

*tiny*

# epic

*GALAXIES*

## Rulebook

Inoffizielle deutsche Übersetzung  
für die englische Spielversion



Für Anleitungsvideo  
QR-Code scannen!



## PROLOG

Irgendwo in den Tiefen des Weltalls, befindet sich deine überbevölkerte Galaxie und hofft darauf, sich auf die intergalaktischen Planeten ausbreiten zu können. Vergrößere deine Flotte, steigere deinen Einfluss und kolonisiere Planeten im Namen der intergalaktischen Eroberung. Du bist jedoch nicht das einzige Imperium, das sich ausbreiten möchte. Opportunistische Rivalen anderer Galaxien breiten sich rasant aus und selbst das Universum ist für die Erfüllung deiner Bestrebungen nicht groß genug. Wenn du deine Flotte strategisch führst, die richtigen Planeten auswählst und deine Gegenspieler ausstichst, kannst du den Kosmos kontrollieren und deinen Gegnern die wertlosen Weltraumfelsen überlassen.

## ZIEL DES SPIELS

Galaktische Imperien kämpfen um die Kolonialisierung neuentdeckter Planeten. Verdienne Siegpunkte (🎯), indem du Planeten kolonialisierst und die Stufe deines Imperiums steigert. Wer am Ende die meisten Siegpunkte hat, gewinnt!

## INHALT



5 Galaxie-Tableaus



1 Steuerungs-Tableau



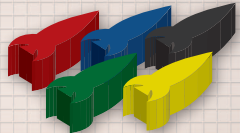
40 Planetenkarten



12 Missions-Karten



7 Aktionswürfel



20 Schiffe



5 Imperiummarker



5 Energiemarker



5 Kulturmarker







2 Schiffe auf dem  
Galaxie-Tableau

2 Energie und  
1 Kultur auf der  
Ressourcen-  
anzeige

2 Schiffe auf  
der Schiffs-  
anzeige

Geheim-  
mission-  
karte

Imperium-  
marker auf  
dem Stern der  
Stufenanzeige



## SPIELVORBEREITUNG

1. Jeder Spieler erhält eine **Galaxie-Tableau** in der Farbe seiner Wahl. Die Rückseite der Tableaus wird nur für das Solo Spiel ab Seite 10 benutzt.
2. Jeder Spieler erhält **4 Schiffe**, **1 Kulturmarker**, **1 Energiemarker** und **1 Imperiummarker** in seiner Farbe.
3. Jeder Spieler beginnt mit **2 aufrechten Schiffen** im Zentrum seines Galaxie-Tableaus. Dies sind die Startschiffe des Spielers. Die anderen beiden Schiffe werden auf die eingerahmten Zahlen der Schiffsanzeige gestellt.
4. Die Spieler behalten ihre Kultur- und Energiemengen mit den jeweiligen Markern auf der Ressourcenanzeige ihres Galaxie-Tableaus im Auge. Zu Beginn hat jeder Spieler **1 Kultur-** und **2 Energiepunkte**.
5. Die Stufe des Imperiums behält jeder Spieler mit Hilfe des **Imperiummarkers** am Rand seines Galaxie-Tableaus im Blick. Die Imperiumsstufe bestimmt die Anzahl Würfel und Schiffe, die zu Beginn des Zugs zur Verfügung stehen, gibt aber auch zusätzlich Siegpunkte. Zu Beginn des Spiels liegt der Imperiummarker auf dem ersten Feld der Stufenanzeige, das durch einen **Stern** markiert ist.
6. Mische die **Planetenkarten**. Ziehe 2 Karten mehr als Spieler mitspielen und lege sie dann offen in einer Reihe in die Mitte. Bei 5 Spielern werden nur 6 Karten gezogen. Das sind die neuentdeckten Planeten die bereit zur Kolonialisierung sind. *Beispiel: Bei 3 Spielern werden 5 Planeten in die Mitte gelegt.*
7. Lege das **Steuerungs-Tableau** und die **7 Aktionswürfel** in die Mitte des Tisches.
8. Mische die **Geheimmission-Karten** und teile jedem Spieler **2** aus. Jeder Spieler sieht sich beide an und schiebt anschließend die Karte, die er behalten möchte, unter sein Galaxie-Tableau. Die andere Karte kommt verdeckt zurück in die Schachtel. Diese Karte wird bis zum Ende des Spiels vor den Mitspielern geheim gehalten.



