

STARWEB

WAS IST SACHE?	3
DAS SYSTEM	4
DIE CHARAKTERE	4
Reichsgründer	4
Händler	4
Pirat	5
Kunstsammler	5
Berserker	5
Apostel	6
Die Charaktere auf einen Blick:	7
Apostel	7
EINZELHEITEN ZUM SPIELVERLAUF	7
Schiffe	7
keys	8
Kontrolle über eine Welt	8
Bauen	8
Bevölkerung	9
Bewegung	10
Sonden	10
Fracht	10
Kunstwerke	11
Feuern	12
Ambush	13
Alliierte	13
Geschenke	14
Plünderung	14
Flotten im Frieden	14
Planetenbruch-Bombe	14
Roboter	15

Minen und Rundenzähler -----	15
Leere keys -----	16
Schwarze Löcher -----	16
DIE BEFEHLE -----	16
DER PRINTOUT -----	20

Wenn jemand zugeschaut hätte, als die gigantischen schwarzroten Schlachtraumer aus dem Hyperraum auftauchten, so hätte er sich vermutlich über die präzise Formation gewundert, in der die Stellarkreuzer sofort in eine Umlaufbahn um den Planeten Hopeless 1 einschwenkten. Vielleicht wären ihm auch noch die merkwürdig eckigen, verchromten Schriftzüge aufgefallen, die jedes Schiff an der Backbordseite schmückten: "For a cleaner galaxy". Eine Erklärung für diese beiden Phänomene hätte vielleicht ein Blick auf die Steuerbordseite geliefert. Denn hier, in einem Firmensignet, das entfernt an einen Computerchip erinnerte, stand der Name "VRAZRUUB". Wer mit der jüngeren Geschichte des Sternenreiches allerdings nicht vertraut war, dem hätte auch das nicht viel weitergeholfen. Der hätte sich schon auf die Brücke des Flaggschiffs "Blastem" begeben müssen. Denn hier residierte der Commander. Nicht, daß ihn unser hypothetischer Beobachter gleich als solchen erkannt hätte; er unterschied sich weder in der Form seines Gehäuses noch im Chrom irgendwie von den anderen Brückenoffizieren, die rings um ihn herum installiert waren. Doch seine Programmierung wich deutlich von der seiner Untergebenen ab: Als einziger Roboter an Bord kannte er den Zweck des Einsatzes, konnte Entscheidungen fällen und fühlte so etwas wie eine innere Mission. Er hatte seine Instruktionen schließlich vom VRAZRUUB-Zentralrechner - möge die Macht mit IHM sein - persönlich geladen bekommen. Irgendwo in einer abgelegenen Speicherzelle war auch die Information gespeichert, wofür VRAZRUUB stand: Vereinigte Roboter-Armeen Zur Reinigung des Universums von Unnötiger Biomasse. Aber das interessierte ihn eigentlich nicht wirklich.

Spätestens beim Anblick des Commanders und seiner Subaltern-Offiziere wäre jeder menschliche Beobachter panisch davongelaufen - soweit man das im Weltall kann -, wahrscheinlich mit dem Schreckensruf auf den Lippen, der für die Bewohner ganzer Sternensysteme das letzte Wort ihres Lebens gewesen war: Berserker! Jeder Bewohner des Sternennetzes, jeder Raumfahrer, ob Pirat oder einfacher Handelskapitän, kannte den Ruf der Berserkerflotten. Ihr einziges Lebensziel: organisches Leben zu vertilgen, das in ihren mechanischen Augen lediglich eine eklige Verschmutzung der sauberen Planetenoberfläche darstellte.

Und dieser interstellare Reinigungsdienst hatte nun auch Hopeless 1 erreicht. Obwohl die Welt unter dem Schutz und im Machtbereich des Imperators W8-4-Me stand, waren dessen Flotten doch gerade in einem ganz anderen Bereich des Alls gebunden; sie schlugen sich irgendwo mit den Verbänden des selbsternannten Gurus Dummycometome herum, der schon einige der imperialen Welten mit seinen religiösen Fanatikern überzogen hatte. Zudem besaß Hopeless 1 nur eine so geringe Anzahl von Bewohnern, daß sich zu ihrem Schutz eine Extraflotte nicht gelohnt hätte.

Doch der Commander wußte, daß der Zentralrechner - möge ER gut im Lack stehen - seine Flotte nicht wegen der Bewohner hergeschickt hatte. Viel interessanter waren für ihn die Titanminen des Planeten. Aus deren Rohmaterial würden neue Roboter und Schlachtschiffe entstehen (einer der Gründe, warum die Flotte keine Planetenbruch-Bombe mit sich führte; nur die Oberfläche der Welt sollte von den ineffizienten und schmutzigen Bioformen desinfiziert werden).

Mit einem winzigen Gedankenimpuls leitete der Commander das Feuersignal an die bereits ausgefahrenen Phototron-Werfer-Batterien...

Was ist Sache?

Starweb ist ein PostSpiel für zehn bis fünfzehn Spieler. Das Prinzip der PostSpiele ist einfach: Die Spieler senden ihre Spielzüge per Post an Peter Stevens PostSpiele. Wir werten die Züge mit einem Computer aus und schicken das Ergebnis zurück.

Bei Starweb gibt es sechs verschiedene Charaktere. Jeder Charakter hat verschiedene Aufgaben, für die er Punkte erhält. Ziel des Spieles ist es, am Ende die meisten Punkte zu haben. Mit dem ersten Zug geben die Spieler einen Vorschlag für die gewünschte Endpunktezah ab, der zwischen 1000 und 15000 Punkten liegen muß. Der Durchschnitt der Zahlen aller Spieler ergibt die Endpunktzahl. Sobald ein Spieler diese Zahl erreicht hat, oder sie übertrifft, ist das Spiel zu Ende. Die Endpunktzahl wird erst zum Schluß bekanntgegeben, so daß das Ende für die Spieler überraschend kommt. Mit dem Printout der letzten Runde werden das Ergebnis und die Reihenfolge der Gewinner bekanntgegeben.

Das System

Du bist Alleinherrscher eines Planeten, dessen Bewohner gerade mit der Erforschung des Weltraumes begonnen haben. Die erste Landung auf einem Nachbarplaneten hat große Aufregung verursacht, denn das Forschungsteam entdeckte unzweifelhaft Überreste einer vergangenen Zivilisation. Eines der erforschten Gebiete scheint ein riesiger Raumflughafen gewesen zu sein, der durch einen sich selbst erhaltenden und reparierenden Computer betrieben wurde. Nach erheblicher Anstrengung ist es den Wissenschaftlern gelungen, sich mit dem Computer zu verständigen. Sie haben herausgefunden, daß der Raumflughafen Teil eines großen Transportnetzes ist, das 255 Sternensysteme über sofortigen Transfer miteinander verbindet.

Auf diesem Raumflughafen haben die Wissenschaftler fünf Einrichtungen gefunden, die den Transport und Transfer ermöglichen und "keys" genannt werden. Wird einem solchen key eine Flotte von Mehrzweckschiffen zugeordnet, so kann diese durch ein Tor zu einem anderen Stern fliegen. Leider ist der Teil des Computers, der die Karte des Sternennetzes enthielt, entfernt worden. Die einzigen bekannten Verbindungen zu anderen Welten sind diejenigen, die zu unmittelbar benachbarten Sternen führen. Um Verbindungen zu anderen Sternen herauszufinden, hast Du keine andere Möglichkeit, als Forschungsflotten durch die vorhandenen Tore zu schicken. Dabei wird sich kaum vermeiden lassen, daß Du auf andere Forscher und Eroberer stößt, mit denen Du Dich diplomatisch oder kriegerisch auseinandersetzen mußt.

Sowohl die keys, als auch die Tore sind unzerstörbar, und die Lebewesen, welche dieses System erbaut haben, sind schon vor Tausenden von Jahren verschwunden.

Du kannst davon ausgehen, daß jedes Starweb anders ist, vor allem was das Sternennetz und die Vorkommen auf den Planeten anbelangt. Wenn in Deiner ersten Partie neutrale Schiffe nicht zurückfeuern, so muß dies in das nächste Mal nicht unbedingt auch so sein. Sei also auf der Hut!

Die Charaktere

Vor Beginn des Spiels mußt Du Dich für einen der sechs zur Auswahl stehenden Charaktertypen entscheiden. Jeder von ihnen erhält Punkte für die Lösung unterschiedlicher Aufgaben. Manchmal bekommt ein Charakter Punkte für etwas, für das einem anderen Charakter Punkte abgezogen werden.

Reichsgründer

Der Reichsgründer ist ein Imperialist klassischer Bauweise. Er strebt nach vollständiger Macht, und so ist es sein erklärtes Ziel, das Universum so weit als möglich zu kontrollieren. Für jeweils zehn Bevölkerungen, die er beherrscht, bekommt er einen Punkt, es sei denn, es handelt sich dabei um Bevölkerungen, die vorher durch Apostel zum wahren und einzigen Glauben bekehrt wurden. Für jede Industrie, die ein Reichsgründer besitzt, erhält er einen Punkt, selbst wenn diese nicht produzieren kann, und für jede Mine die unter seiner Kontrolle steht, gibt es ebenfalls einen Punkt. Um Zahlen zu nennen: Für einen Planeten mit vier Industrien, sechs Minen und zehn Bevölkerungen erhält ein Reichsgründer elf Punkte pro Runde.

Der Reichsgründer hat außerdem die Fähigkeit, Industrien preiswert zu entwickeln. Um eine Industrie auf einer seiner Welten aufzubauen, benötigt er nur vier vorhandene Industrien und vier Metalle. Bei allen anderen Charakteren wären fünf Industrien und Metalle nötig.

Auch das Verschrotten von Schiffen bringt dem Reichsgründer Vorteile beim Industriebau. Er braucht nämlich nur vier I-Schiffe zu verschrotten um eine Industrie zu bauen; andere Charaktere bräuchten sechs.

