



Boardgamefan.de braucht deine Unterstützung!

Seit 2019 versorge ich Brettspieler mit kostenlosen, hochwertigen Regelzusammenfassungen – bisher über 100 Stück! Diese Arbeit kostet mich viel Zeit und Geld, und schon ein paar Euro im Monat helfen mir, viel mehr zu erreichen.

Bitte werde selbst ein Boardgamefan und unterstütze dieses schöne Projekt!

patreon.boardgamefan.de
paypal.boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung!

ANDROMEDA'S EDGE (2-5 SPIELER)

SPIELAUFBAU

Siehe **Seiten 4-7** der Anleitung, sowie **Seite 26** der Anleitung und **Seiten 4-5 der Erweiterung „Eskalation“** für Varianten.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **Aktiver Spieler:** Der Spieler, der gerade am Zug ist.
- **Außenposten:** (v.l.) zu rekrutierende Anführer, ggfs. Ereignissymbol, Effekt des Sektors.
- **Gegner:** Sowohl Mitspielende, als auch Bedrohungen.
- **Großkomplex:** Nur 1 GK pro **Planet**.
- **Mond:** Immer wenn Du einen Mond erhältst, legst Du ihn auf den Mondbereich deiner **Station** (max. 4).
- **Planet:** (v.l.) Ressourcenkosten für einen **Großkomplex**, Großkomplex-Typ, Anführerkosten für **Großkomplex**, Monde bzw. Ressourcensymbol.
- **Reichweite:** Gemessen von einem deiner Schiffe auf dem Spielplan. Die **Reichweite** kann für jeden Schiffstyp unterschiedlich sein (siehe **Station**).
- **Ressourcen (Max):** **Energie** (10), **Titan** (5), **Eis** (5), **Nanokarbon** (5), **Credits** (5), **Taktiken** (5).
- **Station:** Dein Spieler-Tableau/Spieler-Bereich.
- **Unbesetzt:** Weder Schiffe noch Bedrohungen.
- **Zielcomputer:** Gibt an, welche Augenzahl ein Würfel im Kampf mindestens haben muss (max. 5).

SPIELABLAUF

Das Spiel endet, sobald ein Spieler die zuvor festgelegte Anzahl an Siegpunkten erreicht oder überschreitet. Anschließend ist **jeder Spieler** noch 1x am Zug.

Siehe Spielende & Wertung

In deinem Zug führst Du entweder einen **Schiffstart-Zug** oder einen **Rückruf-Zug** aus. Zusätzlich zu **freien Aktionen**.

[01] SCHIFFSTART-ZUG

Bei einem **Schiffstart-Zug** startest Du eines deiner Schiffe von deiner **Station** und aktivierst damit einen Sektor.

Hast Du zu Beginn deines Zuges **keine Raumschiffe** in deinem Hangar, **musst** Du einen Rückruf-Zug ausführen!

[01.1] SCHIFF STARTEN

- Hast Du **kein Schiff** auf dem Spielplan: **Erststart**
- Hast Du **mind. 1 Schiff** auf dem Spielplan: **Späterer Start**

ERSTSTART

Starte 1 Schiff von deiner **Station** in einen **unbesetzten** Sektor deiner Wahl.

Außenposten: Nur möglich, wenn Du den Effekt auch nutzt.
Nebel: Nur möglich mit der Schiffs-Fähigkeit „**Erkunden**“.
Fähigkeit „Konfrontation“: Darf auch in einen besetzten Sektor starten.

SPÄTERER START

- Wähle 1 Sektor, der in **Reichweite** ist.
- In dem Sektor darf **kein** eigenes Schiff liegen.
- In dem Sektor dürfen **gegnerische** Schiffe liegen. Das kann dann zu einer Schlacht führen.

Außenposten: Nur möglich, wenn Du den Effekt auch nutzt.
Nebel: Nur möglich mit der Schiffs-Fähigkeit „**Erkunden**“.

[01.2] SEKTOR AKTIVIEREN

PLANET

- Nimm den **obersten Mond** (bzw. die **Ressource** des Mondfeldes, wenn sichtbar) und lege ihn auf deine **Station**.

