



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

**boardgamefan.de**

Vielen Dank und viel Spaß!

## SIDERISCHE KONFLUENZ (4-9 SPIELER)

### SIDERI... WAS?!

- **Siderisch, Adjektiv:**  
In den bzw. von den Sternen
- **Konfluenz, Substantiv:**  
Zusammenkunft, Zusammenschluss

### ZIEL DES SPIELS

Als eine von 9 Spezies der Föderation möchtest ihr eure Ideale und Vorstellungen von Gleichheit verbreiten, um den meisten Einfluss zu erhalten und die Föderation anzuführen. Das Mittel zum Ziel ist nicht Krieg sondern Handel! Ihr handelt mit euren Mitspielern um den technologischen Fortschritt zu sichern und an Einfluss zu gewinnen. Wem es gelingt, innerhalb von 6 Runden die meisten Siegpunkte zu sammeln, gewinnt das Spiel.

### SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **Kolonien/Forschungsteams abwerfen:**  
Abgeworfene Kolonien/Forschungsteams werden unter ihre Stapel gelegt.
- **Konverter:**  
Karten, die 1x pro Runde Ressourcen in andere Ressourcen konvertieren. Links steht der benötigte INPUT, rechts der OUTPUT.

**Lila Konverter:** während der [ I ] Transaktionsphase.  
**Weißer Konverter:** während der [ II ] Produktionsphase.

*INPUT ist nicht immer erforderlich!*

- **Raumschiffe:**  
Die Währung im Spiel, für Handel und Gebote auf Kolonien und Forschungsteams.
- **Sichtschirme:**  
Nutze sie, um **Siegpunkte** und (während der Auktionen) **Raumschiffe** geheim zu halten.
- **Siegpunkte (geheim):**  
Sie dürfen **nicht** gehandelt werden, außer sie sind Spendengüter.
- **Spendengüter:**  
Können **nicht** selbst verwendet werden. Du kannst sie in der nächsten Transaktionsphase handeln. Ungehandelt werden sie am Ende der jeder Transaktionsphase verschenkt.

*Ein geschenktes Spendengut darf nicht abgelehnt werden!*










- **Upgrades:**  
Gib die angezeigten Ressourcen/Karten aus, um eine Karte auf die Rückseite zu drehen.
- **Vorder- & Rückseiten:**  
Die Vorderseiten sind meist an Umwandlungskosten und einer Vorschau auf den Effekt auf der Rückseite zu erkennen. Die Rückseiten sind dabei in der Regel effizientere Versionen.
- **Würfel und Oktagon:**  
Die Güter der Galaxie.

## WERTIGKEIT FAIREN HANDELS

3 kleine Würfel = 2 große Würfel = 1 Oktagon.

Dies ist eine Orientierungshilfe für die Bewertung von Vorschlägen und Angeboten. Diese ist jedoch **kein Gesetz**. Viel mehr gelten Angebot und Nachfrage, situative Entscheidungen, Versprechen und auch Karten als mögliche Bestandteile eines Handels. Du kannst also im Vorteil sein, wenn Du Waren unter Wert handelst, wenn Du andere Ressourcen dringend benötigst.

### SYMBOLE

-  eine **Startkarte**.
-  eine **Technologie** (muss erfunden werden).
-  Diese Karte kommt als Teil des **OUTPUTS** dieses Konverters ins Spiel. Du darfst sie sofort nutzen.
-  Die **Vorderseite** dieser Karte kommt als Teil des **OUTPUTS** dieses Konverters ins Spiel.
-  ein **Upgrade**.
-  **Wüsten-Kolonie**.
-  **Dschungel-Kolonie**.
-  **Eis-Kolonie**.
-  **Wasser-Kolonie**.

### SPIELABLAUF

Eine Partie besteht aus **6 Runden** mit jeweils **3 Phasen**:

#### I. Transaktionsphase (zeitgleich)

Verhandlung und Austausch von Handelswaren **erlaubt**.

#### II. Produktionsphase (zeitgleich)

Verhandlung und Austausch von Handelswaren **verboten**.

#### III. Konfluenzphase

Eingeschränkte Verhandlung **erlaubt**,  
Austausch von Handelswaren **verboten**.

### [ I ] TRANSAKTIONSPHASE (ZEITGLEICH)

Verhandlung und Austausch von Handelswaren **erlaubt**.

Es gibt keine Spielerzüge - alle Spieler sind gleichzeitig aktiv. Es wird empfohlen einen Timer von 8-10 Minuten zu setzen. In dieser Phase wirst Du nach Belieben:

- Mit deinen Mitspielern **Ressourcen, Versprechen, Spendengüter** (auf deiner Spendengüter-Karte) und **Karten** handeln.

Der **physische Tausch** von Ressourcen und Karten ist **nur** in der **Transaktionsphase** möglich!

