

Spielmaterial

❖ Spielplan

- Galaktische Basis
- Sternensysteme
 - Kultur-Feld mit verdeckter Zivilisation
- Bewegungspunkte
 - Raumpunkte: freier Raum
 - Straf-Ovale: Strahlungs-Gefahr
 - Asteroiden: unbewohnt, Landung möglich
 - ?-Felder: unbewohnt, enthalten Relikte, Landung möglich
 - Navigations-Kreise: Navigations-Gefahr
 - Orbit-Felder: Raumhafen-Bauplatz, Kultur-*Beobachtung* (**keine** Entdeckung)
 - Raum-Städte: bewohnt
 - Oberflächen-Städte: bewohnt

❖ Spiel-Stücke

- Händler-Pöppel
- Raumhafen-/Fabrik-Marker
- Referenz-Karte
- Geld
- Kultur (ID und Symbol)
 - IOU-Marker (verdeckte Kultur)
 - Kultur-Marker (offen in Kultur-Feld)
- Handels-Marker
 - Güter-/Fabrik-Marker
 - ID der Kultur, die verkauft (niedriger Preis)
 - IDs der Kulturen, die kaufen (hoher Preis)
 - Ausrüstung
 - Schilde und Antriebe
 - Kosten und Symbol der Verkaufs-Kultur
 - Verkaufspreis = ½ Einkaufspreis
 - Schiffs-Karten
 - Geschwindigkeit (Anzahl Würfel)
 - Laderaum-Kapazität
 - Rumpf-Ladung
 - Fabriken- und Raumhäfen-Verträge
 - Kosten und Bauplatz
 - Stationär
 - Nur ein Raumhafen pro Orbit
 - Nur eine Fabrik pro bewohntem Sternen-System
 - Kultur und deren Güter
 - Einkaufs- und Verkaufs-Kosten der Güter
- Bonus-Marker: bessere Erträge für
 - Beförderung: Kosten für Transport
 - Nachfrage: Boni für spezielle Güter/Kulturen

Spielvorbereitung

❖ Basis-Version

- Kultur- und Güter-Marker auf Übersichtsplan
- IOU-Marker zufällig verdeckt in die Kultur-Felder
- ?-Marker zufällig und verdeckt in die ?-Felder
- Restliche ?-, Fort-, Laser-, Nova Ball- und Rastur-Marker raus
- 48 Bonus-Marker in Beutel
- Antrieb- und Schild-Marker, Schiffs-Karten, Besitzurkunden und Geld bereit legen
- Startspieler ermitteln (2 Würfel)
 - Auswahl von Pöppel und Spezies
- Jeder Spieler:
 - Pöppel (auf Galaktische Basis)
 - Referenz-Karte der Rasse
 - Scout-Schiff
 - Stets nur 1 Schiff zur Zeit
 - 12 Raumhafen- und Fabrik-Marker
 - 20 \$ x # (Spieler)
 - Geld und Marker sind immer **offen**

Gewinn

❖ Netto-Betrag von mindestens 2.000 \$

- Bargeld
- Verträge sind den aufgedruckten Wert wert
 - Orange-farbene: 100 \$
 - Purpur-farbene: 200 \$
- Schiffe, Ausrüstung, Güter, Beförderungen, IOUs sind wertlos
- Wer mindestens 2.000 \$ am **Ende seines** Zuges besitzt, gewinnt
- Spieler gehen nie bankrott, falls die Bank kein Geld mehr hat, endet das Spiel und der reichste Spieler gewinnt

Spielablauf

❖ Spielzug

- Zuerst bewegen und anschließend handeln (sofern die Lokation dies zulässt)
- Falls bei Zugbeginn auf einem Raumhafen oder in einer Stadt, darf dort gehandelt werden
- Bewegen **nach** einem Handel ist nicht erlaubt

❖ Bewegung

- **Ersten Punkt des Weges anzeigen**
 - Danach beliebig weiter, aber keine Richtungs-Umkehr
 - Falls keine Bewegung ohne Umkehr möglich ist, stoppt die Bewegung (**Beispiel: Bewegung zur Oberflächen-Stadt**)
 - Andere Spieler behindern nicht (mehrere Spieler auf einem Punkt)

■ Bewegungspunkte ermitteln

- Würfel je nach Schiffstyp werfen
- Würfel bis zum Zug des nächsten Spielers liegen lassen
- Bewegungskosten-Kosten (BP)
 - Punkt-zu-Punkt im Raum: 1 BP
 - Zu oder von einer Oberflächen-Stadt: 2 BP
 - Im **Raum** müssen **alle** BP genutzt werden

