

SIEGBEDINGUNGEN
und SIEGPUNKTE:



PHASE	SIEGBEDINGUNGEN FÜR DEN PHASENWECHSEL		SIEGPUNKTE	
	<u>PRO</u>	<u>ANTI</u>	Phasenwechsel ausgelöst	Zusatzpunkte
I (1 Punkt)	4 Pro-Terra + 1 Kaulquappe auf Pro-Seite	-	1 Punkt	
II (2 Punkte)	1 galaktisches Rätsel gelöst	3 Anti-Ferrol + 1 Einheit der Loyalität Topsider auf Anti-Ferrol	1 Punkt	
	Die meisten galaktischen Rätsel in der Phase II gelöst			0,5 Punkte
	Reduzierung auf Pro-Terra mit Einheit der Loyalität Topsider erreicht			0,5 Punkte
III (3 Punkte)	GANYMED liegt auf der Pro-Seite aus ODER 1 galaktisches Rätsel der Phase III gelöst	3 Anti-Snowman + 1 Schiff der Loyalität Springer oder Überschwere auf Anti-Snowman	1,5 Punkte	
	GANYMED liegt auf Anti-Seite aus			0,5 Punkte
	Die meisten galaktischen Rätsel in der Phase III gelöst			0,5 Punkte
	Reduzierung auf Pro-Terra mit Einheit der Loyalität Saboteure erreicht			0,5 Punkte
IV (4 Punkte)	<u>zuerst:</u> beim Gegner Reduzierung auf Aralon mit Einheiten erreicht. ☉	<u>danach:</u> beim Gegner Reduzierung auf Pro-Aqua (bzw. Pro-Terra) mit Einheiten erreicht. ☉ (nicht mit Einheiten der Loyalität Saboteure, Fantan-Leute oder IV)	2 Punkte	
	Als erster Reduzierung auf Aralon erreicht			1 Punkt
	Höchster Anti-RM bei Phasenwechsel			0,5 Punkte
	Niedrigster Pro-RM bei Phasenwechsel			0,5 Punkte
	Arkonbombe an einem anderen Ort als Aqua gezündet			-1 Punkt
V (5 Punkte)	Person mit Verhandlung auf Pro-Mirsal III + Atlan aktiv auf Pro-Sol	Person mit Verhandlung auf Anti-Mirsal III	2 Punkte	
	Kompensator-Peiler gebaut			1 Punkt
	Laury Marten & Graf Rodrigo de Berceo am gleichen Pro-Ort hierfür ☉			0,5 Punkte
	Gesandte von Aurigel gespielt			1 Punkt
	Höchster Wert für Kordinaten von Sol, sofern mindestens 1 Mitspieler einen kleineren Wert hat			0,5 Punkte
	Niedrigster Wert für Kordinaten von Sol, sofern mindestens 1 Mitspieler einen höheren Wert hat			-0,5 Punkte
	Gegnerischen Atlan (Pro oder Anti) während einer eigenen Mission im Bodenkampf vernichtet, reduziert oder ↗ – jeweils			-1 Punkt
Arkonbombe an einem Pro-Ort als gezündet			-1 Punkt	

PHASE	SIEGBEDINGUNGEN FÜR DEN PHASENWECHSEL		SIEGPUNKTE		
	<u>PRO</u>	<u>ANTI</u>	Phasenwechsel ausgelöst	Zusatzpunkte	
VI (5 Punkte)	Entspannungstrichter + 1 Schiff am Pro-Entspannungstrichter UND auf Pro-Mirsal III und Tats-Tor jeweils 1 Person mit Überlappungsfront oder kein Mitspieler hat EZ <10.	Entspannungstrichter + 1 Schiff am Anti-Entspannungstrichter	2 Punkte		
	Als erster einen Krümmungsfeldgenerator gebaut			0,5 Punkte	
	Raumschiff, das mithilfe des Krümmungsfeldgenerators Mission ins Rote Universum durchführte, ist wieder ins Standarduniversum zurück gekehrt (nur 1x).			1 Punkt	
	Die meisten galaktischen Rätsel in Phase V und VI gelöst			0,5 Punkte	
	Eigenfrequenzabsorber liegt bei Phasenwechsel als Karte auf der Pro-Seite aus			0,5 Punkte	
	Höchster Wert für Eigenzeitanpassung, sofern mindestens 1 Mitspieler einen kleineren Wert hat			0,5 Punkte	
	Arkonbombe an einem Pro-Ort als gezündet			-1 Punkt	
VII (5 Punkte)	Transmitterstützpunkt + 3 Einheiten der Loyalität Terraner (nicht Ellerts Körper / Volk Energiewesen / Solitude-Intelligenz) auf Hades UND 3 Gray Beast + 1 Einheit der Loy. Terraner auf Gray Beast	Reduzierung auf Pro-Gray Beast mit Einheiten der Loyalität Druuf oder mit Einheiten der Loyalität Ark. Imp. & Volk Arkoniden, Ekhniden, Naats, Zeklonen oder Roboter erreicht	2 Punkte		
	Pläne des Linearantriebs gelöst			1 Punkt	
	Gegnerisches Rechenzentrum der Druuf vernichtet oder reduziert (nur 1x)			0,5 Punkte	
	Die meisten galaktischen Rätsel der Phase VII gelöst			0,5 Punkte	
	Höchster Wert für Rotes Universum			0,5 Punkte	
	Höchster Wert für Kordinaten von Sol, sofern mindestens 1 Mitspieler einen kleineren Wert hat			0,5 Punkte	
	Niedrigster Wert für Kordinaten von Sol, sofern mindestens 1 Mitspieler einen höheren Wert hat			-0,5 Punkte	
	Perry Rhodan oder Reginald Bull des Spielers, der den Phasenwechsel auslöst, ist von einem Ende der Unsterblichkeit bedroht			-1 Punkt	
Arkonbombe an einem anderen Ort als Pro-Gray Beast gezündet			-1 Punkt		

① Die Reihenfolge muß eingehalten werden.

FÜR JEDE PHASE GILT:

Materiequelle unabhängig von Karteneffekten neu gemischt – jeweils:	-0,1 Punkte
Materiequelle war erschöpft und wurde durch Karten aus der Materiesenke wieder aufgefrischt – jeweils:	-0,5 Punkte