



Kampagne:

"Das Vega-System"

Spieler: 4

Version: 1.4

Besondere Bedingungen:

Es werden 6 verdeckte Objekte und eine Sonne verwendet. Unter den Objekten befinden sich 2 Asteroiden und eine zufällige Auswahl an Planeten. Diese werden, wie oben gezeigt, platziert. Die Sonne blockiert die Position, auf der sie liegt und die 6 benachbarten Positionen. Durch die 6 Nachbar-Positionen kann nicht gezogen, aber geschossen werden.

Die Erweiterungsmodul werden in zwei getrennte Stapel sortiert. In den ersten Stapel kommen alle Kopf-, Rumpf und Triebwerksmodul; auch das TRX-Modul. In den anderen Stapel kommen alle sonstigen Erweiterungsmodul. Die Spieler dürfen bei der Entwicklung entscheiden, von welchem Stapel sie ein Erweiterungs-Modul ziehen. Erst wenn beide Stapel aufgebraucht sind, werden sie erneut gemischt und wieder zum Ziehen freigegeben.

Das Spiel endet, wenn der gesamte Vorrat an Erweiterungs-Modulen zum zweiten Mal aufgebraucht wurde. Danach kommt jeder Spieler noch einmalig zum Zuge. Besteht danach ein Gleichstand an Kolonien, wird das Spiel solange fortgesetzt, bis ein Spieler eine Mehrzahl an Kolonien besitzt. Gewinner ist der Spieler mit den meisten Kolonien.