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 3.0 (Februar 2026)

Frage: In Punkt 4 des Spielaufbaus heißt es „Die ***Grund-Aktionsplaneten*** (ohne Handelsanforderungen) werden zufällig und verdeckt auf die zentralen Plätze der Galaxiskarte gelegt, die dieses Symbol zeigen.“ (Das Symbol ist daneben abgebildet). Was ist mit „ohne Handelsanforderungen“ gemeint?
Antwort: Auf den meisten Planeten erfordern mindestens ein Bauplatz für Außenposten oder beide eine bestimmte Handelsstufe, das ist die Handelsanforderung, in der Planetenübersicht auf Seite 25 „Anforderung für Außenposten“ genannt. Es gibt 4 Planeten ohne jegliche Anforderung dafür, das sind die ***Grund-Aktionsplaneten***, in der Übersicht auf Seite 25 auch als solche besonders bezeichnet.

Frage: Was sind ***„Aktionsplaneten“***?
Antwort: Diese sind in der Übersicht auf Seite 25 als solche bezeichnet. Sie haben oben die „Aktionsraute“ auf blauem Hintergrund. Der wäre in diesem Fall besser rot, weil die roten Bonusplättchen darauf gelegt werden (Punkt 5 des Spielaufbaus – diese grafische Ungenauigkeit liegt nicht in unserer Zuständigkeit). Der blaue Hintergrund auf den Grund-Aktionsplaneten (s. o.) ist völlig korrekt.

Frage: Sind die Vorteile, die man durch aktivierte Bonusplättchen erhält, kostenlos?
Antwort: Ja, deshalb heißen sie ja Bonusplättchen. Man erhält für ein aktiviertes Bonusplättchen den darauf angegeben Bonus, ohne irgendwelche Kosten.

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. Die Angabe fehlt in der Regel und auf der Übersichtskarte.
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. Siehe Regel Seite 17 (hier leicht abgewandelt): Ein Wurmloch ermöglicht, mit einer Erkundungsaktion sein Raumschiff direkt zu einem beliebigen anderen Planeten mit Wurmloch irgendwo auf der Galaxiskarte zu bewegen, indem man dafür 1 Alien zahlt. Es könnte vielleicht etwas klarer heißen „im Rahmen einer Erkundungsaktion“. Die Bewegung zu einem Wurmloch (kostenpflichtig, wie angegeben) gilt als 1 Bewegung. Wer also z. B. 2 Bewegungen hat, kann mit einer ein Wurmloch benutzen (falls er auf einem Planeten mit Wurmloch ist), dann eine normale weitere Bewegung. Oder zuerst eine normale Bewegung zu einem Planeten mit Wurmloch, dann mit der zweiten Bewegung durch das Wurmloch.

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.

Spielmaterial:
Für die 20 Alien-Ressourcen sind 50 Aufkleber vorhanden, vermutlich aus drucktechnischen Gründen. Besser zu viele als zu wenige, wenn man sich mal verklebt …

Senatsleiste – Regeländerung:
Die Belohnung für den vierten Sitz ist nicht ganz richtig dargestellt und in der Regel genannt, siehe letzte Seite unten. Der Autor Daniele Tascini erklärt dies damit, dass er dem Verlag die Änderung zu spät mitgeteilt hat. Man darf nicht auf beliebigen Leisten vorrücken – die Militär- und Handelsleiste sind davon ***ausgenommen***!

Technologie- und Zielkarten:
Drei Technologiekarten sind nur 1 Mal je Runde zu benutzen, dies ist auf den Karten nicht ersichtlich.
Laut Regel und Karten gilt bei vier Zielkarten ODER – auch das wurde nachträglich in UND geändert.
Neue Karten für beide Fälle können hier heruntergeladen werden:
https://boardgamegeek.com/filepage/303924/transgalactica-board-and-cards-fixes

Anmerkung zu dieser Datei: Die enthalten Rabattsymbole für die Senatsleiste sind nicht erforderlich, sie sind korrekt aufgedruckt. Auch die beiden Missionskarten sind korrekt im Spiel enthalten. Die Sperrmarker (Leisten, auf denen man nicht vorrücken darf) für den vierten Senatssitz sind hilfreich, die 5 Flotten-Einkommensplättchen mit je 3 SP sollen laut Daniele Tascini die mit 1 SP ersetzen. Bei Bedarf ausdrucken und aufkleben, oder separat halten.
Wer möchte, kann auch mit den Karten und Plättchen spielen, so wie sind. Es macht einen Unterschied, aber keinen gewaltigen – man kann das eine oder andere als Variante betrachten.
Lediglich die Änderung für den vierten Senatssitz sollte auf jeden Fall beachtet werden.

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.

Dank eifriger Spieler werden hier einige weitere Punkte genannt. Sie sind an dieser Stelle angefügt, damit alle, die das FAQ schon gelesen haben, nicht alles erneut durchlesen müssen.

Frage: Auf Seite 21 unten, **POLITIK-STUFENMARKER**, steht: „Jedes Mal, wenn ein Spieler auf der Politikleiste des Spielbretts vorrückt, setzt er auch seinen Politik-Stufenmarker auf der Politikskala seines Spielertableaus vor.“ Das ist etwas unklar, um wie viele Felder genau wird der Marker vorgerückt?“
Antwort: Der Autor selbst hat das nachträglich geklärt – der Politik-Stufenmarker wird immer genau so viele Felder vorgerückt, wie der Politikmarker auf der Politikleiste. Mit anderen Worten: Die beiden Marker marschieren im Gleichschritt.

Frage: Beim ***Technologie-Plättchen 23*** (Seite 29) scheint der Text nicht vollständig zu sein. Ist das richtig?
Antwort: Ja, das ist richtig. Es fehlt: „Der Spieler kann 2 Alien zahlen, um beide Vorteile zu erhalten.“

Frage: Beim ***Violetten Aktionsplanet*** in der rechten Spalte auf Seite 25 sind die Symbole etwas missverständlich, wie verhält es sich damit genau?
Antwort: Der Text ist richtig, aber unter dem Minensymbol rechts neben den 2 SP könnte tatsächlich und besser auch der Planet abgebildet sein, wie auf der linken Seite.

Frage: Das dritte ***Fertigkeitsplättchen*** von oben in der mittleren Spalte auf Seite 24 zeigt das Symbol der Militärleiste, aber im Text steht „Politikleiste“. Was ist richtig?
Antwort: Das Plättchen und die Abbildung sind richtig, im Text muss es „Militärleiste“ heißen. Da ist uns leider eine Verwechslung unterlaufen.

Hinweis zum Spielaufbau: Unter Punkt 6 auf Seite 6 steht: „Die 3 ***Flotten-Einkommensplättchen***, die er zufällig auf die Felder 2, 4 und 6 seiner Handelsleiste legt.“ Der Autor Daniele Tascini hatte dem Original-Verlag eine Änderung mitgeteilt, als die Regel schon fertig war, sie wurde aber nicht mehr geändert. Seine Anweisung lautet „nicht zufällig, sondern, von oben nach unten: 1 Credit, Leistenfortschitte, 3 SP (nicht 1, siehe auch weiter oben). Genau diese Abfolge ist auch in der Abbildung zu sehen.
Es ist jedem freigestellt, das eine oder andere zu befolgen bzw. als Variante zu nutzen.

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.