- **Lilane Konverter** auf deinen Karten aktivieren.
- **Upgrades** ausführen.
- Am Ende der Phase: **Ungehandelte Spendengüter** verschenken.

**Fast alles ist verhandelbar:** Nicht nur Ressourcen in deinem Vorrat kannst du anbieten, sondern auch all deine Karten (Technologie, Konverter, Kolonien) oder Besonderheiten deiner Spezies. Auch Versprechen für die Zukunft, Schuldverhältnisse und multi-lateraler Handel über mehrere Spezies sind möglich.

### REGELN FÜR DEN HANDEL

- 01. Siegpunkte** sind **nicht** direkt handelbar, außer sie sind Spendengüter.
- 02. Handel** benötigt **Zustimmung** aller involvierten Parteien.

**Ausnahme:** Ungehandelte Spendengütern am Ende der Phase. Diese Geschenke **müssen** angenommen werden.

- 03. Jeder Handel** ist und bleibt **bindend**. Absprachen dürfen einvernehmlich zwar verändert werden, aber einseitiger Bruch (sowohl beabsichtigt als auch unbeabsichtigt) sowie Betrug stehen unter **Strafe**:

- **Erfülle** den abgemachten Handel soweit wie möglich.
- **-1 Siegpunkt** pro fehlendem Würfel/Raumschiff.
- **-2 Siegpunkte** pro fehlender Karte/Oktagon/Siegpunkt.

### LILA KONVERTER AKTIVIEREN

Lila Konverter können ausschließlich in der Transaktionsphase und **nur 1x pro Runde** aktiviert werden. Um einen Konverter zu aktivieren, lege den benötigten Input aus deinem Vorrat auf die Konverter-Karte.

### NEUE TECHNOLOGIEN ERFORSCHEN

Die Aktivierung eines **Lila Konverters** eines **Forschungsteams** entwickelt die entsprechende Technologie.

- Manche Forschungsteams haben mehrere **Alternativen** für den benötigten INPUT.
- **Rundenbonus:** Siehe aktuelle Rundenkarte.
- Suche die entsprechende **Technologie** aus deinem Spezies-Deck heraus und bringe sie vor dir ins Spiel.
- Drehe die **Forschungsteam-Karte** um und lege sie beiseite.

**Erforschte Technologien** werden in der Konfluenzphase mit allen Spielern geteilt und stehen dann allen zur Verfügung.

### UPGRADES AUSFÜHREN

Die meisten Upgrades führt Du auf eine von **2 Arten** durch:

→ Durch **Lila Konverter**.

→ Mit einer **Technologie**:  
Auf deinen Technologien sind unten links und rechts meist 2 andere Technologien genannt. Du benötigst **nur 1 davon**, um ein Upgrade durchzuführen. Dazu musst Du diese Technologie im Spiel (vor dir) haben. Um ein Upgrade auszuführen, drehst Du die zu verbessernde Karte um und schiebst die als „Kosten“ aufgeführte Karte darunter.

Die **untergeschobene Karte** befindet sich darauf hin nicht mehr im Spiel und kann nicht mehr verwendet werden.

**Tipp für neue Spieler:** Es wird empfohlen nicht schon in der 1. Runde eine neue Technologie zu entwickeln!

### ENDE DER PHASE: UNGEHANDELTE SPENDENGÜTER VERSCHENKEN

Am **Ende der Phase** **musst** Du ungehandelte Spendengüter auf deiner Spendengüter-Karte an andere Spieler **verschenken**.

Dies bedarf **keiner** Zustimmung. Geschenke **müssen** angenommen werden!

Gilt auch für **Handelsgesandte der Zeth**, die Du als Spendengüter besitzt.

### [ II ] PRODUKTIONSPHASE (ZEITGLEICH)

Verhandlung und Austausch von Handelswaren **verboten**.

Geht **gemeinsam** die folgenden Schritte durch:

- 01. Kolonielimit** prüfen
- 02. Weißer Konverter** aktivieren

#### [ 01 ] KOLONIELIMIT PRÜFEN

Jede Spezies hat ein eigenes Limit an Kolonien, angegeben auf ihrem Tableau.

*Das Kolonielimit wird **nur jetzt** überprüft!*

*Siehe **Kolonien/Forschungsteams abwerfen** (Schlüsselbegr)*

#### [ 02 ] WEISSE KONVERTER AKTIVIEREN

Aktiviere so viele **weiße Konverter**, wie Du möchtest. Jeder weiße Konverter darf **nur 1x pro Runde** aktiviert werden.

→ Um einen Konverter zu aktivieren, lege den **benötigten INPUT** aus deinem Vorrat auf die Konverter-Karte.

So verhinderst Du, dass Du fälschlicherweise den OUTPUT eines Konverters als INPUT für einen anderen verwendest.