## SO WIRD GESPIELT

Der jüngste Spieler beginnt. Die Spieler werfen und aktivieren entsprechend ihrer Imperiumsstufe nacheinander die Würfel. Sobald ein Spieler **21 Siegpunkte** hat, wird noch bis zum Startspieler (der keinen weiteren Zug machen darf) gespielt.

Sieh auf die Imperiumsanzeige deines Galaxie-Tableaus. Nimm entsprechend deiner Imperiumsstufe die aufgeführte Anzahl Würfel und wirf sie. *Beispiel: Im ersten Zug hat jeder Spieler 4 Würfel und 2 Schiffe.* Die Würfel die geworfen werden, bestimmen die Aktionen die diese Runde ausgeführt werden können. Die Würfel können in beliebiger Reihenfolge aktiviert werden. **Es müssen nicht alle Würfel in einem Zug aktiviert werden.**



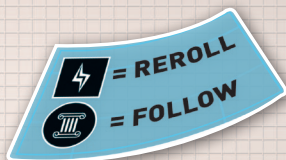
## WÜRFEL AKTIVIEREN

Um die angezeigte Aktion eines Würfels zu verwenden, wird er in die "Activation Bay" auf dem Steuerungs-Tableau gelegt. Ein Würfel kann nur ein Mal pro Zug verwendet werden; sobald er benutzt wurde, verbleibt er in der "Activation Bay".



## ERNEUT WÜRFELN

Würfel die noch nicht geworfen wurden, können während des Spielzugs zu einem beliebigen Zeitpunkt erneut geworfen werden. **Das erste Mal ist in jeder Runde kostenlos**; danach kostet ein erneutes Würfeln **1 Energie** (⚡).



## EINEM ANDEREN SPIELER FOLGEN

Nachdem der aktive Spieler einen Würfel eingesetzt hat, **können die anderen Spieler einen kurzen Moment überlegen, ob sie der Aktion folgen wollen.** Um einer Aktion zu folgen, muss ein Spieler **1 Kultur** (🏛️) bezahlen. Dieser Spieler darf dann sofort der Aktion dieses Würfels folgen. Die Spieler dürfen jedem Würfel nur 1 Mal folgen. Kann nicht geklärt werden, wer zuerst folgen wollte, wird im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Spieler links des aktiven Spielers, der Aktion gefolgt.







## Würfelaktionen:



## EIN SCHIFF BEWEGEN

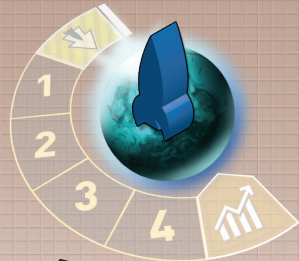
Bewege eines deiner Schiffe zu einem anderen Planeten. Wenn das Schiff einen Planeten erreicht, kann es **eines** der folgenden zwei Dinge tun:

### 1. Auf der Planetenoberfläche landen

Wenn du ein Schiff **aufrecht** auf einer Planetenoberfläche landest, darfst du sofort die Aktion auf der Karte ausführen.

### 2. Den Planet umkreisen

Wenn du dich dafür entscheidest den Planeten zu umkreisen, platzierst du dein Schiff **liegend** auf die Startposition der **Kolonialisierungsanzeige** der Karte. Das Symbol am Ende der Anzeige bestimmt die Aktion (**Diplomatie oder Wirtschaft**), die du benötigst, um das Schiff weiter zu bewegen. Der erste Spieler der das Ende der Anzeige erreicht, kolonisiert den Planeten.



### Allgemeine Fortbewegungsregeln:

- Wenn das Schiff bewegt wird, muss es den Planeten wechseln. Man darf nicht von der Oberfläche auf die Kolonialisierungsanzeige des Planeten wechseln und umgekehrt.
- Man darf ein Schiff auf der Kolonialisierungsanzeige und auf der Oberfläche des selben Planeten haben.
- Man darf nur ein Schiff auf jeder Kolonialisierungsanzeige haben.
- Man darf nur ein Schiff auf jeder Planetenoberfläche haben.
- Schiffe anderer Spieler dürfen sich auf den selben Koloniefelder und Planetenoberflächen befinden. Wenn ein Schiff **verdrängt** wird, kommt es zurück auf das Galaxie-Tableau seiner Farbe.
- Man darf sein Schiff von einem Planeten zurück auf sein Galaxie-Tableau stellen. In seiner eigenen Galaxie dürfen sich mehrere Schiffe befinden.
- You Man darf nicht auf einem kolonisierten Planeten oder Galaxie-Tableau eines Mitspielers landen.