NEBEL (NUR MIT „ERKUNDUNG“-FÄHIGKEIT)

- Nimm dir den **Nebel-Mond** und lege ihn auf deine **Station**.
- Siehe dir dann die 2 obersten Ereigniskarten an und lege 1 Karte auf den Ereignisstapel zurück, die andere darunter.

AUSSENPOSTEN

- **Monolith der Alten:** Zahle **2 Ressourcen** für **3 Taktiken**.
- **Handelszentrum:** Zahle **2 Ressourcen** für **2 Credits**.
- **Maximus-Feld:** Kaufe 1/2 **Industrie-** und/oder **Wissenschaftsmodul**. Fülle die Auslage(n) wieder auf. Rücke pro gekauftem Modul auf der entsprechenden Leiste vor.

Kaufst Du nur 1 Modul, musst Du ein 2. dennoch ablegen.

Rücke den **Ereignis-Anzeiger** weiter!

- **Odessa-Feld:** Kaufe 1/2 **Wirtschafts-** und/oder **Kulturmodul**. Fülle die Auslage(n) wieder auf. Rücke anschließend pro gekauftem Modul auf der entsprechenden Leiste vor.

Kaufst Du nur 1 Modul, musst Du ein 2. dennoch ablegen.

Rücke den **Ereignis-Anzeiger** weiter!

- **Zentrale Schiffswerft:** Baue 1 Raumschiff **oder** führe 1x Reparieren aus.

Kosten stehen auf deiner **Station**. Gebaute Raumschiffe platzierst Du in deinem Hangar.

- **Planungszentrum:** Errichte 1 **Großkomplex** (beachte die Kosten) auf einem **unbebauten Planeten** mit einem deiner **Kolonieschiffe**.

[01.3] ÜBERFALL

Überprüfe auf folgende Fälle:

- 01. A/B/C/D-Bedrohung im aktiven Sektor:** Es findet kein Überfall statt, keine Bedrohung bewegt sich auf den aktiven Sektor.
- 02. S-Bedrohung im aktiven Sektor:** Bewege alle S-Bedrohungen in **Reichweite** auf den aktiven Sektor.

Mehrere S-Bedrohungen dürfen auf demselben Sektor vorkommen.

03. Keine Bedrohung auf dem aktiven Sektor:

Finden sich 1+ Bedrohungen in **Reichweite**, wählst Du 1 davon aus und bewegst sie auf den aktiven Sektor. Wählst Du eine S-Bedrohung, musst Du auch alle anderen S-Bedrohungen in **Reichweite** auf den aktiven Sektor bewegen.

Alle Bedrohungen haben die Fähigkeit „Erkunden“!

[01.4] SCHLACHT

Finden sich nun Schiffe von 2+ Fraktionen (Spieler/Bedrohung) im aktiven Sektor? Handelt eine Schlacht ab:

- 01. Eskalation:** Beginnend mit dem aktiven Spieler darf jeder einmalig beliebig viele eigene Raumschiffe in **Reichweite** in den aktiven Sektor bewegen.

Auch Spieler, die bisher nicht an der Schlacht teilnehmen.

- 02. Diplomatie:** Beginnend mit dem aktiven Spieler darf jeder an der Schlacht teilnehmende Spieler **1 Diplomatie-Taktik** spielen.
- 03. Schlacht vorbereiten:** Ermittelt eure Würfel und **Zielcomputerwerte**.

- **Kampfkraft ermitteln:** Jedes Raumschiff steuert Würfel bei.
- **Großkomplexe:** +1 Würfel pro eigenem **Großkomplex** im aktiven Sektor oder benachbart (max 6).
- **Energie:** Zahle je 1 Energie für +1 Würfel (max. 6).
- **Zielcomputerwert:** Anzahl deiner Raumschiffe im aktiven Sektor + eventuelle Boni (max. 5).