■ Effekte der Bewegungspunkte

- ?-Feld
 - Marker umdrehen und in das ?-Feld
 - Auswirkung tritt sofort in Kraft
 - Relikt: ?-Feld ist ein Asteroid. Jeder, der dort landet, kann das Relikt nehmen
 - **Kein** Relikt: ?-Feld ist **kein** Asteroid
 - Ein offener Raumhafen wird von der Kultur bewohnt, die die Städte dieses Systems bevölkern

□ Landen (Asteroid, Raumhafen, Stadt)

- Restliche BP verfallen

□ Strafen (Straf-Oval oder Marker)

- Entweder Strafe zahlen oder Bewegung beenden
- Start von dort: Strafe zahlen **oder** fort bewegen

□ Navigations-Kreis

- Beim Verlassen muss eine Piloten-Zahl gewählt und dem Pfeil mit dieser Zahl gefolgt werden
 - Körper - und Flügel-Kreise sind durch einen unsichtbaren Pfad verbunden
 - Die Bewegung kostet 1 BP
- Als Piloten-Zahl muss die Augenzahl eines Würfels gewählt werden. Diese Zahl gilt für den **gesamten** Zug.
- Kann der vor dem Würfeln genannte nächste Punkt mit keiner Pilotenzahl erreicht werden, wird dieser Punkt ignoriert; es kann eine beliebige Pilotenzahl gewählt werden
 - Falls nur Hin-und-zurück ⇔ stoppen

□ Sternen-Tor

- Die gewählte Piloten-Zahl bestimmt, zu welchem Sternen-Tor man gehen muss
- Falls kein Sternen-Tor mit der Piloten-Zahl übereinstimmt oder die Piloten-Zahl mit dem Aufenthalts-Sternen-Tor übereinstimmt, darf sich normal bewegt werden
- Kann das vor dem Würfeln genannte nächste Sternen-Tor mit keiner Pilotenzahl erreicht werden, wird dieses Tor ignoriert; es darf eine beliebige Pilotenzahl gewählt werden

□ Kultur

- Kultur unbekannt: IOU-Marker umgedreht
- Auf dem **Orbit** eines Systems mit umgedrehtem IOU-Marker, kann die Kultur **beobachtet** werden (IOU-Marker ansehen und wieder verdeckt zurück legen)
- Der erste Spieler, der auf einem Raumhafen oder einer Stadt landet, entdeckt die Kultur und erhält den IOU-Marker als Kredit.
- Kultur- und zugehörige Marker auf den Plan

❖ Handel

■ Handel mit Kulturen

- Nur bei Beendigung der Bewegung in einer Stadt oder einem Raumhafen

□ Kauf

- Kosten werden an die Bank gezahlt
- Kauf eines Vertrages (**nicht** Ausrüstung oder Güter) von der **eigenen** Spezies für 80 % des Preises (siehe Referenz-Karte)

- Ausrüstung nur von der Kultur, die auf der Ausrüstung aufgeführt wird

□ Verkauf

- Nur **Güter** können für **Geld** (von der Bank) verkauft werden
 - Gut-Marker zurück in den Beutel und **sofort** einen neuen ziehen
- Ausrüstung (halber Einkaufspreis), Schiffe und IOUs (gelisteter Verkaufspreis) können nur als Kredit zum Kauf anderer Dinge genutzt werden
 - Überzähliger Preis verfällt
 - IOUs nur an gelistete Kulturen verkaufen und anschließend aus dem Spiel nehmen
 - Ausrüstung an jede Kultur verkaufen
 - Relikte kommen auf die Sonne des Systems und können vom Raumhafen und der Stadt des Systems wieder gekauft werden
 - Andere Ausrüstung zurück an die Bank
 - Schiffe nur an Kulturen, die diese verkaufen und anschließend zurück an die Bank
- Verträge können nie verkauft werden

□ Städte-Handel

- In einer Stadt, in der man im selben Zug gelandet ist, darf nur **ein** Ding gekauft und nur **ein** Ding verkauft werden
 - 1. Ausnahme: 1 IOU kann im selben Zug verkauft werden wie etwas anderes
 - 2. Ausnahme: Gilt nicht für Beförderungs-Marker
- Beim Verweilen in einer Stadt (ohne Bewegung) kann beliebig viel ge- und verkauft werden

