
SKY EMPIRE
SPIELANLEITUNG
GREYMARSH GAMES

Sky Empire

1-4 | 14+ | 45-90' je

Inmitten der Großgalaxie Luqinara liegt der Gasriese Dopheus. Die einzigartige Zusammensetzung der exotischen Gase in der Atmosphäre des Planeten sorgt dafür, dass Inseln fester Materie darin herumschweben können. Der Planet wird bewohnt von den Dopplern – zwillingsgleiche Paare salamanderähnlicher Wesen mit geteiltem Bewusstsein, die gemeinsam unter der Regierung ihres demokratischen Rates leben.

Einst beschützte ein mächtiger Energieschirm den Planeten. Jüngst jedoch sind die uralten Monolithen, die ihn erzeugten, Sabotageakten zum Opfer gefallen. Damit ist Dopheus einer bisher unbekannten Bedrohung ausgesetzt: der außerplanetaren Invasion durch die fremdartigen Sentinels, die einen erbarmungslosen Vernichtungskrieg gegen die Doppler führen.

Um das Überleben der Doppler in dieser verzweifelten Lage zu sichern, erlässt der Rat einen unerhörten Beschluss: Wem auch immer es gelingt, den Schutzschirm zu reaktivieren, soll fortan Großkönig der Doppler sein. Angespornt von der Aussicht auf Macht trotzen rivalisierende Doppler allseits den Sentinels – und auch einander – auf der gefährlichen Suche nach den vier Kristallen, die die Monolithen reaktivieren, den Schutzschirm wieder aufladen und den Planeten der Doppler retten werden. Eine Heldentat würdig eines wahren Großkönigs!

Auf Dopheus liegt nun das Schicksal selbst in den Händen der Doppler und ihrem Streben nach Überlegenheit, Macht, Reichtum und Ruhm!

Spielidee

Bei Sky Empire schlüpft ihr jeweils in die Rolle eines Doppler-Paares, um euren Doppler-Klan auf der Suche nach den vier Energiekristallen anzuführen.

Ihr werdet die schwebenden Inseln des Planeten erkunden, Ressourcen sammeln, Luftschiffe bauen und Gebäude errichten. Dabei versucht ihr alle, als Erstes vier verschiedene Energiekristalle zu ergattern, damit ihr sie in einen Monolithen einbetten und den planetaren Schutzschirm reaktivieren könnt.

Der reaktivierte Schutzschirm wird die Invasion stoppen und ganz Dopheus retten. Wer unter euch wird sich als würdig erweisen, Großkönig der Doppler zu sein?

Inhaltsverzeichnis

Teil 1:

Hintergrundgeschichte 3
Spielmaterial 4-7
Vorbereitung 8-9
Aufbau der Weltkarte 10

Teil 2:

Spielablauf 12-24
Weitere Regeln 26-27
Varianten 28-29
Anhang 30

Teil 3:

Index ..... Rückseite

Dopheus, Doppler & Sentinels

Weit entfernt in der Großgalaxie Luqinara liegt ein wenig bekannter, doch einzigartiger Planet namens Dopheus.

Die Atmosphäre auf Dopheus besteht aus einer ganz speziellen Zusammensetzung von Gasen, die den Planeten zu einem der ungewöhnlichsten und faszinierendsten im bekannten Universum macht.

Über die Oberfläche des Planeten ist nicht viel bekannt, so es denn überhaupt eine gibt. In den ewigen Wolken seines Himmels hingegen findet man unzählige schwebende Inseln aus Leichtmetallen. Auf einigen dieser floriert das Leben in tropischen Umgebungen, einige andere bestehen hauptsächlich aus reichhaltigem Erzgestein und Edelmetallen, wieder andere weisen vulkanische Aktivität auf. Unter den verschiedenen Lebensformen, die die außergewöhnlichen Lebensräume dieser Inseln bewohnen, sind die mit Abstand sonderbarsten die Doppler.

Doppler sind salamanderähnliche Wesen mit aufrechtem Gang und Kiemen, die die lebensnotwendigen Gase aus der dopheusischen Atmosphäre herauszufiltern vermögen. Sie sind hochintelligent und ganz ausgezeichnete Ingenieure – ihre größte Errungenschaft ist dabei bei weitem der Entwurf und der Bau spezieller Luftschiffe, mit welchen sie alle Inseln ihres riesigen Planeten erreichen können.

Was die Doppler aber so sonderbar macht, ist weder ihr amphibisches Erscheinungsbild noch ihre Intelligenz, sondern dass sie stets als eineiige Zwillinge zur Welt kommen. Jedes Zwillingspaar agiert dabei komplett als Einheit, ganz so, als wären beide Körper Teil eines einzelnen Wesens mit einem gemeinsamen Verstand und gemeinsamer Persönlichkeit. Die zwei physisch vollkommen separaten Körper können sich vollständig unabhängig bewegen, aber selbst über die unglaublichsten Entfernungen immer miteinander kommunizieren. Diese wahrlich außergewöhnliche Eigenschaft eröffnet den Dopplern Wege zur Bewerkstelligung von Dingen, die anderen Lebewesen gänzlich unmöglich sind: Sie sind zwei Körper, die die Ideen und Absichten eines einzigen Bewusstseins verfolgen!

Dopheus wird regiert von einer Institution der Doppler, die sich in aller Bescheidenheit einfach als „Der Rat“ bezeichnet. Der Rat fällt alle wichtigen Entscheidungen durch demokratische Abstimmungen. Dopplern überall in Dopheus steht es jederzeit frei, den Dopplern des Rates ihre Anliegen vorzutragen, ganz gleich welcher Art und Tragweite diese sein mögen. Handel, Konflikte, Eigentumsfragen: Alles unterliegt dem Rat, der auch getreu seiner Pflicht alle Angelegenheiten regelt … zumindest bis zum Ausbruch der jüngsten Ereignisse.

Solange Doppler sich zurückerinnern können, hat ein energetischer Schutzschirm Dopheus‘ Atmosphäre umgeben und verhindert, dass Raumschiffe von außerhalb in die tieferen Himmelsbereiche vordringen. Die Doppler verfügen auf Dopheus über Möglichkeiten, Teile des Schutzschirms zu deaktivieren, um Portale zum Durchtritt zu öffnen. Der Schirm selbst wird aus uralten Felsstrukturen gespeist, die Monolithen genannt werden. In diese sind wertvolle Kristalle eingebettet, die die elektrischen Kräfte zum Aufbau des Schutzschirms generieren. Doch nun wurden diese Kristalle plötzlich und ohne erkennbaren Grund entfernt und der Schirm abgeschaltet. Noch bevor die Doppler die entfernten Kristalle zusammensuchen und den Schutzschirm wieder hochfahren konnten, begannen geheimnisvolle Außerirdische mit einer Invasion des Planeten. Diese sogenannten Sentinels nutzen gigantische Maschinen, um sich auf Inseln überall auf Dopheus einzunisten, die Doppler systematisch zu töten und ihre Luftschiffe anzugreifen und zu zerstören.

Es droht ein Bürgerkrieg um Ressourcen, der Ausbruch kompletter Anarchie und sogar die totale Auslöschung der Doppler. Dem Rat ist klar, dass es drastische Maßnahmen braucht, und zwar schnell. In einem verzweifelten Versuch, die Invasion der Sentinels zu stoppen, hat der Rat einen Beschluss erlassen: Wer auch immer die verschwundenen Energiekristalle finden, die Monolithen wieder in Gang setzen und damit den Schutzschirm um Dopheus reaktivieren kann, wird zum Großkönig von Dopheus und Herrscher über alle Doppler erklärt. Und so bricht ein jeder Doppler mit auch nur einem Fünkchen Ehrgeiz und Abenteurergeist auf, um sich den Sentinels – und, wenn nötig, den anderen Dopplern – entgegenzustellen: Für Reichtum, Ruhm und Macht!



Spielmaterial

Hinweis: Add-ons aus der Gamefound-kampagne sind hier nicht mit aufgeführt.



2 Dopplerfiguren



2 Luftschiffe (passend zu den Daten-blättern)





1 Dopplertafel



2 Luftschiff-Daten-blätter

Spielmaterial je Doppler
(für 4 Doppler)



33 Ereigniskarten
- 9× Warmlauf
- 9× Ernstfall
- 9× Endspiel
- 3× Finale
- 3× Ausnahme



8 Sentinel Kommandokarten



4 Leviathan Bohrkarten / Korvette-Radarkarten (Vorder- und Rückseite)

Standardkarten



18 Initiative-marker



10 Farbringe



1 Ahnen-turm



3 Minen



4 Boden-geschütze



1 Haupt-quartier



3 Gas-werke



2 Äther-schmieden



4 Luft-geschütze



2 Basare

Persönliche Spielmaterialien
(jeweils in 4 Farben)



16 Energiekristall-Missionskarten



56 Aktions-karten



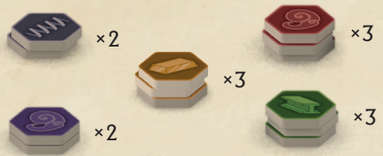
56 Erkundungskarten

16× Luft
16× Tropen
16× Fels
8× Vulkan

Mini-Karten



45 Erkundungs-marker



13 Ressourcen-marker

40 Galvornit-würfel



30 Hydrofluxium-kristalle



20 Aerothium-kristalle



20 Phlogistonit-würfel



30 Magnorium-würfel



1 Portal-marker



1 Monolith-marker



16 Energiekristalle



4× blau



4× rot



4× gelb



4× grün

63 Kerzenmarker



×14



×12



×9



×16



×12



1 Admirals-abzeichen

Marker und Ressourcen

4 verschiedene Sentinel Datenblätter





4 verschiedene Sentinel Luftschiffe

Sentinel Datenblätter und Luftschiffe



25 Kampfwürfel

×10



×10



50 Statuswürfel



×5

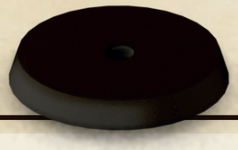
34 Luftschiff-Standbeine (28 mm)





36 Gebäude-Standbeine (22 mm)

70 Stellplättchen



Stellplättchen, Standbeine und Würfel



4 Heimatinsel-Hexplättchen

33 Hexplättchen (#0–#32)

Weltkarten-Hexplättchen



7 Korvette-Luftschiffe mit unterschiedlichen Datenblättern



2 Universal-Korvetten

4 Fyrebird Sondermodell-Korvetten



1 Erkundungs-Korvette

2 Aktions-Zerstörer



1 Erkundungs-Zerstörer



3 Waffentechnik-Zerstörer

6 Zerstörer-Luftschiffe mit unterschiedlichen Datenblättern



5 Behemoth-Luftschiffe mit unterschiedlichen Datenblättern

x2



x2

x1



x2

4 Leviathan-Luftschiffe mit unterschiedlichen Datenblättern



x2



Luftschiffe und Datenblätter



4 × 1–6
Waffentechnik



4 × 1–6
Universal



4 × 1–6
Verstärkung



4 × 1–6
Bautechnik



3 × 3
Sentinels



2 × 3
Ahnen

Patentplättchen

1 Ratstafel



6 verschiedene
Ratskarten

Ratstafel



4 Ahnenturm-
Datenblätter



6 verschiedene
Sentinel Gebäudekarten/
Beutekarten



6 Gebäude-
karten
1× Hauptquartier
2× Ätherschmiede
3× Geschütz



4 Sentinel
Gebäudefiguren

Gebäude- und Sentinel Gebäudekarten (großformatig)

1 Anleitungsheft
1 Solomodusheft



4 Spielhilfen/Patent-
übersichten



4 Figuren-/Symbol-
übersichten



Spielhilfen

Vorbereitung



1 Wählt zufällig aus, wer das Admiralsabzeichen erhalten und als Erstes spielen soll, danach sind alle anderen im Uhrzeigersinn an der Reihe.
Legt dann die Weltkarte in der Mitte des Spielbereichs aus:

- Legt für eure ersten Partien am besten die Standardweltkarte wie auf der nächsten Seite abgebildet aus.
- Legt auf jedes Hexplättchen 1 Erkundungsmarker, außer auf die Heimatinseln und Hexplättchen #0.
- Platziert auf jedem Vulkanhex 1 Sentinel Gebäude (nicht auf Hex #0, obwohl es ein Vulkanhex ist).
- Legt 1 gelben Energiekristall auf Hex #0.

2 Legt die **Ratstafel** in die Nähe der Weltkarte. Verteilt die **6 Ratskarten** zufällig auf die markierten Felder unten auf der Ratstafel, um die **Rats-Agenda** zu bilden.
Bildet den **Ereignisstapel**:

- Mischt getrennt die **Warmlauf-Ereignisse**, **Ernstfall-Ereignisse**, **Endspiel-Ereignisse** und **Finale-Ereignisse** (die **Ausnahme-Ereignisse** bleiben in der Schachtel, *siehe dazu Varianten auf Seite 29*).
- Zieht verdeckt 1 Finale-Ereignis. Zieht dann aus jedem der drei anderen Kartensätze 3 Karten. Legt die gezogenen Karten alle verdeckt aufeinander, sodass die Endspiel-Ereignisse ganz unten, die Ernstfall-Ereignisse in der Mitte und die Warmlauf-Ereignisse ganz oben liegen. Legt diesen Stapel dann auf das gezogene Finale-Ereignis. Legt alle übrigen Ereigniskarten in die Schachtel zurück.

Bildet aus jeweils 1 zufällig gewählten **Sentinel Kommandokarte** je Schiffsklasse einen Kommandokartenstapel (**Leviathan** unten, darauf **Behemoth**, gefolgt von **Zerstörer** und ganz oben **Korvette**).

