

SPIELANLEITUNG

2-4 Spieler Ab 10 Jahren

von Jan Schumann & Matthias Drescher

Hegemon - Galactic Dominance

Spielanleitung

Deutsch

Spielautoren: Jan Schumann & Matthias Drescher
Version 2.9.3, 12. Mai 2026



Inhalt

1 Einleitung 4

2 Ziel des Spiels 4

3 Spielmaterial 5

4 Wichtige Begriffe des Spiels 6

5 Aufbau des Spiels 7

6 Ablauf einer Runde 8

6.1 Phase I: Die Einkommensphase 8

6.2 Phase II: Die Marktphase 8

6.3 Phase III: Die Aktionsphase 10

6.3.1 Bewegen von zivilen Schiffen 10

6.3.2 Schiffe bauen 11

6.3.3 Anlagen bauen 11

6.3.4 Anlagen/Schiffe sprengen 12

6.3.5 Sektorkarte ausspielen 12

6.3.6 Sektor aufgeben 13

6.4 Phase IV: Die Administrationsphase 13

7 Spielende & Wertung 14

8 Empfohlener Einstieg in die ersten Runden 15

9 Details zu Karten und Spielmaterial 15

9.1 Fraktionskonsole 15

9.2 Die Militär-Leiste 16

9.3 Symbole auf den Karten 17

9.3.1 Logistikslots 17

9.3.2 Spezialisierte Anlagen-Links 17

9.3.3 Planeten-Link 17

9.3.4 Sonstige Links 18

9.3.5 Hauptwertmodifikatoren 18

9.3.6 Marktkartentypen und weitere Symbole 18

9.3.7 Beispiele für Karten 19

1 Einleitung

Willkommen in den fernen Weiten der Galaxie von **Hegemon - Galactic Dominance**. Hier wetteifern aufstrebende Fraktionen um die Vorherrschaft. Während massive Imperien auf Stahl, Feuerkraft und industrielle Effizienz setzen, nutzen andere die Geheimnisse aquatischer Welten oder fortschrittliche Biotechnologie.

Dabei geht es nicht darum, den Gegner in Gefechten zu schlagen. Vielmehr muss jede Fraktion das Überleben der eigenen Spezies sichern und den Weg zur kulturellen Blüte oder zur unangefochtenen Militärmacht ebnen. Um dieses Ziel zu erreichen, wird ein mächtiges Imperium aus technologisch und kulturell fortschrittlichen Anlagen sowie schlagkräftigen Flotten errichtet.

Hegemon - Galactic Dominance ist spielbar für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren. Eine Partie dauert etwa 45 bis 90 Minuten.

Alle Fraktionen sind mechanisch identisch und unterscheiden sich ausschließlich in Name und Artwork. Jede Partie startet mit identischen Bedingungen, sodass die strategische Tiefe aus dem Markt, dem Imperiumsaufbau und der Interaktion der Spieler entsteht.

Hinweis

Kartentexte, die den allgemeinen Regeln dieser Anleitung widersprechen, haben grundsätzlich Vorrang vor den allgemeinen Regeln dieser Anleitung!

2 Ziel des Spiels

In **Hegemon - Galactic Dominance** versucht jeder Spieler, seine Fraktion zur Vorherrschaft in der Galaxie zu führen. Es gibt zwei Wege, um den Sieg davonzutragen:

- **Militärische Hegemonie:** Erreicht die Differenz der Militärmacht zwischen dem stärksten und dem schwächsten Spieler am Ende einer Runde **15 oder mehr Punkte**, scheidet der schwächste Spieler aus. Bleibt dadurch nur ein Spieler übrig, endet die Partie sofort und dieser gewinnt.
- **Zivilisatorische Blüte:** Erreicht ein Spieler am Ende einer Runde **10 oder mehr Zivilisationspunkte**, endet die Partie mit einer Siegpunktwertung aus mehreren Quellen.

Hinweis

In **Hegemon - Galactic Dominance** gibt es keine direkten Angriffe zwischen den Fraktionen. Kein Spieler kann Karten eines Gegners sprengen, zerstören oder direkt beeinflussen. Militärische Stärke dient ausschließlich der Eroberung besiedelter Sektoren und dem Aufbau der eigenen Position auf der Militär-Leiste.

3 Spielmaterial

- 1 Startspielermarker
- 243 Marktkarten (Schiffe, Anlagen, Sektoren)
- Militär-Leiste (bestehend aus 3 Teilen)
- ICR-Chips: 50× 1er (Silber), 50× 5er (Gold)
- Marker für spezielle Marktkarten
  - 2 grüne Würfel für Aegis-Station
- 4 Fraktionen mit jeweils
  - 21 Basiskarten
  - 6 Fraktionsmarker
  - 1 Fraktionskonsole



Der Startspielermarker



Die Spielbox



Die vier Fraktionsboxen



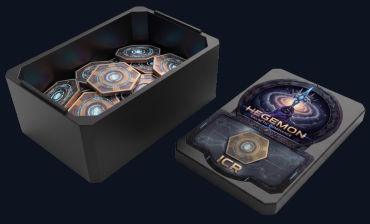
Im Deckel der Fraktionsbox ist die Fraktionskonsole integriert.



Schachtel der Marktkarten; der Deckel dient als Ablagestapel.



