



SPIELANLEITUNG

2-4 SPIELER

Ab 10 Jahren

von Jan Schumann & Matthias Drescher

Hegemon - Galactic Dominance

Spielanleitung

Deutsch

*Spielautoren: Jan Schumann & Matthias Drescher
Version 2.1.0, 10. April 2026*

Inhalt

1	Einleitung	4
2	Ziel des Spiels	4
2.1	Zivilisatorische Blüte	4
2.2	Militärische Hegemonie	4
3	Wichtige Begriffe des Spiels	5
4	Spielmaterial	5
4.1	Fraktionskonsolen	6
4.2	Symbole auf den Karten	6
4.2.1	Logistiklots:	6
4.2.2	Spezielle Anlagen-Links	6
4.2.3	Sonstige Links	7
4.2.4	Hauptwertmodifikatoren	7
4.2.5	Marktkartentypen	8
4.2.6	Sonstige Symbole die auf den Karten vorkommen	8
4.2.7	Beispiele für Karten	8
4.3	Die Militär-Leiste	9
5	Aufbau des Spiels	10
6	Ablauf einer Runde	10
6.1	Phase I: Die Einkommensphase	11
6.2	Phase II: Die Marktphase	11
6.3	Phase III: Die Aktionsphase	12
6.3.1	Bewegen von zivilen Schiffen	13
6.3.2	Basiskarten-Schiffe bauen	13
6.3.3	Marktschiffe einsetzen	13
6.3.4	Anlagen bauen	13
6.3.5	Anlagen/Schiffe sprengen	14
6.3.6	Sektoren ausspielen/kolonisieren/erobern	14
6.4	Phase IV: Administrationsphase	15
7	Spielende & Wertung	15

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.

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: durch glanzvollen zivilisatorischen Fortschritt oder durch furcht-einflößende militärische Überlegenheit.

2.1 Zivilisatorische Blüte

Das Ende der Partie wird eingeleitet, sobald ein Spieler am Ende einer Runde **10 oder mehr Zivilisationspunkte (Z)** erreicht hat. In diesem Fall folgt eine finale Punktwertung.

Die Fraktionen messen dabei ihren Gesamteinfluss. Jeder Zivilisationspunkt trägt als Siegpunkt zum Endergebnis bei. Hinzu kommen Siegpunkte aus weiteren Quellen, wie etwa errichteten Anlagen oder Militärmacht. Die Fraktion mit dem höchsten Gesamtwert sichert sich den Sieg.

2.2 Militärische Hegemonie

Die maximale Differenz der Militärmacht (M) aller Spieler wird auf der Militär-Leiste abgebildet. Sobald dieser Wert auf der Leiste durch den einen Spieler am ende der Runde einen Wert von **15 oder mehr Punkten** erreicht, scheidet der schwächste Spieler aus:

- **Bleibt nur ein Spieler übrig:** Das Spiel endet augenblicklich. Der militärisch überlegene Spieler gewinnt die Partie, ohne dass eine weitere Punktwertung stattfindet.
- **Es verbleiben 2 oder mehr Spieler:** Alle Schiffe und Anlagen des ausgeschiedenen Spielers werden entfernt und die Militär-Leiste wird ak-

tualisiert. Die verbleibenden Fraktionen setzen ihren Kampf um die Vorherrschaft fort.