- 04. Würfel:** Alle Teilnehmer würfeln gleichzeitig, auch die Bedrohung. Anschließend wirft jeder Teilnehmer alle Würfel neu, die unter seinem **Zielcomputerwert** liegen, bis alle eigenen Würfel auf oder über dem **Zielcomputerwert** liegen.
- 05. Ergebnis:** Legt alle eure Würfel in eine absteigende Reihe und vergleicht euren ersten Würfel. Der höchste Würfel gewinnt die Schlacht. Alle anderen verlieren.

Bei Gleichstand: Den 2., 3., ... Würfel vergleichen.

- **Gewinner:** Rücke 1 Feld auf der **Überlegenheits-Leiste** vor. Erhalte ggfs. die Belohnung besiegtter Bedrohungen. (nur 1x).
- **Verlierer:** Du darfst den Effekt deines **taktischen Manövers** ausführen: Entweder eine **Taktik ziehen** oder einen **Mondeffekt ausführen** (falls dort vorhanden).

06. Schaden:

- **Besiegte Spieler:** Alle deine Raumschiffe in der Schlacht werden beschädigt und dadurch verschrottet (außer sie haben aktive Schilde).
- **Besiegte Bedrohungen:** Es wird genau 1 Bedrohung im aktiven Sektor beschädigt und zurück auf die Bedrohungskarte gelegt. Sie gilt als zerstört.

Bedrohungen werden nie verschrottet.

SCHILDE

Würde ein Schiff beschädigt werden, das über Schilde verfügt, wird 1 Schadens-Marker auf das Schildsymbol gelegt. Sobald ein Schiff keine abzudeckenden Schildsymbole mehr hat, wird es bei der nächsten Beschädigung verschrottet.

REPARIEREN-EFFEKT AUSLÖSEN (WÄHLE 1)

- Repariere **1 verschrotetes Raumschiff** und bewege es in die Reparaturbuch. Von dort darf es (anders als verschrottete Schiffe) in deinem nächsten **Rückruf-Zug** zum aktivieren von Modulen eingesetzt werden.
- Entferne **1 Schaden** von einem deiner **Schildsymbol**.
- Entferne **1 Schaden** von einem deiner **Module**.
- **Hast Du nichts zu reparieren?** Erhalte stattdessen **1 SP**.

Das Handkartenlimit wird erst am Ende des Zugs überprüft.

[02] RÜCKRUF-ZUG

Bei einem Rückruf-Zug holst Du **alle** deine Raumschiffe **nacheinander vom Spielplan und vom Schrottplatz** zurück.

Rufst Du Raumschiffe vom **Spielplan** oder der **Reparaturbuch** zurück, darfst Du mit ihnen Module aktivieren.

[02.1] MODULE AKTIVIEREN

Platziere entweder ein Raumschiff vom Spielplan/von der Reparaturbuch –**oder–** **1 Energie** von deiner **Station** auf das zu aktivierende Modul. Beachte dabei folgende Regeln

- Das Modul darf weder Raumschiffe noch **Energie** enthalten.
- Du darfst ein Modul nur dann mit **Energie** aktivieren, wenn Du zuvor ein anderes **Modul derselben Reihe** mit einem Raumschiff aktiviert hast.
- Das Modul darf nicht beschädigt sein.
- Raumschiffe vom Schrottplatz (nicht der Reparaturbuch) darfst Du nicht einsetzen.
- Wird ein Raumschiff in der aktuellen Runde in die Reparaturbuch verschoben, darfst Du es noch einsetzen.
- Das Modul muss einen Andockbereich (unterer Kartenrand) haben, damit es aktiviert werden kann.
- **Wissenschaftsmodul:** Hier muss nur das erste Modul (Hauptreaktor) **mit einem Raumschiff** aktiviert werden, um alle anhängenden Module ebenfalls zu aktivieren.

[02.2] HANGAR-RÜCKRUF

- Nimm **alle** Raumschiffe (von Modulen, dem Schrottplatz oder dem Spielplan) zurück in deinen Hangar.
- Entferne **Schadensmarker** von Schilden.

[02.3] GENUTZTE ENERGIE ENTFERNEN

- Lege Energie auf Modulen in den Vorab zurück.
- Wirf ausliegende Bleibend-Taktiken ab.