1er-ICR (Silber)



5er-ICR (Gold)

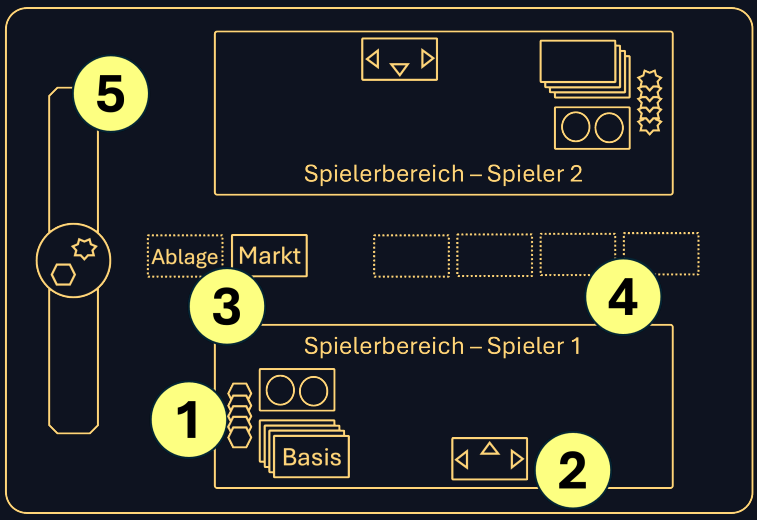
4 Wichtige Begriffe des Spiels

Begriff	Beschreibung
Intergalaktische Credits (ICR)	Die Währung des Spiels. Es gibt 1er-Chips (Silber) und 5er-Chips (Gold).
Einkommen (E)	Die Menge an ICR, die eine Fraktion zu Beginn jeder Runde zusteht.
Versorgung (V)	Viele Elemente des Spiels benötigen Versorgung. Würde eine Karte, die gebaut wird, die Versorgung unter 0 ziehen, darf sie nicht gebaut werden.
Zivilisationspunkte (Z)	Das Spielende wird bei 10 Zivilisationspunkten eingeleitet.
Militärmacht (M)	Die Summe der M-Werte aller Schiffe und Anlagen einer Fraktion. Bestimmt die Position des Spielers auf der Militär-Leiste.
Militärische Stärke	Der Widerstandswert eines besiedelten Sektors.
Anlagen	Karten, die ortsfest in das Imperium gebaut werden (im Gegensatz zu Schiffen).
Logistikslots	Slots, die für den Bau von Anlagen benötigt werden.
Wirtschafts-Link, Energie-Link, Industrie-Link, Planeten-Link	Spezialisierte Logistikslots, die es ermöglichen, bestimmte Arten von Anlagen zu verketten.
Basiskarten	Eigenes Startdeck jeder Fraktion (Heimatsektor, 10 Militärschiffe, 4 zivile Schiffe, 6 Anlagen). Die Basiskarten liegen offen im Spielerbereich und können jederzeit gebaut werden, sofern die Voraussetzungen erfüllt sind. Beim Sprengen kommen sie in diesen Vorrat zurück und können erneut gebaut werden.
Marktkarten	Alle Karten, die nicht zu den Basiskarten einer Fraktion gehören. Diese beinhalten Sektorkarten, Schiffskarten und Anlagenkarten.
Handkarten	Marktkarten, die ein Spieler in der Marktphase erworben hat. Werden **verdeckt** gehalten und können in der Aktionsphase ins Spiel gebracht werden. Hartes Limit: 4 Karten.
Heimatsektor	Mit dieser Karte (Bestandteil der Basiskarten) startet jeder Spieler sein Imperium.
Werft	Anlage, die für den Bau von Schiffen erforderlich ist. Eine einfache Werft ist Bestandteil der Basiskarten; leistungsfähigere Werften können als Marktkarten erworben werden.
Sektor	Alle Spieler starten mit einem Heimatsektor. Im Laufe des Spiels können weitere Sektoren erkundet und kolonisiert bzw. erobert werden.
Fraktionsmarker	Marker einer Fraktion (6 Stück pro Spieler). Werden zur Markierung von Marktkarten in der Marktphase, der eigenen Position auf der Militär-Leiste sowie eroberter bzw. kolonisierter Sektoren verwendet.

5 Aufbau des Spiels

Hinweis

Da die Fraktionen in der Grundversion mechanisch identisch sind, kann frei gewählt oder ausgelost werden, welcher Spieler welche Fraktion übernimmt.



Übersicht der Spieltisch-Auslage nach dem Aufbau bei einem 2-Spieler-Spiel.

1. Jeder Spieler erhält eine Fraktionsbox. Sie enthält die 21 Basiskarten, 6 Fraktionsmarker und die im Deckel integrierte Fraktionskonsole.
2. Jeder Spieler sucht aus seinen Basiskarten den Heimatsektor heraus und platziert ihn mittig vor sich. Die übrigen Basiskarten werden als offener Stapel im eigenen Spielerbereich abgelegt; sie stehen während des gesamten Spiels zum Bau bereit.
3. Die Marktkarten werden gemischt und als Zugstapel in der Mitte des Tisches bereitgelegt. Der Deckel der Marktkartenbox wird als Platz für den Ablagestapel genutzt.
4. Um den Markt vorzubereiten, werden Spieleranzahl + 2 Karten aufgedeckt und als offener Markt bereitgelegt.
5. Am Rand des Spielfeldes wird die Militär-Leiste platziert. Jeder Spieler platziert einen seiner Fraktionsmarker auf die runde Basis der Leiste.
6. Jeder Spieler stellt auf seiner Fraktionskonsole seine Startwerte ein, die der Heimatsektor zeigt: 4 Einkommen, 4 Versorgung.

Hinweis

Zu Beginn des Spiels wird der Startspieler bestimmt. Der Startspielermarker wird dazu in die Mitte des Tisches gestellt. Jeder Spieler nimmt einen seiner Fraktionsmarker, dann werfen oder schnippsen alle Spieler ihre Marker **gleichzeitig** in Richtung des Startspielermarkers. Der Spieler, dessen Marker am nächsten zum Startspielermarker zu liegen kommt, ist der Startspieler.

Nun kann die erste Runde beginnen!