3 Wichtige Begriffe des Spiels

- **Intergalaktische Credits (ICR):** Die Währung des Spiels. Es stehen 1er (Silber) und 5er (Gold) Chips zur Verfügung.
- **Einkommen (E):** Die Menge an ICR, die eine Fraktion zu Beginn jeder Runde zusteht.
- **Versorgung (V):** Viele Elemente des Spiels benötigen Versorgung. Wenn das eigene Imperium diese nicht decken kann, können keine weiteren Elemente gebaut werden, die Versorgung benötigen. Die Versorgung darf nie unter 0 fallen.
- **Zivilisationspunkte (Z):** Das Spielende wird bei 10 Zivilisationspunkten eingeleitet.
- **Militärmacht (M):** Die Summe der militärischen Stärke aller Schiffe und Anlagen einer Fraktion.
- **Anlagen:** Gebäude und Strukturen, die in das Imperium gebaut werden. Sie werden über Logistikslots oder spezialisierte Links zusammengehalten. Sie verändern üblicherweise die 4 Hauptwerte (Einkommen, Versorgung, Militärmacht, Zivilisationspunkte). Manche Karten haben zusätzlich Fähigkeiten, die der Spieler nutzen kann.
- **Logistikslots:** Slots, die für den Bau von Anlagen benötigt werden. Jede Fraktion startet mit einem Heimatsektor mit 3 Logistikslots.
- **Recycling-Link, Wirtschafts-Link, Energie-Link:** Spezialisierte Logistikslots, die es ermöglichen bestimmte Arten von Anlagen zu verketteten.
- **Basiskarten:** Der Heimatsektor, 9 Kampfschiffe, 3 Zivile Schiffe und 7 Anlagen. Um Basisdeck-Schiffe zu Bauen ist eine Werft notwendig.
- **Marktkarten:** Alle Karten, die nicht zum Startdeck einer Fraktion gehören. Diese Beinhalten: Sektorkarten, Schiffskarten und Anlagenkarten.
- **Sektor:** Alle Spieler starten mit einem Heimatsektor. Im Laufe des Spiels können weitere Sektoren erkundet und erobert, bzw. kolonisiert werden. Es gibt sogar Marktkarten mit Anlagen, die als Sektoren fungieren.

Wichtige Regel

Die Menge an Credits, die ein Spieler besitzt ist eine geheime Information. Der Spieler kann seine ICR in seiner Fraktionsbox verstecken.

4 Spielmaterial

- 1 Startspielermarker
- 243 Marktkarten (Schiffe, Anlagen, Sektoren)
- Militär-Leiste
- ICR-Chips (30 1er (Silber), 30 5er (Gold))
- Marker für spezielle Marktkarten
 - 2 grüne Würfel für Aegis-Station
- 4 Fraktionen mit jeweils
 - 21 Basiskarten
 - 6 Fraktionsmarker
 - 1 Fraktionskonsole

4.1 Fraktionskonsolen



Auf den Fraktionskonsolen werden die Werte für Einkommen (E) und Versorgung (V) festgehalten.

Hinweis

Die Werte auf den Fraktionskonsolen können jederzeit anhand der ausliegenden Karten berechnet werden. Die Fraktionskonsolen dienen folglich nur zur besseren Übersicht, damit man nicht immer wieder neu zusammenrechnen muss.

4.2 Symbole auf den Karten

4.2.1 Logistikslots:



An Logistikslots können beliebige Anlagen angeschlossen werden.

Ausnahme: Karten die verpflichtend spezielle Links erfordern, siehe nächster Abschnitt.

4.2.2 Spezielle 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 dem selben 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 Link, können diese nur nach **links** verkettet werden.

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

Linktyp	Ausgehender Link	Verpflichtender Link
Planeten-Link		

4.2.3 Sonstige Links



An diesen Schiffsdockport können Schiffe angelegt werden.

4.2.4 Hauptwertmodifikatoren

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

Modifikator	Hauptwert
	Militärmacht
	Einkommen
	Versorgung
	Zivilisation

4.2.5 Marktkartentypen

In den Marktkarten finden sich 4 verschiedene Kartentypen, die anhand der folgenden Symbole zu unterscheiden sind:

Kartentyp	Beschreibung
	Anlagen
	Sektoren
	Militärschiff
	Ziviles Schiff

4.2.6 Sonstige Symbole die auf den Karten vorkommen

Symbol	Beschreibung
ICR	Baukosten
	Militärische Stärke eines Sektors / Eroberungsmilitärmacht
	Siegpunkt für die Endwertung
	Diese Karte hat eine Spezialfähigkeit

4.2.7 Beispiele für Karten

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



Kartenname 1

Hier steht die Erläuterung für die erste Karte. Beschreibe hier z. B. die speziellen Links oder Fähigkeiten.