→ Lege dann pro Konverter den INPUT von der Karte in den allgemeinen Vorrat, nimm dir den OUTPUT und platziere diesen auf der rechten Seite der Konverter-Karte.

Alle Konverter müssen **gleichzeitig** aktiviert werden. Der OUTPUT eines Konverters kann **nicht** in derselben Phase als INPUT für einen anderen Konverter genutzt werden!

## PRODUZIERTE SPENDENGÜTER

Spendengüter haben eine **lila gestrichelte Kontur**.

### Waren Teile deines OUTPUT Spendengüter?

Du **musst** diese nun auf deine **Spendengüter-Karte** legen.

Spendengüter sind Ressourcen, die Du selbst **nicht** verwenden kannst. Du kannst versuchen, sie in der **nächsten Transaktionsphase** zu handeln. Schaffst Du das nicht, musst Du sie am Ende der Phase sogar **verschenken**.

Siehe [1] **Transaktionsphase**

## ENDE DER PHASE

Lege alle OUTPUT-Ressourcen von deinen Karten in deinen persönlichen Vorrat und die Siegpunkte hinter deinen Sichtschirm.

## BESONDERHEITEN IN DER PRODUKTIONSPHASE

### JOKER-INPUTS

Manche Rassen ermöglichen Joker-INPUTS. Diese beschreiben nur die Größe der Ressourcenwürfel, nicht deren Farbe. Farben dürfen auch gemischt werden.

#### → Polychron-Würfel (HARMONIE):

Zählen als Joker der entsprechenden Größe.

#### → Konformitäts-Konverter (ENI ET):

Die Farbe ist beliebig, aber alle Würfel müssen identisch sein.

#### → Joker-OUTPUT (ZETH):

Für jeden angegebenen Würfel darfst Du auch eine andere Farbe wählen, solange die Größe identisch ist.

## KOLONIEN ALS INPUT VERBRAUCHEN

Siehe **Kolonien/Forschungsteams abwerfen (Schlüsselbegr)**

**Nullraum-Kolonien der KT'ZR'TK'RTL:** Diese kommen bei Verbrauch aus dem Spiel statt unter ihren Stapel!

## [ III ] KONFLUENZPHASE

Eingeschränkte Verhandlung **erlaubt**, Austausch von Handelswaren **verboten**.

**Achtung:** In Runde 6 gibt es **keine** Konfluenzphase – dreht jetzt die Runde 6-Rundenkarte sofort auf ihre Rückseite und führt stattdessen die **Finale Konfluenz** durch!

Geht gemeinsam nacheinander diese Schritte durch:

01. **Erfundene Technologien teilen**
02. **Auktionen vorbereiten**
03. **Expeditions-Auktion**
04. **Forschungs-Auktion**
05. **Diebstahl der Zeth** (nur mit Zeth im Spiel)
06. **Tableaus auffrischen**

## [ 01 ] ERFUNDENE TECHNOLOGIEN TEILEN

Erfundene Technologien sind **Forschungsteams**, die in der Transaktionsphase auf die Rückseite gedreht wurden.

In der Transaktionsphase erfundene Technologien werden nun mit **allen Spielern** geteilt.

- Lies die/den Namen der Technologie(n) laut vor.
- Lege die **Forschungsteam-Karte** neben oder auf die aktuelle **Runden-Karte** um festzuhalten, wann diese Technologie ins Spiel gekommen ist. Der Name muss lesbar bleiben.
- **Jeder Spieler** sucht sich anschließend die entsprechende Technologie aus seinem eigenen Spezies-Deck heraus.

**YENGII:** Von den YENGII erfundene Technologien werden nicht geteilt. Allerdings erhalten sie die Technologien anderer.

**Technologien der Stufe IV werden nicht geteilt, weil es keine entsprechenden Karten in den Spezies-Decks gibt!**

## [ 02 ] AUKTIONEN VORBEREITEN

Beide Aktionen werden gleichzeitig und geheim vorbereitet:

- Jeder Spieler gibt die Anzahl seiner Raumschiffe bekannt.
- Nehmt all eure Raumschiffe hinter eure Sichtschirme.
- **Linke Faust:** Gebot für die **Expeditions-Auktion**.
- **Rechte Faust:** Gebot für **Forschungs-Auktion**.

## [ 03/04 ] EXPEDITIONS- UND FORSCHUNGS-AUKTIONEN DURCHFÜHREN

Die beiden Auktionen werden nacheinander durchgeführt, sind in den Regeln jedoch identisch.

Jeder Spieler öffnet die **linke Faust** in der **Expeditions-Auktion** bzw. die **rechte Faust** in der **Forschungs-Auktion**. Vom höchsten Gebot absteigend wird so die Zugreihenfolge festgelegt.