6 Ablauf einer Runde

Das Spiel läuft in Runden ab, die jeweils aus den folgenden Phasen bestehen:

1. Phase I: Die Einkommensphase
2. Phase II: Die Marktphase
3. Phase III: Die Aktionsphase
4. Phase IV: Die Administrationsphase

In der Einkommensphase erhalten die Spieler ICR (die Währung des Spiels) in Höhe ihres aktuellen Einkommens. In der Marktphase handeln die Spieler und erwerben neue Karten, um ihr Imperium auszubauen. Erworbene Karten bilden eine geheime Hand. In der Aktionsphase spielen sie beliebige Karten von der Hand oder aus den Basiskarten aus, sofern sie die Bedingungen erfüllen und die Kosten bezahlen können. In der Administrationsphase überprüfen sie unter anderem die Punkteleisten und Spielendebedingungen.

Wichtige Regel

Das Handkartenlimit für Marktkarten beträgt **4 Karten**. Dieses Limit darf zu keiner Zeit überschritten werden. Hat ein Spieler bereits 4 Handkarten, darf er keine weiteren durch Handel erhalten. Bekommt ein Spieler eine Karte vom Markt, während er bereits 4 Karten besitzt, muss er sofort eine seiner **vorhandenen** Handkarten (nicht die soeben erworbene) in den offenen Markt zurücklegen.

6.1 Phase I: Die Einkommensphase

Jeder Spieler nimmt sich ICR in Höhe seines aktuellen Einkommens.

Wichtige Regel

- Das maximale Einkommen beträgt 20 ICR. Würde einem Spieler laut seiner Auslage mehr zustehen, bekommt er trotzdem nur 20 ICR ausgezahlt.
- Die Menge an ICR, die ein Spieler besitzt, ist eine geheime Information. Der Spieler kann seine ICR in seiner Fraktionsbox verstecken.

Das Einkommen darf auch negativ sein. In diesem Fall müssen die Spieler entsprechend ICR an die Bank zurückgeben. Hat man ein negatives Einkommen und kann nicht genug ICR an die Bank zurückgeben, so scheidet der Spieler sofort aus dem Spiel aus, weil er bankrott ist.

6.2 Phase II: Die Marktphase

In dieser Phase versuchen die Spieler neue Karten zu erwerben, um ihr Imperium auszubauen. Erworbene Karten werden verdeckt auf die Hand genommen. Zusätzlich können in dieser Phase Handkarten, ICR und Schiffe (keine Basiskarten) gehandelt werden.

Zu Beginn der Marktphase müssen sich alle Spieler darauf einigen, ob sie mit dem aktuellen Markt spielen wollen oder ob der Markt neu bestückt werden soll. **Falls auch nur ein Spieler mit dem aktuellen Markt spielen möchte, bleibt der Markt erhalten!** Einigen sich alle Spieler auf eine Neubestückung, werden alle Karten des aktuellen Marktes auf den Ablagestapel gelegt und es werden neue Karten aufgedeckt.

Hinweis

Der Markt kann pro Runde höchstens einmal neu bestückt werden, auch nicht mehrfach, wenn alle Spieler dafür einstimmig dafür sind.

Beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn darf jeder Spieler eine Karte im Markt mit einem seiner Fraktionsmarker markieren und damit sein Interesse an dieser Karte bekunden. Den Spielern steht es frei zu passen und ihren Marker **nicht** zu setzen.
Ein einmal gesetzter Fraktionsmarker darf nur zurückgezogen oder verschoben werden, wenn alle Mitspieler zustimmen.

Wichtige Regel

Ein Spieler, der ausdrücklich gegen die Neubestückung des Marktes ist, darf nicht passen, sondern muss seinen Fraktionsmarker zu einer Karte im Markt legen.

Haben alle Spieler gepasst oder ihren Marker gesetzt, geht es zur Auswertung. Liegt bei einer Karte nur **ein** Fraktionsmarker, so darf der zugehörige Spieler die Karte einfach auf die Hand nehmen.

Hinweis

Die auf den Karten angegebenen Kosten entstehen erst beim Bau/Ausspielen der Karte, nicht, wenn man die Karte vom Markt auf die Hand nimmt.

Liegen bei einer Karte zwei oder mehr Fraktionsmarker, startet eine verdeckte Auktion. Die beteiligten Spieler führen ein geheimes Gebot durch. Jeder nimmt eine beliebige Menge an ICR in die geschlossene Hand und streckt diese zur Tischmitte. Sobald alle bereit sind, werden die Hände gleichzeitig geöffnet. Der Spieler mit dem höchsten Gebot erhält die Karte und zahlt die entsprechende Menge an die Bank. Alle anderen Spieler erhalten ihre gebotenen ICR zurück. Bei Gleichstand entscheidet die Spielreihenfolge: Die Karte erhält der Spieler, der ausgehend vom Startspieler im Uhrzeigersinn zuerst beteiligt ist. Der Startspieler selbst gewinnt also jeden Gleichstand, an dem er beteiligt ist.

Sind mehrere Karten gleichzeitig umstritten, werden alle betroffenen Auktionen **gleichzeitig** durchgeführt.

Hinweis

- Nur wer eine Relaisstation gebaut hat (diese Karte ist Teil der Basiskarten jedes Spielers), kann an der Marktphase teilnehmen!
- Handel kann zu jeder Zeit der Marktphase stattfinden. Es können Handkarten, ICR und Schiffe (keine Basiskarten) gehandelt werden. Es ist den Spielern freigestellt, ob und wie sie handeln wollen. **Dabei ist stets das Handkartenlimit von 4 zu beachten.**

Als letzter Schritt in der Marktphase wird der Markt wieder auf seine ursprüngliche Kartenzahl aufgefüllt.