Kartenname 2

Hier steht die Erläuterung für die zweite Karte. Beschreibe hier z. B. die speziellen Links oder Fähigkeiten.



Kartenname 3

Hier steht die Erläuterung für die dritte Karte. Beschreibe hier z. B. die speziellen Links oder Fähigkeiten.



Kartenname 4

Hier steht die Erläuterung für die vierte Karte. Beschreibe hier z. B. die speziellen Links oder Fähigkeiten.



Kartenname 5

Hier steht die Erläuterung für die fünfte Karte. Beschreibe hier z. B. die speziellen Links oder Fähigkeiten.



Kartenname 6

Hier steht die Erläuterung für die sechste Karte. Beschreibe hier z. B. die speziellen Links oder Fähigkeiten.



Kartenname 7

Hier steht die Erläuterung für die siebte Karte. Beschreibe hier z. B. die speziellen Links oder Fähigkeiten.



Kartenname 8

Hier steht die Erläuterung für die achte Karte. Beschreibe hier z. B. die speziellen Links oder Fähigkeiten.

4.3 Die Militär-Leiste

TODO

5 Aufbau des Spiels

Hinweis

Die Fraktionen in diesem Spiel sind bis auf Name und Artwork identisch. Welcher Spieler welche Fraktion übernimmt kann also frei gewählt oder ausgelost werden.

1. Jeder Spieler erhält eine Fraktionsbox (mit dem Basisdeck (20 Karten), den zugehörigen Fraktionsmarkern (6 Stück) und der im Deckel integrierten Fraktionskonsole).
2. Jeder Spieler sucht aus dem Basisdeck den Heimatplaneten heraus und platziert ihn mittig vor sich. Die restlichen Karten werden für den späteren Gebrauch beiseitegelegt.
3. Die Marktkarten werden gemischt und als Zugstapel in der Mitte des Tisches bereitgelegt.
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. Hinweis: Für 3 oder mehr Spieler wird nur eine Seite der Leiste benötigt.
6. Jeder Spieler stellt auf seiner Fraktionskonsole seine Startwerte ein: 4 Einkommen, 4 Versorgung.

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: Administrationsphase

In der Einkommensphase werden die Spieler mit ICR versorgt für die kommende Runde. In der Marktphase kann gehandelt werden und es können neue Karten erworben werden, um das Imperium auszubauen. Diese Karten bilden geheime Handkarten. In der Aktionsphase können die Spieler dann beliebige Karten von der Hand oder den Basiskarten ausspielen, sofern die Bedingungen erfüllt sind und die Kosten bezahlt werden können. In der Administrationsphase werden u.a. die Punkteleisten und Spielendebedingungen geprüft.

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 Handkarten 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 Markt zurücklegen.

Hinweis

Zu Beginn des Spiels wird der Startspieler bestimmt. Stellt dazu den Startspieler-Marker in die Mitte des Tisches. Jeder Spieler nimmt einen der Fraktionsmarker und versucht ihn so nah wie möglich an den Startspieler-Marker zu werfen. Der Spieler, dessen Marker am nächsten am Startspieler-Marker liegt, bestimmt wer Startspieler sein soll.

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.

Das Einkommen darf auch negativ sein. In diesem Fall müssen die Spieler ICR an die Bank zurückgeben in der Einkommensphase.

Wichtige Regel

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.

Hinweis

Hat ein Spieler am Ende der Runde ICRs übrig, so kann er diese sparen für ein großes Bauprojekt in den nächsten Runden nutzen.

6.2 Phase II: Die Marktphase

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

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.

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 der Karten angegebenen Kosten entstehen erst beim Bau/Ausspielen der Karte.