Händler

Des Händlers Begier ist schnöder Profit. Er versorgt die Welten mit Metallen und Konsumgütern, je nachdem, was gerade gefragt ist. Er bekommt acht Punkte pro Metall, das er auf einer Welt entlädt, die ihm nicht gehört. Der Empfänger kann die Metalle behalten und verwenden. Der Händler bekommt die Punkte jedoch nur dann, wenn auf dieser Welt Industrie vorhanden ist und jeweils nur bis zur doppelten Anzahl dieser Industrien. Will er etwa auf einer fremden Welt, die über 30 Industrien verfügt, Metalle entladen, so bekommt er nur

für höchstens sechzig Metalle Punkte (macht maximal 480 Punkte). Diese Beschränkung verhindert, daß zu viele Rohstoffe auf wertlose Welten verteilt werden. Punkte erhält ein Händler auch für das Entladen von Konsumgütern (das sind Metalle, die als "KG", das heißt Konsumgüter deklariert wurden). Konsumgüter verschwinden sofort nach dem Entladen und können nicht weiter verwendet werden. Wenn er als Erster Konsumgüter auf einer Welt entlädt, bekommt er dafür zehn Punkte; ist er der Zweite, bekommt er acht Punkte; als Dritter fünf und Vierter drei Punkte. Danach erhält er jeweils nur noch einen Punkt. Diese Staffelung gilt für jede Welt. Die Punktzahl ist von der Menge der Konsumgüter unabhängig. Ein Händler hat gegenüber anderen Charakteren den Vorteil, daß er pro Schiff zwei Metalle transportieren darf, anstatt eines Metalls. Er bekommt keine Punkte, wenn auf einer Welt gleichzeitig ein- und ausgeladen wird.

Pirat

Den Piraten gelüstet es nach fremdem Eigentum. Er bekommt nämlich Punkte für die Plünderung von Welten. Für die erste Plünderung einer Welt erhält er fünfzig Punkte. Beim zweiten Mal gibt es vierzig, beim dritten Mal dreißig, beim vierten Mal zwanzig Punkte. Nach der vierten Plünderung erhält er bei jeder weiteren Plünderung zehn Punkte. Ein Pirat kann eine Welt nur dann plündern, wenn sie sich in seinem Besitz befindet. Ob er dort eine Flotte hat, ist unwichtig, nur der Besitz der Welt entscheidet darüber, ob er sie plündern kann oder nicht. Eine Welt kann innerhalb einer Runde nur einmal geplündert werden. Nachdem sie ausgeraubt worden ist, produzieren ihre Bergwerke drei Runden lang keine Metalle, und die Bevölkerung wächst nicht. Wenn Industrien vorhanden sind, können sie nichts bauen. Außerdem wird die "Runden"-Zahl nicht erhöht. Ein Pirat bekommt für jeden "key", den er hat, drei Punkte, auch wenn keine Schiffe darauf sind. Er hat den Vorteil, daß er alle "keys" kapern kann, ohne einen Schuß abzugeben, sobald er auf einer Welt mehr als die dreifache Überlegenheit gegenüber einem anderen Spieler hat. Seine Schiffe müssen sich allerdings im Kriegszustand befinden. Die Verrechnung wird automatisch am Ende einer Runde vorgenommen. Hat ein Pirat einen Alliierten, so werden dessen Flotten nicht gekapert. Befindet sich auf einer Welt neben dem Alliierten noch eine fremde Flotte, so erobert der Pirat diese nach der oben genannten Regel nur, wenn er auch gegenüber dem Alliierten eine mehr als dreifache Übermacht hat. I-Schiffe und P-Schiffe werden grundsätzlich nicht gekapert; sie werden bei der Ermittlung der Übermacht auch nicht einbezogen. Sollte ein Pirat eine fremde Flotte nach der oben beschriebenen Regel überfallen, geht die Welt nicht in derselben Runde in seinen Besitz über.

Kunstsammler

Der Kunstsammler ist der Ästhet im Spiel, dessen größtes Vergnügen im Bunkern einmaliger Kulturgüter besteht. Auf vielen Welten des Sternennetzes befinden sich Kunstschätze, die von ihren Schöpfern zurückgelassen wurden. Sie sind unzerstörbar. Herzenswunsch des Kunstsammlers ist es, davon so viele wie möglich zu sammeln und möglichst bis zum Ende des Spiels zu behalten, da er hierfür Punkte erhält. Der Kunstsammler ist nicht vorurteilsbehaftet. So verliert er als einziger Charakter keine Punkte durch den Besitz kitschiger Plastik Kunstwerke. Auch ist er der einzige, der Kunstwerke von fremden Flotten direkt aufnehmen und unter seinen eigenen Flotten austauschen kann. Wenn ein Kunstsammler einen Planeten mit mindestens zehn Kunstwerken ausgestattet hat, so hat er dort ein Museum errichtet. Für jeden Museumsplaneten, den er am Ende des Spiels hat, erhält er fünfhundert zusätzliche Punkte.

Berserker

Der Berserker ist ein Elektronengehirn, das ein Volk von Robotern anführt. Sein Ziel ist die Vernichtung allen organischen Lebens, die Bevölkerung des Universums mit Robotern. Die Herkunft seines Auftrages kennt er nicht und fragt auch nicht danach. Der Berserker bekommt für jede Bevölkerung, die er tötet, zwei Punkte, es sei denn, daß es sich dabei um Roboter handelt. Für jede Welt, die er besitzt, und die nur von Robotern bewohnt wird, erhält er pro Runde fünf Punkte. Vernichtet er eine ganze Flotte, so bekommt er pro Schiff zwei Punkte; ist die Flotte jedoch nur teilweise zerstört, gibt es keine Punkte. Sollte

er etwa eine ganze Welt vernichten, indem er eine Planetenbruch-Bombe abfeuert, so bekommt er für die Bombe 200 Punkte plus die Punkte für die Bevölkerung. Für den Abwurf einer Planetenbruch-Bombe gibt es nur einmal pro Welt Punkte! Wenn ein anderer Charakter eine solche Bombe benutzt - mit Ausnahme eines Apostels bei einem heiligen Krieg - verliert er fünfzig Punkte.

Um sein Ziel zu erreichen, kann der Berserker zwar vorübergehend Allianzen mit organischen Lebensformen schließen; ein Nebeneinander organischer Lebewesen und Roboter ist jedoch nicht möglich. Sie löschen sich gegenseitig aus. Dabei ist ein Roboter so stark wie vier organische Lebewesen. Ein Berserker kann Welten mit organischem Leben jedoch kontrollieren, während andere Rassen keine Roboterwelten beherrschen können. Roboter brauchen die Bevölkerungsgrenze nicht zu beachten, vermehren sich allerdings auch nicht selbständig, sondern müssen gebaut werden.

Ein Spieler, der kein Berserker ist, kann eine Welt, die von Robotern bevölkert ist, nicht erobern oder besitzen, sondern er kann sie nur zur neutralen Welt machen, indem er die Schutzschiffe vernichtet. Ein Berserker kann eine Welt erobern, indem er dort Roboter einschleust, welche dann die gesamte Bevölkerung vernichten; es muß allerdings mindestens ein Roboter übrig bleiben. Mit der Welt gewinnt er außerdem sämtliche Schutzschiffe, die darauf stationiert sind. Sollten zwei Berserker gleichzeitig einen solchen Roboterüberfall machen, so gewinnt derjenige die Welt, dessen Roboterarmee größer ist.

Apostel

Der Apostel ist ein religiöser Eiferer, mit einer ebenso toleranten wie einprägsamen Mission: Er will das ganze Universum zum wahren und einzigen Glauben bekehren. Er bekommt für jede Welt, die ihm gehört, fünf Punkte pro Runde plus einen Punkt für jeweils zehn Bekehrte.

Außerdem erhält er für jede Welt, auf der ausschließlich Bekehrte leben, fünf zusätzliche Punkte. Da ein Apostel im Grunde seines Herzens ein Pazifist ist, verliert er bei jedem Schuß, den er abfeuert, einen Punkt. Dies gilt nicht bei Ambush, der automatischen Verteidigung. Hat ein Apostel eine Bevölkerung erst einmal konvertiert, besteht in jeder Runde eine zehnprozentige Chance, daß diese Bevölkerung eine weitere Bevölkerung weichredet. Das gilt ebenso für die Flotten eines Apostels, wenn sie sich im Kriegszustand befinden. Auch bei ihnen gibt es pro Schiff eine zehnprozentige Chance, eine Bevölkerung auf der Welt, auf der sich die Flotte befindet, zu bekehren. Es gibt jedoch keine Garantie dafür, daß in jeder Runde eine Bevölkerung je zehn Schiffe bekehrt wird: so können es mal sechs sein oder zehn, mal aber auch gar keine. Die Bekehrung findet zu Anfang einer Runde statt: eine Flotte überredet also die Bevölkerung der Welt, die sie gerade verläßt. Wenn die Flotten eines Apostels sich nicht im Friedenszustand befinden, bekehrt er sogar die Bevölkerung Allierter. Ein Apostel hat auch die Möglichkeit seine Leute mittels Auswandern, einzuschleusen.

Eine Welt, deren Bevölkerung vollständig bekehrt wurde, geht in den Besitz des Apostels über. Verschenkt ein Apostel eine Welt, die nur von Bekehrten bevölkert ist, dann geht diese Welt im darauffolgenden Zug wieder in seinen Besitz über. Es ist übrigens nicht möglich, daß zwei Apostel zur selben Zeit auf demselben Planeten Bekehrte haben: Sie gehen in den Besitz desjenigen über, der in dieser Runde auf dieser Welt die meisten Bevölkerungen bekehren würde.

Andere Spieler können eine bekehrte Bevölkerung loswerden, indem sie sie vernichten. Allerdings bekommt der Apostel dann einen Punkt für jeden getöteten Märtyrer, während derjenige, der sie tötet, einen Punkt verliert - es sei denn, er ist Berserker. Eine andere Methode, die bekehrte Bevölkerung loszuwerden, besteht darin, sie mit Konsumgütern zu überschütten, so daß sie verweltlichen. Jedes entladene Konsumgut hat eine fünfzigprozentige Chance, einen Bekehrten wieder zurückzuverwandeln.

Einmal im Spiel kann der Apostel einen Djihad, den heiligen Krieg ausrufen. Er bekommt dann keine Punkte mehr für Märtyrer, unabhängig davon, wer sie tötet. Er verliert aber auch keine Punkte, wenn er auf den Spieler schießt, der das Ziel seines Djihads ist und erhält statt dessen zwei Punkte für jede getötete Bevölkerung. Sollte er einen Djihad gegen einen Berserker ausrufen, so bekommt er keine Punkte für getötete Roboter, sondern nur für getötete organische Bevölkerung, die dem Berserker diente. Wurde ein Djihad einmal erklärt, so kann er nicht rückgängig gemacht werden. Allerdings kann der Spieler, gegen den er ausgerufen wurde, geändert werden.

Die Charaktere auf einen Blick:

Apostel

Ein Apostel kann einmal im Spiel den Jihad ausrufen. In diesem Fall gibt es keinen Punktabzug beim Feuern auf Gegner, kein Punktgewinn bei Märtyrern, 2 Punkte für jede getötete Bevölkerung des Gegners.

Jeder Bekehrte hat eine 10%ige Chance, eine weitere Bevölkerung pro Runde zu bekehren.