Das Handkartenlimit wird erst am Ende des Zugs überprüft.

[03] FREIE AKTIONEN

Sowohl in einem **Schiffstart-Zug** als auch in einem **Rückruf-Zug** stehen dir folgende Freie Aktionen zur Verfügung:

IN JEDEM ZUG

01. Mond einsetzen:

Du darfst Monde vom Mondbereich deiner **Station** auf Module oder zu deinem Taktischen Manöver einsetzen.

Werden dort **Monde** abgeworfen, erhältst Du ihren Effekt **nicht**.

02. Taktikkarte spielen:

Auf jeder Taktikkarte ist angegeben, wann sie gespielt werden darf. Anschließend wird die Karte abgeworfen.

→ **Bleibend-Taktiken** bleiben bis zum Ende deines nächsten Rückruf-Zugs aktiv.

NUR IN DEINEM ZUG

03. Großkomplexkarte nutzen:

Nutze den Effekt und drehe sie anschließend um.

04. Plättchen abwerfen:

Wirf **Entdeckungs-** oder **Überlegenheitsplättchen** ab, um ihren Effekt zu nutzen.

05. Anführer rekrutieren:

Rekrutiere beliebig viele Anführer aus Sektoren, in denen Du Raumschiffe hast.

06. Mond abwerfen (von deiner Station):

Erhalte den Mond-Effekt. Abgeworfene Monde bilden einen separaten Haufen.

07. Bonusressource nehmen:

Sammle ggfs. vorhandene Bonusressourcen in Sektoren ein, in denen Du Raumschiffe hast.

08. Fraktionsfähigkeit nutzen:

Siehe Fraktions-Tableau.

GRUNDSÄTZLICHE MECHANISMEN

FÄHIGKEITEN DER RAUMSCHIFFE

→ Zielcomputer:

Erhöht deinen **Zielcomputerwert** um X (max. 5).

→ Erkundung:

Dieses Raumschiff darf sich auf Nebel-Sektoren bewegen.

→ Konfrontation:

Darf auch bei Erststart auf einen besetzten Sektor starten.

→ Hypersprung:

∞ **Reichweite** (evtl. mit Kosten verbunden).

→ Ausbau:

Ermöglicht das Errichten von **Großkomplexen**.

→ Spezialfähigkeit:

Siehe Begleitheft für weitere Details.

UPGRADES VON RAUMSCHIFFEN

Immer wenn Du ein Upgrade ausspielt, baust Du **sofort und kostenfrei** ein dazugehöriges Raumschiff, falls vorhanden. Pro Raumschiff darfst Du nur 1 Upgrade ausspielen.

MODULE

Die Überreste der einstigen Hochkultur, welche Du in deine **Station** einbaust und während deines Rückruf-Zugs aktivierst. Einige Module besitzen oben mittig Modul-Kategorien

→ **Anpassungsfähig (lila):** Gilt als Modul beliebiger Farbe.

→ **Artefakt:** Geben bei Spielende **SP**.

→ **Explosiv (Würfel):** Bei Verwendung würfeln; 1-3: normaler Effekt, 4-6: doppelter Effekt, dafür beschädigt.

Du darfst Module jederzeit neu ordnen.

MODULE ERHALTEN

Führe für jedes neue Modul die folgenden Schritte einzeln aus:

01. **Ist beim Effekt eine Klammer über dem Symbol zu sehen?** Zahle die in der Auslage angegebenen Kosten. Andernfalls ist das Modul kostenlos.

02. Baue das Modul in deine **Station** ein und platziere ggfs. Schadensmarker darauf.

03. Rücke für jedes erhaltene Modul 1 Feld auf der jeweiligen Fortschrittsleiste vor.

04. **Erhältst Du Module über die Außenposten „Maximus-Feld“ oder „Odessa-Feld“**, darfst Du bis zu 2 Module nehmen. Nimmst Du nur 1 Modul, musst Du dennoch ein 2. Modul aus der Auslage ablegen und ersetzen.