Bildet aus den **Sentinel Luftschiff-Datenblättern** einen Stapel mit ENNA ganz unten, gefolgt von EGNEVER, CYTQUA und schließlich ganz oben RUMAH. Stellt die **Sentinelfiguren** dazu. Legt die ungenutzten Kommandokarten in die Schachtel zurück.

3 Mischt die **4 Erkundungsstapel** und legt sie verdeckt neben die Weltkarte. Lasst dabei genügend Raum für die zugehörigen Abwurfstapel.

4 Mischt den **Aktionsstapel** und den **Energiekristall-Missionstapel**. Legt beide verdeckt neben die Weltkarte. Lasst dabei genügend Raum für die zugehörigen Abwurfstapel.

5 Bildet einen allgemeinen Vorrat aus den Würfeln, den **Bohr-/Radarkarten** für die Leviathane/Korvetten, den **Gebäudekarten**, **Erkundungsmarkern**, **Sentinel Gebäudekarten** und **Ressourcenmarkern**. Legt den **Portalmarker** und den **Monolithmarker** dazu. Ordnet dann die **Luftschifffiguren** ihren **Datenblättern** zu und platziert sie zusammen im Vorrat.



6 Bildet einen weiteren allgemeinen Vorrat aus den **Ressourcenwürfeln**, **Ressourcenkristallen**, **Kerzen** und **Energiekristallen**. Legt hier auch die **Sentinelpatente** und **Ahnenpatente** dazu.

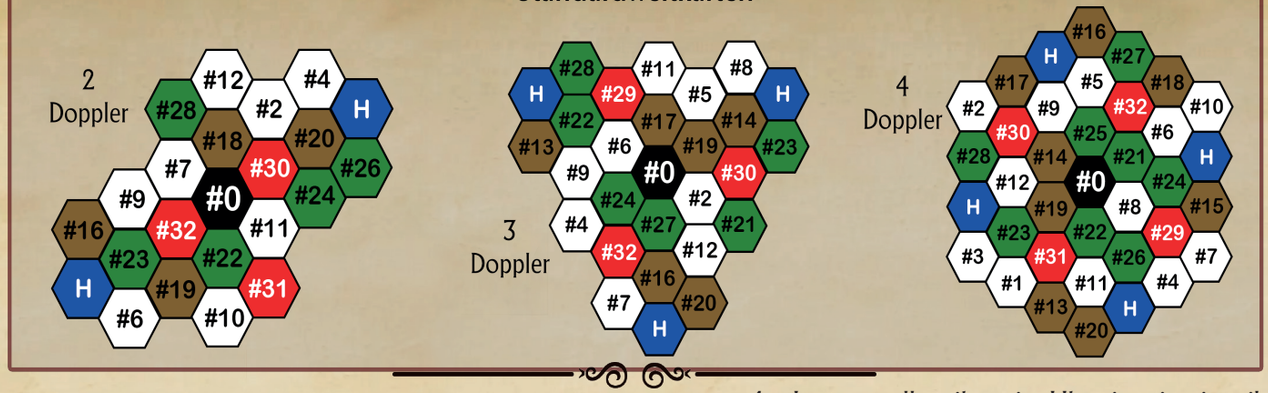
7 Wählt nun alle jeweils einen Doppler und eine eigene Farbe. Dabei wählt ihr nacheinander in umgekehrter Zugreihenfolge. Nachdem ihr gewählt habt, nehmt das folgende Spielmaterial und legt es vor euch in euren persönlichen Spielbereich:

- Passend zum gewählten Doppler: die **Dopplertafel**, die **2 Dopplerfiguren** und die **2 Luftschiffe** mit ihren **Datenblättern**.
- Passend zur gewählten Farbe: alle **Gebäude**, **Initiativemarker** und **Farbringe**.
- Jeweils 1 vollen Satz **Patentplättchen** jeder Standardkategorie (Waffentechnik, Bautechnik, Verstärkung, Universal).
- **1 Spiehilfe/Patentübersicht** und **1 Figuren-/Symbolübersicht**.
- **Kerzen im Wert von 100**.

Persönlicher Spielbereich:

- Steckt Farbringe auf eure 2 Luftschiffe und platziert die Luftschiffe und euer Hauptquartier-Gebäude auf die Heimatinsel, die euch am nächsten ist.
- Steckt Farbringe auf eure 2 Dopplerfiguren und stellt sie auf eure Dopplertafel. Legt **4 Initiativemarker** als eure Initiativereserve dazu.
- Legt eure Datenblätter mit der Einsatzseite (die Seite mit den Fähigkeiten, *siehe S. 16*) nach oben aus und legt je 1 Statuswürfel mit dem jeweiligen Startwert nach oben auf das Schilde- und das Strukturssymbol.
- Bildet aus euren übrigen Initiativemarkern und euren Kerzen einen persönlichen Vorrat in der Nähe eurer Dopplertafel.

Standardweltkarten

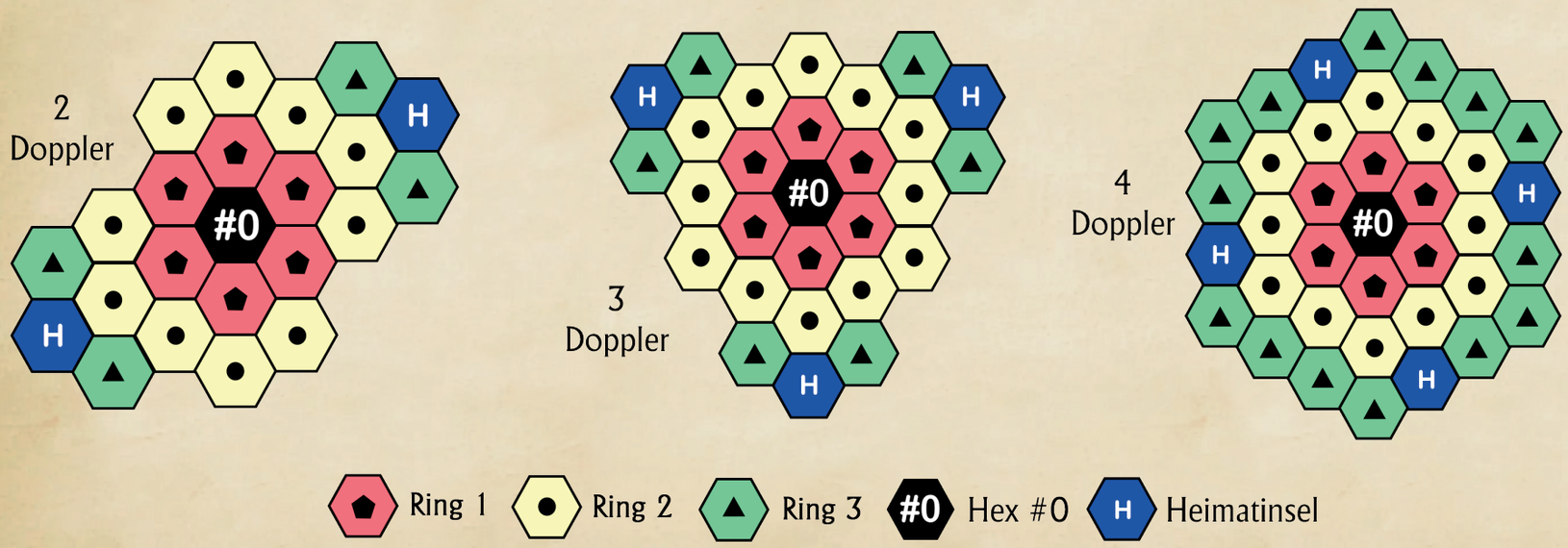


Variable Weltkarte:

Die Weltkarte lässt sich variabel auslegen. Es empfiehlt sich, erst ein paar Partien mit der Standardweltkarte zu spielen. Wollt ihr danach die Weltkarte selbst gestalten, legt sie bei der Vorbereitung anhand der folgenden Schritte aus (seht euch dazu auch die Beispielbilder unten an):

1. Legt Hexplättchen #0 in die Mitte des Spielbereichs.
2. Schätzt ab, wo in etwa die Heimatinseln sein werden und legt sie dorthin.
3. Sortiert die restlichen Hexplättchen nach ihren Rückseiten und mischt sie getrennt. Zieht dann verdeckt jeweils eine Anzahl Hexplättchen passend zur Anzahl Doppler:
   - 2 Doppler: 4×blau, 2×braun, 1×rot, 3×grün (10 für jeden)
   - 3 Doppler: 3×blau, 2×braun, 1×rot, 2×grün (8 für jeden)
   - 4 Doppler: 3×blau, 2×braun, 1×rot, 2×grün (8 für jeden).
4. Legt nun alle reihum im Uhrzeigersinn jeweils 1 Hexplättchen in den ersten Ring um Hex #0 herum. Wer das Admiralsabzeichen hat, beginnt.
5. Habt ihr alle 1 Hexplättchen gelegt, kehrt die Reihenfolge um und legt die nächsten Hexplättchen (wer in der ersten Runde als Letztes gelegt hat, legt jetzt also gleich nochmal). Habt ihr alle gelegt, kehrt die Reihenfolge erneut um und so weiter, bis ihr eure Hexplättchen alle gelegt habt. Dabei müsst ihr immer erst einen Ring um Hex #0 vollständig schließen, bevor ihr den nächsten beginnt *(siehe Bild)*.
6. Liegen alle gezogenen Hexplättchen im Spielbereich, schiebt noch eure Heimatinseln an ihre korrekte Position in der Weltkarte, wie unten abgebildet.

<u>Hinweis:</u> Die Farben und Symbole im Bild unten stehen nur für die Ringpositionen. Ihr dürft euch eure Hexplättchen ansehen und dann wählen, welches ihr jeweils legt, wenn ihr an der Reihe seid.





Spielablauf

Ziel des Spiels

Euer Ziel ist es, je 1 der 4 verschiedenen Energiekristalle zu sammeln und diese dann zur Reaktivierung eines Monolithen zu nutzen. Damit fahrt ihr Dopheus' planetares Verteidigungssystem wieder hoch, rettet die Welt der Doppler und werdet zum Großkönig gekrönt. Gewonnen hat, wem das zuerst gelingt!

Jeden der 4 verschiedenen Energiekristalle erhaltet ihr auf unterschiedliche Weisen:



Der Kristall der Gunst

- Erreiche als Erstes Hex #0 und erhalte den Kristall, der dort liegt.
- Erfülle eine Energiekristallmission. Diese erhältst du (mit ein wenig Glück) mit Bergungsgerät, Aktionskarten oder Ereignissen.
- Finde einen beim Bohren mit einem Leviathan-Luftschiff auf einem Felsenhex.



Der Kristall der Macht

- Zerstöre ein gegnerisches Behemoth- oder Leviathan-Luftschiff im Kampf.
- Zerstöre das Hauptquartier oder den Ahnenturm eines anderen Dopplers.
- Finde einen beim Bohren mit einem Leviathan-Luftschiff auf einem Vulkanhex.



Der Kristall der Ehre

- Erfülle die persönliche Mission auf deiner Dopplertafel.



Der Kristall des Besitzes

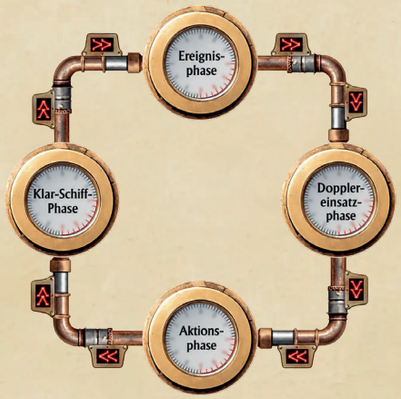
- Habe gleichzeitig 12 oder mehr deiner Gebäude auf der Weltkarte.
- Errichte einen Ahnenturm.
- Finde einen beim Bohren mit einem Leviathan-Luftschiff auf einem Tropenhex.

Für jeden Energiekristall reicht es aus, **1 der genannten Bedingungen** zu erfüllen. Wer das tut, erhält sofort den jeweiligen Energiekristall und legt ihn auf das passende Feld auf der Dopplertafel. Einmal erhalten könnt ihr Energiekristalle nicht mehr verlieren. Ihr dürft nie mehr als 1 Energiekristall jeder Art haben.

Habt ihr alle 4 Energiekristalle gesammelt, könnt ihr das Spiel gewinnen, indem ihr sie in einen Monolithen einsetzt und das planetare Verteidigungssystem hochfahrt. Führt dazu eine Taktikaktion aus, um ein Hexplättchen mit Monolith  **zu aktivieren. Kontrolliert ihr dieses Hex dann am Ende desselben Zugs, gelingt euch die Reaktivierung des Schutzschirms um Dopheus und der Rat erklärt euch in Anerkennung eurer Leistung zum Großkönig aller Doppler!**

Runden und Phasen

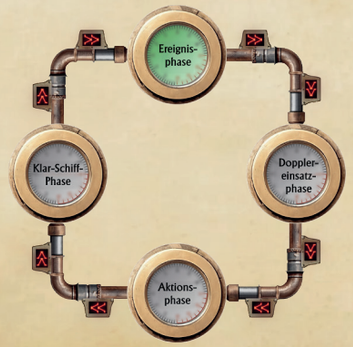
Eine Partie Sky Empire verläuft über mehrere Runden, die jeweils in 4 Phasen unterteilt sind:



Die nächsten Seiten beschreiben jede der hier abgebildeten Phasen im Detail.