5 Punkte in jeder Runde für jede Welt, die er besitzt

5 Punkte in jeder Runde für jede Welt, auf der nur Bekehrte leben

1 Punkt pro Runde für jeweils 10 Bekehrte

-1 Punkt für jeden abgefeuerten Schuß

1 Punkt für jeden Märtyrer

Berserker

1 Roboter tötet 4 Menschen, 4 Menschen töten 1 Roboter (Nachkommastellen von Robotern werden aufgerundet).

200 Punkte für Abwurf einer Planetenbruch-Bombe

5 Punkte pro Runde für jede Welt mit Roboterbevölkerung

2 Punkte für jede getötete Bevölkerung

2 Punkte je vernichtetes Schiff, wenn die gesamte Flotte vernichtet wurde

Händler

Jedes Schiff kann 2 Metalle tragen.

8 Punkte je Metall, das auf fremder Industriewelt abgeladen wird

Punkte für entladene Konsumgüter: 10 beim 1. Mal, 8 beim 2. Mal, 5 beim 3. Mal, 3 beim 4. Mal, 1 bei jedem weiteren Mal.

Pirat

Wenn er mehr als 3:1 überlegen ist, kapert er alle Flotten einer Welt. Punkte für Plünderungen: 50 beim 1. Mal, 40 beim 2. Mal, 30 beim 3. Mal, 20 beim 4. Mal, 10 bei jedem weiteren Mal.

3 Punkte pro Runde für jeden Key

Kunstsammler

Er hat keinen Punktverlust beim Besitz von Plastikkunstwerken.

Er kann Kunstwerke unter seinen Flotten austauschen.

Andere Spieler können Kunstwerke direkt an seine Flotten anhängen.

500 Punkte für jeden Museumsplaneten am Ende des Spiels

Reichsgründer

1 Punkt pro Runde für jeweils 10 Bevölkerungen

1 Punkt pro Runde für jede Mine Punkt pro Runde für jede Industrie

1 Industrie für jeweils 4 verschrottete Schiffe

Einzelheiten zum Spielverlauf

Schiffe

Schiffe müssen sich entweder auf einem Key oder auf einer Welt befinden. Auf einem Key dürfen maximal 255 Schiffe sein. (255 ist übrigens die magische Zahl bei Starweb: Kein Wert kann diese Zahl übersteigen.) Sind die Schiffe auf einer Welt, so müssen sie entweder als I-Schiffe oder als P-Schiffe deklariert werden; I- und P-Schiffe bilden zusammen die Heimatflotte. Alle Schiffe - unabhängig von ihrer Art - sind gleich. I- und P-Schiffe können weder aufeinander schießen, noch gegen Bevölkerungen oder Industrien eingesetzt werden; sie können jedoch Bekehrte töten und auf Flotten schießen.

Die einzig mögliche Fracht sind Metalle. Jedes Schiff kann ein Metall transportieren; es sei denn, der Spieler ist ein Händler. Zu Beginn des Zuges können Schiffe von einem "key" zum anderen übertragen werden. Auch können I-Schiffe oder P-Schiffe zu einem "key" oder umgekehrt versetzt werden. Dies geschieht vor einer Bewegung oder einem Angriff, so daß sie gegebenenfalls dafür zur Verfügung stehen. Dies wird Transfer genannt und gilt nicht als Bewegung. Ein Transfer erfolgt nach dem Ausladen, aber vor dem Laden oder Bewegung.

Ein Transfer von Flotte zu Flotte ist nur bei Schiffen möglich. Beladene Schiffe leeren sich nach dem Transfer, und die Fracht verschwindet. Sollte man Schiffe auf einen key versetzen, der bereits einem anderen Spieler gehört, verliert man die Schiffe an den Besitzer des key. Ist der key ohne Besitzer bzw. neutral, so schafft man dadurch eine neutrale Flotte. Vergewissere Dich also, daß Du immer nur Schiffe auf keys versetzt, die Deinen Namen tragen. Man kann I-Schiffe in Industrien umwandeln, indem man sie verschrottet. Für eine Industrie benötigt man sechs I-Schiffe. Reichsgründer brauchen dazu nur vier Schiffe. Sechs Schiffe auf einem key oder sechs P-Schiffe benötigen dazu zwei Züge: im ersten Zug werden die Schiffe in I-Schiffe umgewandelt; im zweiten Zug findet die Verschrottung zu einer Industrie statt.

keys

Jeder Spieler beginnt mit fünf keys. Flotte und key sind identisch; jede Flotte zählt also als ein key. Die Flotte des Spielers TERRAN sieht beispielsweise so aus:

F206[VRAZRUUB]=6 (Fracht=6)

Flotte 85 hat fünf Schiffe und trägt zwei Metalle. Bei Flotten eines anderen Spielers würde nicht gezeigt werden, ob sie Fracht tragen. Jede Flotte hat eine einmalige Nummer, so daß es also nur eine Flotte Nr.85 gibt. Sieht eine Flotte aus, wie die im folgenden Beispiel, so bedeutet dies, daß sie keinen Besitzer hat.

F201(-----)=0

Wenn sich eine Flotte ohne Schiffe auf einer Welt befindet, die ebenfalls keine Schiffe hat (weder I-Schiffe oder P-Schiffe noch Flotten), dann wird der key neutral, selbst wenn die Welt einen Besitzer hat. Ein leerer eigener key bleibt Eigentum des Spielers, wenn der key auf dem eigenen Planeten liegt und gleichzeitig eine der Heimatflotten oder ein anderer key mit mindestens einem Schiff ausgerüstet ist. Anderenfalls wird er sofort wieder neutral.

Ein key ohne Schiffe ist unbeweglich, man ihn sollte deshalb immer mit ein paar Schiffen bestücken. Dazu gibt es den weiter hinten beschriebenen Transferbefehl.

Kontrolle über eine Welt

Man erobert eine Welt, indem man der einzige Spieler ist, der mindestens eine Flotte im Kriegszustand dort hat. Verläßt man eine der eigenen Welten, ohne ein Schiff dort zurückzulassen, ginge die Welt mit dem Auftauchen einer fremden Flotte in den Besitz des fremden Spielers über, und er hätte sie damit erobert. Befänden sich jedoch noch ein oder zwei Schiffe darauf, müßten sie zuerst vernichtet werden, was eine zusätzliche Runde beanspruchen würde. Man kann ein I-Schiff zurücklassen, um die Industrie zu schützen oder ein P-Schiff, um die Bevölkerung zu schützen. P-Schiffe und I-Schiffe befinden sich immer im Kriegszustand. Natürlich gibt es Ausnahmen: So kannst Du beispielsweise nicht die Welt eines Alliierten oder einen Planeten ohne Bevölkerung erobern. Ein Pirat, der in einer Runde eine feindliche Flotte kapert, gilt in dieser Runde noch nicht als einziger Spieler auf dieser Welt. Berserker können eine Welt erobern, indem sie einen Roboterangriff durchführen, der die gesamte Bevölkerung tötet und mindestens einen Roboter übrig läßt. Eine Welt, die ausschließlich von Robotern bewohnt ist, kann nur von einem Berserker erobert werden. Apostel können eine Welt erobern, indem sie die gesamte Bevölkerung bekehren. Leben auf einer Welt ausschließlich Bekehrte, so kann sie erst dann erobert werden, wenn einige rekonvertiert, also in normale Bevölkerung zurückverwandelt worden sind. Wurde eine Welt erobert, so gehört sie dem betreffenden Spieler, bis ein anderer sie erobert oder zur Neutralität zwingt. Das kann geschehen, indem zwei Schüsse mehr abgefeuert werden, als zur Vernichtung der Heimatflotten notwendig sind. Es ist nicht unbedingt erforderlich Schiffe auf einer Welt zu haben, um die Kontrolle zu behalten, sollte jedoch ein anderer Spieler auf einer Welt ohne Schiffe auftauchen, dann gehört die Welt ihm. Zur Eroberung einer neutralen Welt, die bereits Heimatflotten aufweist, ist es notwendig, diese zu vernichten.

Bauen

Es kann auf jeder Welt gebaut werden, die mindestens eine Industrie, eine Bevölkerung und ein Metall hat. Der kleinste der drei Werte stellt die Obergrenze für den Bau dar. Eine Welt mit

fünf Industrien und zwei Metallen im Lager wird auf dem Printout folgendermaßen abgebildet:

Industrie=5/2

Die zweite Zahl (im Beispiel die 2) stellt die Anzahl baufähiger Industrien dar. Metalle werden beim Bau verbraucht. Für jeden Schuß, der einer fremden Flotte zur Verfügung steht, und der die Anzahl der Schüsse des Verteidigers übertrifft, vermindert sich die Baufähigkeit der Industrie um eins. Dies geschieht automatisch und geht aus dem Printout hervor.

Eine Welt mit dreißig Industrien, die wegen der Präsenz einer feindlichen Flotte nur 25 produzieren kann, wird als 30/25 auf dem Printout gekennzeichnet; Heimatflotten werden doppelt gezählt. Taucht also auf einer Welt mit vier I-Schiffen eine feindliche Flotte mit zehn Schiffen auf, so werden nur zwei Industrien abgezogen. Eine alliierte Flotte wird als verteidigend bewertet.

Auf dem Printout steht "Metall" für die Anzahl der Rohstoffe, die sich im Rohstofflager befinden und mit denen man in diesem Zug produzieren kann. Metalle, die in dieser Runde entladen werden, können erst im nächsten Zug verwendet werden. Der Begriff "Minen" gibt an, wieviele Metalle im folgenden Zug gefördert und automatisch ins Metallager überführt werden.

Baubefehle werden vor dem Laden, Bewegung oder Feuern bearbeitet. Das bedeutet, daß Metalle, die auf einer Industriewelt gelagert sind, immer zuerst zum Bauen verwendet werden. Wurden keine Baubefehle erteilt, oder verpaßt der Spieler die Runde, produziert eine Industriewelt automatisch I-Schiffe. Wurde nur für einen Teil der vorhandenen Industrien ein Baubefehl gegeben, so produziert der Rest ebenfalls I-Schiffe. Prinzipiell gilt: Wenn man Schiffe für eine Flotte baut, stehen sie der Flotte bereits in derselben Runde zur Verfügung. Es ist nicht erforderlich, die gebauten Schiffe von der Welt auf die Flotte zu transferieren.