05. Schließe Lücken in der Auslage von oben nach unten und fülle die Auslage wieder auf.

MONDE IN MODULE EINSETZEN

→ Effekte von Monden auf Modulen werden zusammen mit ihnen während eines **Rückruf-Zugs** ausgeführt.

SP auf Mondfeldern erhältst Du für das Einsetzen von Monden, **nicht** für das Ausführen des Moduls ohne Mond!

→ Module mit **Mondfeld als Kosten** (links vom Pfeil) können nur aktiviert werden, wenn sich dort ein Mond befindet.

Ein Mond mit Reparieren-Effekt darf natürlich nicht als Kosten eingesetzt werden!

→ Manche Mond-Einsatzfelder ergeben sich aus 2 halben Mond-Einsatzfeldern. **Die Bonusse dieser Monde erhältst Du erst dann, wenn beide Module aktiviert wurden.**

Sortierst Du die Module neu an und trennst dadurch die beiden Mondfelder? Du musst den Mond abwerfen, ohne seine **Ressourcen** zu erhalten!

GROSSKOMPLEXE

→ Es gibt 5 Arten von **Großkomplexen**, jeder gehört zu einer Fortschrittsleiste.

→ Nur 1 **Großkomplex** pro **Planet**.

→ Die Art des **Großkomplexes** hängt vom **Planeten** ab.

Großkomplexe zählen **nicht** als Raumschiffe. Spieler können **Planeten** mit fremden **Großkomplexen** wie gewohnt aktivieren und auch Schiffe dorthin starten/bewegen.

VORAUSSETZUNGEN MÜSSEN ERFÜLLT SEIN

→ 1 Kolonieschiff auf einem **Planeten** ohne **Großkomplex**.

→ Du hast genügend Anführer und **Ressourcen** auf deiner **Station** (siehe **Planeten-Plättchen**).

GROSSKOMPLEX ERRICHTEN

01. Zahle die Kosten (**Ressourcen** & Anführer) von deiner **Station** (siehe **Planeten-Plättchen**).

02. Stelle einen passenden **Großkomplex** auf dein Kolonieschiff auf dem **Planeten** (siehe **Planeten-Plättchen**).

Das Kolonieschiff wird damit Teil des **Großkomplexes**. Es kann nicht mehr zurückgerufen oder bewegt werden.

Du darfst mit deinem letzten Kolonieschiff keinen Komplex bauen!

03. Erhalte die entsprechende **Großkomplex-Karte**.

04. Rücke auf der zugehörigen Fortschritts-Leiste sofort vor.

05. Werte den **Großkomplex**.

GROSSKOMPLEXE WERTEN

Erhalte je **1 SP pro Anführer aller Spieler** auf und angrenzend zum Sektor des **Großkomplexes** – jedoch **max. 10 SP** – egal ob nicht rekrutiert oder einem **Großkomplex** zugewiesen.

EFFEKTE VON GROSSKOMPLEXEN

→ **+1 Kampfkraft** auf und angrenzend zum **Großkomplex**.

→ **Sternenwarte (Wissenschafts-Leiste):** Siehe dir die Entdeckungs-Plättchen oberhalb der **grünen Leiste** und erhalte eines davon. Drehe die Karte anschließend um.

→ **Fabrik (Industrie-Leiste):** Führe **2x Reparieren** aus. Drehe die Karte anschließend um.

→ **Raumhafen (Wirtschafts-Leiste):** Tausche 2 beliebige **Ressourcen** in 3 beliebige **Ressourcen**. Drehe die Karte anschließend um.

→ **Metropole (Kultur):** Erhalte **1 Modul** deiner Wahl kostenlos. Drehe die Karte anschließend um.

→ **Obelisk (Überlegenheit):** Erhalte **4 Energie**. Drehe die Karte anschließend um.

FORTSCHRITTSLEISTEN

Rücke auf Fortschritts-Leisten vor, indem Du **Großkomplexe** errichst, Module erhältst, Plättchen abwirfst. Überlegenheit erhältst Du durch gewonnene Kämpfe oder entsprechende Taktik-Karten.

