

ECLIPSE

DAS ZWEITE GALAKTISCHE ZEITALTER

RISSKANONE

Risswaffen nutzen mächtige Technologien, die Computer und Schilde umgehen, indem sie zerstörerische Risse in der Raumzeit erzeugen. Die Manipulation der Raumzeit ist jedoch riskant: Risskanonen sind bekannt dafür, Fehlfunktionen aufzuweisen und das eigene Schiff zu treffen.

Dieses Modul enthält 4 neue Kampfwürfel und 12 Plättchen (1 Technologie, 1 Entdeckung, 10 Schiffsteile). Ihr könnt dieses Modul einzeln oder gemeinsam mit anderen Modulen dem Grundspiel hinzufügen.

ÄNDERUNGEN BEI DER SPIELVORBEREITUNG Fügt die Entdeckung und die Technologie vor dem Mischen des jeweiligen Materials zu den anderen Entdeckungen bzw. Technologien hinzu. Legt die Schiffsteile in die Verbesserung-Aufbewahrung. Legt die Würfel zu den anderen Würfeln.

REGELN Für die Plättchen dieser Erweiterung gibt es keine neuen Regeln. Ihr müsst nur ihre Effekte lernen.



RISSKANONE (seltene Technologie)

Du darfst das Schiffsteil **RISSKANONE** in deine Schiffe einbauen (auf deine Blaupausen legen).



RISSKANONE (Schiffsteil)

Im Kampf wirfst du den besonderen Würfel der **RISSKANONE** (siehe unten). Die **RISSKANONE** benötigt 2 Energie.



RISSLEITER (Entdeckung)

Diese Entdeckung funktioniert genau so, wie die Antiker-Schiffsteile des Grundspiels. Lege sie auf die Blaupause von 1 Schiffstyp. Alle Schiffe dieses Typs haben +1 Hülle und im Kampf wirfst du den besonderen Würfel der **RISSKANONE** (siehe unten). Der **RISSLEITER** benötigt 1 Energie.

DER WÜRFEL DER RISSKANONE Auf den Würfeln sind nur ✨ und ✨ abgebildet und keine Zahlen. Computer und Schilde haben also keinen Einfluss auf die Risskanone. Sie verursacht 1–3 Schaden und kann zusätzlich dein Schiff beschädigen.

NEUE WÜRFELSYMBOLE



Fehlschuss. 1 deiner am Kampf beteiligten Schiffe mit Risswaffe(n) (also **RISSKANONE** oder **RISSLEITER**) erhält 1 Schaden.



Das Ziel erhält 3 Schaden. 1 deiner am Kampf beteiligten Schiffe mit Risswaffe(n) erhält 1 Schaden.

Für die anderen Würfelseiten ( ,  ,  , ) gelten die bekannten Regeln des Grundspiels.

Wenn deine eigenen Schiffe durch deine Risswaffe(n) Schaden erhalten, weise den Schaden so zu, dass zunächst möglichst viele Schlachtschiffe zerstört werden, dann möglichst viele Kreuzer, dann möglichst viele Raumstationen und zuletzt möglichst viele Abfangjäger. Kann dabei kein Schiff (mehr) zerstört werden, weise die Würfel so zu, dass der größtmögliche Schaden verursacht wird. Weise den Schaden im Falle eines Gleichstandes den Schiffen in der Reihenfolge Schlachtschiff – Kreuzer – Raumstation – Abfangjäger zu. Denk daran, dass du den Schaden nur Schiffen mit Risswaffen zuweisen kannst.



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](https://www.instagram.com/pegasusspiele)