

# SIDERISCHE KONFLUENZ

## SO ERKLÄRST DU DAS SPIEL

**WAS IST DIESE ERKLÄRHILFE?** Siderische Konfluenz ist nicht schwer zu erlernen, aber es gibt doch einiges, was aufeinander aufbaut und daher ist es nicht ganz leicht zu erklären. Dafür gibt es diese Erklärhilfe. Wenn du das hier liest, solltest du die Anleitung schon einmal vollständig gelesen haben. Diese Erklärhilfe ist nicht dafür da, dir das Spiel beizubringen, sondern deinen Mitspielern!

Diese Erklärhilfe ist ausdrücklich dafür gedacht laut, vorgelesen zu werden. Eine Ausnahme bilden Kästchen wie dieses hier. Hier geben wir dir Hinweise, was du beachten solltest, oder was du jetzt mit deinem Wissen aus der Anleitung vertieft erklären solltest.

Bevor du beginnst, baue das Spiel wie in der Anleitung beschrieben für deine Spieleranzahl auf! Wenn du die Kjasjavikalimm mitspielen lässt, erkläre auch gleich, dass sie eine Besonderheit beim Spielaufbau haben.

Nimm dir außerdem ein paar Siegpunkte, 1 von jedem Würfel und 1 Oktagon, 1 Kolonie, 1 Spezies-Karte mit Konverter und 1 Forschungs-Team zur Hand, die du im Verlauf der Erklärung vorzeigen kannst. Wir empfehlen dir, stets dynamisch auf die Fragen deiner Mitspieler einzugehen und gerne schon mehr zu erzählen, als hier jeweils steht! Das gilt natürlich auch für die Erklärung des Spielablaufs.

## WAS MACHEN WIR BEI SIDERISCHE KONFLUENZ?

Jeder von uns wird 1 von 9 raumfahrenden Spezies im Elysium-Sektor spielen. Statt Krieg zu führen, wie wir es nur zu oft kennen, haben sich diese Spezies aber dazu entschlossen eine Allianz zu bilden. Das ist die Siderische Konfluenz. Ganz Friede, Freude, Eierkuchen ist es aber natürlich trotzdem nicht: Jede Spezies stellt sich etwas anderes unter dieser Allianz vor, und möchte sie kontrollieren. Und das wird diejenige Spezies sein, die am Ende des Spiels, nach 6 Runden, die meisten Siegpunkte hat!

Ein zentrales Element in diesem Spiel ist der Handel – hauptsächlich mit Ressourcen, mit denen wir unsere sogenannten Konverter aktivieren müssen. Je mehr Ressourcen wir haben, desto besser. Denn eine wichtige Siegpunktquelle sind die Forschungs-Teams – und die sind richtig teuer.

Aber eins nach dem anderen. Bevor ich anfangen muss, muss ich euch ein paar Besonderheiten dieses Spiels vorstellen:

- ❖ Die meiste Zeit spielen alle gleichzeitig – es gibt keine Spielerreihenfolge. Wir spielen in Echtzeit, aber ohne Zeitdruck – obwohl es beim Handeln einen Timer gibt; aber nur damit es nicht ausufert.
- ❖ Ihr müsst euch nichts merken – bis auf eure Siegpunkte sind alle Informationen immer offen!
- ❖ Man kann – mit Ausnahme von Siegpunkten – alles handeln: Ressourcen, Versprechen, sogar die einzelnen Konverter und viele Besonderheiten der einzelnen Spezies!

- ❖ Und Achtung: Alle Abmachungen sind immer bindend – selbst über die Runden hinweg. Versprechen und dann brechen wird hier hart bestraft!

## WAS SEHT IHR VOR EUCH?

Ich zeige und erkläre euch jetzt das Spielmaterial:



Das sind die **Siegpunkte** – diese müsst ihr hinter euren Sichtschirmen geheim halten! Und wie gerade gesagt: Das ist das einzige, was ihr nicht handeln dürft!

Das sind die **unterschiedlichen Ressourcen** – es gibt kleine und große Würfel und die sogenannten Ultratech-Oktagon.

Das wichtigste, was ihr vorab wissen müsst, ist, was diese Ressourcen wert sind. Merkt euch dafür einfach: 1 Ultratech-Oktagon ist ungefähr so viel wert wie 2 große Würfel oder 3 kleine Würfel oder 3 Raumschiffe. Und das ist jeweils so viel wert wie 1 Siegpunkt.