Wann immer ihr nacheinander in einer Phase am Zug seid, spielt ihr der Reihe nach im Uhrzeigersinn. Dabei beginnt stets der Doppler mit dem Admiralsabzeichen.

Die erste Phase jeder Runde ist die **Ereignisphase**.



Ereignisphase

Zu Beginn jeder Runde zieht der Doppler mit dem Admiralsabzeichen die oberste Ereigniskarte vom Ereignisstapel.

Lest die Karte laut vor und legt sie dann offen neben dem Ereignisstapel ab.

- Alle Doppler, die das Patent „Gedankenkontrolle“ erforscht haben, erhalten jetzt 2 Initiativemarker.
  (Hinweis: Boni durch Verstärkungspatente erhaltet ihr in dieser Phase noch nicht. Die erhaltet ihr, sobald ihr Doppler auf die Weltkarte platziert. Seht dazu auch auf der Spielhilfe/Patentübersicht nach.)
- Jede Ereigniskarte hat 3 Einträge, die ihr der Reihe nach von oben nach unten ausführt:
  1. Die Karte bestimmt das **Wetter** für diese Runde. Das wirkt sich möglicherweise auf die Luftschiffe auf der Weltkarte aus.
  2. Als Nächstes tritt ein **Rats-Effekt** ein. Diese Effekte sind sehr unterschiedlich und sind auf der jeweiligen Karte genauer beschrieben.
  3. Der letzte Eintrag betrifft die **Sentinels**. Er kann euch anweisen, neue Sentinel Luftschiffe auf Invasionspunkte zu platzieren oder Sentinel Luftschiffe auf der Weltkarte zu bewegen.
- Einige der **Wettereffekte** wirken sich negativ auf die Schilde der Luftschiffe aus. Das gilt stets auch für Luftschiffe, die ihr erst nach der Ereignisphase baut. Außerdem haben Wettereffekte Vorrang vor allen Effekten, die eure Schilde regenerieren oder erhöhen würden. Solche Wettereffekte halten an, bis ihr die nächste Ereigniskarte zieht.
- Auf manchen Ereigniskarten seht ihr die Anweisung **„Führt die oberste Kommandokarte des Sentinelstapels aus“**. Zieht sie dazu vom Sentinel Kommandostapel und legt sie neben die Weltkarte. Würfelt 1 Statuswürfel und findet das Hexplättchen mit dem Invasionssymbol mit der passenden Zahl. Hier wird der neue Sentinel erscheinen. Dreht dann die Sentinel Kommandokarte auf ihre Textseite.

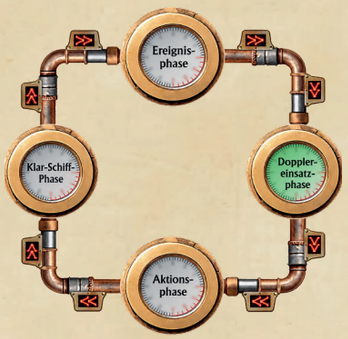


Befindet sich kein Hexplättchen mit passender Invasionszahl auf der Weltkarte, würfelt solange erneut, bis ihr ein passendes Invasionsergebnis würfelt.

Legt das passende Sentinel Datenblatt mit der Einsatzseite nach oben *(siehe Aufbau eines Luftschiff-Datenblatts auf Seite 16)* unterhalb der Sentinel Kommandokarte aus. Legt je 1 Statuswürfel mit dem jeweiligen Startwert nach oben auf das Schilde- und das Struktursymbol und stellt dann die zugehörige Luftschifffigur auf das Invasions-Hexplättchen. Befinden sich auf dem Hexplättchen Militärgebäude oder Luftschiffe irgendwelcher Doppler, wird das Hexplättchen zur **Kampfzone** und der Sentinel greift sofort an *(mehr zum Kampf findet ihr ab Seite 17, zum Kampf mit Sentinels auf Seite 19)*.

- Steht auf der Ereigniskarte **„Bewegt alle Sentinel Luftschiffe“**, bewegen sich alle Sentinel Luftschiffe auf der Weltkarte anhand der Vorgaben auf ihrer jeweiligen Kommandokarte.
  1. Nachdem ihr alle Sentinel Luftschiffe bewegt habt, kommt es in jeder Kampfzone mit Sentinel Luftschiffen zum Kampf. Dabei sind die Sentinels die Angreifer und der jeweilige Doppler der Verteidiger.
  2. Gibt es mehrere Kampfzonen mit Sentinels, handelt sie anhand ihrer Schiffsklassen der Reihe nach ab. Beginnt dabei mit der kleinsten Schiffsklasse.
  3. **Besiegt** ihr ein Sentinel Luftschiff, bekommt ihr die auf der jeweiligen Kommandokarte angegebene Beute. Ist das Sentinel Datenblatt Teil der Beute, nimmt sich der siegreiche Doppler Datenblatt und Luftschifffigur; ansonsten legt ihr Datenblatt, Luftschiff und Kommandokarte in die Schachtel zurück.
  4. Hat ein Sentinel Luftschiff seinen **Zielort erreicht** (wie auf der Kommandokarte angegeben) **und dort kommt es nicht zum Kampf**, zieht es sich zurück. Entfernt die Luftschifffigur von der Weltkarte, legt das Datenblatt beiseite und schiebt die Kommandokarte unter den Kommandokartenstapel zurück. Anders als ein besiegter Sentinel kann dieser Sentinel in späteren Runden erneut erscheinen.

Dopplereinsatz



In dieser Phase macht ihr alle nacheinander im Uhrzeigersinn einen Spielzug, bei dem ihr 1 eurer Doppler platziert. Der Doppler mit dem Admiralsabzeichen beginnt.

Platziert in eurem Spielzug euren Doppler entweder auf der Weltkarte oder auf der Ratstafel. Fahrt damit reihum fort, bis ihr jede eure Dopplerfiguren platziert habt.

Doppler auf der Ratstafel platzieren

- Beim Platzieren eurer Dopplerfiguren auf der Ratstafel habt ihr 2 Optionen:
  a) Platziert den Doppler auf dem Primärabschnitt einer Ratskarte (oben). Das dürft ihr nur dann tun, wenn dieser Abschnitt nicht schon von einem Doppler besetzt ist. (Hinweis: Die Ratskarte „Eilanträge“ hat keinen Primärabschnitt.)
  b) Platziert den Doppler auf dem Sekundärabschnitt einer Ratskarte (unten). Auf den Sekundärabschnitten dürfen beliebig viele Doppler stehen. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Primärabschnitt besetzt ist oder nicht.
- Eure eigenen 2 Doppler dürfen niemals auf derselben Ratskarte stehen, auch nicht auf dem Sekundärabschnitt.
- Die Banner-Felder oberhalb der Ratskartenplätze zeigen Boni an, die ihr für das Ausführen des Primärabschnitts während der Aktionsphase erhaltet. **Nehmt euch diese Boni noch nicht in der Dopplereinsatz-Phase.**

Hinweis: Für manche Doppler gelten bei bestimmten Ratskarten zusätzliche Regeln oder Boni. Seht dazu auf euren Dopplertafeln nach.

Doppler auf der Weltkarte platzieren

- Um euren Doppler auf der Weltkarte zu platzieren, wählt zuerst ein Hexplättchen aus, das ihr kontrolliert. Ihr kontrolliert ein Hexplättchen, wenn:
  a) auf dem Hexplättchen **mindestens 1 eurer Gebäude oder Luftschiffe** ist und
  b) dort **keine fremden** Luftschiffe oder Militärgebäude sind.
- Habt ihr Verstärkungspatente, die euch Aktionskarten oder Initiativemarker gewähren (Verstärkungspatente 2, 3 und 4), führt ihre Effekte sofort nach dem Platzieren eures Dopplers aus. Details dazu findet ihr auch auf der Patentübersicht. (Hinweis: Bonus-Initiativemarker nehmt ihr aus eurem persönlichen Vorrat und legt sie in die Initiativereserve auf eurer Dopplertafel.)

Hinweis: Für manche Doppler gelten beim Platzieren auf der Weltkarte möglicherweise weitere Regeln, Einschränkungen oder Boni. Seht dazu auf euren Dopplertafeln nach.

Habt ihr alle eure 2 Doppler platziert, geht es mit der **Aktionsphase** weiter.



Beispiel: Doppler auf der Ratstafel platzieren

Ra Zi (rot) ist mit dem Platzieren des zweiten Dopplers an der Reihe. Er entscheidet sich für die Ratstafel. Hier darf er den Doppler auf den Sekundärabschnitt jeder Ratskarte platzieren, außer auf „Forschungsetat", da er hier vorhin schon seinen ersten Doppler platziert hat. Stattdessen darf er den zweiten Doppler auch auf den einzigen noch unbesetzten Primärabschnitt auf der Karte „Mandatsverteilung" platzieren. Platziert er den Doppler auf eine Karte mit Banner darüber, erhält er den jeweiligen Bonus erst später in der Aktionsphase (siehe Ratsaktion auf Seite 23).



Beispiel: Doppler auf der Weltkarte platzieren

Alabastus (lila) hat vor, in der Aktionsphase einen Sentinel anzugreifen. Um seine Chance auf Erfolg zu verbessern, will er den Reisevorteil nutzen, der auf seiner Dopplertafel beschrieben ist: 1 gelber Würfel zusätzlich gegen Sentinels, wenn sein Doppler auf dem aktiven Hex steht.

Er stellt also seinen Doppler diesmal auf die Weltkarte.

Die schwebenden Inseln auf Dopheus bieten Lebensraum für eine seltene und einzigartige Bienengattung:

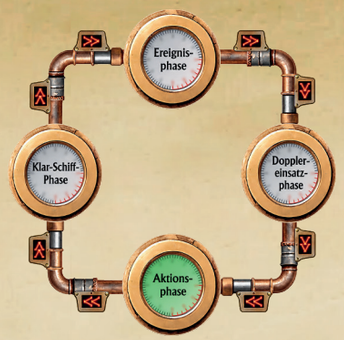
Die Himmelflitzer-Biene.



Himmelflitzer produzieren einen äußerst nahrhaften Honig, eine Delikatesse, der Doppler einfach nicht widerstehen können.

Tatsächlich ist es aber das Wachs der Bienen, das sie so wertvoll macht. Die Doppler nennen es „Dopheus' Gold" und formen daraus Kerzen, die extrem hell brennen. Außerdem ändert sich die Farbe ihrer Flammen, je nachdem, welche Gase in der direkten Umgebung vorhanden sind.

Diese Kerzen sind auf Dopheus die Hauptwährung. Die Doppler schnüren daraus oft Bündel und bezahlen damit alles nur Erdenkliche.



Aktionsphase

Der Großteil einer Partie Sky Empire findet in der Aktionsphase statt.

In dieser Phase führt ihr abwechselnd je 1 Aktion durch. Dabei beginnt der Doppler mit dem Admiralsabzeichen, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Die Aktionsphase endet, wenn ihr alle die Aktion Passen durchgeführt habt.

Bist du am Zug, führe 1 dieser Aktionen durch:

- **Taktikaktion:** Lege 1 deiner Initiativemarker auf ein Hexplättchen, auf dem du noch keines hast *(siehe unten)*.
- **Ratsaktion:** Wende den Effekt einer Ratskarte an, auf dem einer deiner Doppler steht *(siehe S. 23)*.
- **Materialaktion:** Führe eine Aktion aus wie auf einem der Spielmaterialien beschrieben, z.B. auf einer Aktionskarte oder deiner Dopplertafel *(siehe S. 23)*.
- **Passen:** Sage an, dass du in dieser Aktionsphase keine weiteren Aktionen durchführen willst *(siehe S. 23)*.

Aktionsphase: Taktikaktion

Jede Taktikaktion besteht aus den folgenden Schritten. Dabei sind einige Schritte optional. Führe die Schritte in angegebener Abfolge durch.
Hinweis: Du benötigst für das Durchführen einer Taktikaktion mindestens 1 Initiativemarker in der Initiativereserve auf deiner Dopplertafel. Hast du deine Initiativereserve aufgebraucht, kannst du diese Option nicht wählen.

1. **Hexplättchen aktivieren (immer)** Seite 15
2. **Luftschiffe befehligen (optional)** Seite 16
3. **Kampf (immer, sofern Bedingungen erfüllt)** Seite 17

Schritte 4 bis 7 führst du nur aus, wenn du nach dem Schritt **Kampf** das Hexplättchen **kontrollierst** *(siehe Seite 14 unter **Doppler auf der Weltkarte platzieren**)*:

4. **Erkundung, Bohrung und Radarortung (optional)** Seite 20
5. **Gebäude aktivieren (optional)** Seite 21
6. **Gebäude errichten (optional)** Seite 22
7. **Sieg erringen (immer, sofern Bedingungen erfüllt)** Seite 22

Jeder dieser Schritte wird auf den nächsten Seiten genauer erklärt.

Wichtig: Außer den Schritten 1, 3 und 7 sind alle Schritte optional. Es wird oft vorkommen, dass ihr bei Taktikaktionen einen oder mehrere davon überspringt.

1. Taktikaktion – Hexplättchen aktivieren



Diesen Schritt führst du bei einer Taktikaktion immer aus. Nimm 1 deiner Initiativemarker aus deiner Initiativereserve und lege ihn auf der Weltkarte auf ein Hexplättchen. Dieses Hexplättchen ist jetzt das *aktive Hex*.

- Du darfst das Hexplättchen frei wählen, **solange noch keiner deiner Initiativemarker dort liegt** (es dürfen aber Initiativemarker anderer Doppler dort liegen).



