

ECLIPSE

DAS ZWEITE GALAKTISCHE ZEITALTER

GALAKTISCHE EREIGNISSE

Bringt euch vor der Supernovaexplosion in Sicherheit, reist durch die Zeit und entdeckt neue Zonen des Raums.

Dieses Modul enthält 4 neue Sektorarten (je 2× Pulsar, Schwarzes Loch, Supernova, Nebel) mit neuen Regeln. Ihr könnt dieses Modul einzeln oder gemeinsam mit anderen Modulen dem Grundspiel hinzufügen.

ÄNDERUNGEN BEI DER SPIELVORBEREITUNG

Entscheidet euch für jede Sektorart einzeln, ob ihr sie zum Spiel hinzufügen wollt. (Ihr dürft also beliebig viele dieser Sektorarten verwenden, auch alle 4.) Falls ihr mit der Sektorart Schwarzes Loch spielen wollt, verwendet nur 1 der beiden Schwarzes Loch-Sektoren. (Verwendet nicht beide. Ihr dürft wählen, welchen Sektor ihr verwenden wollt. Legt den anderen Sektor in die Schachtel zurück.) Falls ihr mit den Sektorarten Pulsar, Supernova und/oder Nebel spielen wollt, verwendet jeweils beide entsprechenden Sektoren. Fügt alle Sektorarten, die ihr verwenden wollt, vor dem Mischen zu den entsprechenden Sektoren des Grundspiels (I, II, III) hinzu.

Anmerkung: Die Anzahl der äußeren Sektoren (III), die im Stapel verbleibt, ändert sich dadurch nicht. Verwendet ihr die neuen Sektorarten dieser Erweiterung müsst ihr also mehr Sektoren in die Schachtel zurücklegen.

PULSAR

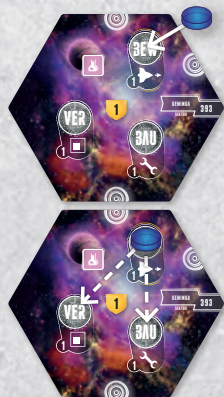
Ein Pulsar ist ein extrem schnell rotierender Neutronenstern, entstanden in Folge einer Supernova. Sein Impuls kann dir bei deiner taktischen Planung helfen.

REGELN Pulsarsektoren enthalten 3 Aktionsfelder anstelle eines Einflussfeldes. Auf jedem Pulsarsektor darf sich dennoch (wie üblich) höchstens 1 Einflusssscheibe befinden.

Immer wenn du eine Einflusssscheibe auf das Einflussfeld eines Pulsarsektors legen dürftest (z. B. beim **BEEINFLUSSEN** oder beim **ERKUNDEN**), lege die Scheibe stattdessen auf das Feld mit der Bewegungsaktion. Liegt deine Einflusssscheibe auf 1 der Aktionsfelder, kontrollierst du diesen Sektor.

Solange du mindestens 1 Pulsarsektor kontrollierst und **nicht** gepasst hast, darfst du in der Aktionsphase die neue Aktion **PULSAR NUTZEN** ausführen. Du musst dafür keine Einflusssscheibe von deiner Einflussleiste nehmen.

Wählst du diese Aktion, verschiebe deine Einflusssscheibe, die auf dem Pulsarsektor



liegt, auf ein anderes Aktionsfeld dieses Sektors (z. B. von **BEWEGEN** zu **BAUEN** oder **VERBESSERN**). Führe dann die Aktion aus, auf deren entsprechendes Aktionsfeld du deine Scheibe gelegt hast. Dein Aktivierungswert für diese Aktion beträgt stets 1. Du darfst die Aktion **PULSAR NUTZEN** in jedem Pulsarsektor höchstens 1× pro Aktionsphase ausführen. (Lege z. B. einen Kampfwürfel auf den entsprechenden Sektor, um dich daran zu erinnern.)

SCHWARZES LOCH

Für Äonen waren schwarze Löcher die größten Geheimnisse des Universums, das Ende der bekannten Physik. Durch Fortschritte in der Raumzeit-Manipulation ist es uns heute möglich, mit Hilfe eines Schwarzen Loches durch Raum und Zeit zu reisen.

