

GALACTIC DESTINY REGELÜBERSICHT

SIEGBEDINGUNGEN

- Kontrolle aller 5 Ministerien mit eigenen Senatoren direkt nach einer Wahl.
- Kontrolle von mindestens 10 Sektoren zum Ende einer Spielrunde.

NIEDERLAGEBEDINGUNG (Priorität!)

- Die Verseuchung kontrolliert mindestens 10 Sektoren zum Ende einer Spielrunde.

RUNDENABLAUF

1.) **Galaxisphase** – es können keine Karten gespielt werden

- 1.0) Der Premierminister *kann* eine Wahl abhalten.
- 1.1) Alle Senatoren erholen sich.
- 1.2) 1 kostenlose Republikflotte bei weniger als 5 Republikflotten im Spiel.
- 1.3) 3 Ereigniskarten ziehen und ausführen.
- 1.4) 3 Sektorenkarten ziehen und mit Sektormarker kennzeichnen.
In diesen Sektoren können Wahlkämpfe durchgeführt werden.
- 1.5) In Reihenfolge zieht jeder Spieler 2 Aktionskarten.
- 1.6) In Reihenfolge zieht jeder Spieler 2 Senatorenkarten.
- 1.7) Ein Spieler würfelt für die Verseuchung mit 2 Würfeln und zählt zur Summe für je 3 im Spiel befindliche Korruptionsmarker und jeden im Spiel befindlichen Schattenmarker 1 hinzu.
Falls das Gesamtergebnis 10 oder höher ist, werden die gerade gezogenen Sektoren verseucht, die Sektorenmarker werden auf die Verseuchungsseite gedreht.
- 1.8) Alle Spieler erhalten ihre Utensilien:
5 Geld + Geld und Einfluss aus kontrollierten Sektoren.
- 1.9) Der Wahlmarker wird 1 Feld weiter geschoben.

2.) Senatsphase

- 2.1) **Wahlen abhalten** (falls Wahlmarker auf Feld „Wahlen“)
 - Vorteile durch Ministerposten erst nach der Wahl.
 - Zuerst Wahl des Premierministers, dieser bestimmt die Reihenfolge zur Wahl der anderen Ministerposten.
- 2.2) **Abstimmung über den Einsatz der Republikflotten und deren Admirale**
- 2.3) **Abstimmung* über Strafverfolgungen**
- 2.4) **Abstimmung* über allgemeine Gesetzesvorschläge**
* nur falls mindestens 1 Minister im Amt ist

- **Stimmstärke** einer Partei ist gleich der Gesamtsumme der Diplomatiwerte ihrer Senatoren (einschließlich der geschwächten).
Jeder *Korruptionsmarker* eines Senators *reduziert* die Stimmstärke der Partei um 1, jeder Schattenmarker um 3.
- **Stimmpotential** = Stimmstärke + 1 / gezahlte Einflusspunkte.
- Stimmenthaltung möglich.

2.5) Durchführung von Strafverfahren

Jedes durchgeführte Verfahren kostet die vorschlagende Partei bzw. Justizminister 2 Einfluss.

Senatsverhalten

- Der Senat kann keine Utensilien oder Sektoren zuweisen.
- Der Senat kann keiner Partei ihr Vermögen oder ihre Sektoren nehmen.
- Der Senat kann jede Aktion besteuern außer Aktionskarten und Abstimmung im Senat.
- Der Senat kann keine Gesetze gegen eine oder mehrere bestimmte Parteien beschließen, alle Gesetze müssen für alle gut angesehenen Parteien gelten.

3.) Intrigenphase

Alle Schritte werden jeweils in *Reihenfolge* durchgeführt.

3.1) Alle Invasionen erklären – 2 Korruptionsmarker pro Invasion

- Eigene Flotten in beliebige(n) Sektor(en) ziehen, Kontrollmarker grau daneben als Zeichen der Invasionsabsicht (nach Sieg umdrehen). Wer will, kann pro Invasion gleichzeitig einen seiner Senatoren als *Admiral* bestimmen (dessen *Aktion!*), dieser erhält die 2 Korruptionsmarker.
- *Wer keinen Admiral für eine Invasion bestimmt, teilt die beiden Korruptionsmarker, die er für die Invasion erhält, einem beliebigen seiner Senatoren zu.*
- Zur *Verteidigung* beliebiger Sektoren Bewegung (und *Admiral*, dessen *Aktion!*) ohne Kontrollmarker, gibt keine Korruption.

3.2) Alle Invasionen durchführen

- Vor dem Würfelwurf Karten und Fähigkeiten einsetzen.

Angreifer

1 W pro Flotte + Kommandowert + Sektorbonus

Verteidiger

1 W + 1 W pro Flotte + Sektorverteidigung + Kommandowert + Sektorbonus

Sieg/Niederlage

Seite mit höherem Gesamtergebnis gewinnt.

- Bei Gleichstand siegt Verteidiger.
Verlierer muss sich in eigene Sektoren zurück ziehen; falls er keine eigenen hat, in neutrale.