Beispiel: Hexplättchen auf der Weltkarte aktivieren

Alabastus (lila) möchte Hex #15 erkunden. Dazu führt er zunächst eine Taktikaktion durch, um 1 seiner Initiativemarker aus der Initiativereserve auf seiner Dopplertafel auf das Hexplättchen zu legen. Damit wird Hex #15 jetzt das „aktive Hex".

Hex #17 hätte Alabastus nicht wählen können, da dort bereits einer seiner Initiativemarker liegt.

2. Taktikaktion – Luftschiffe befehligen



In diesem Schritt darfst du deine Luftschiffe auf das *aktive Hex* rufen.
Du darfst dabei jedes deiner Luftschiffe bewegen, solange es diese Bedingungen erfüllt:

- Auf dem Hexplättchen, auf dem dein Luftschiff **startet**, liegt **keiner** deiner Initiativemarker.
- Der Schubwert deines Luftschiffs *(siehe Aufbau eines Luftschiff-Datenblatts unten)* ist mindestens so hoch wie die Anzahl Hexplättchen bis zum *aktiven Hex*. Anders ausgedrückt: Du darfst dein Luftschiff nur bewegen, um es auf das *aktive Hex* zu bringen. Daher muss es **das *aktive Hex* erreichen** können.
- Dein Luftschiff darf **kein Hexplättchen durchqueren**, auf dem sich Luftschiffe oder Militärgebäude anderer Doppler oder der Sentinels befinden. Zivilgebäude beschränken diese Bewegung nicht. Fremde Luftschiffe und Militärgebäude **im** *aktiven Hex* darfst du bei dieser Bewegung ignorieren – du wirst sie aber im nächsten Schritt bekämpfen müssen!

AUFBAU EINES LUFTSCHIFF-DATENBLATTS

Rückseite: Bauplanseite



Dopplersymbol bzw. Luftschiffklasse
Name
Baukosten
Luftschiff-Typ

Vorderseite: Einsatzseite



Name
Luftschiffklasse
Schub
Dopplersymbol
Schilde
Struktur
Kampfwürfel
Normale und Blitzfähigkeit des Luftschiffs (Hat eine Fähigkeit das Stichwort DOPPLER, darfst du sie nur nutzen, wenn einer deiner Doppler auf demselben Hex steht.)
Symbol für Bohr- oder Radarfähigkeit

- Deine Luftschiffe dürfen deine Doppler transportieren. Dazu muss sich die jeweilige Dopplerfigur auf einem Hex ohne deinen Initiativemarker befinden und das jeweilige Luftschiff muss dieses Hex auf seinem Weg zum *aktiven Hex* durchqueren. Dein Luftschiff darf so auch beide deiner Doppler unterwegs aufsammeln. Transportierte Doppler gehen im *aktiven Hex* von Bord.
- **Flottengrenze:** Es gibt keine Obergrenze für die Anzahl Luftschiffe, die du insgesamt auf der Weltkarte haben darfst. Es dürfen aber niemals mehr deiner eigenen Luftschiffe **auf einem einzigen Hexplättchen** stationiert sein, als deine Flottengrenze erlaubt. Du darfst also je Taktikaktion höchstens diese Anzahl Luftschiffe bewegen. Die Flottengrenze gilt dabei nicht für Hexplättchen, die deine Luftschiffe bei ihrer Bewegung nur durchqueren. Zu Beginn der Partie ist deine Flottengrenze 2. Jede deiner Ätherschmieden erhöht deine Flottengrenze jeweils um 1 *(siehe auch S. 18 Zusäzliche Details zu Kämpfen).*



Beispiel: Luftschiffe befehligen

Alabastus möchte seinen Gegnern den gelben Energiekristall im Zentrum der Weltkarte wegschnappen. Er legt dazu einen seiner Initiativemarker auf Hex #0. Jetzt muss er nur noch ein Luftschiff dorthin bewegen und der Kristall ist sein!

Hex #17 hat Alabastus vorhin schon aktiviert, sein Luftschiff dort ist also durch seinen Initiativemarker gebunden. Hex #15 hat er noch nicht aktiviert, sein Luftschiff dort ist also noch frei. Leider hat es nur Schub 1.

Hex #8 hat Alabastus aber auch noch nicht aktiviert und sein Luftschiff dort hat Schub 2. Er darf es also zum aktiven Hex bewegen und schnappt sich so den gelben Energiekristall!

3. Taktikaktion – Kampf



Prüfe zu Beginn dieses Schritts, ob sich im *aktiven Hex* Luftschiffe oder Militärgebäude anderer Doppler oder der Sentinels zusammen mit deinen Luftschiffen oder Militärgebäuden befinden. Wenn ja, dann ist das *aktive Hex* eine **Kampfzone** und es kommt zum Kampf! Dabei bist du der **Angreifer** und der andere Doppler oder die Sentinels der **Verteidiger**.

- Hat der Verteidiger Militärgebäude in der Kampfzone, legt die passenden **Gebäudekarten** bereit und legt Statuswürfel mit den angegebenen Werten nach oben auf die Schilde- und Struktursymbole.
- Legt die Datenblätter aller beteiligten Luftschiffe bereit, sodass Angreifer und Verteidiger sie beide gut sehen können.
- Ein Kampf ist in **Kampfrunden** unterteilt, die jeweils aus einer Abfolge von Schritten bestehen. Ein Kampf dauert an, bis einer der Kontrahenten besiegt ist.

Hinweis: Manche Aktionskarten dürft ihr während des Kampfs spielen. Auf solchen Karten steht ausdrücklich **„im Kampf“**. Aktionskarten, auf denen das nicht steht, dürft ihr **nicht** im Kampf spielen.

GEBÄUDE

Zivilgebäude


Mine*


Basar


Gaswerk*

Militärgebäude


Haupt-
quartier


Äther-
schmiede


Ahnenturm


Sentinel
Gebäude


Boden-
geschütz


Luft-
geschütz

** Gaswerke und Minen sind Produktionsgebäude*

Kampfrunden und Schritte

Schritt 1: Angreifer würfelt und nutzt Blitzeffekte

Der Angreifer nimmt sich die auf den Datenblättern der angreifenden Schiffe angegebenen Kampfwürfel und würfelt sie: Zählt die gewürfelten Treffer und Blitze.

Jedes Luftschiff verfügt über eine Blitzfähigkeit (die manchmal auch zusätzliche Treffer erzeugt). Außerdem dürfen manche Luftschiffe ihre normale Fähigkeit im Kampf nutzen. Blitzfähigkeiten benötigen zur Nutzung die auf dem Datenblatt angegebene Menge an gewürfelten Blitzen. Dabei darf jeder gewürfelte Blitz genau 1-mal verwendet werden. Sofern nicht anders angegeben, dürft ihr Luftschifffähigkeiten jeweils einmal pro Kampfrunde einsetzen. Nicht genutzte Blitze verfallen, ihr könnt sie nicht für spätere Runden aufsparen.

Hinweis: Blitzfähigkeiten, die keine Treffer erzeugen, werden jetzt sofort abgehandelt. Blitzfähigkeiten, die eure Schilde aufladen, bringen euch daher in der ersten Kampfrunde nichts, da ihr noch keine Treffer abbekommen habt.

Hinweis: Ihr weist jetzt noch keine Treffer zu. Zählt alle durch Blitzfähigkeiten erzeugte Treffer zu den gewürfelten Treffern dazu und merkt euch die Gesamtzahl für Schritt 3 *(siehe nächste Seite)*.

Schritt 2: Verteidiger würfelt und nutzt Blitzeffekte

Der Verteidiger nimmt sich alle Kampfwürfel wie auf den Datenblättern der verteidigenden Schiffe und den Gebäudekarten seiner Militärgebäude angegeben und würfelt sie: Zählt die gewürfelten Treffer und Blitze.

Hinweis: Wie bei Schritt 1 gilt, dass ihr jetzt noch keine Treffer zuweist.

KAMPFWÜRFEL & BLITZE

Ein gewürfelter Blitz zeigt euch an, dass eurem Luftschiff oder Gebäude in dieser Runde etwas Außerordentliches gelungen ist – es hat einen kritischen Treffer verursacht, ein atemberaubendes Manöver abgezogen, einen Schaden in Windeseile behoben oder Ähnliches.

Jedes Luftschiff und Gebäude verfügt über eine Blitzfähigkeit, die es im Kampf nutzen kann, wenn ihr sie mit gewürfelten Blitzen bezahlen könnt.


Treffer: Dieses Würfelergebnis erzeugt 2 Treffer.


Treffer: Dieses Würfelergebnis erzeugt 3 Treffer.


Blitz: Mit diesem Symbol bezahlt ihr Blitzfähigkeiten.

Schritt 3: Treffer zuweisen

Jetzt weisen beide Kontrahenten **ihren eigenen** Luftschiffen und Gebäuden alle Treffer zu, die ihr Gegner verursacht hat. Tut das gleichzeitig.

Um einen Treffer zuzuweisen, wählt eines eurer Luftschiffe oder Gebäude in der Kampfzone. Reduziert dessen Schilde oder Struktur um 1, indem ihr den jeweiligen Statuswürfel auf die nächstniedrigere Zahl dreht. Würfel, die auf 0 gedreht werden müssten, entfernt ihr von der Karte.

Ihr dürft frei entscheiden, wie ihr die gelandeten Treffer auf eure Luftschiffe und Gebäude verteilt. Meistens ergibt es Sinn, Treffer zuerst auf Schilde zu verteilen, da diese nach dem Kampf regenerieren.

Reduziert ein Treffer die Struktur eines Luftschiffs oder Gebäudes auf 0 (wenn ihr also den Statuswürfel vom Strukturwert der Karte entfernt), dann ist das Luftschiff oder Gebäude zerstört. Nehmt eure zerstörten Figuren von der Weltkarte und stellt sie zurück in euren persönlichen Spielbereich. Dreht die Datenblätter all eurer zerstörten Luftschiffe auf die Bauplanseite – ihr müsst sie neu bauen, um sie wieder einzusetzen.

Hinweis: Bei der Zerstörung von Luftschiffen und Gebäuden der Sentinels ist der Ablauf ein wenig anders *(siehe Seite 19)*.

Schritt 4: Auf Kampfende prüfen

Ist das *aktive Hex* noch immer eine Kampfzone (beide Kontrahenten haben dort mindestens 1 Luftschiff oder Militärgebäude), beginnt eine neue Kampfrunde ab **Schritt 1**.

Ist das *aktive Hex* keine Kampfzone mehr, weil einer der Kontrahenten alle Luftschiffe und Militärgebäude in der Kampfzone verloren hat, endet der Kampf. Der Doppler (oder Sentinel), der noch 1 oder mehr Luftschiffe oder Militärgebäude im *aktiven Hex* hat, gewinnt.

Es ist auch möglich, dass sich beide Kontrahenten gegenseitig auslöschen, indem sie alle Luftschiffe und Militärgebäude im *aktiven Hex* zerstören. In diesem Fall endet der Kampf in einem Unentschieden.

Ist der Kampf zu Ende, prüfen beide Kontrahenten, ob sie durch ihre Patente oder andere Spieleffekte Belohnungen erhalten oder ob sie sich den roten Energiekristall verdient haben.

Egal wie der Kampf ausgeht, werden Zivilgebäude im *aktiven Hex* **nicht** zerstört. Hat der Angreifer gewonnen, hält er nun die Zivilgebäude **besetzt**, solange er das Hexplättchen kontrolliert.

Kampfbeispiel (englisch) Mittelgroße Schlacht

Kampfbeispiel (englisch) Große Schlacht

Zusätzliche Details zu Kämpfen

- Legt nach dem Kampf alle Gebäudekarten wieder in den Vorrat zurück. Alle nicht zerstörten Militärgebäude werden repariert und beginnen ihren nächsten Kampf mit vollen Schilden und Strukturpunkten.
- Überlebende Luftschiffe regenerieren nach dem Kampf vollständig alle **Schilde, aber nicht ihre Strukturpunkte**. Luftschiffe reparieren ihre Struktur automatisch und vollständig, sobald sie ein Hexplättchen mit der Ätherschmiede oder dem Hauptquartier ihres Dopplers erreichen. Dazu müsst ihr sie auf ein solches Hex befehligen oder an ihrem aktuellen Standort ein solches Gebäude errichten (einfach vorbeifliegen reicht nicht!).
- Verliert ihr im Kampf eine Ätherschmiede, verringert das eure **Flottengrenze**. Ihr müsst deswegen **keine** Luftschiffe entfernen und seid auch nicht gezwungen, überzählige Luftschiffe beim nächsten Luftschiffe befehligen wegzubewegen. Eure neue Flottengrenze gilt aber für alle Hexplättchen, auf die ihr eure Luftschiffe ab jetzt bewegt.
- Stehen eine oder beide eurer Dopplerfiguren in der Kampfzone und ihr verliert den Kampf (und so die Kontrolle über das Hexplättchen), stellt sie von dort auf eure Dopplertafel zurück. Ihr dürft sie erst in der nächsten Runde in der Dopplereinsatz-Phase wieder ins Spiel bringen.