Bauen muß auf dem Planeten geschehen, auf dem sich die Industrie befindet. Es ist also nicht möglich, auf einer Welt Schiffe für eine Flotte zu bauen, die sich woanders befindet. Jede Industrieeinheit kann ein Schiff bauen. Fünf Industrieeinheiten können eine weitere Industrie errichten. (In den ersten Runden erscheint es nicht sinnvoll, mehr Industrien auf der Heimatwelt aufzubauen, da pro Zug nur zwei Metalle produziert werden und demnach 28 Industrien nicht ausgelastet sind.) Dazu werden zusätzlich fünf Bevölkerungen und fünf Metalle benötigt. Die fünf Industrieeinheiten können die Bevölkerungsgrenze um eins erhöhen, was zusätzliche fünf Bevölkerungen und fünf Metalle erforderlich macht. Jede Industrieeinheit kann zwei Roboter bauen. Das geht nur, wenn die Bevölkerung bereits aus Robotern besteht. Die Metalle werden grundsätzlich verbraucht, und die erforderliche Bevölkerung kann im selben Zug nicht weiter eingesetzt werden.

Industrie kann auch dazu benutzt werden, Bevölkerungen auf einen anderen Planeten zu transportieren. Das wird als Auswanderung bezeichnet. Sie ist die einzige Möglichkeit, Planeten ohne Bevölkerung zu besiedeln. Eine Bevölkerung wird mit Hilfe einer Industrieeinheit und eines Metalls, das dabei verbraucht wird, transportiert. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Bevölkerung organisch ist oder nicht, der Befehl ist gleich. Auswandern kann man nur auf eine Nachbarwelt.

Durch Auswanderung kann keine Welt erobert werden, und man bekommt auch keinen Bericht über die Zielwelt. Ausnahmen gibt es bei Aposteln und Berserkern. Wurde die Bevölkerung teilweise bekehrt und soll umgesiedelt werden, dann wandern zuerst die Bekehrten aus (beim Apostel die Nicht-Bekehrten) und werden bei der Ankunft je nach dem Charakter des Besitzers der neuen Welt Bekehrte oder Normalbevölkerung. Damit ist also eine weitere Möglichkeit erwähnt, mit deren Hilfe man Bekehrte loswerden kann.

Läßt ein Berserker Roboter auswandern, so töten diese organisches Leben im Verhältnis 4:1 und können womöglich, die Welt erobern. Umgekehrt können ausgewanderte Menschen auch Roboter vernichten. Der Apostel kann seine Bekehrten mit Hilfe eines speziellen Befehls auswandern lassen, um dadurch einen Bericht von der Zielwelt zu erhalten und diese gegebenenfalls zu erobern.

Bevölkerung

Jede Welt hat eine Bevölkerungsgrenze. Sie kennzeichnet die Höchstzahl Lebewesen, die auf dieser Welt existieren können. Die Bevölkerung wächst pro Runde etwa um zehn Prozent, bis dieses Limit erreicht ist. Auswanderer, die diese Grenze sprengen, sterben; sie können jedoch

noch für eine Runde lang zur Produktion eingesetzt werden. Ist der Besitzer der Welt ein Apostel, so sind die neu Hinzugekommenen Bekehrte.

Für Roboter gilt diese Grenze nicht, allerdings vermehren sich auch nicht, sondern müssen gebaut werden.

Ist die Bevölkerungszahl kleiner als die Zahl der Minen, so wird pro Runde nur so viel Metall gefördert, wie Bevölkerung vorhanden ist. Eine Bevölkerungseinheit kann entweder mit Industrien bauen oder Rohstoffe fördern, niemals beides gleichzeitig.

Beispiel: Eine Welt die über zwei Industrien, fünf Minen, drei Bevölkerungen und eine Bevölkerungsgrenze von zehn verfügt, wird nur drei Metalle fördern. Im darauffolgenden Zug baut man dann mit zwei Industrien, zwei Bevölkerungen und zwei Metallen zwei Schiffe.

Dadurch wird im nächsten Zug nur ein Metall produziert. Wenn auf die Bevölkerung geschossen wird oder ein Roboterangriff erfolgt, so wird hinter der betreffenden Welt TOTE=n vermerkt (n steht für die Anzahl der Opfer). Jeder Berserker, der auf dieser Welt Bevölkerungen tötet, bekommt $n*2$ Punkte; jeder andere Spieler, der dasselbe tut, verliert n Punkte. Unbevölkerte Welten gehören niemandem und werden als neutral vermerkt.

Bewegung

Jede Flotte kann pro Runde bis zu drei Welten mit einem einzigen Befehl erreichen:

F35W6 = Flotte 35 nach Welt 6

F35W6W19 = Flotte 35 nach Welt 6 und von dort aus nach Welt 19

F35W6W19W17 = Flotte 35 nach Welt 6, von dort nach Welt 19, von dort nach Welt 17

Eine Flotte kann von jeder dazwischenliegenden Welt durch Ambush angegriffen werden.

Man erhält auch Berichte über diese Welt, kann dort jedoch keine Handlungen ausführen.

Jeder Spieler, der eine sich bewegende Flotte mittels Ambush angreift, bekommt die doppelte Trefferzahl.

Die Reihenfolge, in der die Befehle gegeben werden, ist unwichtig. Wenn wir als Beispiel annehmen, daß Flotte 1 den Befehl erhält, von W34 nach W36 zu ziehen und dann drei Metalle zu entladen, werden diese auf W34 entladen.

Sonden

Es besteht die Möglichkeit, ein Schiff als Sonde zu einer benachbarten Welt zu senden. Dafür ist kein Key notwendig, und deshalb verflüht es auch in der Atmosphäre. Zuvor sendet es jedoch noch einen Bericht über diese Welt, ohne daß deren Besitzer etwas davon erfährt.

Das Schiff darf allerdings nicht im selben Zug gebaut oder transferiert worden sein. Jeder Spieler erhält automatisch in jeder Runde einen Bericht über seine Heimatwelt, auch wenn er die Kontrolle darüber verloren hat sowie über jede andere Welt, die er besitzt. Er bekommt ebenfalls einen Bericht über jede Welt, auf der er eine Flotte, Bekehrte und zu Beginn der Runde eine Flotte gehabt hat. Außerdem bekommt er einen Bericht über alle Welten, die er durchquert.

Fracht

Jedes Schiff kann maximal ein Metall laden, Händler zwei. Versucht man mehr als die vorhandene Kapazität zu laden, so bleiben die restlichen Metalle auf der Welt zurück. Es ist nicht möglich, zu laden, sich zu bewegen und im selben Zug wieder zu entladen, denn Entladebefehle werden vor der Bewegung ausgeführt. Man kann also Lade- und Entladebefehle nicht in einer Runde erteilen. Ansonsten hat die Reihenfolge, in der diese Befehle erteilt werden, keine Auswirkungen auf den Ablauf.

Fracht kann auf allen Welten als Metall oder Konsumgut entladen werden. Wenn man in einer Runde Metalle entlädt, so stehen sie erst in der nächsten Runde zur Verfügung, da sie noch in das Metallager aufgenommen werden müssen.

Es besteht auch die Möglichkeit, sie zu vernichten, indem sie abgeworfen wird. Frachtabwurf findet vor einem Kampf statt; der einzige Grund dafür besteht darin, zusätzlichen Schaden zu vermeiden. Versucht man, ohne Einverständnis des Besitzers Metalle auf eine fremde Flotte zu laden, so verbleiben diese auf der Welt. Kapert ein Pirat eine Händlerflotte, die mehr als ein Metall pro Schiff trägt, so wird die überzählige Fracht verschwinden.

Bei dem Transfer eines beladenen Schiffes wird dessen Fracht zerstört. Es können nicht nur Metalle beladen werden, die sich zu Beginn des Zuges im Metallager befinden, sondern man kann auch von einer Flotte entladen und diese Fracht - im selben Zug - auf eine andere Flotte laden. Es ist nicht möglich, Metalle mit einer Flotte in einer Runde zu beladen und sie dann wieder zu entladen.

Du kannst mit einem anderen Spieler zusammenarbeiten, indem Du ihm die Erlaubnis erteilst, auf all Deinen Welten Fracht aufzunehmen. Das hat zur Folge, daß der Spieler auf der betreffenden Welt landen darf und Metalle aufnehmen darf, die Dir selbst dann natürlich nicht mehr zur Verfügung stehen. Der andere muß aber aufpassen, da die Erlaubnis noch lange nicht heißt, daß kein Ambush ausgelöst wird.

Kunstwerke

Es gibt neunzig Standardkunstwerke und zehn außergewöhnliche Kunstwerke (Artefakte). Jedes von ihnen hat eine Nummer, die auf dem Printout erscheint. Die Standardkunstwerke setzen sich aus zwei Namensteilen zusammen. Der zweite Namensteil beschreibt die Art des Objektes: Thron, Obelisk, Sextant, Taler, Degen, Kelch, Mondstein, Ring, Skarabäus. Der erste Teil beschreibt das Material oder eine Eigenschaft des Kunstwerks. Es gibt: Uralter, Silber, Gold, Geweihter, Smaragd, Diamant, Strahlender, Plastik, Platin, Titanium. So kann es passieren, daß man ein Kunstwerk namens "Silber Degen", "Geweihter Mondstein" oder "Plastik Thron" findet.

Auch in ihren Vorlieben für Kunstobjekte gibt es große Unterschiede zwischen den Charakteren. Ein Reichsgründer etwa rafft alles aus Platin und jeden Thron, den er in die Finger kriegt. Ein Platinthron wäre sein wertvollster Schatz. Der fliegende Händler sucht Gold und Taler, der Pirat Silber und Sextanten, der Apostel steht auf alles Geweihte und auf Kelche, der Berserker auf Titanium und Degen und der Kunstsammler auf Uraltes und Obeliske.