REGELN Schwarze Löcher (also Sektoren mit einem Schwarzen Loch) enthalten kein Einflussfeld. Es kann also keine Einflussscheibe darauf gelegt werden.

Platzierst du beim **ERKUNDEN** ein Schwarzes Loch, darfst du dir die Entdeckung **nicht** nehmen (obwohl sich kein Antiker darauf befindet). Die Entdeckung erhält die Person, die zuerst eines ihrer Schiffe auf das Schwarze Loch bewegt.

Sobald sich eines deiner Schiffe auf das Schwarze Loch bewegt, endet seine Bewegung und es wird vom Spielfeld entfernt. Wirf dann 1 gelben Kampfwürfel, um zu bestimmen, was mit dem Schiff passiert:

  Bringe das Schiff sofort wieder zurück ins Spiel. Dabei ändert sich die Position des Schiffes wie unten erklärt. Es erhält 1 Schaden. (Denk daran, dass der Schaden deiner Schiffe in Schritt 3d der Kampfphase repariert wird, auch wenn das Schiff nicht an einem Kampf beteiligt war.)

   Lege das Schiff auf das Feld der Rundenleiste, das der **nächsten** Runde entspricht. Gibt es keine nächste Runde, lege es in deinen Vorrat.

   Lege das Schiff auf das Feld der Rundenleiste, das der **übernächsten** Runde entspricht. Gibt es keine übernächste Runde, lege es in deinen Vorrat.

Beindet sich eines deiner Schiffe auf der Rundenleiste auf dem Feld der aktuellen Runde, darfst du das Schiff **vor jeder deiner Aktionen** zurück ins Spiel bringen. Hast du das Schiff bis zum Ende der Aktionsphase nicht zurück ins Spiel gebracht, lege es in deinen Vorrat.

Immer wenn du ein Schiff zurück ins Spiel bringst (unabhängig davon, ob sofort, in der nächsten oder der übernächsten Runde), prüfe auf dem Schwarzen Loch, wo du es zurück ins Spiel bringen musst:

 **396** Platziere das Schiff auf einen inneren Sektor (I) deiner Wahl.

 **399** Platziere das Schiff auf einen Sektor deiner Wahl, der ein Wurmlochfragment hat, das an eine Zone (ein leeres Feld ohne Sektor) angrenzt.



SUPERNOVA

Ein Stern kurz vor der Supernova ist per Definition sehr instabil und droht, jederzeit zu explodieren. Technologische Fortschritte können uns aber mehr Zeit verschaffen.

REGELN Werft zu Beginn der Aufräumphase für jeden erkundeten (also: platzierten) Supernovasektor 2 gelbe Kampfwürfel. Ignoriert dabei alle  und . Falls eine Person den Supernovasektor kontrolliert, prüft, auf welcher der drei Technologieleisten diese Person die meisten Technologien hat. Addiert die Anzahl der Technologien auf dieser Leiste zu den Werten der gelben Würfel. Falls niemand den Supernovasektor kontrolliert, addiert nur die Werte der gelben Würfel.

Ist der erhaltene Wert **größer als die aktuelle Rundenzahl** oder **genauso hoch**, bleibt die Supernova stabil: Nichts passiert.

Ist der erhaltene Wert **geringer als die aktuelle Rundenzahl**, explodiert die Supernova: Entfernt alle Schiffe, Strukturen, Bevölkerungsmarker und Einflusssscheiben darauf. Die Person, der dieses Spielmaterial gehört, legt es zurück auf ihre Bevölkerungsleiste (Bevölkerungsmarker), auf ihre Einflussleiste (Einflusssscheibe) bzw. in den entsprechenden Vorrat (Schiffe, Strukturen). Dreht den Sektor danach auf die Rückseite.

Explodierte Supernovas besitzen keine Wurm Löcher zu benachbarten Sektoren. (Mit Hilfe der Technologie **WURMLOCHGENERATOR** dürfen sich Schiffe jedoch weiterhin in den Sektor hinein und aus dem Sektor hinaus bewegen.)