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 erhält derjenige die Karte, der in der Spielreihenfolge näher am Startspieler sitzt.

Hinweis

Nur wer eine Relaisstation gebaut hat, kann an der Marktphase teilnehmen!

Hinweis

Handel kann zur jeder Zeit der Marktphase stattfinden. Es können Handkarten, ICR und Schiffe (keine Basisdeckkarten) 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.

Wichtige Regel

Ein einmal gesetzter Fraktionsmarker darf nur zurückgezogen oder verschoben werden, wenn alle Mitspieler zustimmen.

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
- Basiskarten-Schiffe bauen
- Marktschiffe einsetzen
- Anlagen bauen
- Anlagen/Schiffe sprengen
- Sektoren ausspielen/kolonisieren/erobern

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 Logistikslot 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 Punktwerteleisten im Spielerbereich zu aktualisieren. Da alle Spieler gleichzeitig spielen, sollte ein Spieler alle anderen daraufhinweisen, 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/Aktionen tätigen, sofern sie die nötigen Ressourcen dafür haben.

6.3.1 Bewegen von zivilen Schiffen

Jedes der zivilen Schiffe (Forschungsschiff und Konstruktionschiff) kann nur einmal pro Runde zu einem anderen Sektor bewegt werden. Dazu wird die Schiffskarte direkt unter die Sektorkarte gelegt, zu der man das Schiff bewegen möchte. Es können auch mehrere Schiffe in einem Sektor sein.

Hinweis

Militärschiffe müssen/können nicht bewegt werden.

6.3.2 Basiskarten-Schiffe bauen

Dies erfordert eine gebaute Werft und es kann nur ein Schiff pro Runde gebaut werden. Die Kosten werden bezahlt und das Schiff in die Auslage des Spielers gelegt. Das Schiff steht **sofort** zur Verfügung.

6.3.3 Marktschiffe einsetzen

Marktschiffe, die man in der verdeckten Kartenhand hat, können in beliebiger Anzahl ins Spiel gebracht werden, sofern man die Kosten bezahlen kann und genug Versorgungspunkte zur Verfügung stehen.

6.3.4 Anlagen bauen

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

Der Heimatsektor hat ein Baulimit von einer Anlage pro Runde. Kolonisierte Sektoren haben standardmäßig ein Baulimit von 0. Diese Limits können durch folgende Karten jeweils um 1 erhöht werden:

- Servicestation
- Konstruktionschiff

Beispiel: Der Spieler hat an seinem Heimatsektor eine Servicestation und ein Konstruktionsschiff. Hierdurch könnte er diese Runde bis zu 3 Anlagen an seinem Heimatsektor anbauen.

Hinweis

Gebaute Anlagen können nicht verschoben werden. Besonders in Bezug auf Anlagen, die selbst neue Logistikslots schaffen, muss man darauf achten, dass die Anlagen so platziert werden, dass die neuen Logistikslots auch nutzbar sind.

6.3.5 Anlagen/Schiffe sprengen

Wird eine bereits ausgelegt 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 nochmal gebaut werden können.

Hinweis

Wird eine Karte entfernt, an der weitere Karten angebaut sind, so werden alle diese Karten entfernt.

6.3.6 Sektoren ausspielen/kolonisieren/erobern

Pro Runde kann eine Sektorkarte ausgespielt werden. Die Voraussetzung ist, dass der Spieler über ein Forschungsschiff verfügt, welches zu diesem Sektor fliegt (indem es neben dem Sektor platziert wird).

Hinweis

Bei der Auslage ist auf genügend Abstand zum Heimatsektor und anderen Sektorkarten zu achten, damit keine Unklarheiten entstehen.

Es gibt zwei Arten von Sektoren: bereits besiedelte mit vorhandener Militärischer Stärke und unbesiedelte Sektoren.