### Gleichstände brechen:

1. Wer hat **weniger** Kolonien bzw. Forschungsteams?
2. Gleichstandsbrecher (**höhere** Zahl auf Spielertableau).

Bist Du am Zug, hast Du **2 Optionen**:

#### 01. **Kolonie/Forschungsteam nehmen:**

Wähle 1 Kolonie/Forschungsteam aus der Auslage. Beachte das Mindestgebot über der Karte!

#### 02. **Passen:**

Lege dein Gebot zurück hinter deinen Sichtschirm.

## [ 05 ] DIEBSTAHL DER ZETH (NUR MIT ZETH IM SPIEL)

In **Runde 6** wird dieser Schritt direkt **nach der Produktionsphase** durchgeführt.

Siehe **Spielertableau der Zeth**

## [ 06 ] AUSLAGEN AUFFRISCHEN

→ Nicht gekaufte Karten auf den Feldern mit **Mindestgebot 1** werden abgeworfen.

→ Alle Karten werden nach links aufgeschoben.

→ Leere Felder werden neu befüllt.

## ENDE EINER RUNDE

→ Aktuelle Rundenkarte umdrehen.

→ Erhalte gehandelte Spezies-Karten deiner Farbe zurück.

→ Nach der 6. Runde endet das Spiel.

## FINALE KONFLUENZ / ENDE DES SPIELS

In der **6. Runde** wird keine übliche Konfluenzphase durchgeführt. Stattdessen führt ihr die **Finale Konfluenz** durch.

**Spendengüter:** Du behältst deinen gesamten OUTPUT.  
**Spiel mit Zeth:** Führt noch 1x den Diebstahl der Zeth durch.

Tausche alle Ressourcen in deinem Vorrat in Siegpunkte um:

→ **6 kleine Würfel und/oder Raumschiffe** = 1 Siegpunkte.

→ **4 große Würfel** = 1 Siegpunkt.

→ **2 Ultratech-Oktagon** = 1 Siegpunkt.

Halbe Siegpunkte sind **auch** erlaubt.

Addiert diese Punkte zu euren Siegpunkt-Markern. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten hat gewonnen und führt die Föderation an. Bei Gleichstand wird der Sieg geteilt.

## SPIELAUFBAU

01. Jeder Spieler wählt **1 Spezies**.

Siehe **Hinweis: Spezies wählen**

02. Nimm **Karten, Tableau** und **Sichtschirm** deiner Spezies.

03. Lies die **Spielauflaufkarte** deiner Spezies:

→ **Start-Karten:** Lege sie offen vor dir aus.

→ **Start-Forschungsteams:** Lege Stufe I-Forschungsteams offen vor dir aus.

→ **Start-Kolonien:** Ziehe zufällige Kolonien und lege sie offen vor dir aus.

→ **Start-Ressourcen:** Lege sie vor dir in deinen Vorrat.

Siehe **Handicap-Variante**

04. Nimm dir **1 Übersichts- & 1 Spendengüter-Karte**.

05. Legt **Expeditions- & Forschungstableaus** gemäß der Spieleranzahl aus.

**Spielen die KJASJAVIKALIMM mit?** Nimm die **Expeditions-Tableaus**, als ob 1 Spieler mehr mitspielt!

06. Legt die **6 Runden-Karten** gemäß der Spieleranzahl gefächert aus, Runde 1 oben aufliegend.

07. Füllt die Auslage der Kolonien (Expeditions-Tableau).

08. Füllt die Auslage der Forschungsteams (Forschungs-Tableau):

→ Erstellt einen großen Stapel aus Stufe I- bis Stufe IV-Karten. Dabei liegen die Stufe IV-Karten unten.

→ Fülle die Auslage von links nach rechts von diesem Stapel.

09. Legt das übrige Spielmaterial (Ressourcen, Raumschiffe und Siegpunkte) bereit.

## HINWEIS: SPEZIES WÄHLEN

→ **KT'ZR'KT'RTL, CAYLION, KJASJAVIKALIMM** und **FADERAN** sind sehr einfach zu spielen.

→ Ein generell versierter Spieler wird mit den **IM'DRIL** keine Probleme haben.

→ Die **ENI ET** und **HARMONIE** müssen die Transaktionsphase dominieren und verlangen daher ein gutes Spielverständnis.

→ Die **YENGII** sind generell anspruchsvoll zu spielen und man sollte das Spiel gut verstanden haben.

→ Die **ZETH** beinhalten ein Ärgermoment, das sollte der Gruppe gefallen und man sollte sie nicht mit Erstspielern wählen.

## HANDICAP-VARIANTE

Möchte man es einem Spieler einfacher oder schwerer machen – weil man damit unterschiedliches Können ausgleichen will – fügt man seinen Startressourcen 1 kleinen Würfel seiner Wahl entweder hinzu oder nimmt ihn weg.