Sektor **233**

3

Ansehensleiste

Tauschverhältnis 3 1

SPEZIES-SONDERREGELN

Ziehe bei der **Spielvorbereitung** 1 Entdeckung und lege sie verdeckt (mit der Seite 2 SP nach oben) auf den vorgegeben Bereich deines Spezies-Tableaus (oberhalb deiner Technologie-Leisten).

Sobald du das erste Mal eine Forschung auf das vierte Feld von 1 beliebigen Technologie-Leiste legst, erhältst du sofort die Entdeckung von deinem Spezies-Tableau. Entscheide dich wie üblich, ob du die Belohnung auf der Vorderseite oder die 2 SP auf der Rückseite erhalten willst.

Falls du durch die Entdeckung etwas platzieren darfst (z. B. ein Orbital), platziere es in deinem Startsektor. Befindet sich dein Startsektor nicht unter deiner Kontrolle, darfst du eine solche Belohnung nicht wählen und musst stattdessen die 2 SP erhalten.

Du darfst Kolonieschiffe wie üblich benutzen.

Zusätzlich darfst du sie auch umdrehen, um dir für jedes Kolonieschiff 1 beliebige Ressource zu nehmen. Entscheide für jedes umgedrehte Kolonieschiff separat, ob du 1 Ressource nimmst oder 1 Bevölkerungsmarker legst.

Du erhältst bei **Spielende 1 SP** für jede Entdeckung, die du als Schiffsteil eingesetzt hast.

Falls du eine Entdeckung von einer deiner Blaupausen entfernst, lege sie nicht wie üblich in die Schachtel zurück, sondern neben dein Spezies-Tableau. Sie ist bei Spielende 1 SP wert, obwohl sie sich nicht mehr auf einer Blaupause befindet. Du darfst sie nicht erneut auf deine Blaupausen legen.

HÜTER VON MAGELLAN



AKTIVIERUNGSWERTE

ERK 1 FOR 1 VER 2 BAU 2 BEW 2 EIN 2

1

SPIELMATERIAL DIESER ZIVILISATION

x8 ABFANGJÄGER x4 KREUZER x2 SCHLACHT-SCHIFFE x4 RAUM-STATIONEN x33 BEVÖLKERUNGS-MARKER x16 EINFLUSS-SCHLEIBEN

x3 BOTSCHAFTER-PLÄTTCHEN

x3 KOLONIESCHIFFE

x1 für das Modul Neue Ordnung (in der Erweiterung Neue Gefahren veröffentlicht)

x1 SPEZIES-AUFBEWAHRUNGSBOX (MIT DECKEL)

x1 RESSOURCENTAFEL OBEN

x1 RESSOURCENTAFEL UNTEN

x1 STARTSEKTOR

x1 SPEZIES-TABLEAU

x1 KURZ-ZUSAMMENFASSUNG

x1 LAGERMARKER

Baut die Ressourcentafel so zusammen, wie auf Seite 3 der Grundspiel-Anleitung beschrieben.

LYRAS ERLEUCHTETE



AKTIVIERUNGSWERTE

ERK	FOR	VER	BAU	BEW	EIN
1	1	2	2	2	2

Lange zogen die Erleuchteten die Abgeschiedenheit des Lyra-Systems vor, um ihren Geist zu stärken. Sie haben Schreine entwickelt, die mit der Essenz ihres Wissens erfüllt sind. Diese verbinden sich zu einem mächtigen Bewusstsein, das das Raum-Zeit-Kontinuum manipulieren kann – und der Zivilisation so schubweise große Errungenschaften ermöglicht. Der Galaktische Rat ist erst vor kurzem auf die Ausläufer dieses Netzwerks gestoßen, während die Erleuchteten selbst wohl schon eine Weile ihre manipulativen Fähigkeiten im Konflikt um die Galaxie einsetzen.

SPIELAUFBAU UND WERTE

3 Materialien

4 Forschung

2 Geld

3 Kolonieschiffe

Technologie **FUSIONSREAKTOR**

Sektor **238**

3

Ansehensleiste



Tauschverhältnis 3 1

SPEZIES-SONDERREGELN

Du darfst Kolonieschiffe wie üblich benutzen. Zusätzlich darfst du sie auch in der Kampfphase umdrehen. Für jedes so umgedrehte Kolonieschiff darfst du 1 deiner Kampf Würfel erneut werfen. Das neue Ergebnis zählt.

1 Du erhältst **bei Spielende** 1 SP für jeden Schrein, der sich in einem von dir kontrollierten Sektor befindet.

SCHREINE

Lege bei der **Spielvorbereitung** das Schreinplättchen neben dein Spezies-Tableau und platziere die 9 Schreine auf die Felder mit dem Schrein-Symbol

Wenn du die Aktion **FORSCHEN** ausführst, darfst du **zusätzlich** zu der üblichen Aktion 1 Schrein erforschen. Um einen Schrein zu erforschen, musst du zunächst die Kosten zahlen, die oben links neben diesem Schrein angegeben sind (in Materialien, Forschung oder Geld). Dann musst du den Schrein neben 1 Bevölkerungsfeld der gleichen Ressource platzieren, neben dem sich noch kein Schrein befindet. Du darfst Schreine neben grauen Bevölkerungsfeldern platzieren.

Sobald du alle Schreine aus 1 Spalte platziert hast, erhältst du sofort den entsprechenden Bonus.

Hast du in Sektoren mit Schrein keinen Einfluss mehr, hat dies keinen Einfluss auf den Bonus. Der Schrein bleibt im entsprechenden Sektor stehen. Andere Spezies dürfen deine Schreine weder zerstören noch beeinflussen.

Das Wissen über Wurm Löcher: Du darfst die Aktionen Erkunden, Bewegen und Beeinflussen dauerhaft so ausführen, als hättest du die Technologie Wurmloch-generator erforscht (siehe Seite 11 der Grundspiel-Anleitung).

Entdeckung: Du erhältst sofort 1 Entdeckung. Entscheide dich wie üblich, ob du die Belohnung auf der Vorderseite oder die 2 SP auf der Rückseite erhalten willst.

Falls du durch die Entdeckung etwas platzieren darfst (z. B. ein Orbital), platziere es in deinem Startsektor. Befindet sich dein Startsektor nicht unter deiner Kontrolle, darfst du eine solche Belohnung nicht wählen und musst stattdessen die 2 SP erhalten.

Vergrößerter Einfluss: Du erhältst 1 zusätzliche Einflussleiste. Lege sie sofort auf deine Einflussleiste.

SPIELMATERIAL DIESER ZIVILISATION



IMPRESSUM

Autor: Touko Tahkokallio | **Entwicklung:** Sampo Sikiö, Van Willis
Illustrationen: Jere Widenius, Kory Lynn Hubbel, Jukka Rajaniemi | **Grafikdesign:** Jere Widenius
Deutsche Ausgabe: Grafikdesign: Jens Wiese | **Redaktion und Übersetzung:** Irina Siefert
 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Lautapelit.fi. © 2023 Lautapelit.fi. © der deutschen Ausgabe 2024 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



Pegasus Spiele