

Spielaufbau (4 Spieler):

Technologie	4 Level 1 Karten und die Level 2 & 3 Ereigniskarten, mit den entsprechenden 2 Pflichtereignissen pro Level gemischt, verteilen. 4 x die Gildenabdeckung auflegen.
Erkundung	2 zufällige A-Startsysteme 2 zufällige B-Systeme.
Allgemein	2 Standarderrungenschaften jeweils 1 zufällige A- und B-Errungenschaft.
Spieler	2 Bevölkerung + 1 Level1 Schiff auf Sol auf den Expeditionsplan + 1 Erz für den 1. & 2. Spieler, 2 Erz für den 3. und 4. Spieler + Extra Spielaufbau entsprechend der Fraktion.

Zugübersicht :

 Aktion	Bewege die Aktionsfigur zu einem neuen (leeren ) Aktionsfeld und führe die Aktion aus. Du musst die Aktion erforscht haben und du musst die Aktion ausführen / bezahlen können.
--	---

Produktion (1 wählen)	 Bevölkerungswachstum entsprechend der Kapazität auf dem Fraktionstableau :   Erzproduktion entsprechend der Kapazität auf dem Fraktionstableau :   Ressourcenhandel: Handeln Sie beliebig oft und in beliebiger Kombination. (i) 3 Erz um eine Ressource in eine Bevölk. umwandeln (ii) 1 Erz um ein Raumschiff in eine Bevölk. umwandeln (iii) 1 Bevölk. in einen Vorrat umwandeln um 1 Erz zu erhalten  Anspruch auf eine Errungenschaft erheben. Muss geltend gemacht werden, wenn möglich. Jede Fraktion kann jede Errungenschaft nur einmal beanspruchen.
--------------------------	--

Spielende:

Sobald 4 Errungenschaften erreicht (oder 3 bei 2/3 Spielern) :

- Nach der aktuellen Runde wird noch eine Runde gespielt
- Siegpunkte entsprechend der Spielerhilfen berechnen 
- Bei Gleichstand: 1. Bevölkerungs- + Erzprod., 2. Bevölk., 3. Anzahl Erz.

Aktionen und Konzepte:

Wenn du eine Ressource  in eine Bevölkerung  umwandelst, nimm immer von der Spalte ganz links mit den verfügbaren Würfeln.

Wenn du eine Bevölkerung  in eine Ressource  umwandelst, lege Sie immer zur Spalte ganz rechts mit verfügbarem Platz zurück.

Wenn keine Ressource  vorhanden ist, kann Bevölkerung  verwendet werden.

Sofern nicht anders angegeben sind Effekte verpflichtend !!

→ Ausnahme : Sprungbewegungspunkte

Technologie mit einem Augensymbol  erforschen bedeutet, dass man nur eine bereits entdeckte Technologie erforschen kann. Wenn man eine neue Technologie entdeckt, muss sie vom gleichen Typ sein wie eine ihrer Voraussetzungen. Ziehe bis 2 gültige Optionen vorliegen und wähle 1.

Automatisieren: Bewege einen Marker in die Automatisierungsreihe, um die Bevölkerungs- oder Erzproduktion zu erhöhen.

 Raumschiffe werden auf Sol oder einem kontrollierten Werftsysteem  gebaut.

Sprünge können zwischen  Raumschiffen aufgeteilt werden. Überprüfe die Systemkontrolle nach allen Bewegungen. Der Spieler mit der höchsten Gesamtstärke kontrolliert das System (nicht Sol oder Deep Space) und platziert die passenden Marker als Außenposten. Der Marker kommt zurück, wenn die Kontrolle verloren. Wird das System geräumt, behalten Sie die Kontrolle, bis es ein anderer Spieler kontrolliert .

 Einen Bonus für die Systemkontrolle erhalten. Es ist möglich, einen Bonus während des Zugs eines anderen Spielers zu erhalten, wenn dieser Ihnen die Kontrolle überlässt.

 Kolonisieren: Nur bei endsprechenden Systemen erlaubt. Erfordert Kontrolle und genügend militärische Stärke. Benötigte Raumschiffe  ausgeben (keine Wechselschiffe !). Überschüssige und gegnerische Raumschiffe gehen in den Deep Space. Nimm die Systemkarte zusammen mit dem Außenposten-marker zu dir und legen ein neues System auf den freien Platz. Füge einen Marker hinzu, um eine Kolonie zu bilden. Erhalte den Kolonisationsbonus (falls vorhanden !).

3-Spieler Spiel:

- Modifiziere die Raumfahrtgrundlagen.
- Das Feld 2 der A-Errungenschaft ist blockiert.
- Das Spiel endet nach 3 Errungenschaften.

2-Spieler Spiel (zusätzlich zum 3-Spieler Spiel):

- Die Fraktion *Jünger des kosmischen Tabernakels* wird nicht verwendet.
- Verwendet die 2-Spielerseite des Expeditionsplans und nur 1 A-Startsystem