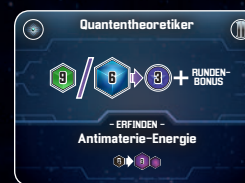
Diese **Raumschiffe** sind übrigens das „Geld“ im Spiel. Damit bieten wir später im Spiel auf Expeditionen zu Kolonien und Forschungsteams.



Das ist ein **Konverter**. Eigentlich fast alle Karten im Spiel sind oder haben einen oder mehrere Konverter. Es gibt zwei Sorten von Konvertern: die mit dem weißen Pfeil und die mit dem lila Pfeil. Das gibt an, in welcher Phase man diesen Konverter nutzen kann. Auf der linken Seite des Pfeils seht ihr den INPUT. Das benötigt der Konverter, um 1x pro Produktionsphase aktiviert zu werden. Auf der rechten Seite ist der OUTPUT. Das bekommt ihr, wenn ihr das auf der linken Seite abgibt. Manche Konverter laufen gratis und brauchen keinen Input!

Das hier ist eine **Kolonie**. Die haben auch einen Konverter, der gratis läuft! Das hilft eurer Wirtschaft. Jeder hat aber ein Limit, wie viele Kolonien er halten darf!

Kolonien können mit einem Konverter terraformiert und auf die Rückseite gedreht werden. Das macht sie besser!



Die **Forschungs-Teams** sind ein wichtiger aber teurer Konverter. Mit ihnen erforscht ihr neue Technologien! Das gibt euch viele Siegpunkte. Und ganz wichtig: Technologien werden immer mit allen Spielern geteilt!

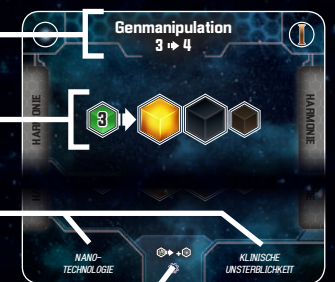
## So sieht eine eurer Spezies-Karten aus:

Der Name der Karte, und wie sie ins Spiel kommt. Und eine Übersicht über die Effizienz des Konverters.

Der Konverter selbst.

Wie ihr den Konverter upgraden können.

Eine Vorschau, was der upgegradete Konverter besser kann.



## DER SPIELABLAUF


Jede der 6 Runden geht über 3 Phasen: Transaktionsphase, Produktionsphase und Konfluenzphase.


Das ist fast richtig, denn in der 6. und letzten Runde entfällt die Konfluenzphase und die Produktionsphase ist leicht abgeändert. Dazu aber später mehr!

**TIPP** Wir empfehlen dir, jetzt deine Mitspieler zu fragen, ob es ihnen lieber ist, wenn du chronologisch das Spiel erklärst, oder du die Produktionsphase vorziehen darfst. Wir erklären hier chronologisch, empfehlen aber die Produktionsphase – wenn möglich – vorher zu erklären. Es ist einfacher erst zu verstehen, warum man handelt, bevor man weiß, wie man handelt.


## TRANSAKTIONSPHASE

In dieser Phase handeln wir miteinander. Wir können fast alles handeln. Ressourcen, Konverter, Versprechen. Alle Handel sind aber bindend. Ihr dürft nicht etwas versprechen und es dann nicht halten. Das gibt sonst eine Strafe in Siegpunkten!

Das Ziel der Transaktionsphase ist es, so viele Ressourcen wie möglich zu erhalten, damit ihr so viele wie möglich eurer effizientesten Konverter mit dem weißen Pfeil  in der Produktionsphase aktivieren könnt.

Ich komme gleich noch mal auf Konverter zurück – wichtig ist hier, dass es dazu eine Ausnahme gibt: Es gibt Konverter mit lila Pfeil . Die dürft ihr ausschließlich in dieser Phase aktivieren. Ich komme darauf noch einmal zurück, wenn wir die Karten nochmals näher anschauen.

## PRODUKTIONSPHASE

In der Produktionsphase geht es jetzt nur darum, alle eure Ressourcen dazu zu verwenden, eure -Konverter zu aktivieren. Jeden davon aktiviert ihr jetzt aber nur 1x und alle werden gleichzeitig aktiviert. Das bedeutet, dass ihr nicht den OUTPUT von einem Konverter nutzen könnt, um den INPUT eines anderen sofort aktivieren zu können. Das geht erst wieder in der nächsten Runde.