Kampf gegen Sentinels

- Ist dein Kontrahent im Kampf ein **Sentinel**, würfelt der Doppler zu deiner Linken für die Sentinels und fällt auch alle nötigen Entscheidungen (z.B. über die Verwendung von Blitzfähigkeiten). In der Rolle der Sentinels dürft ihr keine eurer Dopplerfähigkeiten, Patente, Karten oder Ähnliches nutzen.
- Bekämpfst du ein **Sentinel Gebäude**, ziehe die oberste Sentinel Gebäudekarte, ohne dabei auf die „Beute-Seite“ zu sehen. Sentinel Gebäude funktionieren genauso wie eure Militärgebäude.
- Zerstörst du ein Sentinel Gebäude, drehe die Sentinel Gebäudekarte um und erhalte nach dem Kampf die darauf angegebene Beute. Lege die Karte dann in die Schachtel zurück.
- Überlebt das Sentinel Gebäude, mische seine Karte wieder in den Stapel Sentinel Gebäudekarten.
- Zerstörst du ein Sentinel Luftschiff, erhalte nach dem Kampf die auf der Kommandokarte angegebene Beute und lege die Karte danach in die Schachtel zurück. Dieser Sentinel kann in dieser Partie nicht erneut erscheinen.

Wichtig: Sentinel Luftschiffe, die einem Doppler gehören (weil er sie mit einem Datenblatt gebaut hat), zählen für alle Spieleffekte wie Doppler Luftschiffe.

Luftschiffklassen



Kampfbeispiel

Kampfrunde 1:

Daphne (grün) hat es auf Zumbars (lila) Behemoth abgesehen, da sie sich den roten Energiekristall verdienen will.



Daphne wirft ihre Kampfwürfel und erzielt damit 3 Treffer und 2 Blitze. Sie nutzt 1 Blitzsymbol, um eine Blitzfähigkeit zu aktivieren, durch die sie mit dem Abwerfen einer Aktionskarte 2 zusätzliche Treffer erzielt. Sie hat somit 5 Treffer. Den anderen Blitz lässt sie verfallen. Zumbar würfelt und erzielt 3 Treffer und 0 Blitze.

Beide weisen nun jeweils ihren eigenen Luftschiffen die Treffer zu, die ihr Kontrahent erzielt hat.

Kampfrunde 2:



Diesmal würfelt Daphne 4 Treffer und 2 Blitze. Sie wirft erneut 1 Aktionskarte ab, um 2 zusätzliche Treffer zu landen. In Runde 1 hat sie Aerothorns Struktur 3 Treffer zugewiesen und kann daher Nebulons Blitzfähigkeit nutzen, um bei Aerothorn 3 Struktur wiederherzustellen. Zumbar würfelt 4 Treffer und 2 Blitze. Er kann nur 1 der Blitze nutzen, der ihm aber 2 zusätzliche Treffer bringt.

Beide weisen wieder die Treffer zu, die ihr Kontrahent erzielt hat.

Kampfrunde 3:



Daphne würfelt wieder 4 Treffer und 2 Blitze. Jetzt hat sie aber keine Aktionskarten mehr und Nebulons Blitzfähigkeit darf nur 1-mal pro Kampf genutzt werden. Ihre 2 Blitze verfallen daher.
Zumbar würfelt 4 Treffer und 2 Blitze, nutzt 1 Blitz für 2 zusätzliche Treffer und erzielt damit insgesamt 6 Treffer.

Beide weisen die Treffer zu. Zumbars 2 Luftschiffe werden zerstört. Daphne entscheidet sich, Nebulon zu verlieren und Aerothorn mit 1 Strukturpunkt zu behalten. Am Kampfende regenerieren die Schilde wieder auf ihre vollen 4 Punkte.

Der Angriff hat sich für Daphne ausgezahlt! Durch die Zerstörung des gegnerischen Behemoth-Luftschiffs erhält sie einen roten Energiekristall!

4. Taktikaktion – Erkundung



In diesem Schritt siehst du dir das *aktive Hex* genauer an und führst Bohrungen und Radarortungen durch, falls deine Luftschiffe das können.

- **Erkundung:** Hast du ein Luftschiff auf dem *aktiven Hex* und es liegt dort ein Erkundungsmarker, darfst du dir den Marker nehmen und ihn in deinen Spielbereich legen. Erkundungsmarker verwendet ihr für eine Reihe verschiedener Spieleffekte. Ihr dürft sie außerdem untereinander für Tauschhandel verwenden.

  Ziehe dann 1 Erkundungskarte vom Stapel, der zum Hexplättchen passt (Luft, Tropen, Felsen, Vulkan). Führe die Karte sofort aus.

- **Erkundungskarten:**
  - Erkundungskarten haben 3 Abschnitte. Wähle beim Ausführen der Karte 1 der beiden oberen Abschnitte.
  - Steht eine deiner Dopplerfiguren auf dem *aktiven Hex*, dann darfst du auch den unteren Abschnitt ausführen. Du entscheidest dabei, in welcher Reihenfolge du die beiden Abschnitte ausführst. Du darfst die Kosten eines Abschnitts mit Ressourcen bezahlen, die du vom anderen Abschnitt erhältst. Du darfst auch entscheiden, nur den unteren Abschnitt auszuführen.
  - **Erzeuge:** Lege 1 Ressourcenmarker des abgebildeten Typs auf das *aktive Hex*.
  - **Erhalte:** Nimm dir das angegebene Element (Ressourcen, Aktionskarte, Datenblatt oder Ähnliches). Sofern nicht anders angegeben, erhältst du das Element aus dem allgemeinen Vorrat.
  - Erkundungskarten können dir auch erlauben, Ressourcen zu tauschen oder Gebäude zu errichten. Befolge dazu die Anweisungen auf der Karte.
  - **RESSOURCENLIMIT: Auf einem Hexplättchen dürfen sich maximal 2 Ressourcensymbole befinden (aufgedruckt und/oder Marker).** Befinden sich auf dem *aktiven Hex* bereits 2 Ressourcensymbole, darfst du keine „Erzeuge"-Abschnitte ausführen.
  - Gebäude, die du in diesem Schritt auf das *aktive Hex* platzierst, stehen dir sofort für den nächsten Schritt **Gebäude aktivieren** zur Verfügung.
  - Wirf die gezogene Erkundungskarte nach dem Ausführen ab.

Hinweis: Manche Luftschiffe und Doppler haben Fähigkeiten, die euch das Erkunden auch ohne Erkundungsmarker erlauben. Der Ablauf ist dann derselbe wie hier beschrieben, nur dass ihr keinen Erkundungsmarker erhaltet. Beachtet dabei, dass ihr je Erkundungsaktion immer nur 1 Erkundungskarte zieht, egal wie viele eurer Luftschiffe oder Doppler Erkundungsfähigkeiten haben.

- **Leviathan-Bohrung:** Befindet sich im *aktiven Hex* eine Insel (es ist also kein Lufthex), darf jedes deiner Leviathan-Luftschiffe dort eine Bohrung durchführen. Würfle dazu jeweils 1 Statuswürfel und erhalte die auf der Bohrkarte angegebene Belohnung für den passenden Inseltyp.

- **Korvette-Radarortung:** Befindet sich im *aktiven Hex* eine Insel (es ist also kein Lufthex), darf jedes deiner Korvette-Luftschiffe dort eine Radarortung durchführen. Würfle dazu jeweils 1 Statuswürfel und führe die Anweisungen auf der Radarkarte aus.

AUFBAU EINER ERKUNDUNGSKARTE



Rückseite:

Zeigt den Hextyp des Erkundungsstapels an.

Diese Karte gehört zum Tropenstapel.

Vorderseite:

Name der Karte

Oberer Abschnitt 1

Oberer Abschnitt 2

Unterer Abschnitt

Wählt ihr den 1. oberen Abschnitt, legt ihr 1 Galvornit-Ressourcenmarker auf den aktiven Hex. Beim 2. oberen Abschnitt erhaltet ihr stattdessen 2 Galvornitwürfel für euren Vorrat. Habt ihr einen Doppler im aktiven Hex, gewährt euch der untere Abschnitt außerdem 1 Galvornitwürfel, egal welchen oberen Abschnitt ihr wählt.



Im Felsenstapel könnt ihr Ressourcen finden, Boni für das Errichten von Gebäuden oder fahrende Händler, die Ressourcen tauschen oder verkaufen.



Im Vulkanstapel könnt ihr Initiativemarker finden, das Datenblatt für einen Ahnenturm oder – mit dem Patent Bergungsgerät – Energiekristall-Missionskarten.



Im Tropenstapel könnt ihr Luftschiff-Datenblätter finden, Ahnenpatente oder – mit dem Patent Bergungsgerät – Energiekristall-Missionskarten.



Im Luftstapel könnt ihr Aktionskarten finden, das Datenblatt für einen Ahnenturm oder Boni für das Errichten von Gebäuden.

Anfangs wirkt es nützlicher, eure Doppler auf der Ratstafel einzusetzen, statt sie auf Erkundung zu schicken. Das kann oft auch der Fall sein, aber unterschätzt nicht den zusätzlichen Wert, den ein Doppler auf dem aktiven Hex euch bringt.

Manchmal ergibt sich sogar die Möglichkeit, euren Initiativemarker vom aktiven Hex zu entfernen – wodurch ihr eure Luftschiffe (und Doppler) dort für eine weitere Taktikaktion nutzen dürft!

5. Taktikaktion – Gebäude aktivieren



In diesem Schritt darfst du deine Gebäude nutzen, um Ressourcen zu produzieren, Handel zu treiben und Luftschiffe zu bauen.

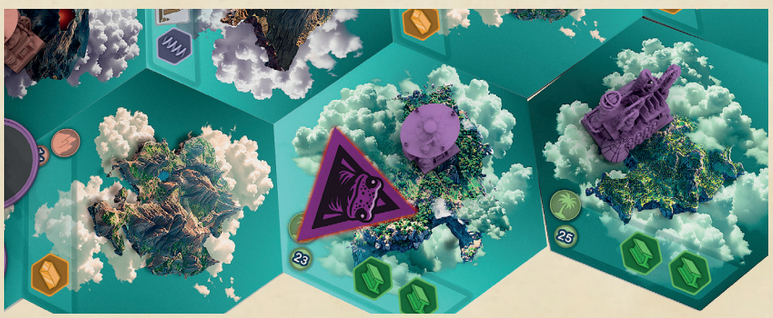
Ressourcen produzieren (Minen und Gaswerke)

Ressourcen produziert ihr in Gaswerken und in Minen. Die Art der produzierten Ressource hängt dabei vom Standort des Gebäudes ab.

Gaswerke errichtet ihr auf einem Lufthex (das sind Hexplättchen ohne Insel). Sie produzieren Hydrofluxium und/oder Aerothium.

Minen errichtet ihr auf einem Inselhex beliebigen Typs. Sie produzieren Galvornit, Magnorium und/oder Phlogistonit.

- Ist auf dem *aktiven Hex* ein Gaswerk oder eine Mine, produziert das Gebäude 1 passende Ressource je Ressourcensymbol (aufgedruckt und/oder Marker).
- Nimm dir die produzierten Ressourcen aus dem Vorrat und lege sie in deinen Spielbereich. Ressourcen sind im Spiel unbegrenzt verfügbar. Gehen euch die entsprechenden Elemente während einer Partie aus, verwendet etwas Ähnliches als Ersatz.
- Kontrollierst du den *aktiven Hex* und es befindet sich dort ein Gaswerk oder eine Mine eines anderen Dopplers, **darfst du mit dem besetzten Gebäude Ressourcen produzieren.**



Beispiel: Ressourcen produzieren

Alabastus (lila) hat Hex #23 aktiviert. Darauf sind 2 Galvornitsymbole. Er aktiviert die Mine auf dem Hex und legt 2 Galvornitwürfel aus dem Vorrat in seinen Spielbereich.

Handel treiben (Basare)

Du kannst mit allen Ressourcen, die du beim Erkunden findest und in deinen Gebäuden produzierst, Handel treiben.

- Ist auf dem *aktiven Hex* mindestens 1 Basar, darfst du Handel treiben.
- Beim Aktivieren deiner Gebäude ermöglicht dir jeder Basar auf dem *aktiven Hex* bis zu **6 Transaktionen**. Mit mehr als einem Basar auf dem *aktiven Hex* darfst du also bis zu 12 oder sogar 18 Transaktionen durchführen.
- **Jede Transaktion beinhaltet entweder den Verkauf oder den Kauf 1 Ressource.**
  a) Ressourcen kaufen: Bezahle den **Kaufpreis** der jeweiligen Ressource, indem du die benötigte Menge Kerzen in den allgemeinen Vorrat legst. Dann lege 1 Würfel oder Kristall der gekauften Ressource aus dem Vorrat in deinen Spielbereich.
  b) Ressourcen verkaufen: Lege 1 deiner Würfel oder Kristalle der verkauften Ressource in den allgemeinen Vorrat und erhalte dafür Kerzen im Wert ihres **Verkaufspreises**.
- Die Kauf- und Verkaufspreise aller Ressourcen findest du auf der Spielhilfe/Patentübersicht.
- Kontrollierst du den *aktiven Hex* und es befinden sich dort Basare anderer Doppler, ermöglichen diese besetzten Basare ebenfalls je 6 Transaktionen.



Beispiel: Handel treiben

Daphne (grün) hat Hex #6 aktiviert, welches sie kontrolliert. Dort befindet sich sowohl 1 grüner als auch 1 lila Basar. Daphne darf beide aktivieren, um bis zu 12 Transaktionen durchzuführen.

Luftschiffe bauen (Hauptquartier oder Ätherschmiede)

Vergrößere und verbessere deine Flotte, indem du mehr Luftschiffe baust!