## RESSOURCEN ERHALTEN



Energie



Kultur

Planeten können zwei unterschiedliche Ressourcen produzieren: **Energie** und **Kultur**. Wenn ein Würfel zum erhalten einer Ressource aktiviert wird, erhältst du für jedes Schiff auf oder um Planeten mit dem passenden Symbol 1 Einheit. Erhalte 1 Energie für jedes Schiff auf deinem Galaxie-Tableau. *Beispiel rechts: Der Spieler würde 2 Kultur von diesem Planeten erhalten, wenn der Würfel ein Kultur Symbol zeigen würde (1 für auf dem Planeten + 1 im Orbit)*



Bewege den Kultur- oder Energiemarker entlang der Ressourcenanzeige, um zu zeigen wie viel du erhalten hast. Du darfst nur **maximal 7 Einheiten** jeder Ressource besitzen. Entferne den Marker von deinem Galaxie-Tableau, wenn du alle Einheiten einer Ressource ausgegeben hast, bis du wieder mehr davon bekommst.



# KOLONIALISIERUNGS FORTSCHRITT



Diplomatie



Wirtschaft

Während ein Schiff einen Planeten umkreist, wird er Schritt für Schritt durch die Kolonialisierungsanzeige kolonialisiert. Je nach Planet wird entweder **Diplomatie** oder **Wirtschaft** dafür benötigt. Das Symbol am Ende der Kolonialisierungsanzeige zeigt, welche Aktion dafür erforderlich ist. Aktiviere den entsprechen Würfel , um das Schiff auf der Kolonialisierungsanzeige fortzubewegen.



## Planeten kolonialisieren:

Wenn du das Ende der Anzeige, das durch ein Diplomatie- oder Wirtschaftssymbol dargestellt wird, erreichst, hast du den Planet kolonialisiert! Alle Schiffe auf der Karte werden auf die Galaxie-Tableaus ihrer Besitzer zurückgegeben.

Nimm die Planetenkarte und schiebe sie unter den Aktionsbereich deines Galaxie-Tableaus, dass Kartentext und Punktwert des Planeten weiterhin sichtbar sind. Sag allen Mitspielern deinen neuen Siegpunktestand. **Anschließend wird eine neue Planetenkarte gezogen und an die vorherige Stelle des kolonialisierten Planeten gelegt.**



## EINE KOLONIE VERWENDEN

Aktiviere diesen Würfel, um entweder die Aktion eines Galaxie-Tableaus oder die Aktion eines kolonialisierten Planeten einzusetzen. Im Beispiel rechts kann eine der drei gezeigten Aktionen verwendet werden.

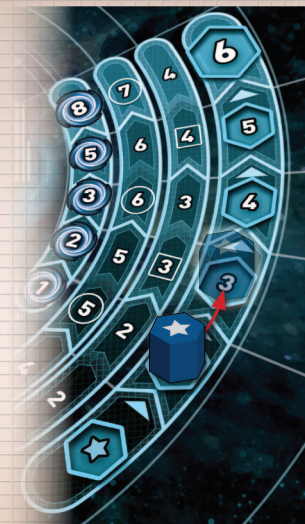
*Ausführlichere Erklärungen zu bestimmten Planetenaktionen befinden sich am Boden der Spielschachtel.*



## Aktionen des Galaxie-Tableaus: Stufe des Imperiums steigern; bezahle [Energy/Culture] / [Energy/Culture] in Höhe der nächsten Stufe

Bezahle die Anzahl Ressourcen in Höhe der nächsten Stufe deiner Imperiums-anzeige. Bezahlt wird entweder vollständig in Energie oder vollständig in Kultur; **sie dürfen nicht kombiniert werden.** Beispiel: Um dein Imperium von Stufe 2 auf Stufe 3 zu heben, musst du entweder 3 Energie oder 3 Kultur ausgeben, keine Kombination aus Beiden.

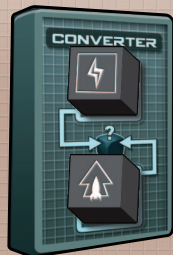
Der Aufstieg deines Imperiums gibt zusätzliche Siegpunkte, die Zahl befindet sich ganz links. Es steigert auch die Anzahl Würfel und Schiffe die dir zur Verfügung stehen. Wenn du ein Schiff erhältst, wird es in die Mitte deines Galaxie-Tableaus gestellt und kann sofort verwendet werden. Neue Würfel können erst im nächsten Spielzug verwendet werden. Sag deinen Mitspielern deinen neuen Siegpunktstand.