Großkomplex-Level: Jeder deiner **Großkomplexe** gibt bei Spielende so viele **SP**, wie dein höchster erreichter Level.

→ **Wissenschafts-Leiste:** Erreichst Du ein Feld mit **Entdeckungsplättchen**? Wähle eines davon und lege es verdeckt neben deine **Station**.

→ **Industrie-Leiste:** Führe bei **Upgrade-Feldern** sofort ein Upgrade durch.

Wenn Du ein Upgrade durchführst, erhältst Du falls möglich sofort ein zugehöriges Schiff **kostenlos** in deinen Hangar.

→ **Überlegenheits-Leiste:** Der erste Spieler, der ein Feld mit **Überlegenheits-Plättchen** erreicht, legt es neben seine **Station**. Es ist als **freie Aktion** einsetzbar. Spätere Spieler erhalten statt des Plättchens **2 SP**.

→ **Wirtschafts-Leiste:** Erhalte durch erreichte **Tresor-Bonusfelder** bei Spielende **1/2 SP pro ungenutzter Ressource**.

→ **Kultur-Leiste:** Erhöhe durch erreichte Bonusfelder dein **Handkartenlimit** für Taktikkarten. **Ziehe zusätzlich sofort auf dein neues Handkartenlimit auf.**

EREIGNIS-LEISTE

Mit jedem erreichten Ereignis-Symbol rückt der Ereignis-Marker um 1 Feld vor. Erreicht er das Ende seiner Leiste, wird **sofort** ein neuer **Planet** aufgedeckt und **am Ende des aktuellen Zuges** findet das Ereignis statt.

PLANETEN AUFDÉCKEN

01. Deckt sofort einen neuen **Planeten** vom Stapel auf und legt ihn auf (von links oben nach rechts unten).

02. Platziert einen offenen Stapel aus **3 Monden** darauf, entsprechend der Farbe des **Planeten**.

03. Lege den **Ereignis-Anzeiger** auf deine **Station**, um das Ereignis bei Ende des Zuges nicht zu vergessen.

EIN EREIGNIS FINDET STATT

01. Ziehe die oberste Karte des Ereignis-Stapels.

02. **Leisten-Wertung:** Jeder Spieler erhält **SP in Höhe seiner erreichten Stufe** der gezeigten Fortschritts-Leiste, **minus 1** für jedes beschädigte Modul (aber nie weniger als 0).

03. **Neue Bedrohung:** Falls verdeckt, dreht die Karte der angegebenen Bedrohung auf die Vorderseite.

04. **Ereignis-Effekt:** Führt den Text aus.

05. **Ereignis-Leiste zurücksetzen:** Setzt den Ereignis-Anzeiger zurück und legt die gespielte Ereignis-Karte offen ab.

SPIELLENDE & WERTUNG

Das Spiel endet, sobald ein Spieler die zuvor festgelegte Anzahl an Siegpunkten erreicht oder überschreitet. Anschließend ist **jeder Spieler** noch 1x am Zug.

In den letzten Spielzügen werden **keine Ereignisse** ausgelöst!

01. Erhalte die erreichten **SP** der 5 **Fortschritts-Leisten**.

02. Jeder Spieler erhält für jeden seiner **Großkomplexe** **SP** (siehe **erreichter Großkomplex-Level**).

03. **-2SP** für jedes beschädigte Modul.

04. **Tresorbonus** der **Wirtschafts-Leiste**: Erhalte entsprechende **SP** für nicht ausgegebene **Ressourcen**.

05. Erhalte **SP** aller unbeschädigten **Kultur-Endwertungs-Module** eurer **Stationen**.

06. **1SP** pro Anführer auf euren **Stationen**.

07. **Wertet Artefakte** eurer Station: **1/2/3/4/5+ Artefakte = 2/5/9/14/20 SP**.

08. Wertet **Schicksalskarten**.

09. Siehe eventuelle **Fraktionsfähigkeiten**.

Bei Gleichstand: Anzahl der Module > nicht verbrauchte **Ressourcen** > Sieg wird geteilt.