- Ist auf dem *aktiven Hex* dein Hauptquartier oder eine deiner Ätherschmieden, darfst du dort Luftschiffe bauen. Du darfst dabei jedes Luftschiff bauen, für das du ein Datenblatt mit der Bauplanseite *(siehe Seite 16)* nach oben hast.
- Um ein Luftschiff zu bauen:
  1. Bezahle die auf dem Bauplan angegebenen Ressourcen, indem du sie in den allgemeinen Vorrat zurücklegst.
  2. Nimm dir die passende Luftschifffigur und befestige einen deiner Farbringe daran. Hast du keine Farbringe mehr übrig, darfst du auch kein Luftschiff bauen!
  3. Platziere das Luftschiff auf dem *aktiven Hex*.
  4. Drehe das Datenblatt auf seine Einsatzseite. Lege je 1 Statuswürfel mit dem jeweiligen Startwert nach oben auf das Schilde- und das Struktursymbol.
- In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass du 2 Luftschiffe mit derselben Figur im Spiel hast. Damit klar bleibt, welche Karte zu welcher Figur gehört, nimm 2 identische Ressourcen aus dem allgemeinen Vorrat und lege je 1 davon auf die Figur und auf das Datenblatt (vergiss aber nicht, die Ressourcen in den Vorrat zurückzulegen, sollte das Luftschiff zerstört werden).
- Hat dein eben gebautes Luftschiff die Bohr- oder Radarfähigkeit, nimm dir eine entsprechende Karte aus dem Vorrat (falls du noch keine hast).

- Du darfst bei diesem Schritt so viele Luftschiffe bauen, wie du willst und bezahlen kannst. Beachte dabei aber, dass deine **Flottengrenze auch beim Bauen von Luftschiffen** gilt. Zu Beginn der Partie ist deine Flottengrenze 2 – hast du bereits zwei Luftschiffe auf einem Hex, darfst du dort kein drittes bauen. Deine Flottengrenze erhöht sich für jede deiner gebauten Ätherschmieden um 1.



Beispiel: Luftschiffe bauen

*Alabastus (lila) hat durch ein Waffentechnikpatent das Datenblatt für den Zerstörer „Aerothorn" erhalten und möchte dieses Luftschiff jetzt bauen. Er aktiviert das Hexplättchen mit seinem Hauptquartier und bezahlt im Schritt **Luftschiffe bauen** die 3 Magnorium und 5 Hydrofluxium, wie auf dem Datenblatt angegeben. Dann befestigt er einen lila Farbring an der Aerothorn-Figur und platziert sie auf dem aktiven Hex. Als Letztes dreht er das Datenblatt auf die Einsatzseite und legt Statuswürfel auf Schilde- und Struktursymbol.*

6. Taktikaktion – Gebäude errichten



In diesem Schritt baust du auf dem *aktiven Hex* neue Gebäude passend zum Typ des Hexplättchens.

- Um ein Gebäude zu errichten:
  1. Bezahle die auf der Spielhilfe/Patentübersicht angegebenen Ressourcen, indem du sie in den allgemeinen Vorrat zurücklegst.
  2. Platziere die passende Gebäudefigur auf dem *aktiven Hex*.
- Einige deiner Gebäude darfst du nur auf einer Insel errichten, andere nur auf einem Lufthex. Das ist jeweils auf der Spielhilfe/Patentübersicht angegeben.
- Auf jedem Hex dürfen **höchstens 3 Gebäude sein**; Monolithen, Portale und Ruinen zählen nicht als Gebäude.
- Auf jedem Hex darf **höchstens 1 Produktionsgebäude** sein (Mine bzw. Gaswerk). Ist auf dem *aktiven Hex* bereits eines, darfst du hier keines errichten, selbst wenn das vorhandene einem anderen Doppler gehört.
- Auf einem Hex dürfen mehrere Basare sein, die auch verschiedenen Dopplern gehören dürfen. Basare sind Zivilgebäude und werden nicht zerstört, wenn ein anderer Doppler die Kontrolle über das Hex übernimmt. Dadurch können Doppler mit ihren Taktikaktionen auch fremde Basare aktivieren.
- Du darfst mehrere Militärgebäude desselben Typs auf einem Hex errichten, z.B. 3 Geschütze oder 2 Ätherschmieden.



Deinen **Ahnenturm** darfst du sowohl auf einem Inselhex als auch auf einem Lufthex errichten, solange dieses Hex ein Ruinensymbol hat. Außerdem benötigst du für den Ahnenturm auch das Datenblatt (welches du beim Erkunden finden kannst).

- **Gebäude versetzen:** Falls du ein Gebäude errichten möchtest, für das du keine Figuren mehr in deinem Vorrat hast, darfst du vorher eines deiner Gebäude von der Weltkarte zurücknehmen. Errichte das Gebäude dann wie üblich auf dem *aktiven Hex*. Beachte dabei, dass du die bezahlten Baukosten für das zurückgenommene Gebäude nicht zurückerhältst!
- **Hexplättchen mit Gebäuden anderer Doppler:** Hast du die Kontrolle über ein *aktives Hex*, auf dem Zivilgebäude anderer Doppler sind, dann darfst du dort dennoch Gebäude errichten. Es darf dort aber trotzdem insgesamt höchstens 3 Gebäude und darunter höchstens 1 Produktionsgebäude geben (egal wem es gehört). Kein Doppler darf die Zivilgebäude anderer Doppler entfernen.

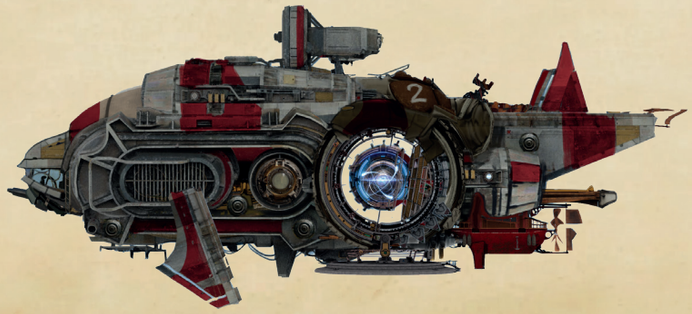
7. Taktikaktion – Sieg erringen



Jetzt kannst du die Partie gewinnen – sofern du alle diese Bedingungen erfüllst:

- Du besitzt alle 4 Energiekristalle.
- Auf dem *aktiven Hex* ist ein Monolith.
- Du kontrollierst das *aktive Hex*.

Erfüllst du alle Bedingungen, dann endet das Spiel sofort: **Du hast gewonnen!** Der planetare Schutzschirm wurde reaktiviert und dein Doppler wurde zum Großkönig über Dopheus gekrönt!



Aktionsphase: Ratsaktion



Ratsaktionen führst du durch, um die Effekte der Ratskarten zu nutzen, falls du in der Dopplereinsatzphase eine oder beide deiner Dopplerfiguren auf die Ratstafel platziert hast.

- Um eine Ratsaktion durchzuführen, wähle eine deiner Dopplerfiguren auf einer Ratskarte und:
  1. Stelle die Dopplerfigur auf der Ratstafel auf das Banner-Feld oberhalb der Karte, auf der sie stand.
  2. Nur wenn die Dopplerfigur auf dem Primärabschnitt stand: Erhalte jetzt den Bonus, der auf dem Banner-Feld oberhalb der Ratskarte angegeben ist. Du darfst diese Boni bereits während des Ausführens der Ratskarte nutzen!
  3. Führe den Effekt des Ratskarten-Abschnitts aus, auf dem die Figur stand. Sind das mehrere Effekte, führe sie der Reihe nach aus, von oben nach unten.
- Es ist wichtig, die Dopplerfigur von der Karte zu stellen. Das dient zur Erinnerung, dass du die Effekte ausgeführt hast, und erlaubt euch später, die Ratskarten neu anzuordnen.
- Alle Effekte auf den Ratskarten sind optional, du darfst sie beliebig überspringen. **Einzige Ausnahme:** Das Zuweisen des Admiralsabzeichens auf der Ratskarte „Mandatsverteilung“.
- Überspringst du einen oder mehrere Effekte, verfallen sie. Du darfst sie nicht später nachholen.
- Hinweis: Die Ratskarte „Eilanträge“ hat keinen Primärabschnitt.
- **NICHT VERGESSEN: Sieh immer auf deiner Dopplertafel nach, ob du beim Durchführen einer Ratsaktion besondere Vorteile und/oder Beschränkungen beachten musst!**



Beispiel: Ratsaktion

Ra Zi (rot) steht auf dem Primärabschnitt der Ratsaktion „Exekutiverlässe“.

Um die Ratsaktion dort durchzuführen, stellt er die Dopplerfigur auf das Feld oberhalb der Ratskarte und erhält sofort die dort angegebenen Boni (in diesem Fall 5 Kerzen aus dem allgemeinen Vorrat und 1 zusätzlichen Initiativemarker, den er aus seinem persönlichen Vorrat in seine Initiativereserve auf seiner Dopplertafel legt).

Als Nächstes führt er die Effekte des „Exekutiverlässe“ Primärabschnitts aus, auf dem er eben noch stand:
Er erhält aus dem ersten Effekt 3 kostenlose Initiativemarker für seine Initiativereserve.
Dann erlaubt ihm der zweite Effekt, bis zu 7 weitere Initiativemarker für 10 Kerzen pro Stück zu kaufen. Allerdings darf Ra Zi dank der Spezialfähigkeit auf seiner Dopplertafel bei dieser Ratsaktion uneingeschränkt Initiativemarker kaufen, solange er sie bezahlen kann.

Aktionsphase: Materialaktion



Führe eine Materialaktion durch, um die Effekte einer Aktionskarte oder deiner Dopplertafel zu nutzen. Grundsätzlich erfordert jeder Effekt eine Materialaktion, dessen Beschreibung **„Als Aktion“** enthält. Eine Materialaktion beansprucht deinen ganzen Zug.

- Spielst du als Materialaktion eine Aktionskarte aus, wirf die Karte nach dem Ausführen des Effekts ab.
- Fähigkeiten und Effekte, deren Beschreibungen nicht „Als Aktion“ enthalten, zählen nicht als Materialaktion und beanspruchen auch nicht für sich deinen ganzen Zug. Üblicherweise geben ihre Beschreibungen vor, wann und wie ihr sie nutzen dürft.

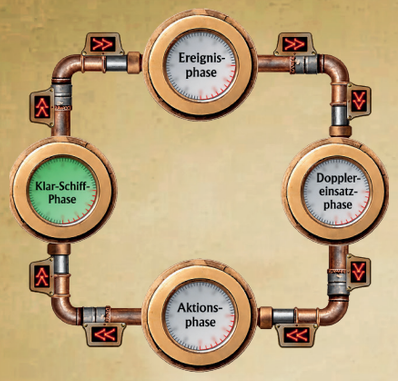
Aktionsphase: Passen



Kannst oder willst du in deinem Zug keine Aktion durchführen, dann musst du **passen**.

- Dein Zug endet und der nächste Doppler ist am Zug.
- Hast du einmal gepasst, darfst du in der laufenden Aktionsphase keine Aktionen mehr durchführen.
- Passen ist nur möglich, wenn keine deiner Dopplerfiguren auf einer Ratskarte steht (du musst also alle deine Ratsaktionen für diese Runde durchgeführt haben).

Haben alle die Taktikaktion Passen gewählt, geht es weiter mit der **Klar-Schiff-Phase**.



Klar-Schiff-Phase

In der Klar-Schiff-Phase bereitet ihr die nächste Runde vor, indem ihr eure Initiativemarker entfernt, die Ratstafel zurücksetzt und eure Dopplerfiguren wieder an euch nehmt.

- Entfernt alle eure Initiativemarker von der Weltkarte. Legt sie dabei **nicht in eure Initiativereserve** zurück, sondern neben eure Dopplertafeln in eure Spielbereiche!
- Setzt dann wie folgt die Ratstafel zurück (dieser Ablauf ist auch auf der Ratstafel selbst beschrieben):
  1. Nehmt der Reihe nach von rechts nach links die Ratskarten von der Rats-Agenda und legt sie in die **Anordnungsreihe**. Dabei legt ihr jede Karte auf das Feld mit der Zahl, die der Anzahl Figuren entspricht, die oberhalb der Karte auf dem Banner-Feld stehen. Liegt dort bereits eine Karte, legt die nächste oben darauf.
     Beispiel: Stehen oberhalb der Ratskarte 2 Dopplerfiguren, legt diese Karte auf das Feld „2“.
  2. Ist die Rats-Agenda leergeräumt, nehmt die Ratskarten der Reihe nach, wieder von rechts nach links, aus der Anordnungsreihe und legt sie jeweils auf das erste freie Feld von rechts in der Rats-Agenda. Liegen in der Anordnungsreihe mehrere Karten aufeinander, arbeitet euch von oben nach unten durch den Stapel, bevor ihr mit dem nächsten Feld der Anordnungsreihe weitermacht.
- Alle Dopplerfiguren kehren zu ihren Dopplertafeln zurück, bereit für neue Aufgaben in der nächsten Runde!

Neue Runde

Beginnt nun eine neue Runde mit der Ereignisphase (der Doppler mit dem Admiralsabzeichen zieht die Ereigniskarte).

Folgt weiter dem Rundenablauf, bis ein Doppler mit seiner Taktikaktion einen Monolithen reaktiviert und die Partie gewinnt, oder das Finale-Ereignis euch anderweitige Anweisungen vorgibt.

Beispiel: Die Ratstafel zurücksetzen

Die Doppler sind in der Klar-Schiff-Phase und setzen jetzt die Rats-Agenda neu auf. 3 Figuren stehen auf dem Banner oberhalb von Forschungsetat, 2 oberhalb von Exekutiverlässe und je 1 oberhalb von Produktionsbeschlüsse, Handelsverwaltung und Mandatsverteilung. Eilanträge hatte in dieser Runde niemand gewählt.