## WÜRFEL VERÄNDERN

Der "Converter", der sich auf dem Steuerungs-Tableau befindet, wird dazu benutzt, um einen Würfel auf eine bestimmte Seite zu legen. Lege dazu 2 inaktive Würfel in den "Converter" und lege dann einen dritten aktiven Würfel auf die gewünschte Seite. Diese Aktion kann nur einmal pro Zug ausgeführt werden. Die beiden Würfel im "Converter" können in diesem Zug nicht mehr verwendet werden.



## DEN ZUG BEENDEN

Sobald ein Spieler alle Würfel aktiviert hat, die er verwenden wollte, ist sein Zug beendet. Die anderen Spieler haben kurz Zeit, um dem letzten aktivierten Würfel zu folgen. Entferne anschließend alle Würfel vom Steuerungs-Tableau und reiche es im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler.

## SPIELENDE

Sobald ein Spieler **21 oder mehr Siegpunkte** erreicht hat, wird das Spielende eingeleitet. Siegpunkte von Geheimmissionen werden erst bei der Auswertung des Spiels hinzugezählt. Es wird noch weiter gespielt, bis jeder Spieler die selbe Anzahl Runden gespielt hat.



## GEHEIMMISSION AUFDECKEN UND ENDWERTUNG

Nachdem der letzte Spieler seinen Zug beendet hat, decken alle ihre Missionskarte auf. Wenn ein Spieler seine Aufgabe erfüllt hat, erhält er die Bonuspunkte die auf seiner Karte aufgeführt sind. Addiere die erhaltenen Siegpunkte von kolonialisierten Planeten, Imperiumsstufe und Missionskarte. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt! Bei Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den meisten kolonialisierten Planeten. Haben beide Spieler gleichviel Planeten, gewinnt der Spieler mit der höchsten Imperiumsstufe. Konnte immer noch kein Gewinner ermittelt werden, gewinnt der Spieler mit den meisten Gesamtressourcen. Besteht immer noch Gleichstand, bleibt es bei einem Unentschieden.



# DIE SCHURKENGALAXIE - Soloregeln

Aus den dunklen Tiefen des Universums erscheint eine Schurkengalaxie aus dem Chaos. Seine unzivilisierten Bewohner haben nur eine Mission: Alles Leben im Kosmos zu unterwerfen. Ihr seid unsere letzte Hoffnung, Commander! Ihr allein müsst unser Imperium anführen und unsere Macht benutzen, um die nahende Schurkenarmada zu besiegen. Wenn Ihr versagt, wird es unter den Sternen für uns nicht mehr sicher sein.



Energie und Kultur neben dem Tableau auf Null



4 Schiffe auf dem Galaxy-Tableau

Imperiumsmarker auf dem Stern der Imperiumsanzeige

## SPIELVORBEREITUNG

Das Spiel wird wie bei einem normalen 2 Spieler Spiel aufgebaut, mit folgenden Ausnahmen:

- Wähle ein Schurkengalaxie-Tableau für deinen Gegner, anstatt eines regulären Galaxietableaus
- Die Schurkengalaxie beginnt mit **0 Energie** und **0 Kultur**, aber mit **4 Schiffen** in der Mitte des Galaxy-Tableaus.
- In diesem Spiel werden keine Missionskarten verwendet.

Du machst den ersten Zug. Du führst deine Züge ganz normal aus, aber die Schurkengalaxie spielt nach anderen Regeln...

## SCHURKENAKTIONEN

Ist die Schurkengalaxie an der Reihe, werden die Würfel nacheinander geworfen. Der Würfel wird dann in die "Activation Bay" des Steuer-Tableaus gelegt und die Aktion von der Schurkengalaxie ausgeführt. Das wird so lange wiederholt, bis alle verfügbaren Würfel der Schurkengalaxie geworfen wurden.

Indem du **1 Energie** und **1 Kultur** bezahlst kannst du die Schurkengalaxie dazu zwingen den **aktiven Wurf** zu wiederholen. Diese Aktion kann so oft benutzt werden, wie Ressourcen zur Verfügung stehen.



Du kannst mit 1 Kultur einem aktivierten Würfel der Schurkengalaxie folgen. Kann die Schurkengalaxie eine Würfelaktion nicht verwenden (wie eine "Schiff bewegen"-Aktion ohne eine Schiff), wird der Würfel beiseite gelegt und kann nicht gefolgt werden. Die Schurkengalaxie folgt deinen Aktionen nicht.