Drei mögliche Verläufe einer Marktphase (jeweils 4 Spieler, Markt mit 6 Karten):
Verlauf 1: Markersetzen ohne Konflikt. *Jeder Spieler markiert eine andere Karte. Da bei keiner Karte mehr als ein Marker liegt, nehmen alle vier Spieler ihre markierte Karte direkt auf die Hand.*
Verlauf 2: Auktion mit klarem Gewinner. *Spieler 1 und Spieler 3 markieren dieselbe Karte; Spieler 2 und Spieler 4 markieren je eine andere Karte ohne*

Konflikt. In der Auktion um die gemeinsame Karte bietet Spieler 1 verdeckt 5 ICR, Spieler 3 verdeckt 8 ICR. Beim gleichzeitigen Öffnen gewinnt Spieler 3 die Karte, zahlt 8 ICR an die Bank und nimmt sie auf die Hand. Spieler 1 bekommt seine 5 ICR zurück.
Verlauf 3: Auktion mit Gleichstand. *Spieler 2 und Spieler 4 markieren dieselbe Karte; die anderen beiden setzen ohne Konflikt. Beide bieten verdeckt 4 ICR. Da Spieler 2 in der Spielreihenfolge ausgehend vom Startspieler im Uhrzeigersinn vor Spieler 4 an der Reihe ist, erhält Spieler 2 die Karte und zahlt 4 ICR. Spieler 4 bekommt seine 4 ICR zurück.*

6.3 Phase III: Die Aktionsphase

In dieser Phase spielen alle Spieler gleichzeitig. Es dürfen beliebig viele Aktionen durchgeführt werden, sofern die Bedingungen erfüllt sind und die Kosten bezahlt werden können. Die folgenden Aktionen können ausgeführt werden:

- Bewegen von zivilen Schiffen
- Schiffe bauen
- Anlagen bauen
- Anlagen/Schiffe sprengen
- Sektorkarte ausspielen
- Sektor aufgeben

Wichtige Regel

- Eine Anlagen- oder Schiffskarte kann nur dann ins Spiel gebracht werden, wenn die Kosten bezahlt werden können und genug Versorgungspunkte zur Verfügung stehen. Bei Anlagen muss zudem ein freier Bauslot zur Verfügung stehen und das Baulimit darf nicht überschritten werden.
- Alle Anlagen, die Aktionen ausführen können, können nur einmal pro Runde verwendet werden.

Hinweis

Es empfiehlt sich, nach jeder ausgespielten Karte die Werte auf der Fraktionskonsole zu aktualisieren. Da alle Spieler gleichzeitig spielen, sollte ein Spieler alle anderen darauf hinweisen, wenn er 10 Zivilisationspunkte oder 15 Differenz auf der Militär-Leiste erreicht hat. Die anderen Spieler dürfen dann zwar keine Käufe der Runde zurücknehmen, aber noch weitere Käufe und Aktionen tätigen, sofern sie die nötigen Ressourcen dafür haben.

6.3.1 Bewegen von zivilen Schiffen

Zivile Schiffe verhalten sich nicht einheitlich. Je nach Bauart fallen sie in eine von drei Kategorien:

- **Kategorie 1 (zwischen Sektoren reisend):** Forschungs- und Konstruktionsschiffe fliegen aktiv von Sektor zu Sektor. Zur Bewegung wird die Schiffskarte direkt unter die Sektorkarte gelegt, zu der das Schiff fliegen soll. In einem Sektor dürfen sich mehrere Schiffe befinden. Jedes Schiff dieser Kategorie kann pro Runde nur einmal bewegt werden.
- **Kategorie 2 (in der Auslage verbleibend):** Landungsschiffe und alle weiteren zivilen Schiffe, die eine **Militärische Stärke** auf der Karte ausweisen, bleiben dauerhaft beim Stapel der Militärschiffe in der Spielerauslage. Sie wechseln nicht zwischen Sektoren und tragen lediglich ihre Militärische Stärke zur Eroberungsstärke der Fraktion bei.
- **Kategorie 3 (an Links andockend):** Bestimmte zivile Marktschiffe docken an einen passenden Link an, etwa an einen Energie-Link. Nur im angedockten

Zustand wirken die Hauptwertmodifikatoren der Karte, die typischerweise sowohl positive als auch negative Effekte vereinen (z. B. hoher Versorgungsbedarf gegen deutliches Mehreinkommen). Das An- und Abdocken ist jederzeit möglich und nicht beschränkt.

Hinweis

Militärschiffe werden nicht bewegt: Sie verbleiben für die gesamte Partie an dem Platz, an den sie nach dem Bau gelegt wurden, und können beliebig in der Spielerauslage angeordnet werden. Bei Platzmangel dürfen sie auch gestapelt werden.

6.3.2 Schiffe bauen

Jeder Schiffsbau, sowohl für Schiffe aus den Basiskarten als auch für Marktschiffe aus der Kartenhand, erfordert eine gebaute **Werft**. Jede Fraktion verfügt in den Basiskarten über eine einfache Werft; leistungsfähigere Werften können als Marktkarten erworben werden.

Die Kosten werden bezahlt und das Schiff in die Auslage des Spielers gelegt. Das Schiff steht **sofort** zur Verfügung.

Hinweis

Pro Werft kann ein Schiff pro Runde gebaut werden. Verfügt eine Fraktion über mehrere Werften, kann sie entsprechend mehrere Schiffe pro Runde bauen.

6.3.3 Anlagen bauen

Anlagen, sowohl Basisanlagen wie auch Marktanlagen aus der Kartenhand, können entsprechend der Bau-Limits ins Spiel gebracht werden.