- Um einen unbesiedelten Sektor zu kolonisieren, genügt die Anwesenheit des Forschungsschiffs. Dieses kann dann den Planeten des Sektors kolonisieren. Der Spieler legt dazu einen seiner Fraktionsmarker auf die Sektorkarte.
- Um einen besiedelten Sektor zu erobern, muss mit Militärschiffen mehr Militärische Stärke vorhanden als auf der Sektorkarte angegeben. Ist dies der Fall und ein Forschungsschiff in diesem Sektor, kann ebenfalls der Fraktionsmarker des Spielers auf die Sektorkarte gelegt werden. Hinweis: Anlagen, die Militärische Stärke verleihen, zählen hierbei **nicht**.

Wichtige Regel

Um von einem Sektor zu profitieren (Einkommen, Versorgung, Siegpunkte, Logistikslots, etc.) muss dieser erobert, bzw. kolonisiert worden sein.

6.4 Phase IV: Administrationsphase

In der Administrationsphase werden die folgenden Dinge erledigt:

1. Einkommens-, Versorgungs- und Militär-Leiste prüfen: Auch wenn es Sinn macht die Leisten mit jeder gespielten Karte in der Aktionsphase zu aktualisieren, kann es nicht schaden diese nochmal auf Plausibilität zu prüfen.
2. Militär-Leiste auswerten: Ist die Differenz zwischen dem schwächsten und dem stärksten Spieler größer als 15, so scheidet der schwächste Spieler aus dem Spiel aus. Daraufhin wird die Militär-Leiste aktualisiert. Ist die Differenz immer noch größer als 15, scheidet direkt der nächste Spieler aus, usw..
3. Spielbedingungen prüfen: Ist nur noch ein Spieler übrig oder hat ein Spieler 10 Zivilisationspunkte erreicht, endet das Spiel.
4. Startspieler weitergeben

Tipp

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

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) Anlagen & Schiffe	Jeder Zivilisationspunkt ist 1 Siegpunkt wert. 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
Militär-Leiste	Der Spieler bekommt den halben Wert seines Status auf der Militär-Leiste. 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 Militärleiste 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 ist nicht möglich) und 5 Aufgedruckte Siegpunkte (5 SP) auf seinen Karten. Dazu kommen noch

die Punkte anhand der Militärleiste (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. Eroberte und kolonisierte Sektoren
5. Anzahl der Anlagen
6. Anzahl der Handkarten

Ein Unentschieden ist somit praktisch ausgeschlossen. Wenn dies doch passieren sollte, schreibt uns bitte eine Email mit Beweisfotos! Kontakt siehe Impressum am Ende der Anleitung.

Diese Seite wurde bewusst freigelassen.

Diese Seite wurde bewusst freigelassen.

Impressum

Hegemon - Galactic Dominance
Spielanleitung - Fanprojekt

Erstellt von:
Jan Schumann & Matthias Drescher

Version: 2.1.0
Datum: 10. April 2026

Rechtlicher Hinweis

Bei diesem Projekt handelt es sich um ein rein privates, nicht-kommerzielles Fanwerk.

Diese Anleitung sowie das Spielmaterial dürfen nicht verkauft oder gewerblich verbreitet werden.

Kontakt

Für Fragen oder Feedback zum Fanprojekt:
matthias.drescher@bytePassion.de

Symbol-Referenz

Slots, Links und Ports



Logistikslot

Hauptwert-Modifikatoren



Militärmacht



Einkommen



Versorgung



Zivilisation

Marktkarten-Typen



Sektor



Anlage



Schiff

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

Ausgehender Planeten-Link



Verpflichtender Planeten-Link



Schiffdockport

Sonstige Kartensymbole



Baukosten



Militärmacht eines Sektors / Eroberungsmilitärmacht



Siegpunkt



Diese Karte hat eine Speizalfähigkeit



Marktkarten

Münzen



5er ICR-Münze



1er ICR-Münze

Faktionen



Dekurion



Veridian



Kaldari



Valerion