Verluste 1 Flotte pro gewürfelte „5“ und „6“ des Gegners

Falls Verlust größer als Flottenanzahl, ist der Admiral getötet.

- **Sektorbonus** = 1 Punkt für jeden benachbarten (nicht über Eck) eigenen Sektor
- **Republikanische Flotten** kämpfen immer gegen Invasoren (falls gerade dort anwesend), kehren nach Kampf immer in Sektor 1 zurück
- Führen durch Angriff einen rebellischen oder verseuchten Sektor zurück zur Neutralität.
- **Neutraler Sektor** verteidigt sich mit 1 W + Sektorverteidigung.
- **Verseuchung** kämpft wie neutraler Sektor + 1 W / Schattenmarker im Spiel.

3.3) Alle Wahlkämpfe erklären – in den drei in 1.4) gezogenen Sektoren und in jedem angrenzenden (nicht über Eck) eigenen Sektor.

- Jeder einzelne Wahlkampf kostet 1 Senatoraktion, Kontrollmarker grau einsetzen.

3.4) Alle Wahlkämpfe durchführen

- Vor dem Würfelwurf Karten und Fähigkeiten einsetzen.

Wahlkämpfer

1 W + Diplomatie + Sektorbonus + 1 / Demographie + 1 / gezahlter Einfluss – 1 / Korruption (3 / Schatten)

Verteidiger

1 W + Sektorverteidigung + Sektorbonus + 1 / gezahlter Einfluss

3.5) Flotten kaufen, Senatoren anwerben

REIHENFOLGE

- 1) Republikanische Flotte und Verseuchung
- 2) Spieler ohne Ministerposten
- 3) Verteidigungsminister
- 4) Justizminister
- 5) Finanzminister
- 6) Innenminister
- 7) Premierminister
- 8) Rebellenpartei
- 9) Spieler der Sektor 10 kontrolliert

WEITERE REGELN

Explodierende 6

Jede während einer Invasion oder eines Wahlkampfes direkt gewürfelte „6“ gewährt einen weiteren Würfel. Damit gewürfelte „6“ gewürfelt generiert keinen weiteren Würfel.

Korruption und Schatten

- Jeder Korruptionsmarker reduziert den Diplomatiwert eines Senators um 1, sogar bis auf Null oder einen *negativen* Wert.

- 1 Schattenmarker ersetzt 3 Korruptionsmarker, erster Schatten muss aber erst beim fünften Korruptionsmarker eingetauscht werden.
- Ein *Senator* erhält für *jeden seiner Schattenmarker einen zusätzlichen Würfel* bei jeder Aktion, die Würfelwurf erfordert.

Verträge und Abmachungen

Spieler können frei untereinander handeln/tauschen, außer mit Korruptions- und Schattenmarkern.

Getroffene Verträge/Abmachungen sind bindend, sonst Strafe.

Einseitiger Bruch verpflichtet auch anderen Spieler nicht mehr.

Unmittelbarer Handel/Tausch kann nicht gebrochen werden.

Attentate – jederzeit, ist *Aktion*

Senator muss selbst Attentäter sein oder der Spieler muss eine Attentatskarte spielen.

Anderen Senator als Opfer benennen und 1 Würfel werfen: Bei „6“ wird Opfer getötet, nur bei *gewürfelter* „1“ erhält Attentäter einen Korruptionsmarker. Vor dem Wurf kann *jeder* Spieler gegen je 5 Einflusspunkte das Ergebnis um 1 erhöhen oder verringern. Bei *gewürfelter* „6“ *immer* erfolgreich.

Kartenpriorität

Zuletzt gespielte Karte kann vorher gespielte mit gleicher oder höherer Prioritätsnummer beeinflussen.

Strafen - Wer ein

- Gesetz des Senats oder einen Vertrag mit einem anderen Spieler bricht,
 - oder einen als Admiral der Republikflotte ernannten Senator nicht abstellt,
- erhält dafür **2 Korruptionsmarker**, die er einem einzelnen Senator seiner Partei zuteilen muss.

Rebellion

Erklärung jederzeit, wenn eine Partei an der Reihe ist. Einen eigen kontrollierten Sektor als Kernzelle bestimmen, für alle anderen eigen kontrollierten Sektoren mit 1 Würfel würfeln: Bei „6“ schließt sich der Sektor dem Aufstand an, andernfalls wird er neutral.

- Alle Sektorverteidigungswerte werden halbiert, aufgerundet.
- Immunität gegen alle Aktionen, Gesetze oder Strafverfolgungen des Senats.
- Wahlkämpfe in allen Sektoren möglich und keine Korruptionsmarker für Invasionen.
- Alle Rebellen haben die Fähigkeit *Attentäter*, wer bereits Attentäter ist, hat Bonus 1.
- Alle Rebellen haben die Fähigkeit *Saboteur*.

Rückkehr in Senat bei beidseitiger Zustimmung.