Die Doppler versetzen nun die Ratskarten, eine nach der anderen von rechts nach links, von der Rats-Agenda in die Anordnungsreihe. Dabei bestimmt die Anzahl Figuren oberhalb der Karte jeweils ihre Position. Forschungsetat liegt ganz rechts und ist deshalb die erste Ratskarte, die versetzt wird. Sie kommt auf Position 3. Dann kommt Exekutiverlässe auf die 2, Mandatsverteilung kommt auf die 1 und Handelsverwaltung wird daraufgelegt. Dann kommt Eilanträge auf Position 0 und als Letztes wird Produktionsbeschlüsse oben auf Handelsverwaltung gelegt.



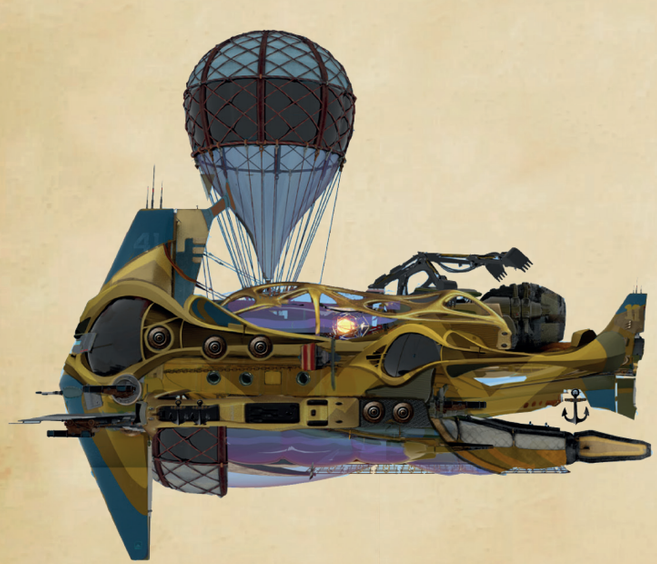
Jetzt legen die Doppler die Ratskarten in die Rats-Agenda zurück. Sie beginnen dabei wieder rechts und arbeiten sich nach links durch die Ratskarten. Gestapelte Ratskarten werden von oben nach unten durchgearbeitet, bevor es mit der nächsten Position der Anordnungsreihe weitergeht. Eilanträge kommt also auf das Feld ganz rechts, daneben dann Produktionsbeschlüsse, Handelsverwaltung, Mandatsverteilung, Exekutiverlässe und schließlich ganz links Forschungsetat. Auf diese Weise bringen die Ratskarten, die in der vergangenen Runde am seltensten gewählt wurden, in der neuen Runde die größten Vorteile.

Weitere Regeln

Handkartenlimit

- **7 Aktionskarten:** Ihr dürft normalerweise zu keinem Zeitpunkt mehr als 7 Aktionskarten auf der Hand haben. Habt ihr mehr als 7 Aktionskarten auf der Hand, werft sofort Karten eurer Wahl ab, bis ihr nur noch 7 habt.
- **2 Energiekristallmissionen:** Ihr dürft normalerweise zu keinem Zeitpunkt mehr als 2 Energiekristallmissionen auf der Hand haben. Habt ihr mehr als 2 Energiekristallmissionen auf der Hand, werft sofort Energiekristallmissionen eurer Wahl ab, bis ihr nur noch 2 davon habt.





Ratskarten

In Sky Empire gibt es 6 verschiedene Ratskarten, die jeweils ganz eigene Effekte haben. Diese Effekte sind auf der Symbolübersicht aufgelistet.

- **EILANTRÄGE:** Ihr dürft eure Dopplerfiguren nicht auf den Primärabschnitt dieser Karte stellen, daher könnt ihr auch nie den Bonus für das Banner-Feld oberhalb der Karte erhalten (außer Alabastus, wegen seiner Spezialfähigkeit). Beim Sekundärabschnitt habt ihr zunächst die Wahl, 1 Initiativemarker zu eurer Initiativereserve hinzuzufügen oder 1 Aktionskarte zu ziehen. Danach dürft ihr wieder wählen: Aktiviert 1 Produktionsgebäude unter eurer Kontrolle (selbst wenn auf dem Hex bereits euer Initiativemarker liegt) oder legt 1 eurer Initiativemarker von der Weltkarte zurück in euren Spielbereich.
- **EXEKUTIVERLÄSSE:** Ihr dürft hiermit bis zu 7 Initiativemarker aus eurem Spielbereich kaufen und sie eurer Initiativereserve hinzufügen. Das kostet 10 Kerzen je Marker. Führt ihr den Primärabschnitt aus, dann erhaltet ihr außerdem kostenlos 3 Initiativemarker. So erhaltene Initiativemarker stehen euch für eure nächsten Taktikaktionen zur Verfügung.
- **FORSCHUNGSETAT:** Diese Karte erlaubt euch, Patente zu erwerben. Bezahlt jeweils den auf der Ratskarte angegebenen Preis in Kerzen. Auf der nächsten Seite findet ihr weitere Details zu Patenten.
- **HANDELSVERWALTUNG:** Erhaltet 25 Kerzen. Danach dürft ihr Handels-Transaktionen durchführen. Diese funktionieren genauso wie beim Aktivieren von Basaren *(siehe S. 21)*. Ihr dürft dabei 6 Transaktionen plus weitere 6 Transaktionen je Basar unter eurer Kontrolle durchführen.
- **MANDATSVERTEILUNG:** Beim Ausführen des Primärabschnitts muss das Admiralsabzeichen den Besitzer wechseln. Ihr dürft es euch selbst zuweisen, sofern ihr es nicht bereits besitzt. Zieht danach 2 Aktionskarten. Mit dem Sekundärabschnitt könnt ihr insgesamt bis zu 4 Aktionskarten erhalten (1 kostenlos, den Rest für Kerzen).
- **PRODUKTIONSBESCHLÜSSE:** Je nachdem, welchen Abschnitt ihr ausführt, dürft ihr 2 oder 3 Produktionsgebäude unter eurer Kontrolle auf der Weltkarte aktivieren. Es spielt dabei keine Rolle, ob dort schon eure Initiativemarker liegen. Das Aktivieren der Gebäude funktioniert genauso wie bei der Taktikaktion *(siehe S. 21)*, außer dass ihr keinen Initiativemarker legt.

Patente

Auf der Rückseite der Spielhilfe/Patentübersicht sind alle Patente in ihren jeweiligen Kategorien und Stufenfolgen aufgelistet. Habt ihr die Möglichkeit, ein Patent zu erwerben, ist das üblicherweise an bestimmte Bedingungen geknüpft (z.B. Kerzen zu bezahlen, wie bei der Ratskarte Forschungsetat).

Es gibt 4 Kategorien an Standardpatenten: Waffentechnik, Universal, Bautechnik und Verstärkung. Erhaltet ihr ein Patent, erfüllt die geforderte Bedingung und legt das gewählte Patent auf das oberste freie Feld einer der Patentspalten auf eurer Dopplertafel. Dabei gilt Folgendes:

- Ist die Patentspalte noch komplett unbelegt, dürft ihr frei aus den 4 Patentkategorien wählen und das jeweilige Stufe 1 Patent auf das oberste Feld legen.
- Sind dort bereits Patente, müssen alle weiteren Patente in dieser Spalte zur selben Kategorie gehören und ihre Stufe muss jeweils dem Platz in der Spalte entsprechen.
- Ihr dürft frei an beiden Spalten gleichzeitig arbeiten.
- *Ahnenpatente* und *Sentinelpatente* dürft ihr **frei auf Feld und Spalte eurer Wahl** legen, selbst wenn dabei Lücken in der Spalte entstehen. Das Standardpatent mit der Stufe, das zu diesem Feld passt, könnt ihr dann nicht mehr erhalten. Eine bereits für diese Patentspalte gewählte Standardkategorie bleibt dieselbe.
- Ihr dürft niemals mehr als 1 Exemplar eines Patents besitzen, auch nicht in zwei verschiedenen Spalten. Das heißt, dass ihr keine 2 Exemplare des gleichen *Ahnen-* oder *Sentinelpatents* besitzen könnt.



Beispiel: Patente

Ra Zi hat in seiner linken Spalte bereits die Waffentechnikpatente Stufe 1 und 2 und auf dem dritten Feld ein Ahnenpatent. Er will nun ein neues Patent erwerben. Er darf entweder Stufe 1 aus der Kategorie Universal, Bautechnik oder Verstärkung wählen und auf das oberste Feld der rechten Spalte legen, oder er nimmt sich das Waffentechnikpatent Stufe 4 für die linke Spalte. Das Waffentechnikpatent Stufe 3 darf er nicht mehr nehmen, da das passende Feld schon durch das Ahnenpatent belegt ist.

Läge in der rechten Spalte schon das Verstärkungspatent Stufe 1, dann dürfte er dort für die restliche Partie keine Patente der Kategorien Universal oder Bautechnik einsetzen (sofern kein besonderer Spieleffekt es ausdrücklich erlaubt).

Tauschgeschäfte zwischen Dopplern

Ihr dürft untereinander Tauschgeschäfte machen. Beachtet dabei die folgenden Bedingungen:

- Tauschgeschäfte sind nur während der Aktionsphase erlaubt.
- Ein an der Transaktion beteiligter Doppler besitzt das Admiralsabzeichen.
- Mindestens ein an der Transaktion beteiligter Doppler kontrolliert einen Basar (das muss aber kein eigener sein).

Tauschgeschäfte sind auf erlaubte Waren beschränkt *(siehe unten)*. Ihr dürft dabei so viele Waren tauschen, wie ihr wollt, und es gibt keine festgelegten Warenwerte – wenn ihr euch einig werdet, dürft ihr Waren sogar verschenken.

- **Erlaubte Tauschwaren:** Datenblätter für ungebaute Luftschiffe, Kerzen, Ressourcen, Aktionskarten, Erkundungsmarker und das Admiralsabzeichen.
- **Nicht tauschbare Waren:** Gebäude, Datenblätter für gebaute Luftschiffe, Energiekristall-Missionskarten, Energiekristalle, Initiativemarker und Patente.



Varianten

Schnellstart

Mit dem Schnellstart überspringt ihr die ersten 3 Runden Sky Empire und stürzt euch direkt ins volle Geschehen! Diese Variante verringert die Spielzeit eurer Partie auf etwa 30 bis 45 Minuten je Doppler.

Vorbereitung

Bereitet den Spielbereich ganz normal vor wie auf Seiten 9 und 10 beschrieben. Wählt dabei, ob ihr eine Standard- oder eine variable Weltkarte verwenden wollt.

Besonderheiten beim Schnellstart

Beachtet bei einer Schnellstart-Partie die folgenden Änderungen gegenüber einer regulären Partie Sky Empire:

◆ Ereignisstapel bilden:

Legt die 3 Warmlauf-Ereignisse in die Schachtel zurück. Der Ereignisstapel beginnt stattdessen mit 3 Ernstfall-Ereignissen, gefolgt von 3 Endspiel-Ereignissen und ganz unten dem zufällig gezogenen Finale-Ereignis.

Hinweis: Bei dieser Variante finden keine Warmlauf-Ereignisse statt.

◆ Kerzen-Startkapital:

Anstelle von 100 Kerzen nehmt ihr euch zu Beginn alle jeweils 250 Kerzen.

◆ Erste Gebäude:

Platziert nun alle in umgekehrter Zugreihenfolge (wer in der Zugreihenfolge als Letztes ist, beginnt) 3 Produktionsgebäude (Minen oder Gaswerke) auf passenden Hexplättchen angrenzend an eure Heimatinsel.

Erhaltet dann alle die Erkundungsmarker der jeweiligen Hexplättchen. Zieht bei diesem Schritt **keine** Erkundungskarten.

◆ Erste Käufe:

Habt ihr alle eure ersten Gebäude platziert, führt die folgenden Schritte aus (wie beim letzten Schritt in umgekehrter Zugreihenfolge).

Geht erst zum nächsten Schritt über, nachdem alle den vorherigen ausgeführt (oder übersprungen) haben.

Hinweis: Alle diese Schritte sind optional – wer nicht kaufen möchte, überspringt einfach den jeweiligen Schritt.

1. Kaufe bis zu 5 Initiativemarker (10 Kerzen je Marker) und füge sie zu den 4 in der Initiativereserve auf deiner Dopplertafel hinzu.
2. Kaufe bis zu 3 Erkundungsmarker (10 Kerzen je Marker).
3. Kaufe bis zu 6 Ressourcen (siehe Preise auf der Spielhilfe).
4. Kaufe bis zu 2 Patente (25 Kerzen je Patent). Erhalte die dazugehörigen Belohnungen (wie z.B. Datenblätter).
5. Kaufe bis zu 5 Aktionskarten (10 Kerzen je Karte).
6. Kaufe 1 Energiekristall-Missionskarte für 50 Kerzen.

Habt ihr alle diese Schritte abgeschlossen, beginnt die Partie nach den üblichen Regeln:

◆ Der Doppler mit dem Admiralsabzeichen zieht die oberste Karte vom Ereigniskartenstapel, liest sie laut vor und führt das erste Ereignis aus (ein Ernstfall-Ereignis).

◆ Danach geht es mit der Dopplereinsatz-Phase weiter.

Ausnahme-Ereignisse

Ausnahme-Ereignisse machen eure Partien Sky Empire abwechslungsreicher, aber auch unvorhersehbarer. Sie beinhalten ganz unterschiedliche Effekte, von Wahlen bis hin zu Sonderangeboten des Rats.

Vorbereitung

Bereitet den Spielbereich ganz normal vor wie auf Seiten 9 und 10 beschrieben, nur beim Bilden des Ereignisstapels müsst ihr anders vorgehen.