**TIPP** Du kannst jetzt erst einmal aufhören zu erklären, wenn deine Mitspieler zustimmen. Besser wäre es jetzt nämlich, wenn ihr die ersten beiden Phasen der ersten Runde mal spielt, bevor es weiter geht. Dafür muss aber allen klar sein, dass damit diese erste Partie ein „Lernspiel“ ist. Überlege, ob es für deine Gruppe jetzt schon sinnvoll ist, Spendengüter zu erklären. Oder ob du damit wartest, bis ein solcher Konverter erfunden wird.

## KONFLUENZPHASE

In der Konfluenzphase passiert nun wieder recht viel. Das erste, was wir machen würden, ist Technologien mit den Mitspielern zu teilen, wenn jemand mit Forschungsteams in der Transaktionsphase etwas erfunden hat. Das ist in der ersten Runde aber eher unwahrscheinlich. Das Wichtigste, was jetzt gleich passiert, sind 2 Auktionen: Einmal für neue Kolonien und einmal für neue Forschungsteams. Das machen wir wie folgt:

- ✦ Jeder sagt erstmal an, wie viele Raumschiffe er besitzt.
- ✦ Dann bereitet jeder 2 Gebote damit vor: in der linken Faust für 1 neue Kolonie. In der rechten für 1 neues Forschungsteam.

- ✦ Man muss nicht alles bieten. Übrige Raumschiffe versteckt man dafür hinter seinem Sichtschirm.
- ✦ Dann handeln wir erst die Auktion für neue Kolonien ab.
- ✦ Und danach die Auktion für die Forschungsteams.


**TIPP** Wir empfehlen, dass du jetzt diesen ganzen Vorgang mit deinen Mitspielern simulierst, bevor die echten Auktionen folgen. Erkläre dabei, dass es eine simultane Auktion ist, man also seine Gebote nicht mehr ändern kann. Erkläre auch, dass man passen kann, wenn man dran wäre, etwas zu erhalten, und man sein Gebot dann zurücknehmen darf. Erkläre aber auch, dass man immer alles abgeben muss, was man geboten hat. Und natürlich das Wichtigste nicht vergessen: wie Gleichstände funktionieren.

Ich kann euch jetzt noch ein paar Tipps mitgeben: In der ersten Runde ist es sinnvoll, ungefähr 3 Raumschiffe für eine neue Kolonie und 1 Raumschiff für ein neues Forschungsteam zu bieten. Kolonien sind sehr wichtig, neue Forschung kann auch langsam vorangehen. Verausgabt euch da nicht.


**Erkläre jetzt noch, dass auf den Tableaus alles auf den 1-er Feldern abgeworfen wird, der Rest herunterrutscht und dann aufgefüllt wird. Mache deinen Mitspielern klar, dass jedes Forschungsteam einzigartig ist und diese Forschung nie wieder kommt. Was weg ist, ist weg!**

## WEITERE INFOS ZU DEN KARTEN



-Konverter sind die einzigen Konverter, die ausdrücklich **nicht** in der Produktionsphase aktiviert werden. Ihr findet sie vor allem auf den Forschungsteams und als Upgrade-Möglichkeit sowie, um spezielle Karten ins Spiel zu bekommen.




Forschungsteams geben euch immer 2 Möglichkeiten, den -Konverter darauf zu aktivieren. Sie sind mit einem / getrennt. Wichtig dabei ist: Erfindet ihr eine Technologie, bekommt ihr sofort die entsprechende Karte aus eurem Spezies-Deck und könnt sie sofort nutzen. Und ihr erhaltet sofort die Siegpunkte darauf und den aktuellen Rundenbonus!



Die meisten Konverter haben 2 Möglichkeiten, upgegradet zu werden. Dafür müsst ihr 1 der beiden unten angegebenen Technologien besitzen und dann verbrauchen, indem ihr deren Karte unter die zu upgradende Karte schiebt.



Wenn ihr dieses Symbol seht, heisst das, dass ihr diese Karte erst ins Spiel bringen müsst. Das geschieht, indem ihr den -Konverter auf der Karte aktiviert.

## SPIELLENDE UND GEWINNEN

Am Ende der 6. Runde endet das Spiel. In der Produktionsphase der 6. Runde dürft ihr alle eure Spendengüter sogar behalten und bei euch mitzählen. Dann tauscht ihr alle eure übrigen Ressourcen in Siegpunkte und wer die meisten Siegpunkte gemacht hat, hat das Spiel gewonnen!