## EIN SCHIFF BEWEGEN

Wenn sich noch ein Schiff auf dem Schurkengalaxie-Tableau befindet, lege es auf die Kolonialisierungsanzeige des Planeten ganz links, auf dem sich noch kein Schurkenschiff befindet. Ein Schurkenschiff landet niemals auf einer Oberfläche.





## KOLOINALISIERUNGS FORTSCHRITT

Wenn eine Diplomatie- oder Wirtschaftsaktion ausgeführt wird, werden **ALLE Schurkenschiffe** bewegt, die sich auf einer Kolonialisierungsanzeige mit dem selben Symbol befinden. Planeten die von der Schurkengalaxie kolonialisiert werden, werden unter das Schurkengalaxie-Tableau gelegt.



## RESSOURCEN ERHALTEN

Die Schurkengalaxie erhält Ressourcen, als wäre es ein normaler Spieler, nur dass diese Galaxie immer Energie und Kultur gleichzeitig produziert. Hat eine Ressource am Ende des Zugs das Maximum erreicht, wird eine Spezialaktion durchgeführt:



- **Bei maximaler Energie** - Die Imperiumsstufe der Schurkengalaxie steigt, danach wird der Energiemarker zurück auf Null (neben das Tableau) gelegt.
- **Bei maximaler Kultur** - Entferne alle Würfel vom Steuer-Tableau. Die Schurkengalaxie erhält einen weiteren Zug, aber mit nur 3 Würfeln und ohne die Möglichkeit diese Spezialaktionen ein weiteres Mal einzusetzen. Nach dem Zusatzzug wird der Kulturmarker zurück auf Null (neben das Tableau) gelegt.



## EINE KOLONIE VERWENDEN (ANGRIFF)

Fällt ein  Würfel, greift die Schurkengalaxie dein Imperium an. Die Aktionen stehen auf dem Schurkengalaxie-Tableau (die Aktionen jeglicher kolonialisierter Planeten werden ignoriert) und sind von der Imperiumsstufe der Schurkengalaxie abhängig. Es wird nur die Aktion der aktuellen Stufe ausgeführt. Ist die Aktion mit "only once per turn" beschriftet, verfallen alle restlichen  Würfel, die in dieser Runde geworfen werden. Sie werden zur Seite gelegt und man kann ihnen nicht folgen.

## ENDE DES SOLOSPIELS

Die Schurkengalaxie gewinnt sofort, sobald sie **21 oder mehr Siegpunkte** erreicht oder der Imperiummarker den **Totenschädel mit den gekreuzten Knochen** erreicht hat. Du gewinnst sofort, sobald du 21 Siegpunkte oder mehr erreicht hast.



## MITWIRKENDE

**Designer:** Scott Almes

**Illustrator:** William Bricker

**Editor:** Brittany Coe & Andy Harrison

**Spielentwickler:** Michael Coe

**Grafikdesigner:** Benjamin Shulman

**Publisher:** Gamelyn Games



**Ehrenamtliche Produzenten:** Craig Wheatley, Dr. Matthias Knelangen, Stephen B. Eckman, Andrew Scarlatelli, Luke Fortier, SSJ4GOGETA12, Lee Brumbaugh, Matt Pemberton, Nicholas Gyore, Robert Corbett

**Besonderen Dank:** Scott würde sich gerne bei seiner Frau, Beth, für ihre ständige Unterstützung bedanken, seinen Traum, sein Name auf Karton zu verewigen. Und er möchte ein besonderes, von Herzen kommandes "DANKE" und die gesamte Tiny Epic Community richten, die seinen Traum wahr werden ließen.

Michael möchte seiner Frau, Brittany, für ihren kreativen Input und Support danken. Er möchte sich auch bei Scott Almes sein cleveres Design, Bill Bricker für seine faszinierenden Illustrationen, Ben Shulman für seine fesselnden Grafiken und Martha Holmes für ihre talentierte Voice-Over Arbeit danken.

Besonderen Dank gehen auch an Nathaniel Hobbes, Conrad Rustad, Nathan Hatfield, Rainer Ahlfors, Donald Dennis, Marty Connell, Marcos "TOPO" Hidalgo und Elio "Helios" Minutillo für ihre einflussreiche Mitarbeit an Tiny Epic Galaxies.

Zusätzlich danken wir jedem der 12'458 Tiny Epic Galaxies Kickstarterunterstützer, die dieses Spiel wirklichkeit werden ließen! Die Tiny Epic Community, ist bei weitem, der beste und kreativste Haufen bei Kickstarter!