Dann gibt es noch ein paar Spezialitäten. Die außergewöhnlichen Kunstwerke sind: der Schatz der Polaris, der Schleier der Venus, das radioaktive Isotop, das kleinste Uebel, die fünf Bände der Nebula-Schrift, die Black Box

Die Spieler gewinnen oder verlieren Punkte für den Besitz von Kunstwerken. Alle Charaktere mit Ausnahme des Kunstsammlers bekommen die nachfolgend aufgeführten Punkte:

-30	Punkte pro Runde für das radioaktive Isotop
-15	Punkte pro Runde für das kleinste Uebel
-10	Punkte pro Runde für jedes Plastik-Kunstwerk
0	Punkte pro Runde für die Black Box.
5	Punkte pro Runde für ein Standardkunstwerk aus einer der beiden Kategorien
10	Punkte pro Runde für den Schleier der Venus
15	Punkte pro Runde für den jeweiligen "wertvollsten Schatz"
20	Punkte pro Runde für den Schatz der Polaris
500	Punkte am Ende des Spieles für alle Standardkunstwerke der eigenen Kategorie (außer solchen aus Plastik)
1000	Punkte am Ende des Spieles für alle 5 Bände der Nebula-Schrift

Der Kunstsammler erhält Punkte nach der folgenden Liste:

0	Punkte pro Runde für jedes Kunstwerk aus Plastik
15	Punkte pro Runde für jedes andere Standardkunstwerk
30	Punkte pro Runde für jedes Kunstwerk der eigenen Kategorie
30	Punkte pro Runde für die Black Box.
30	Punkte pro Runde für den Schatz der Polaris
30	Punkte pro Runde für das radioaktive Isotop
30	Punkte pro Runde für den Schleier der Venus
30	Punkte pro Runde für das kleinste Uebel
90	Punkte pro Runde für den uralten Obelisk
500	Punkte am Ende des Spieles für jede Welt mit zehn oder mehr Kunstwerken (Museumsplanet)
1000	Punkte am Ende des Spieles für alle Obeliske oder uralten Kunstwerke
1500	Punkte am Ende des Spieles für alle 5 Bände der Nebula-Schrift

Die Black Box ist ein ganz besonderes Kunstwerk. Für den Besitzer kann sie Verschiedenes bewirken, aber ob zu seinem Vorteil, Nachteil oder ob sie gar keine Auswirkungen zeigt, ist vor dem Spiel geheim und muß von den Spielern selbst herausgefunden werden. Ihre Wirkung ändert sich von Spiel zu Spiel und manchmal sogar von Runde zu Runde. Mal passiert es, daß sie in jeder Runde ein Metall produziert, mal tut sie es sporadisch. Dann kann es sein, daß sie alle acht Runden die Zahl der Minen verdoppelt; eine Industrie pro Runde aufbaut; in der zehnten Runde die Welt in die Luft sprengt oder sonstwas tut. Die Auswirkungen können positiv, negativ, beides oder neutral sein. Die Black Box kann den Spielern zwar etwas mitteilen, aber sie wird ihnen niemals Fragen beantworten.

Jede Flotte kann eine beliebige Anzahl von Kunstwerken transportieren; sie werden dem key angehängt. Wird eine Flotte, die ein Kunstwerk trägt, zerstört, so bleibt das Kunstwerk solange neutral, bis ein Spieler den dazugehörigen key erobert hat. Ein Kunstwerk kann sich auf einer Welt befinden oder an eine Flotte an- oder von ihr abgehakt werden, nicht jedoch von Flotte zu Flotte transferiert werden (es sei denn, daß der Besitzer ein Kunstsammler ist). Kunstwerke an Flotten kontrolliert der Flottenbesitzer; Kunstwerke auf einer Welt kontrolliert der Besitzer der Welt. Sind die Besitzer von Flotte und Welt nicht identisch, so kann ein Kunstwerk nicht aufgenommen werden (außer wenn der Flottenbesitzer ein Kunstsammler ist). Es darf pro Runde nur ein Befehl für ein Kunstwerk gegeben werden, so ist An- und Abhaken in einer Runde nicht möglich. Die Anzahl der Kunstwerke an einer Flotte oder auf einer Welt ist unbegrenzt. Um ein nervendes Kunstwerk loszuwerden, kann man es auf einer fremden Welt abladen, einem Kunstsammler geben oder an eine Flotte anhaken, die in ein Schwarzes Loch fliegt.

Feuern

Hier soll eine beliebte Konfliktbewältigungsstrategie beschrieben werden: die bewaffnete Auseinandersetzung.

Eine Flotte kann nur feuern, wenn sie sich nicht bewegt. Dann kann sie aber auf so ziemlich alles schießen, das sich zu Beginn der Runde auf derselben Welt befindet: andere Flotten, Industrien, Heimatflotten (I-Schiffe und P-Schiffe) organische und anorganische Bevölkerungen. Die Heimatflotten, nämlich I-Schiffe und P-Schiffe, können nur auf andere Flotten und Bekehrte feuern. Alle Schüsse einer Flotte müssen auf das selbe Ziel gerichtet sein; das gleiche gilt für Heimatflotten. Wenn auf einer Welt I-Schiffe, P-Schiffe und eine Flotte stehen, können folglich bis zu drei verschiedene Ziele beschossen werden, nicht jedoch vier. Im Allgemeinen hat jedes Schiff einer Flotte einen Schuß pro Runde. Ausnahmen machen I-Schiffe, P-Schiffe und vollbeladene Händlerschiffe: Während I-Schiffe und P-Schiffe jeweils einen halben Schuß (aufgerundet) pro Runde abfeuern können, sind Letztere zum Feuern gar nicht mehr in der Lage. Um ein Beispiel zu geben: Es könnte sein, daß eine Händlerflotte mit fünf Schiffen sechs Metalle geladen hat. Vier von den Schiffen haben dann jeweils ein Metall geladen, eines ist mit zwei Metallen vollbeladen und kann nach obiger Regel nicht schießen. Diese Flotte hätte also vier Schüsse pro Runde.

Ist ein Schuß einmal abgefeuert, trifft er sein Ziel. Jeweils zwei Schüsse zerstören ein unbeladenes Schiff oder zwei beladene Schiffe. Auch für I-Schiffe oder P-Schiffe, benötigt man zwei Treffer. Die Zerstörung erfolgt entweder vollständig oder gar nicht; Beschädigungen

werden nicht beachtet. Flieht eine Flotte bei einem Angriff, wird ihr nur die halbe Trefferzahl angerechnet. Feuern Heimatflotten auf Bekehrte, so erledigt ein Schuß einen Bekehrten. Wenn eine Flotte auf Bevölkerungen schießt, die zum Teil aus Bekehrten besteht, so kann nicht vorhergesagt werden, in welchem Verhältnis es die Bekehrten und die normale Bevölkerung erwischt. Sollte ein Charakter Bevölkerungen vernichten (ausgenommen Berserker und Apostel in einem Djihad) dann verliert er für jede getötete Bevölkerung einen Punkt. Feuert man auf eine Flotte, die teilweise beladen ist, so werden zuerst die unbeladenen Schiffe getroffen und danach die beladenen. Wenn auf Industrien gefeuert werden soll, werden zunächst alle I-Schiffe vernichtet. Danach zerstören jeweils zwei Treffer eine Industrie. Feuert man auf Bevölkerungen, so müssen zuerst sämtliche P-Schiffe zerstört werden. Danach vernichten jeweils zwei Treffer eine Bevölkerung.

Feuert man auf die Heimatflotten, beispielsweise, wenn man Industrien oder die Bevölkerung schonen will, so werden zunächst I-Schiffe und dann P-Schiffe getroffen; weitere Schüsse auf die Heimatflotten bewirken nichts. Werden aber mindestens zwei Schüsse mehr abgegeben, als zur Vernichtung der Heimatflotten notwendig wären, so wird die Welt neutral und bleibt es solange, wie sich mehrere Spieler mit Flotten im Kriegszustand auf dieser Welt befinden. Wenn aber nur noch ein einziger Spieler mit einer Flotte im Kriegszustand auf der Welt übrig ist, geht die Welt in dessen Besitz über. Besitzt eine Welt keine Heimatflotten, müssen zwei Schüsse abgegeben werden, um sie zu neutralisieren. Damit sei eine Möglichkeit erwähnt, einem Gegner eine bestimmte Welt zu entreißen, auch wenn man selbst nicht in der Lage wäre, diese zu erobern. Es ist jedoch nicht notwendig, eine Welt, die man erobern will, zuvor zu neutralisieren.

Sollten alle Schiffe bei der Flucht vernichtet werden, so bleibt der leere Key zurück. Wird eine Flotte zerstört und hinterläßt sie einen leeren Key, so bleibt dieser solange neutral, bis nur noch ein Spieler mit mindestens einer Heimatflotte oder einer Flotte im Kriegszustand auf der Welt zurückbleibt.

Ein Feuerbefehl kann an eine Bedingung geknüpft werden. Ein bedingungsloser Angriff findet in jedem Fall statt. Ein bedingter Feuerbefehl wird nur dann ausgeführt, wenn der Spieler in dieser Runde auf dieser Welt von der angegebenen Flotte angegriffen wird. Ein Ambush löst keinen bedingten Feuerbefehl aus, wohl aber ein Roboterangriff. Ein bedingter Feuerbefehl gilt als echter Angriffsbefehl, was bedeuten soll, daß man dieser Flotte in dieser Runde keine Bewegung, Ambush oder Geschenke mehr befehlen kann.

Sollte der Spieler einen Zug verpassen, kann es sein, daß manche seiner Flotten automatisch einen bedingten Feuerbefehl erteilt bekommen. Der bedingte Feuerbefehl wird auf dem Printout des Spielers hinter der Flotte vermerkt. Andere Spieler sehen dies nicht.

Ambush

Mit Ambush wird das automatische Verteidigungssystem der Welten bezeichnet. Es ist zu Beginn des Spieles aktiviert und kann auf Befehl des Spielers zeitweilig ausgestellt werden. Ambush bewirkt, daß nicht alliierte, fremde Flotten, die eine Welt überfliegen, automatisch aus allen Rohren beschossen werden. Wenn also Flotte 85 über Welt 2 und Welt 3 nach Welt 4 fliegt (der Befehl dazu lautet: F85W2W3W4), kann sie auf den Welten 2 und 3 Ambush auslösen, nicht jedoch auf Welt 4. Fremde Flotten, die auf einer Welt landen, lösen keinen Ambush aus.

Beim Ambush feuern alle unbewegten Schiffe ohne Feuerbefehl, also I-Schiffe, P-Schiffe und Flotten. Ein Treffer zählt hier doppelt, so zerstört ein Schuß ein unbeladenes Schiff oder zwei beladene Schiffe. Ein I-Schiff oder P-Schiff kann beim Ambush einen ganzen Schuß anstelle eines halben abfeuern. Wird der Ambush ausgelöst, so steht hinter den feuernenden Schiffen das Wort "(AMBUSH)".

Wenn nicht alle Schiffe einer Flotte vernichtet werden, fliegt sie weiter. Wird jedoch die gesamte Flotte zerstört, bleibt der Key auf derjenigen Welt zurück, die gefeuert hat. Schiffe, die im Ambush feuern, beschießen in jeder Runde jede Flotte, die den Ambush auslöst. Das ist der einzige Fall, bei dem ein Schiff mehr als einmal pro Runde feuern kann.

Alliierte

Zu Beginn des Spiels hat noch niemand einen Alliierten. Sobald jedoch ein Mitspieler bekannt ist, kann man ihn zum Alliierten erklären. Er bleibt es solange, bis ein gegenteiliger Befehl

erfolgt. Die Schiffe eines Alliierten lösen keinen Ambush aus, und man kann keine Welten eines Alliierten erobern. Auch kann ein Pirat die Schiffe eines Alliierten nicht kapern; ein Apostel allerdings wird die Bevölkerung eines Alliierten trotzdem bekehren.

Eine Allianz ist nicht notwendigerweise gegenseitig. Der Befehl dazu sollte von beiden Spielern gegeben werden, sonst kann der Spieler, der zum Alliierten erklärt wurde, weiterhin Welten des Erklärs erobern und ihn nicht vom Ambush verschonen. Den Spielern wird nicht mitgeteilt, daß sie zu Alliierten erklärt worden sind.

Ein Bündnis schließt nicht aus, daß keine Feuerbefehle gegeben werden können (außer bei Ambush). Die Flotte eines Alliierten vermindert nicht die Baufähigkeit der Industrie, sondern beschützt sie gegenüber einem Feind.

Eine besondere Form der Zusammenarbeit ist die Ladeerlaubnis, die man einem anderen Spieler erteilen kann. Dazu steht mehr im Kapitel "Fracht".

Geschenke

Ein Spieler kann einem anderen Spieler eine Flotte oder eine Welt schenken, wenn er ihn im bisherigen Verlauf des Spiels schon einmal getroffen hat. Eine verschenkte Welt oder Flotte schießt nicht im Ambush. Auch kann eine verschenkte Flotte weder vom Schenker noch vom Empfänger im selben Zug bewegt oder zum Feuern benutzt werden. Eine verschenkte Welt kann im selben Zug von keinem der beiden kontrolliert werden, um sie zu plündern oder um den Heimatflotten Feuerbefehl zu geben. Der Spieler, der sie verschenkt, kann jedoch in dieser Runde noch mit der Industrie bauen und seine Schiffe be- oder entladen. Es können pro Runde nur zwei Geschenkbefehle gegeben werden, und der Beschenkte erfährt, von wem er das Geschenk bekommen hat.

Plünderung

Eine eigene Welt kann von ihrem Besitzer jederzeit geplündert werden, er benötigt keine Flotte dazu. Wird in derselben Runde, in der der Raub erfolgt, die Welt verschenkt oder erobert, mißlingt die Plünderung. Eine geplünderte Welt braucht drei Runden, um sich zu erholen. Daher kann in dieser Zeit nicht gebaut werden, die Bevölkerung vermehrt sich nicht, es werden keine Metalle gefördert, und der Rundenzähler erhöht sich nicht. Eine Plünderung kann demnach nur alle vier Runden erfolgen. Wenn er nicht Pirat ist, erhält der Spieler für das Plündern einer Welt fünf Minuspunkte.

Flotten im Frieden

Eine Flotte kann zu jeder Zeit in den Friedenszustand versetzt werden; dieser Zustand dauert an, bis der Befehl widerrufen wird. Auf dem Printout erscheint dann hinter der betreffenden Flotte: "im Frieden".

Eine Flotte im Friedenszustand kann keine Welt, keine fremde Flotte oder neutralen key erobern und kann auch nicht verhindern, daß ein anderer Spieler diese erobert. Befindet sich diese Flotte jedoch auf einer eigenen oder alliierten Welt, so verteidigt sie diese.

Apostelflotten im Friedenszustand bekehren nicht, und Piratenflotten kapern keine Schiffe.

Die Flotten im Friedenszustand verhindern nicht die Produktivität der Industrie. Alle Flotten beginnen im Kriegszustand.

Planetenbruch-Bombe

Aus einer Flotte mit mehr als 25 Schiffen kann eine Planetenbruch-Bombe gebaut werden, indem man dafür 25 Schiffe umwandelt. In der Runde, in der eine solche Bombe abgeworfen wird, kann die Flotte weder bewegt werden noch einen Feuerbefehl erhalten. Es ist nicht möglich, eine Bombe in derselben Runde zu bauen und abzuwerfen. Besäße eine Flotte jedoch 51 Schiffe, so könnte sie in der ersten Runde eine Planetenbruch-Bombe bauen, diese in der darauffolgenden Runde abwerfen und gleichzeitig eine zweite Bombe bauen. Eine Flotte kann nie mehr als eine Bombe gleichzeitig tragen.

Ausgenommen die Kunstwerke der Altvorderen wird alles, was sich auf einer Welt befindet, von einer Planetenbruch-Bombe total vernichtet. Zerstört werden alle Heimatflotten, Industrien, Minen und Metall, Bevölkerung und Roboter. Flotten kann man mit der Bombe nicht erwischen, da sie sich niemals auf der Welt selbst, sondern immer nur in ihrer

Umlaufbahn befinden. Der Abwurf einer Planetenbruch-Bombe gilt als Feuerbefehl. Für das Werfen einer Planetenbruch-Bombe bekommt jeder Spieler fünfzig Minuspunkte. Das gilt nicht für Berserker oder Apostel in einem Djihaad.

Sollte eine Flotte, die eine Planetenbruch-Bombe trägt, vernichtet werden, oder werden Schiffe der Flotte transferiert, so daß die Anzahl der Schiffe nicht mehr ausreicht, so wird die Bombe dabei vernichtet. Eine Planetenbruch-Bombe kann nicht von Flotte zu Flotte transferiert werden. Auf dem Printout wird hinter der tragenden Flotte "BRUCH-BOMBE" vermerkt und jeder Spieler, der diese Welt "sehen" kann, wird davon in Kenntnis gesetzt.

Roboter

Bis auf wenige Ausnahmen verhalten sich Roboter wie alle anderen normalen Menschen auch. Zwar brauchen sie keine Rücksicht auf die Bevölkerungsgrenze zu nehmen; vermehren sich aber auch nicht von selbst, sondern müssen gebaut werden.

Apostel haben bei einem Roboter keine Chance, auch wenn sie noch so lange predigen.

Ein Berserker kann manche seiner Schiffe im Verhältnis 1:2 in Roboter umwandeln. Die Flotte, der die Roboter entstammen, kann sich in dieser Runde weder bewegen noch schießen. Die Roboter jedoch sind aktiv: Sie greifen die Welt, auf der sich die Flotte befindet, sofort an und vernichten ihre Bevölkerung. Schüsse auf Flotten, die den Roboterangriff durchführen, zerstören zuerst die Roboter und dann die Schiffe. Ein Roboterangriff löst übrigens einen bedingten Feuerbefehl aus.

Gibt ein Berserker beispielsweise den Befehl: F7R2 (Flotte 7 baut aus 2 Schiffen 4 Roboter) und wird diese Flotte mit 4 Schüssen attackiert, so steht auf dem Printout hinter der Flotte ein "R" für Roboterangriff; auf der Welt treffen aber keine Roboter ein. Ein Roboter tötet vier Menschen (normale Bevölkerung und Bekehrte), und vier Menschen vernichten einen Roboter. Die Nachkommastellen von Robotern werden aufgerundet, so bräuchte man acht Menschen, um zwei Roboter zu erledigen, wohingegen neun Menschen drei Roboter schaffen. Nach einem erfolgreichen Roboterangriff mit vier Robotern stände hinter der betreffenden Welt: TOTE=16 (Roboter töteten 16 Bevölkerung)

Eine Flotte muß mindestens ein Schiff zurücklassen, wenn sie Roboter baut (ein Fehler an dieser Stelle wird automatisch korrigiert). Es dürfen auch Schiffe, die im selben Zug transferiert wurden, in Roboter umgewandelt werden.

Ein Berserker kann mit dem selben Befehl wie bei normaler Bevölkerung, einen Teil der Roboter auswandern lassen, und er bekommt Punkte für die auf der Zielwelt getötete Bevölkerung.

Minen und Rundenzähler

Jede Mine fördert ein Metall pro Runde, das dann als Metall gelagert wird. Die maximale Anzahl von Minen auf einem Planeten beträgt 31; es können jedoch bis zu 255 Metalle gelagert werden. Für die Arbeit in den Minen wird der Teil der Bevölkerung eingesetzt, der nicht für die Industrie arbeitet.

Besitzt ein Spieler zum Beispiel eine Welt mit sechs Industrien, sechs Minen und zehn Bevölkerungen, und baut er mit allen sechs Industrien, so werden in der nächsten Runde nur vier Metalle gefördert. Ein anderes Beispiel: eine Welt mit fünf Minen, zwei Bevölkerungen und einer Bevölkerungsgrenze von drei kann nur zwei Metalle fördern, bis die Bevölkerung nach ungefähr fünf Runden zunimmt. Die Produktion wird nie über drei Metalle pro Runde anwachsen, es sei denn, die Bevölkerungsgrenze würde erhöht. Roboter brauchen diese Grenze natürlich nicht zu beachten.

Es gibt nur einen Weg, die Minen eines Planeten zu vermehren. Jeder Welt mit mindestens einer Mine ist eine Rundenzahl zugeordnet. Die Zählung beginnt bei eins, sobald die Welt erobert wurde und steigt pro Runde um eins, wenn der Besitzer nicht wechselt oder die Welt nicht geplündert wird. Hat die Rundenzahl den Wert sieben erreicht, fällt sie auf eins zurück, und gleichzeitig erhöht sich die Minenanzahl des Planeten um eins. Das bedeutet also, daß eine Welt ohne Mine niemals eine Rundenzahl bekommen kann, und daß sich die Minenanzahl nur dann erhöht, wenn die Welt sieben Runden lang denselben Besitzer hatte.

Leere keys

Eine Flotte ohne Schiffe entspricht einem leeren key. Jeder leere key wird von dem Spieler erobert, der als einziger mindestens ein Schiff auf demselben Planeten hat; das Schiff muß sich außerdem im Kriegszustand befinden. Heimatflotten sind immer im Kriegszustand. Leere keys auf einem eigenen Planeten gehören solange dem betreffenden Besitzer, bis ein anderer Spieler auftaucht oder keine Schiffe mehr da sind. Sie werden dann neutral. Eine neutrale Flotte wird wie folgt gekennzeichnet:

F85(-----)=0

Leere keys können nicht zerstört werden. Man kann einem key ein Schiff zuordnen, indem man es von einer anderen Flotte transferiert, oder indem man mit Hilfe von Industrien ein Schiff darauf baut.

Schwarze Löcher

Einige Sterne im Weltraum sind schwarze Löcher. Eine Flotte, die in ein schwarzes Loch gerät, verliert alle Schiffe; der key wird auf irgendeinen Planeten verschlagen und ist damit für seinen ehemaligen Besitzer verloren. Niemand weiß, was genau geschieht, wenn man in ein schwarzes Loch gerät! Du kannst jedoch ziemlich sicher sein, daß es in der unmittelbaren Nachbarschaft Deiner Heimatwelt kein schwarzes Loch gibt; es wäre nicht sinnvoll, aus Angst vor einem schwarzen Loch zu Hause zu bleiben.

Die Befehle

Gibst Du zwei Befehle, die nach den Regeln nicht im selben Zug durchgeführt werden können, so wird der zuerst geschriebene Befehl durchgeführt und der zweite ignoriert. Folgende Befehle schließen sich gegenseitig aus: Feuern, Bewegung, Roboterangriff, Feuern im Ambush, Geschenke, Abwurf einer Planetenbruch-Bombe, Auswanderung der Bevölkerung. Denke daran, daß auch ein bedingter Feuerbefehl als echter Feuerbefehl gilt und deshalb die übrigen oben genannten Befehle ausschließt. Wird in einem Zug mit I-Schiffen oder P-Schiffen geschossen, so kann man diese Welt nicht im selben Zug verschenken. Das Feuern unter Auto-Ambush schließt die anderen Befehle nicht aus, sondern nur spezielle Ambush-Befehle.

Die Buchstaben nnn oder mmm bezeichnen im folgenden die Nummer einer Welt oder Flotte, qqq ist die Variable für Quantität. Sollte eine Zahl nicht dreistellig sein, ist es nicht notwendig, den Rest mit Nullen aufzufüllen.

Schiffe transferieren oder versetzen

FnnnTqqqFmmm	
InnnTqqqFmmm	Transferiere q Schiffe von Flotte n zu Flotte m.
PnnnTqqqFmmm	Transferiere q I-Schiffe auf Welt n zu Flotte m.
FnnnTqqqI	Transferiere q P-Schiffe auf Welt n zu Flotte m.
FnnnTqqqP	Transferiere q Schiffe von Flotte n zu I-Schiffen.
PnnnTqqqI	Transferiere q Schiffe von Flotte n zu P-Schiffen.
InnnTqqqP	Transferiere q P-Schiffe auf Welt n zu I-Schiffen.
InnnTqqqI	Transferiere q I-Schiffe auf Welt n zu P-Schiffen.

Industrien aus verschrotteten Schiffen bauen

Dies ist der einzige Weg, Industrien auf einer Welt aufzubauen, die weniger als fünf Industrien hat. Pro Industrie müssen sechs I-Schiffe verschrottet werden, ein Reichsgründer braucht nur vier.

WnnnSqqq	Baue q Industrien auf Welt n durch Verschrotten von I-Schiffen.
----------	---

Bauen

WnnnBqqqI	
WnnnBqqqP	WnnnlqqqL
WnnnlqqqI	

WnnnBqqqR Baue q neue Industrien auf Welt n. Eine neue Industrie braucht fünf Industrien und fünf Metalle - Reichsgründer je vier.

WnnnBqqqFmmm Erhöhe das Bevölkerungslimit auf Welt n um q. Die Erhöhung um einen Punkt verbraucht fünf Industrien und fünf Metalle, bei einem Reichsgründer je vier.

Baue q I-Schiffe auf Welt n. Baue Roboter auf Welt n mit q Industrien. Jede Industrie produziert zwei Roboter.

Baue q P-Schiffe auf Welt n. Baue q Schiffe für Flotte m auf Welt n. Flotte m muß auf Welt n sein.

Auswanderung

Eine Auswanderung ist nur einmal je Zug und Welt möglich.

PnnnMqqqWmmm Lasse q Bevölkerungen von Welt n nach Welt m auswandern. Der Befehl verbraucht q Industrien und q Metalle.

CnnnMqqqWmmm Lasse q Bekehrte von Welt n nach Welt m auswandern. Der Befehl verbraucht q Industrien und q Metalle.

Flottenbewegung

FnnnWmmm Bewege Flotte n nach Welt m.

FnnnWmmmWooo Bewege Flotte n über Welt m nach Welt o.

FnnnWmmmWoooWrrr Bewege Flotte n über Welt m und über Welt o nach Welt r.

Sondierung von Nachbarwelten

Sondieren kommt vor Bewegung. Die Flotte, aus der die Sonde kommt, kann sich in dieser Runde bewegen.

FnnnPmmm Benutze 1 Schiff von Flotte n, um Welt m zu sondieren.

InnnPmmm Benutze 1 I-Schiff von Welt n, um Welt m zu sondieren.

PnnnPmmm Benutze 1 P-Schiff von Welt n, um Welt m zu sondieren.

Fracht

FnnnUqqq Entlade q Frachteinheiten von Flotte n.

FnnnU Entlade die gesamte Fracht von Flotte n.

FnnnJqqq Vernichte q Rohstoffe von Flotte n.

FnnnJ Vernichte alle Rohstoffe von Flotte n.

FnnnNqqq Entlade q Metalle von Flotte n als Konsumgüter.

FnnnN Entlade alle Metalle von Flotte n als Konsumgüter.

FnnnLqqq Lade q Metalle von dieser Welt auf Flotte n.

FnnnL Lade so viele Metalle wie möglich von dieser Welt auf Flotte n.

L=XXXXXX Erteile Spieler X die Erlaubnis Metalle von Deinen Welten zu laden.

X=XXXXX Erteile Spieler X die Erlaubnis Metalle von Deinen Welten zu laden.

An- und Abhängen von Kunstwerken

In jedem Zug ist je Kunstwerk nur ein Befehl möglich. Der Buchstabe "A" ist kein Bestandteil der Nummer.

VnnnFmmm

VnnnW

Hänge Kunstwerk n an
Flotte m. Die Flotte
muß dem Spieler oder

einem Kunstsammler gehören. Dieser Befehl kann von einem
Kunstsammler dazu benutzt werden, um ein Kunstwerk, das sich
auf einer Flotte befindet, an die Flotte mmm zu hängen.
Hänge Kunstwerk n ab.

Feuerbefehle

FnnnAFmmm
FnnnAI
FnnnAP

Flotte n soll auf Flotte m feuern.
Flotte n soll zuerst auf I-Schiffe und dann auf Industrien feuern.
Flotte n soll zuerst auf P-Schiffe und dann auf die Bevölkerung
feuern.

FnnnAH
InnnAFmmm
InnnAC
PnnnAFmmm
PnnnAC

Flotte n soll auf Heimatflotten feuern.
Alle I-Schiffe von Welt n sollen auf Flotte m feuern.
Alle I-Schiffe von Welt n sollen auf Bekehrte feuern.
Alle P-Schiffe von Welt n sollen auf Flotte m feuern.
Alle P-Schiffe von Welt n sollen auf Bekehrte feuern.

Bedingte Feuerbefehle

Die Befehle hier entsprechen syntaktisch den Feuerbefehlen, nur muß das "A" durch ein "C" ersetzt werden. Beispiel:

FnnnCFmmm Flotte n soll auf Flotte m feuern, aber nur, wenn Spieler n von Spieler m auf der Welt, auf der Flotte n ist, angegriffen wird.

Ambush-Kontrolle

Diese Befehle gelten nur für eine Runde und müssen danach gegebenenfalls neu erteilt werden.

Z Auf allen Welten soll die Ambush-Verteidigung in dieser Runde deaktiviert werden.

Znnn Auf Welt n soll die Ambush-Verteidigung in dieser Runde deaktiviert werden.

Allianzen, Jihad und Geschenke

Das Gleichheitszeichen ist Teil des Befehls.

A=XXXXXX Erkläre Spieler X wird zum Verbündeten.

N=XXXXXX Streiche Spieler X von der Liste der Verbündeten.

J=XXXXXX Erkläre Spieler X den Jihad. Der Befehl ist nur für Apostel. Um das Ziel des Jihad zu ändern, muß er nochmal erteilt werden.

FnnnG=XXXXXX Verschenke Flotte n an Spieler X.

WnnnG=XXXXXX Verschenke Welt n an Spieler X.

Sonstige Befehle

WnnnX Plündere Welt n.

FnnnQ Setze Flotte n in den Friedenszustand.

FnnnX Setze Flotte n in den Kriegszustand.

FnnnB Baue mit 25 Schiffen von Flotte n eine Planetenbruch-Bombe.

FnnnD Flotte n soll die Planetenbruch-Bombe abwerfen.

FnnnRqqq Wandele q Schiffe von Flotte n in doppelt so viele Roboter um und starte einen Roboterangriff. Dieser Befehl ist nur für Berserker.

Die Bearbeitungsreihenfolge:

- 1 Entladen
- 2 Transfer und Bau
- 3 Laden
- 4 Kampfhandlungen
- 5 Bewegung und Ambush
- 6 Planetenbruch-Bombe und Roboterangriffe
- 7 Eroberung von Welten und Flotten
- 8 Kaperung von Flotten
- 9 Geschenke
- 10 Berechnung der Punkte

Der Printout

Der Printout enthält die Spielresultate der vergangenen Runde. Er zeigt dem Spieler all seine Besitztümer und Welten, die ihm gehören, auf denen er Bekehrte oder Roboter hat, oder zu denen er sonden geschickt hat. Weiterhin enthält er Informationen von jeder Welt, auf der sich eine seiner Flotten befindet, oder über die eine Flotte geflogen ist und von allen Welten, die in dieser Runde verloren oder verlassen wurden. In jedem Fall erhält man einen Bericht von Heimatwelt, auch wenn sie von einem anderen Spieler erobert wurde. Der folgende Printout ist aus der 7. Runde und stammt von THRAWN, einem Reichsgründer:

[THRAWN]: Reichsgründer

(Punkte=964,Geschenke=1,Welten=16,Flotten=18,Schiffe=91,Industrie=37,
Minen=51,Leute=862,Kunstwerke=9,Kontakte=[REBULARD],Kontakte=[SALVADOR],
Alliierte=[NECRON],Kontakte=[QUILDOR],Alliierte=[BORG],Kontakte=[ROLAND])

W2 (13,144) [THRAWN] (Industrie=1,Metall=12,Minen=4,Bevoelkerung=49,Limit=112,
Runden=7)

W3 (34,70,139,233) [THRAWN] (Metall=9,Minen=2,Bevoelkerung=61,Limit=61,
Runden=5,P-Schiffe=1) V70:Plastik Mondstein
F160[THRAWN]=6 (bewegt) V38:Diamant Sextant
F47[SALVADOR]=1 (bewegt)
(F35[QUILDOR]-->W34)

W9 (21,60,84,206) [THRAWN] (Metall=13,Minen=3,Bevoelkerung=33,Limit=84,
Runden=5,P-Schiffe=1)
F2[ROLAND]=6 (bewegt)
(F45[THRAWN]-->W206 F113[THRAWN]-->W206 F223[THRAWN]-->W84)

W13 (2,79,144) [THRAWN] (Industrie=30/7,Metall=7,Minen=3,Bevoelkerung=96,
Limit=100,Runden=1,I-Schiffe=1) V11:Platinum Thron V13:Silber Thron
V59:Strahlender Degen V76:Geweiheter Mondstein V95:Titanium Scarabeus
F45[THRAWN]=1 (bewegt,Fracht=1)
F79[THRAWN]=7 (bewegt,Fracht=7)
F128[THRAWN]=15 (bewegt,Fracht=15)
F186[THRAWN]=1 (bewegt,Fracht=1) V61:Platinum Kelch
F199[THRAWN]=1 (bewegt,Fracht=1)
(F39[THRAWN]-->W79 F42[THRAWN]-->W79 F106[THRAWN]-->W144
F160[THRAWN]-->W79)

W34 (3,166,204,212) [QUILDOR] (Metall=4,Minen=2,Bevoelkerung=54,Limit=54,
Runden=3,P-Schiffe=1)
F180[THRAWN]=1 (Ambush)
F8[QUILDOR]=13 (bewegt) V50:Plastik Degen
(F35[QUILDOR]-->W204 F129[QUILDOR]-->W204)

W43 (57,132,203,228) [THRAWN] (Metall=19,Minen=5,Bevoelkerung=73,Limit=114,
Runden=4,P-Schiffe=1)

W70 (3,159,195,254) [BORG] (Metall=11,Minen=4,Bevoelkerung=42,Limit=42,
Runden=3,P-Schiffe=1) V72:Uralter Mondstein
F4[BORG]=2
F82[BORG]=1 (Geschenk von [THRAWN])
F102[---]=0

(F255[BORG]-->W159)

W79 (13,132,139,198,206) [THRAWN] (Metall=5,Minen=5,Bevoelkerung=56,Limit=92,
Runden=7,P-Schiffe=1)
(F39[THRAWN]-->W139 F42[THRAWN]-->W198 F45[THRAWN]-->W13 F79[THRAWN]-->W13
F128[THRAWN]-->W13 F160[THRAWN]-->W139 F186[THRAWN]-->W13
F199[THRAWN]-->W13)

W84 (9,86,106,134) [---] (Minen=3,Bevoelkerung=20,Limit=46)
F223[THRAWN]=8 (bewegt)
F22[ROLAND]=2 (AF113)
F37[---]=0
(F2[ROLAND]-->W9 F113[THRAWN]-->W9)

W86 (84,132,203,206) [THRAWN] (Metall=9,Minen=2,Bevoelkerung=22,Limit=48,
Runden=5,P-Schiffe=1)
(F65[NECRON]-->W203 F149[THRAWN]-->W206)

W107 (68,159,195,202) [BORG] (Metall=6,Minen=2,Bevoelkerung=58,Limit=58,
Runden=4,P-Schiffe=1)
(F250[THRAWN]-->W202)

W132 (43,79,86,220) [THRAWN] (Bevoelkerung=14,Limit=20,P-Schiffe=1)

W139 (3,79,195,212) [THRAWN] (Metall=14,Minen=3,Bevoelkerung=65,Limit=65,
Runden=5,P-Schiffe=1)
F39[THRAWN]=11 (bewegt)
(F160[THRAWN]-->W3)

W144 (2,13) [THRAWN] (Industrie=2,Metall=14,Minen=3,Bevoelkerung=71,Limit=106,
Runden=7,I-Schiffe=3) V39:Strahlender Sextant
F106[THRAWN]=1 (bewegt)

W195 (70,107,139,198) [THRAWN] (Metall=4,Minen=1,Bevoelkerung=26,Limit=26,
Runden=5,P-Schiffe=1)

W198 (79,195,202,220) [THRAWN] (Metall=16,Minen=4,Bevoelkerung=48,Limit=63,
Runden=6,P-Schiffe=1)
F42[THRAWN]=11 (bewegt)
(F79[THRAWN]-->W79 F186[THRAWN]-->W79 F199[THRAWN]-->W79)

W202 (107,156,157,198) [THRAWN] (erobert,Industrie=1,Metall=4,Minen=4,
Bevoelkerung=66,Limit=78,Runden=1)
F78[THRAWN]=8 (AF189)
F163[THRAWN]=1
F189[THRAWN]=0 (erobert,genommen von [REBULARD])
F197[THRAWN]=0 (erobert)
F250[THRAWN]=1 (bewegt)
(F214[BORG]-->W156)

W203 (43,86,106,226) [NECRON] (Metall=12,Minen=4,Bevoelkerung=77,Limit=116,
Runden=3,P-Schiffe=1)
(F65[NECRON]-->W226 F149[THRAWN]-->W86)

W206 (9,79,86,212) [THRAWN] (Industrie=3,Metall=20,Minen=6,Bevoelkerung=90,
Limit=148,Runden=6,I-Schiffe=1)
F113[THRAWN]=1 (bewegt)

F149[THRAWN]=1 (bewegt)
(F45[THRAWN]-->W79 F223[THRAWN]-->W9)

W212 (21,34,139,206) [THRAWN] (Metall=17,Minen=4,Bevoelkerung=47,Limit=90,
Runden=5,P-Schiffe=1)
F181[QUILDOR]=3 (bewegt)

W220 (132,157,198,228) [THRAWN] (Metall=8,Minen=2,Bevoelkerung=45,Limit=45,
Runden=5,P-Schiffe=1)
(F199[THRAWN]-->W198)

Kontakte in dieser Runde: [NECRON] [SALVADOR] [REBULARD] [ROLAND] [BORG]
[QUILDOR]

Deren Punkte (nicht unbedingt in dieser Reihenfolge): 25 133 803 806 900
1077

Befehle=36 -- <Fehler und Kommentar in Klammern>:

=====
F39U F42U F106U F160U V11W P9T1F45 W13B5F160 W13B10F39 W13B10F42 W2S1
W206B3F223 F45L V38F160 F128L F79L F186L F199L V61F186 F78AF189 F45W206W79W13
F39W79W139 F42W79W198 F106W144 F160W79W139W3 F128W13 F113W9W206 F250W202
F79W79W13 F186W79W13 F149W86W206 F223W9W84 F199W198W79W13 Z3 A=BORG
A=NECRON
F82G=BORG <36>

=====
Das Reich der Grßen Alten ist wieder aufgerichtet!
Das wirst Du bitter bereuen Quildor! Tod allen Verrätern!
Katarn, das letztmal bist Du davon gekommen, diesmal nicht!!! - Pogonatos -
Wenn Du so weitermachst, hast Du uns Feinde Katarn! Quildor.
Taylor, Taylor... Elizabeth Taylor, oder wer? - kein Taylor.
Hike, Du weißt wer jetzt, drann ist! Ensch, viel Mut beim Kampf!
SCHLACHTET VERBÜNDETE!
Händler gesucht! Gandalf Fle Grey.
HALLO REBI! JETZT BIST DU DRAN...

Und so sehen ein paar der Befehle aus, die VRAZRUUB sich als Antwort auf diesen Printout
ausgedacht hat. Hier sind nur die Befehle für seine Heimatwelt abgebildet, wir wollten es
nicht übertreiben!

1 F3U	<- Flotte 3 entlädt alle Metalle
2 F33U1	<- Flotte 33 entlädt 1 Metall
3 V3W	<- Die Nebula-Schrift wird auf der Welt abgelegt
4 F206U	<- Flotte 206 entlädt alle Metalle
5 W77B1F33	<- 1 Industrie baut 1 Schiff für Flotte 33
6 W77B2F86	<- 2 Industrien bauen 2 Schiffe für Flotte 86
7 P77T1F243	<- 1 P-Schiff wird zu Flotte 243 transferiert
8 F206W54	<- Flotte 206 zieht nach Welt 54 - Metalle holen
9 F3W208W2	<- Flotte 3 zieht über Welt 208 nach Welt 2 (dort liegen dann 16 Metalle)

Hier ist eine Übersicht über alle Informationen, die ein Printout enthalten kann. Sie ist als
Referenzliste gemeint. Wenn Du einmal nicht mehr weiter weißt, schau hier hinein. Die
Nummern mit einem Sternchen sind nicht jedesmal aufgeführt; außerdem stehen die Punkte
5 - 22 auf dem Printout in Klammern:

- 1 Nummer der Welt
- 2 Liste der Verbindungen zu den Nachbarsternen
- 3 Besitzer der Welt
- * 4 Besitzer von Bekehrten..... C(Name)
- 5 Industrie oder Industrie/davon benutzbar
- 6 Minen
- 7 Bevölkerung oder Bevölkerung/Bekehrte oder Bevölkerung/R bei Robotern
- 8 Bevölkerungswachstumsgrenze
- * 9 Runde=n (Besitznummer für Minen-Zuwachs)
- * 10 Metalle=n (n = Anzahl der verfügbaren Rohstoffe)
- * 11 I-Schiffe=n (n = Anzahl der Schiffe) (AC,AFnnn)
- * 12 P-Schiffe=n (n = Anzahl der Schiffe) (AC,AFnnn)
- * 13 Tote=n getötete Bevölkerung/getötete Bekehrte
- * 14 KGU=n (n = Anzahl der Runden, in denen Konsumgüter ausgeladen wurden)
- * 15 "KG-entladen" (in dieser Runde wurden Konsumgüter ausgeladen)
- * 16 "geplündert" (in dieser Runde wurde geplündert)
- * 17 "VERNICHTET" (in dieser Runde wurde eine Planeten-Bruch-Bombe abgeworfen)
- * 18 "Geschenk von" (in dieser Runde wurde verschenkt)
- * 19 "erobert" (in dieser Runde wurde Welt erobert)
- * 20 geplündert=n/ausstehende Erholungsrunden (n = Anzahl der Plünderungen)
- * 21 Kunstwerke auf dieser Welt
- * 22 Liste der Keys
 - a) F### (Flottennummer)
 - b) Besitzer der Flotte, (-----) wenn sie keinen Besitzer hat
 - c) "="
 - d) Anzahl der Schiffe/Fracht
 - * e) "D" (in dieser Runde wurde eine Planeten-Bruch-Bombe abgeworfen)
 - * f) "R" (in dieser Runde Roboterangriff)
 - * g) A Ziel (Flotte feuert in dieser Runde), A Ziel = I(Industrie), A F###(Flotte und Nr.) A(Ambush), A H(Heimatflotte), A P(Bevölkerung)
 - * h) "bewegt" (Flotte in dieser Runde bewegt)
 - * i) "Geschenk von/an" (Flotte in dieser Runde verschenkt)
 - * j) "erobert" (Flotte in dieser Runde gekapert)
 - * k) "KG-entladen". (Flotte in dieser Runde Konsumgüter ausgeladen)
 - * l) "BRUCH-BOMBE" (Flotte trägt Planeten-Bruch-Bombe)
 - * m) "im Frieden" (Flotte im Friedenszustand)
 - * n) Liste der Kunstwerke, die die Flotte trägt
- * 23 Liste der Flotten, die diese Welt verlassen oder überflogen haben
 - a) Flottennummer
 - b) "(XXXXXX)" (Besitzername)
 - c) "-> W###" (fliegt nach Welt###; weitere Ziele werden nicht bekanntgegeben))