Jede **zusammenhängende Anlagen-Struktur** besitzt ein eigenes Baulimit, das die maximale Anzahl an Anlagen festlegt, die pro Runde an dieser Struktur gebaut werden dürfen. Strukturen sind der Heimatsektor, alle erkundeten oder eroberten Sektoren sowie einzelne extra ausgelegte Marktkarten (z. B. der Corus-Kern).

Die Standard-Baulimits sind auf allen Karten aufgedruckt, die eine neue Anlagen-Struktur starten können. Einige Karten erhöhen das Baulimit **an der Struktur, an der sie liegen**. Beispiele hierfür wären die Service-Station oder das Konstruktionsschiff.

Wichtige Regel

Der Baulimit-Bonus eines Konstruktionsschiffs wirkt pro Runde nur an einer einzigen Struktur. Es ist nicht erlaubt, an einer Struktur zu bauen, das Schiff anschließend zu bewegen und dann an der neuen Struktur erneut den Bonus zu nutzen.

Beispiel: Ein Spieler verfügt über einen Heimatsektor (Baulimit 1), einen Corus-Kern (Baulimit 1), einen kolonisierten Sektor (Baulimit 0) und ein Konstruktionsschiff. Ohne weitere Hilfsmittel kann er pro Runde 1 Anlage am Heimatsektor und 1 Anlage am Corus-Kern bauen, am kolonisierten Sektor jedoch keine. Liegt das Konstruktionsschiff diese Runde am Heimatsektor, steigt dessen Baulimit auf 2. Befindet es sich stattdessen am kolonisierten Sektor, lässt sich dort 1 Anlage anbauen. Der Bonus wirkt also immer genau an dem Ort, an dem das Schiff diese Runde liegt.

Hinweis

Solange keine Service-Station in der Struktur vorhanden ist, können gebaute Anlagen nicht verschoben werden. Besonders in Bezug auf Anlagen, die selbst neue Logistikslots oder besondere Links schaffen, muss man darauf achten, dass die Anlagen so platziert werden, dass diese auch nutzbar sind.

6.3.4 Anlagen/Schiffe sprengen

Wird eine bereits ausgelegte Karte nicht mehr benötigt, kann sie gesprengt und abgelegt werden. Marktkarten kommen auf den Marktkartenablagestapel, Basiskarten in den Vorrat des Spielers zurück, sodass sie potenziell erneut gebaut werden können.

Wichtige Regel

- Eine Karte darf nicht gesprengt werden, wenn dadurch die Versorgung des Spielers unter 0 fallen würde.
- Wird eine Karte entfernt, an der weitere Karten angebaut sind, so werden alle diese Karten entfernt.

6.3.5 Sektorkarte ausspielen

Pro Runde kann eine Sektorkarte ausgespielt werden. Die Voraussetzung ist, dass der Spieler über ein Forschungsschiff verfügt, das zu diesem Sektor fliegt (Schiff wird neben den Sektor gelegt).

Hinweis

- Bei der Auslage ist auf genügend Abstand zum Heimatsektor und anderen Sektorkarten zu achten, damit keine Unklarheiten entstehen.
- Es gibt einzelne Marktkarten (z. B. den Corus-Kern), die räumlich wie ein Sektor extra ausgelegt werden und an die weitere Anlagen angebaut werden können. Diese Karten sind **keine** Sektoren, auch wenn sie sich so anfühlen.

Auf jeder Sektorkarte ist eine **Militärische Stärke** angegeben. Sie bestimmt, ob der Sektor kolonisiert oder erobert werden muss:

- **Militärische Stärke 0:** Der Sektor ist unbesiedelt und kann **kolonisiert** werden, sobald sich ein Forschungsschiff im Sektor befindet.
- **Militärische Stärke $>$ 0:** Der Sektor wird von einer fremden Zivilisation gehalten. Um ihn zu **erobern**, muss die Militärische Stärke des Spielers diesen Wert um mindestens 1 übersteigen.

Das Ausspielen der Sektorkarte ist die einzige hierfür benötigte Aktion. Das eigentliche **Kolonisieren bzw. Erobern** ist **keine** eigene Aktion, sondern erfolgt automatisch, sobald die Voraussetzungen im Sektor erfüllt sind. Dies kann direkt im selben Zug geschehen oder erst in einer späteren Runde, wenn der Spieler weitere Militärschiffe oder militärische Anlagen gebaut hat, um die nötige Militärische Stärke zu erreichen. Bis dahin gilt die ausgespielte Sektorkarte als angeflogen, aber noch nicht in Besitz genommen. Sobald die Bedingungen erfüllt sind, legt der Spieler einen seiner Fraktionsmarker auf die Sektorkarte: Erst ab diesem Zeitpunkt zählt der Sektor als sein Besitz und alle Vor- und Nachteile (Einkommen, Versorgung, Zivilisationspunkte, Logistikslots, Militärmacht etc.) treten in Kraft.

Wichtige Regel

- **Sektorlimit:** Eine Fraktion kann maximal 3 zusätzliche Sektoren besitzen (zusätzlich zum Heimatsektor, also insgesamt höchstens 4). Bereits ausgespielte, aber noch nicht in Besitz genommene Sektoren zählen nicht zu diesem Limit. Ein Sektor darf auch dann ausgespielt werden, wenn das Limit bereits erreicht ist; er kann dann aber so lange nicht in Besitz genommen werden, bis ein anderer Sektor aufgegeben wurde oder eine Karte das Sektorlimit erhöht.
- Um von einem Sektor zu profitieren (Einkommen, Versorgung, Siegpunkte, Logistikslots, etc.) muss dieser erobert bzw. kolonisiert worden sein.

*Beispiel 1 (Kolonisierung): Ein Spieler spielt einen Sektor mit **Militärischer Stärke 0** aus, indem er die Karte in seinen Spielerbereich bewegt und sein Forschungsschiff dorthin bewegt. Da der Sektor unbesiedelt ist, kolonisiert er ihn sofort: Der Spieler legt einen Fraktionsmarker auf die Sektorkarte und kann ab sofort von ihren Eigenschaften profitieren.*

*Beispiel 2 (Eroberung): Ein Spieler spielt einen Sektor mit **Militärischer Stärke 15** aus. Auch dieser wird ausgelegt und das Forschungsschiff fliegt zum Sektor. Der Spieler hat jedoch aktuell nur eine Militärische Stärke von 12. Da 12 nicht ausreicht, bleibt der Sektor zunächst angeflogen, aber unerobert. In der nächsten Runde baut der Spieler ein weiteres Militärschiff mit Stärke 4: Die Militärische Stärke beträgt nun 16 und übersteigt den Widerstandswert des Sektors. Dieser gilt sofort als erobert, der Spieler legt einen Fraktionsmarker darauf und kann ab sofort von ihm profitieren.*

6.3.6 Sektor aufgeben

Ein Spieler kann einen seiner zusätzlichen Sektoren jederzeit freiwillig aufgeben, analog zum Sprengen eigener Schiffe oder Anlagen. Dazu nimmt er seinen Fraktionsmarker von der Sektorkarte zurück und legt die Sektorkarte auf den Marktkartenablagestapel. Alle an dieser Sektorkarte angebauten Anlagen werden ebenfalls abgelegt: Marktkarten kommen auf den Ablagestapel, Basiskarten zurück in den Vorrat des Spielers.

Wichtige Regel

Der Heimatsektor kann nicht aufgegeben werden.

6.4 Phase IV: Die Administrationsphase

In der Administrationsphase werden die folgenden Dinge erledigt:

1. Einkommens-, Versorgungs- und Militär-Leiste prüfen: Auch wenn es sinnvoll ist, die Leisten mit jeder gespielten Karte in der Aktionsphase zu aktualisieren, kann es nicht schaden, diese erneut auf Plausibilität zu prüfen.
2. Militär-Leiste auswerten: Erreicht die Differenz zwischen dem schwächsten und dem stärksten Spieler 15 oder mehr Punkte, scheidet der schwächste Spieler aus und seine Schiffe und Anlagen werden entfernt. Ist nach seinem Ausscheiden nur noch ein Spieler übrig, endet die Partie sofort. Andernfalls wird die Militär-Leiste neu ausgerichtet; erreicht die Differenz erneut 15 oder mehr, scheidet direkt der nächste Spieler aus, usw.
3. Spielendebedingungen prüfen: Ist nur noch ein Spieler übrig oder hat ein Spieler 10 Zivilisationspunkte erreicht, endet das Spiel.
4. Wenn das Spiel nicht endet: Startspieler im Uhrzeigersinn weitergeben.

Tipp

Auch wenn es verlockend ist, sich direkt nach dem Bauen das Einkommen für die nächste Runde zu nehmen, sollten alle Spieler gleichzeitig durch die Rundenphasen gehen, um Missverständnisse zu vermeiden.

Hinweis

Hat ein Spieler am Ende der Runde ICR übrig, so kann er diese in die nächste Runde mitnehmen.

7 Spielende & Wertung

Endet das Spiel mit mehr als einem Spieler, wird noch eine einfache Wertung durchgeführt. Die Siegpunkte eines Spielers ergeben sich aus den folgenden Quellen:

Quelle	Beschreibung
Zivilisationspunkte (Z)	Jeder Zivilisationspunkt ist 1 Siegpunkt wert.
Anlagen & Schiffe	Jedes aufgedruckte Siegpunkt-Icon ist 1 Siegpunkt wert. Hinweis: Auf manchen Karten sind mehrere Siegpunkt-Icons aufgedruckt.
ICR	Je 10 ICR sind 1 Siegpunkt wert. **Achtung: Maximal 3 Siegpunkte aus ICR.**
Militärmacht-Differenz	Der Spieler bekommt die Hälfte seiner Militärmacht-Differenz zum schwächsten Spieler (an der Militär-Leiste abzulesen) als Siegpunkte. **Es wird nicht gerundet!**

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

Beispiel: Jan beendet ein 2-Spieler-Spiel gegen Matthias, indem er eine Anlage (mit 2 Zivilisationspunkten) baut, mit der er auf 11 Zivilisationspunkte kommt. Nun wird die Endwertung durchgeführt. Die Militär-Leiste steht auf 3 Punkte Vorsprung für Matthias.

Jans Inventar: 11 Zivilisationspunkte (11 SP), 18 ICR (1 SP) und 3 aufgedruckte Siegpunkte (3 SP) auf den Karten, die in seinem Imperium gebaut sind. Somit hat Jan 15 Siegpunkte.

Matthias hat zu diesem Zeitpunkt nur 6 Zivilisationspunkte (6 SP), 45 ICR (3 SP; Anmerkung: mehr als 3 SP aus ICR sind nicht möglich) und 5 aufgedruckte Siegpunkte (5 SP) auf seinen Karten. Dazu kommen noch die Punkte anhand der Militär-Leiste (1,5 SP). Somit hat Matthias 15,5 Siegpunkte und damit das Spiel gewonnen.

Bei Gleichstand werden folgende Werte der Reihe nach als Tie-Breaker angesetzt:

1. Zivilisationspunkte
2. Militärmacht
3. ICR
4. Anzahl eroberter und kolonisierter Sektoren
5. Anzahl der Anlagen
6. Anzahl der Handkarten

Ein Unentschieden ist somit praktisch ausgeschlossen. Sollte es dennoch passieren, freuen wir uns über eine E-Mail mit Beweisfotos. Kontakt siehe Impressum.

8 Empfohlener Einstieg in die ersten Runden

Die Basiskarten geben den Spielern in den ersten Runden eine nahezu natürliche Baureihenfolge vor und wirken so als spielinternes **Tutorial**: Schritt für Schritt werden die zentralen Mechaniken eingeführt. Auch erfahrene Spieler empfinden diese Anfangsphase erfahrungsgemäß nicht als Einschränkung. Der empfohlene Einstieg:

1. **Runde 1: Relaisstation bauen.** Ohne Relaisstation kann ein Spieler nicht an der Marktphase teilnehmen. Ihr Bau ist daher in der ersten Aktionsphase sehr empfehlenswert.
2. **Runde 2: Handelsstation bauen.** Die Handelsstation erhöht das Einkommen, das eine der wichtigsten Ressourcen für die Entwicklung des Spiels darstellt. Ein zu niedriges Einkommen schränkt die spätere Strategie stark ein.
3. **Runde 3: Logistik-Hub bauen.** Der Logistik-Hub schafft zusätzliche Logistikslots und ermöglicht so den weiteren Ausbau des Imperiums.
4. **Runde 4: Bioreaktor bauen.** Der Bioreaktor steigert die Versorgung, die für den Bau weiterer Anlagen und Schiffe benötigt wird.

Tipp

In den ersten beiden Runden empfiehlt es sich, Relaisstation und Handelsstation links und rechts vom Heimatsektor anzubauen. Der Platz oberhalb des Heimatsektors bleibt bewusst frei und ist für den Logistik-Hub in Runde 3 reserviert, da dessen Slots bei einer seitlichen Platzierung teilweise verschwendet würden.

Ab der 5. Runde stehen den Spielern genügend Ressourcen, Bauslots und Marktzugang zur Verfügung, um eigene Schwerpunkte zu setzen: zivilisatorischer Ausbau, militärische Expansion oder die Kolonisierung weiterer Sektoren.

Dieser Einstieg ist eine Empfehlung, keine Vorschrift. Regeltechnisch sind auch andere Reihenfolgen möglich, sie führen jedoch erfahrungsgemäß zu einem schwächeren Imperiumsaufbau.

9 Details zu Karten und Spielmaterial

Dieses Kapitel beschreibt die Fraktionskonsole, die Militär-Leiste, die Symbole auf den Karten und weitere Details des Spielmaterials. Es dient als Nachschlagewerk und kann während des Spiels bei Bedarf konsultiert werden.

9.1 Fraktionskonsole



Auf der Fraktionskonsole werden die Werte für Einkommen (E) und Versorgung (V) festgehalten.

Hinweis

Die Einstellung der Fraktionskonsole kann jederzeit anhand der ausliegenden Karten berechnet werden. Sie dient folglich nur zur besseren Übersicht.

9.2 Die Militär-Leiste



Die Militär-Leiste bildet die militärischen Machtverhältnisse der Spieler zueinander ab. Der militärisch schwächste Spieler liegt immer auf Position 0, der runden Basis in der Mitte der Leiste. Alle anderen Spieler platzieren ihre Fraktionsmarker entsprechend ihrer Differenz zum schwächsten Spieler nach außen. Sie dürfen dabei **frei** wählen, auf welche Seite der Leiste sie gehen. So lassen sich auch Konstellationen sauber darstellen, in denen zwei Spieler dieselbe Differenz zum schwächsten haben.

Verändert sich die Militärmacht eines Spielers, wird die Leiste aktualisiert. Wird ein anderer Spieler zum neuen schwächsten, rückt dieser auf Position 0 und alle anderen Marker werden entsprechend neu ausgerichtet.

Beispiel (2 Spieler): Spieler A verfügt über 15 Militärmacht, Spieler B über 10. Der Fraktionsmarker von Spieler B liegt auf Position 0, der Fraktionsmarker von Spieler A steht auf Feld 5.



Beispiel (3 Spieler): Spieler A hat 14 Militärmacht, Spieler B hat 8, Spieler C hat 5. Spieler C ist der schwächste und liegt auf Position 0. Spieler B steht auf Feld 3, Spieler A auf Feld 9. Beide haben sich hier für dieselbe Seite entschieden, hätten aber auch auf gegenüberliegende Seiten gehen können.



Hinweis

Die Militär-Leiste ist lediglich ein optisches Hilfsmittel, das die Differenzen der Militärmacht visualisiert. Sie können jederzeit anhand der ausliegenden Karten jedes Spielers neu ermittelt werden. Das Spiel würde auch ohne die Leiste funktionieren, sie dient nur der besseren Übersicht.

9.3 Symbole auf den Karten

9.3.1 Logistikslots



An Logistikslots können beliebige Anlagen angeschlossen werden. **Ausnahme:** Karten die verpflichtend spezielle Links erfordern, siehe nächster Abschnitt.

9.3.2 Spezialisierte Anlagen-Links

Neben den allgemeinen Logistikslots gibt es noch 3 spezialisierte Anlagen-Links. Die blauen Link-Icons sind die ausgehenden Verbindungen, an denen neue Anlagen mit demselben Link-Symbol angeschlossen werden können. Ein grüner Link zeigt an, dass diese Karte an den Spezial-Link **oder** einen normalen Logistikslot angeschlossen werden kann. Ein roter Link dagegen verweist darauf, dass diese Karte **nur** an einen speziellen Link angeschlossen werden kann.

Hinweis

Aufgrund der Ausrichtung der speziellen Links können diese nur nach **links** verkettet werden.

Linktyp	Ausgehender Link	Optionaler Link	Verpflichtender Link
Wirtschafts-Link			
Energie-Link			
Industrie-Link			

9.3.3 Planeten-Link

Über einen **Planeten-Link** kann eine Anlage unterhalb einer Sektorkarte direkt an den Sektor angeschlossen werden. Karten mit Planeten-Link benötigen ein entsprechendes Gegenstück, um gebaut werden zu können.