Wollt ihr die Ausnahme-Ereignisse in eurer Partie verwenden, bildet den Ereignisstapel wie folgt:

1. Mischt zusätzlich zu den Warmlauf-, Ernstfall-, Endspiel- und Finale-Ereignissen auch die Ausnahme-Ereignisse (jeweils getrennt).
2. Zieht 1 Finale-Ereignis und legt es verdeckt als unterste Karte des Stapels.
3. Legt 1 zufälliges Ausnahme-Ereignis verdeckt auf das Finale-Ereignis.
4. Legt 2 zufällige Endspiel-Ereignisse verdeckt darauf.
5. Danach legt ihr 1 zufälliges Ausnahme-Ereignis verdeckt auf den Stapel.
6. Legt 2 zufällige Ernstfall-Ereignisse verdeckt darauf.
7. Legt das übrige Ausnahme-Ereignis verdeckt darauf.
8. Als Letztes legt ihr 2 Warmlauf-Ereignisse verdeckt oben auf den Stapel.

Die übrigen Ereigniskarten verwendet ihr nicht; legt sie in die Schachtel zurück.



Anhang

Ahnen-Wetterkunde (Patent): Wer dieses Patent besitzt, ignoriert oder profitiert von einigen der Wettereffekte, die in der Ereignisphase bestimmt werden. Beachtet dabei, dass das nur für Wetterereignisse gilt, die ausdrücklich auf Ahnen-Wetterkunde hinweisen. Wetterereignisse, die das nicht tun, betreffen alle Doppler gleichermaßen, egal ob mit oder ohne Ahnen-Wetterkunde.

Aktionskarte: Ihr dürft bis zu 7 Aktionskarten auf der Hand haben. Habt ihr mehr als 7 Aktionskarten auf der Hand, werft sofort – noch bevor ihr etwas anderes tut oder die angefangene Handlung abschließt – Karten eurer Wahl ab, bis ihr nur noch 7 habt. Jede Aktionskarte gibt an, wie ihr sie spielen dürft. Weist eine Aktionskarte euch an, sie „Als Aktion" zu spielen, beansprucht ihr Effekt euren ganzen Spielzug *(siehe S. 23 unter Materialaktion)*.

Bohren: Die Bohrfähigkeit ist nur bei den Luftschiffen der Leviathanklasse verfügbar, die das entsprechende Bohrersymbol unten rechts auf ihrem Datenblatt haben. Erhaltet ihr ein Luftschiff mit dieser Fähigkeit, nehmt euch eine Bohr-/Radarkarte aus dem allgemeinen Vorrat, falls ihr noch keine habt. Habt ihr solche Luftschiffe auf der Weltkarte, vergesst nicht, dass sie bei einer Taktikaktion *(siehe S. 20)* auf dem *aktiven Hex* bohren dürfen, selbst wenn dort kein Erkundungsmarker mehr liegt.

Doppler besiegt: Hat ein Doppler zu Beginn seines Zugs in der Dopplereinsatzphase keine Luftschiffe oder Militärgebäude auf der Weltkarte und alle seine Zivilgebäude sind besetzt, muss er sofort sein Hauptquartier und seine zwei Start-Luftschiffe auf ein Inselhex platzieren, das kein Doppler kontrolliert. Er darf seine Dopplerfigur dann im Rat oder bei seinem Hauptquartier einsetzen. Gibt es keine Inseln, die niemand kontrolliert, ist der Doppler besiegt und scheidet aus der Partie aus.

Energiekristallmissionen: Ihr dürft bis zu 2 Energiekristallmissionen auf der Hand haben. Habt ihr mehr als 2 Energiekristallmissionen auf der Hand, werft sofort – noch bevor ihr etwas anderes tut oder die angefangene Handlung abschließt – Energiekristallmissionen eurer Wahl ab, bis ihr nur noch 2 davon habt. Jede Energiekristall-Missionskarte gibt an, wie ihr sie spielen dürft. Weist eine Energiekristall-Missionskarte euch an, sie „Als Aktion" zu spielen, beansprucht die Mission euren ganzen Spielzug *(siehe S. 23 unter Materialaktion)*.

Opfern: Weist euch ein Spieleffekt an, etwas zu **„opfern"**, legt das betroffene Spielelement in die Schachtel zurück. Geopferte Spielelemente stehen für den Rest der Partie nicht mehr zur Verfügung.

Radarortung: Die Radarfähigkeit ist nur bei den Luftschiffen der Korvetteklasse verfügbar, die das entsprechende Radarsymbol unten rechts auf ihrem Datenblatt haben. Erhaltet ihr ein Luftschiff mit dieser Fähigkeit, nehmt euch eine Bohr-/Radarkarte aus dem allgemeinen Vorrat, falls ihr noch keine habt. Habt ihr solche Luftschiffe auf der Weltkarte, vergesst nicht, dass sie bei einer Taktikaktion *(siehe S. 20)* auf dem *aktiven Hex* eine Radarortung durchführen dürfen, selbst wenn dort kein Erkundungsmarker mehr liegt.

Ressourcensymbole: Ressourcen auf Hexplättchen werden mit Ressourcensymbolen dargestellt. Diese können entweder direkt auf dem Plättchen aufgedruckt sein oder liegen als Ressourcenmarker darauf.
Auf einem Hexplättchen dürfen sich maximal 2 Ressourcensymbole befinden. Ihr dürft also keine Effekte anwenden, die einen Ressourcenmarker auf ein Hexplättchen legen, auf dem bereits 2 Ressourcensymbole sind.

Überlegenheit (Sentinelpatent): Mit diesem Sentinelpatent erhaltet ihr im Kampf gegen Sentinels 1 zusätzlichen roten Würfel. Dieser Bonus gilt nur im Kampf gegen wahre Sentinels. Gegen Doppler hat dieses Patent keine Wirkung, auch nicht wenn sie ein erbeutetes Sentinel Luftschiff verwenden.

Verfügbare Datenblätter: Einige Patente weisen euch an, euch ein Datenblatt für einen Luftschifftyp einer bestimmten Klasse zu nehmen. Nehmt euch das Datenblatt dann aus dem allgemeinen Vorrat. Sind dort keine passenden Datenblätter mehr verfügbar, könnt ihr keines nehmen und dieser Effekt verfällt. Versucht Patente, für die es keine Datenblätter mehr gibt, zu vermeiden, indem ihr auf die Fortschritte der anderen Doppler achtet und Ahnen- oder Sentinelpatente nutzt, um die jeweiligen Standardpatentstufen zu überbrücken.

Zivilgebäude und Produktionsgebäude: Minen, Gaswerke und Basare sind alle *Zivilgebäude*. Sie können nicht zerstört werden, aber Doppler dürfen fremde Zivilgebäude besetzen und dann nutzen.
Nur Minen und Gaswerke sind *Produktionsgebäude*. Ihre Anzahl ist auf 1 je Hexplättchen beschränkt, egal wem sie gehören.

Mitwirkende

Autor:

Preben Møller

Illustration:

Kino Scialabba, Antonio Frade, Jeremy Rozenhart, Justin Gerard und Francesco Orrù

Titelbild:

Justin Gerard

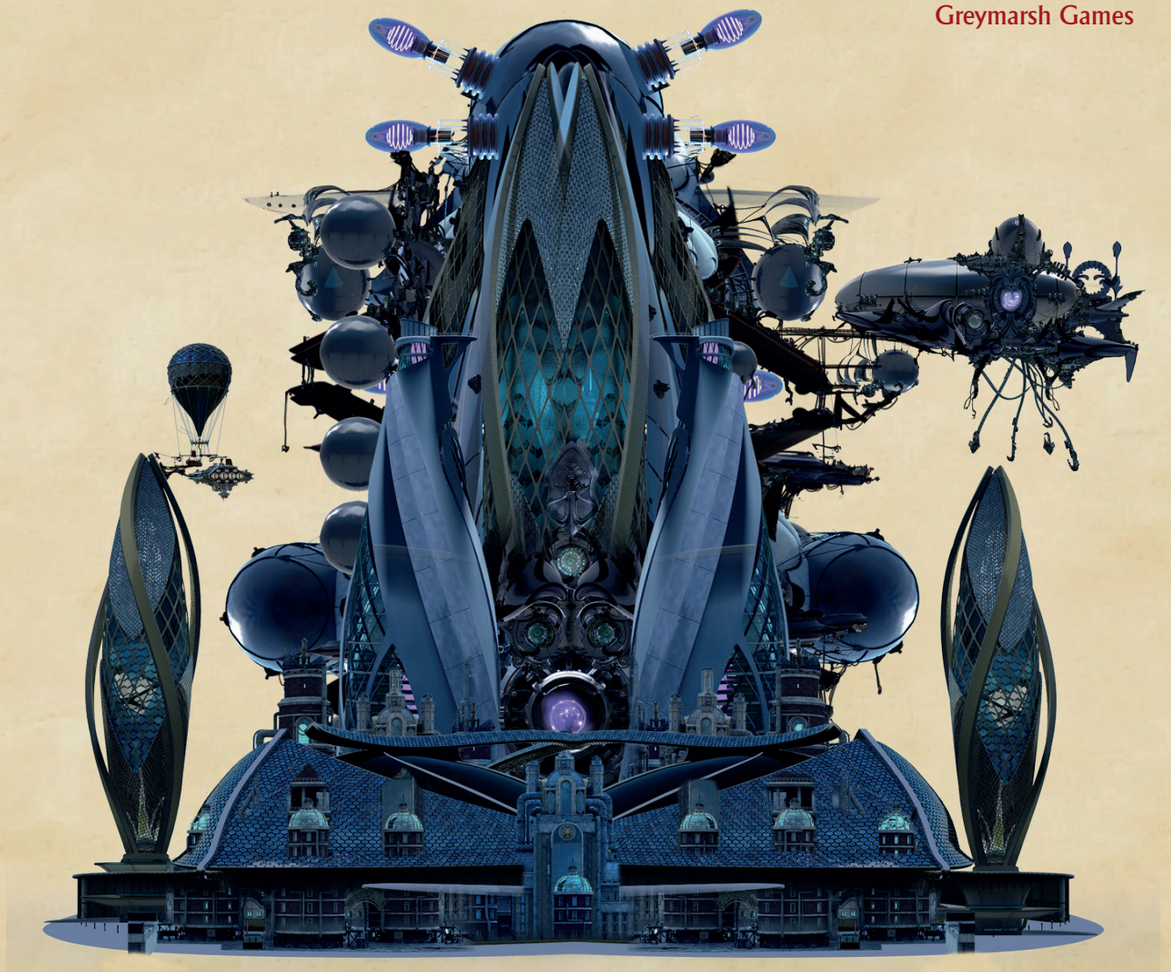
Übersetzung, Redaktion und grafische Bearbeitung der deutschen Ausgabe:

Ben Shipham

Ein großes Dankeschön

Sky Empire gibt es nur dank der Hilfe wirklich vieler Menschen!
Allen voran wollen wir uns bei unseren Gamefound-Unterstützern bedanken, die bereit waren, unsere Idee mit ihrem schwerverdienten Geld zum Leben zu erwecken.
Ohne euch gäbe es kein Sky Empire!
Ganz herzlich bedanken wollen wir uns auch bei den unglaublichen Künstlern Kino Scialabba, Antonio Frade, Jeremy Rozenhart, Justin Gerard und Francesco Orrù für ihre atemberaubenden Beiträge.
Besonderer Dank gilt auch Assaf Hircsh, Mahmoud Salah, Scott Lewis, den glorreichen Testspielern bei The Player Lair und Pap & Drager, Anthony Neville mitsamt Frau und Freunden, René Holmgaard, Jens Jensen, Per Jakobsen, Nicas Nissen, Carit Nørskov, Rasmus Brodersen, Esben Kyed und ganz bestimmt noch vielen anderen, die wir hier sträflicherweise vergessen haben.
IHR. SEID. DIE. BESTEN!

Preben & Nadia Møller
Greymarsh Games



Index

Hintergrund ..... Seite 3

Vorbereitung ..... Seite 9

Spielablauf

Ereignisphase ..... Seite 12
- Ereigniskarten und Ereignisse ausführen ..... Seite 13
- Sentinels: Invasion und Bewegung ..... Seite 13

Dopplereinsatz ..... Seite 13
- Doppler auf der Ratstafel platzieren ..... Seite 13
- Doppler auf der Weltkarte platzieren, Hex kontrollieren ..... Seite 14

Aktionsphase ..... Seite 15
- Taktikaktion ..... Seite 15
  - 1. Hexplättchen aktivieren ..... Seite 15
  - 2. Luftschiffe befehligen, Flottengrenze ..... Seite 16
  - 3. Kampf, Kampfzone ..... Seite 17
  - 4. Erkundung, Bohrung, Radarortung ..... Seite 20
  - 5. Gebäude aktivieren ..... Seite 21
    - Ressourcen produzieren ..... Seite 21
    - Handel treiben ..... Seite 21
    - Luftschiffe bauen ..... Seite 21
  - 6. Gebäude errichten ..... Seite 22
  - 7. Sieg erringern ..... Seite 22
- Ratsaktion ..... Seite 23
- Materialaktion ..... Seite 23
- Passen ..... Seite 23

Klar-Schiff-Phase, Ratstafel zurücksetzen ..... Seite 24

Weitere Regeln ..... Seite 26
- Handkartenlimit ..... Seite 26
- Ratskarten ..... Seite 26
- Patente ..... Seite 27
- Tauschgeschäfte zwischen Dopplern ..... Seite 27
- Opfern ..... Seite 30

Varianten ..... Seite 28

Anhang ..... Seite 30

