

Transgalactica – Erratum

Grüner Wildnisplanet (Seite 25) – [Richtiger](#) Text:

EFFEKT: Der Spieler rückt während der [Einkommensphase](#) 1 Feld auf der Produktions-, Technologie- oder Politikleiste vor.

(Das Symbol ist eindeutig.)

Transgalactica – FAQ

Frage: In der Regel ist mal von „Allzweck-Aktionen“ die Rede, mal von „Mehrzweck-Aktionen“. Gibt es da einen Unterschied?

Antwort: Nein. Das ist bei der Endkontrolle leider durchgerutscht, es sollte immer derselbe Begriff sein. Die Aktion ist auf Seite 16 oben erklärt und funktioniert immer gleich, egal „Allzweck“ oder „Mehrzweck“ genannt.

Frage: Was genau sind „freie Aktionen“?

Antwort: Das sind Aktionen, für die kein Mannschaftsmitglied eingesetzt wird und für die es kein Aktionsfeld gibt. Zum Teil sind sie an eine bestimmte Situation gebunden.

Frage: Was passiert, wenn beim Spielaufbau eine *Dekretkarte* ausgelegt wird, die nicht erfüllbar ist? Z. B. Außenposten auf 3 bestimmten Planeten zu haben, diese Planeten aber durch den zufälligen Aufbau gar nicht im Spiel sind?

Antwort: Dann wird diese Karte entfernt und eine andere der gleichen Stufe ausgelegt, nötigenfalls mehrmals, bis eine erfüllbare Karte ausliegt.

Frage: Der Violette Wildnisplanet z. B. besagt, dass man in der Einkommensphase 1 Credit zahlen kann, um 1 Feld auf der Militärleiste vorzurücken. Muss man auch die auf der Leiste angegebenen Ressourcen zahlen?

Antwort: Nein, das gilt nur bei der Aktion. Aber hier steht, dass man 1 Credit in der Einkommensphase zahlt, fertig. Niemand sollte den Fehler machen, etwas in die Regel hinein zu interpretieren, was nicht dort steht, sondern sich daran halten, was dort steht.

Frage: Technologiekarte 29 besagt „Der Spieler baut sofort einen Außenposten auf einem freien Bauplatz eines Aktionsplaneten.“ Muss man dort ein eigenes Raumschiff haben?

Antwort: Nein, siehe oben – man sollte nichts hinein interpretieren, was nicht dort steht, sondern sich daran halten, was dort steht.

Frage: Es gibt Technologiekarten, die am Spielende gewertet werden. Diese sind aber nicht bei den Punkten aufgeführt, die am *Spielende* gewertet werden.

Antwort: Das ist richtig, dieser Fehler der Originalregel wurde leider in der deutschen Regel nicht verbessert. Die entsprechenden Technologiekarten werden natürlich auch am Spielende gewertet, so wie es darauf steht.

Frage: Wie funktioniert ein *Wurmloch* genau? In der Regel steht „... kann er mit einer Erkundungsaktion sein Raumschiff direkt zu einem beliebigen anderen Planeten mit Wurmloch irgendwo auf der Galaxiskarte bewegen ...“. Ist die Erkundungsaktion damit vollständig verbraucht?

Antwort: Nein. Es könnte vielleicht etwas klarer heißen „im Rahmen einer Erkundungsaktion“. Die Bewegung zu einem Wurmloch (kostenpflichtig, wie angegeben) gilt als 1 Bewegung.

Frage: Wie funktioniert der Spezialplanet *Technologie Terror*? In der Regel steht „s. Seite 6“.

Antwort: Der Seitenverweis bezieht sich auf die allgemeine Erklärung der Fertigkeitsplättchen, die wiederum auf Seite 24 für detaillierte Erklärungen verweist. Dort steht die Erklärung des für diesen Planeten (dort als *Technologischer Terror* bezeichnet) benötigten Fertigkeitsplättchens. Der Planet hat ein Wurmloch, dazu siehe oben. Ohne dieses Fertigkeitsplättchen ist dieser Planet nie im Spiel.

Frage: In der englischen Regel gibt es am Schluss ein FAQ, warum nicht in der deutschen Regel?

Antwort: Weil diese Punkte in der deutschen Regel berücksichtigt wurden, soweit sie relevant waren.

Wer trotz genauen Regelstudiums Fragen zu *Transgalactica* hat, kann uns diese gerne über unser Kontaktformular auf skellig-games.de mit dem Betreff „Transgalactica“ zukommen lassen und wir werden uns bemühen, diese zeitnah zu beantworten.