BEISPIEL Alex kontrolliert 1 Sektor mit einer Supernova und besitzt 2 Militär-, 4 Raster- und 1 Nanotechnologie. Es ist die 6. Runde. Zu Beginn der Aufräumphase wirft Alex  und  und addiert (dank der erforschten Rastertechnologien ) 4 zum Wurf hinzu. Die Summe beträgt 6, was der aktuellen Runde entspricht. Dadurch bleibt die Supernova stabil ... vorerst!



NEBEL

Nebel sind kosmische Wolken aus Staubpartikeln und Gas. Die Sterne in Nebeln sind zu jung, um kolonisierbare Planeten zu besitzen. Tapferen Entdeckern bieten Nebel jedoch mächtige Entdeckungen und ein gutes Versteck.

REGELN Nebelsektoren enthalten kein Einflussfeld. Es kann also keine Einflusssscheibe darauf gelegt werden. Nebelsektoren sind in 3 Untersektoren unterteilt, die jeweils mit Wurm Löchern verbunden sind.

Platzierst du beim **ERKUNDEN** einen Nebelsektor, lege je 1 Entdeckung auf jedes Entdeckungsfeld des Sektors. Lege außerdem 1 Antiker in den Untersektor, auf dem das Antiker-Symbol abgebildet ist. Du darfst dir die Entdeckung(en) **nicht** nehmen

(obwohl sich kein Antiker darauf befindet). Die Entdeckung eines Untersektors erhält die Person, deren Schiff(e) sich am Ende der Kampfphase auf dem entsprechenden Untersektor befindet. In der Kampfphase gilt jeder Untersektor als Sektor. Schiffe kämpfen nur dann gegeneinander, wenn sie sich im gleichen Untersektor befinden.

Ein Nebelsektor kann keine Strukturen enthalten. Erhältst du in einem Nebelsektor das Antiker-Orbital bzw. den Antiker-Monolithen, lege die Entdeckung in die Schachtel und nimm dir stattdessen 1 zufällige Entdeckung aus dem Vorrat. (Wiederhole dies ggf.)

Erhältst du in einem Nebelsektor einen Antiker-Kreuzer bzw. ein Antiker-Warpportal und entscheidest dich für die Belohnung auf der Vorderseite, lege den Kreuzer bzw. das Warpportal in den Untersektor, in dem du die Belohnung erhalten hast.

Möchtest du vom Nebelsektor aus **BEEINFLUSSEN** oder **ERKUNDEN** oder dich aus dem Nebelsektor **BEWEGEN** gelten Untersektoren als Sektoren.

BEISPIEL **Marcus** darf die Zone, die an Wurmlochfragment **B** angrenzt **ERKUNDEN**.

Den Sektor an Wurmloch **A** darf er **BEEINFLUSSEN**, nicht aber den an Wurmloch **C**, da der angrenzende Untersektor als Sektor zählt.

Marcus hat für die Aktion **BEEINFLUSSEN** also kein Schiff in einem Sektor, der angrenzend zu dem Sektor an Wurmloch **C** ist. Mit der Aktion **BEWEGEN** kann **Marcus** den Nebelsektor durch Wurmloch B verlassen. Um sich durch das Wurmloch C zu bewegen, muss der Gesamtwert der Antriebe seines Abfangjägers 2 oder mehr betragen (oder er muss den Abfangjäger zweimal bewegen). Befindet sich der Abfangjäger am Ende der Kampfphase immer noch auf dem Untersektor, erhält **Marcus** die dortige Entdeckung.



IMPRESSUM

Autor: Touko Tahkokallio | **Illustrationen:** Kory Lynn Hubbell | **Grafikdesign:** Jere Kasanen
Entwicklung: Sampo Sikiö, Van Willis

Deutsche Ausgabe: Redaktion: Martin Zeeb, Irina Siefert | **Grafikdesign:** Daniel Müller
Übersetzung: Alexander Lauck (Board Game Circus)

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Lautapelit.fi. © 2019.
Lautapelit.fi © der deutschen Ausgabe 2022 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten. V1.0

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Die Spielregeln und das Spielmaterial nutzen Bilder der ESA/Hubble, die mit freundlicher Erlaubnis genutzt werden dürfen. Die **ECLIPSE** Schriftart basiert auf *Franchise* von Derek Weathersbee.

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus Spiele Team



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele