

Dies ist eine Mini-Erweiterung für:

Wingiges
WELTALL

Das Ausdrucken dieser Regeln ist nur für private Zwecke erlaubt. Insbesondere ist eine Verbreitung jeglicher Art untersagt.

© 2015 Schwerkraft-Verlag unter Lizenz von Gamelyn Games



winziges
WELTALL
SATELLITES &
SUPER WEAPONS

**Mini-Erweiterung
von Scott Almes**



Gerade in dem Augenblick, als das Universum nicht noch seltsamer werden konnte, begannen die Superwaffen aufzutauchen. Niemand weiß, woher diese überirdischen Relikte kamen oder wer sie gebaut hat, aber diese Monolithen in Planetengröße können entweder ein Fluch oder ein Segen für euer Imperium sein. Schickt Satelliten von eurer Galaxie aus, um die überwältigende Technik dieser Waffen für euch zu nutzen! Oder nutzt eure Macht, um einen Angriff zu starten und diese Ungeheuerlichkeiten zurück ins weite Nichts des Alls zu befördern!

SPIELMATERIAL

6 Superwaffenkarten und 15 Satelliten.

SPIELAUFBAU

Die Superwaffenkarten werden gemischt und verdeckt neben dem Planetenkartenstapel gestapelt. Zu Spielbeginn wird die oberste Superwaffenkarte offen in die Mitte der Spielfläche gelegt, nachdem die Planetenkarten ausgelegt wurden. Anschließend setzt jeder Spieler 3 Satelliten auf die kreisförmigen Felder der Würfelleiste seiner Galaxiekarte.



SATELLITEN

Wenn ein Spieler sein Imperium auf ein Stufe aufrüstet, auf der ein Satellit ist, setzt der Spieler diesen Satelliten sofort auf einen der noch nicht kolonisierten Planeten des allgemeinen Spielbereichs. Dieser Satellit bleibt auf der Karte bis der Planet kolonisiert wird. Sobald das geschieht, eignet sich der Spieler, der den Planeten kolonisiert hat,

diesen Satelliten an und legt ihn auf seine Galaxiekarte. Zum Spielende ist jeder Satellit in einer Galaxie (nicht auf der Würfelleiste) **1** wert. Siegpunkte für Satelliten zählen nicht für die Auslösung des Spielendes.




SUPERWAFFEN



Superwaffen ermöglichen den Spielern zwei Aktionen:

- **Ihre Stärke nutzen:** Der Spieler nutzt die genannte Fähigkeit der Superwaffe. Dafür muss er einen seiner zuvor angelegten Satelliten auf die Oberfläche der Superwaffe setzen. Das kann er jederzeit während seines Spielzuges tun und erfordert keine gesonderte Aktion.
- **Die Waffe zerstören:** Eine Superwaffe kann für eine Belohnung von **2** zerstört werden. Ähnlich




Anders als Planeten können die Spieler eine Superwaffe nicht nutzen, indem sie mit einem Schiff darauf landen.

wie bei einer Kolonisierungsleiste benutzt der Spieler eine  Aktion, um eins seiner Schiffe auf die Zerstörungsleiste der Superwaffe zu bewegen.

Mit einem  oder  Würfelergebnis kann er dann das Schiff auf der Leiste vorrücken. Sobald ein Schiff das Ende der Leiste erreicht hat, ist die Superwaffe zerstört!


Der Spieler dreht die Karte auf die zerstörte Seite und schiebt sie unterhalb des Aktionsbereiches unter seine Galaxiekarte. Dann gibt er seine aktuelle Siegpunktzahl bekannt.

Nach der Zerstörung einer Superwaffe erhält der Spieler **1**  für jeden Satelliten auf der Oberfläche der Waffe. Diese Satelliten werden aus dem Spiel entfernt und es wird eine neue Superwaffenkarte aufgedeckt.



Texte der Superwaffenkarten

ALLE

1  hinzufügen.

JORGS Hammer


Schiebe alle Schiffe -2 zurück.

CHAOSSTERN

Stiehlt 2 Ressourcen von einem anderen Spieler.

TERMINUS X

Halte 1 gegnerisches Schiff von einer Planetenoberfläche auf dieser Waffe gefangen.

Um zu entkommen, muss der Spieler in seinem Spielzug 2  abwerfen.

HIMMELSDROHNE (CELESTIAN)

Schiebe ein Schiff +2 vor.

(kann außerhalb des eigenen Spielzugs genutzt werden)

NIMOYS EDEN

Erhalte 3 Ressourcen deiner Wahl.

OPUS MAGNUS

Führe 2 beliebige Aktionen aus.