Linktyp	Ausgehender Link	Verpflichtender Link
Planeten-Link		

9.3.4 Sonstige Links



An einen **Schiffsdockport** können Schiffe angelegt werden. Den genauen Effekt des Andockens beschreibt die jeweilige Karte mit dem Dockport (z. B. verringerter Versorgungsverbrauch der dort angedockten Schiffe).

9.3.5 Hauptwertmodifikatoren

Die meisten Karten modifizieren einen der vier Hauptwerte. Diese werden durch die folgenden Symbole dargestellt:

Modifikator	Hauptwert
	**Militärmacht**
	**Einkommen**
	**Versorgung**
	**Zivilisation**

9.3.6 Marktkartentypen und weitere Symbole

In den Marktkarten finden sich 4 verschiedene Kartentypen sowie weitere Symbole, die Eigenschaften der Karten kennzeichnen:

Kartentypen		Weitere Symbole	
	**Anlage**	ICR	**Baukosten**
	**Sektor**		**Militärische Stärke**
	**Militärschiff**		**Siegpunkt**
	**Ziviles Schiff**		**Spezialfähigkeit**

Hinweis

Das Symbol  hat zwei verwandte Verwendungen: Auf Sektorkarten gibt es die Militärische Stärke an, die für eine Eroberung überwunden werden muss. Auf einigen Schiffen (z. B. dem Landungsschiff) kennzeichnet es stattdessen eine spezielle Militärische Stärke, die ausschließlich bei Eroberungen zählt und **nicht** in die Militärmacht des Spielers einfließt.

9.3.7 Beispiele für Karten

Um die verschiedenen Mechaniken und Symbole besser zu veranschaulichen, sind hier einige Beispiele für Karten samt Erklärung aufgeführt:



Eine typische Anlage: Sie verändert drei der vier Hauptwerte ($+2$ Einkommen, -1 Versorgung, $+2$ Zivilisationspunkte) und kostet 14 ICR, wenn man sie aus der Hand in das eigene Imperium baut.



Der Heimatsektor der Valerion: Neben Hauptwertmodifikatoren bietet er drei Logistikslots, einen Planeten-Link und legt das Baulimit an dieser Struktur auf 1 Anlage pro Runde fest.



Neben den Hauptwertmodifikatoren besitzt diese Karte eine Spezialfähigkeit (gelber Text): Sie ist Voraussetzung für die Teilnahme an der Marktphase.



Eine Anlage mit verpflichtendem Planeten-Link: Sie kann nur an einen Sektor mit Planeten-Link gebaut werden und liefert zusätzlich einen aufgedruckten Siegpunkt.



Wird wie ein Sektor extra ausgelegt und eröffnet eine eigene Baustruktur. Gilt jedoch **nicht** als Sektor und zählt damit auch nicht zum Sektorlimit.



Eine Anlage, die eine vorhandene Struktur um 3 Logistikslots erweitert, wenn sie optimal platziert wird.



Besitzt einen optionalen Wirtschafts-Link: Sie kann an einen vorhandenen Wirtschafts-Link oder an einen normalen Logistikslot angebaut werden und ermöglicht den Anbau weiterer Karten mit Wirtschafts-Link.



Funktioniert ähnlich der Linares Phalanx, ihr Wirtschafts-Link ist jedoch **verpflichtend** und muss zwingend an einen vorhandenen Wirtschafts-Link angeschlossen werden.



Eine Werft, die im Markt zu finden ist. Sie reduziert die Baukosten für Schiffe aus dem Markt und kann über Industrie-Links verbunden werden.



Ein typisches Militärschiff: Es verändert ausschließlich die Hauptwerte und beeinflusst dadurch die Position des Spielers auf der Militär-Leiste.



Ein ziviles Schiff, das beliebig an Energie-Links an- und abgedockt werden kann. Nur im angedockten Zustand wirken seine Hauptwertmodifikatoren.



Ein Militärschiff mit besonderer Militärischer Stärke: Sie zählt ausschließlich für die Eroberung von Sektoren und fließt **nicht** in die Militärmacht des Spielers ein.



Impressum

Hegemon - Galactic Dominance
Spielanleitung

Spielautoren:
Jan Schumann & Matthias Drescher

Version: 2.9.3
Datum: 12. Mai 2026

Rechtlicher Hinweis

Hegemon - Galactic Dominance ist ein eigenständiges Spiel von Jan Schumann und Matthias Drescher, herausgegeben von One Above Games.

© 2026 One Above Games. Alle Rechte vorbehalten. Diese Anleitung sowie alle abgebildeten Karten, Illustrationen und Spielmaterialien sind urheberrechtlich geschützt.

Online

Aktuelle Infos zum Spiel und digitale Anleitung in mehreren Sprachen:
`https://one-above.games/de/spiele/hegemon`

Weitere Spiele aus dem Verlag:
`https://one-above.games`

Kontakt

Für Fragen oder Feedback:
`info@one-above.games`

Symbol-Referenz

Hauptwert-Modifikatoren


Militärmacht


Einkommen


Versorgung


Zivilisation

Marktkarten-Typen


Sektor


Anlage


Militärschiff


Ziviles Schiff

Slots, Links und Ports


Logistikslot








Schiffdockport

Sonstige Kartensymbole

Baukosten


Militärische Stärke eines Sektors / Eroberungs-militärmacht


Siegpunkt


Diese Karte hat eine Spezialfähigkeit


Marktkarten

Münzen

5er ICR-Münze



1er ICR-Münze



Fraktionen


Dekurion


Valerion


Kaldari


Veridian