□ Raum-Hafen-Handel

- Es darf beliebig oft ge- und verkauft werden

■ Bonus-Marker

- Sobald ein Marker in den Beutel kommt, wird ein neuer gezogen und auf den Plan gelegt. Es sind stets 48 Marker im Beutel
 - Güter und Boni zur jeweiligen Kultur
 - Falls die Kultur noch nicht aufgedeckt wurde, kommen die Boni zu den Kultur-Markern außerhalb des Plans auf die Übersicht

□ Nachfrage

- Rückseite: ID der Kultur, die den Bonus zahlt
- Vorderseite: Gut und Bonuswert
- Beim Verkauf eines dieser Güter an die gelistete Kultur, zahlt die Bank **alle** vorhandenen Boni
- Nach jedem Verkauf **eines** Gutes kommt **ein** Marker zurück in den Beutel

□ Beförderungen

- Rückseite: ID der Kultur (Fahrt-Start)
- Vorderseite: ID der Kultur (Fahrt-Ziel)
- Nach dem Abliefern des Markers zahlt die Bank die Gebühr

■ Sonstiges Handeln

- Bei Landung auf einem Asteroid oder Raumhafen oder in einer Stadt, können Marker aufgenommen oder abgelegt werden, und es darf mit anderen anwesenden Spielern gehandelt werden
- Relikte/Beförderungen auf den ?-Feldern gehören niemandem und können von jedem, der dort seinen Zug beendet, aufgenommen werden
- Relikte auf einer Sonne können nur durch Kauf in einer Stadt oder einem Raumhafen mit einer Kultur, die diese gekauft hat, erlangt werden
- Endet der Zug auf einem Raumhafen, einem Asteroiden oder in einer Stadt, können beliebig viele Güter, Ausrüstung oder Beförderungen vom Schiff abgeworfen werden
 - Ausrüstung geht zurück an die Bank, Güter und Beförderungen kommen in den Beutel (neue ziehen)
 - Ein gerade erworbener Marker darf nicht im selben Zug abgelegt werden
- Bei Zugende im Raumhafen, in einer Stadt oder auf einem Asteroiden können mit anderen anwesenden Spielern Geld, Güter, Relikte, Beförderungen, Ausrüstung oder IOUs getauscht werden. Schiffe und Verträge können **nicht** getauscht werden

Häfen und Fabriken

❖ Verträge

- Nur von der Kultur, in deren System auch die Fabrik oder der Raumhafen gebaut werden soll und nur während man in diesem System weilt
- Entsprechender Marker kommt auf den Plan

❖ Raumhäfen

- Kommen auf die Orbit-Felder
- Raumhafen wird von der Kultur, die den Vertrag verkauft hat, bevölkert
- **Jeder** Spieler darf dort handeln
- Die Bank zahlt dem Eigentümer 10 % Kommission auf **alle** (egal von wem) ge- und verkauften Dinge (inkl. Boni)
 - Ausgenommen sind zwischen Spielern gehandelte Dinge

❖ Fabriken

- Nur eine pro System in einer Stadt oder in einem Raumhafen (egal wem dieser gehört)
- Fabrik-Gut-Marker kommt neben den Kultur-Marker

- Jeder kann diesen Marker in der Stadt oder im Raumhafen kaufen. Nachdem Verkauf kommt dieser in den Beutel
- Jedes Mal wenn eine **Kultur** (nicht ein Spieler) die Fabrik-Güter verkauft, zahlt die Bank dem Fabrik-Eigentümer eine 50 %-ige Kommission (auch beim Selbst-Kauf)

❖ Bank-Kommissionen

- Alle Kommissionen kommen aus der Bank
- Kein Kredit, die Kommission wird erst **hinterher** gezahlt
- Keine Kommission auf eine Kommission

Ausrüstung

❖ Schiffs-Antrieb

- Gelber, roter oder kombinierter Antrieb
- Gleichfarbige Punkte oder Straf-Ovale dürfen (ohne BP bzw. Strafen) übersprungen werden
- Erster genannter Bewegungspunkt muss ein echter sein
- Falls ein ?-Marker ein Straf-Marker einer zu überspringenden Farbe entspricht, bleibt dieser offen liegen und man darf sich ohne Strafe und BP weiter bewegen
- **Vor** dem Würfel **mus**s eine eventuelle Deaktivierung eines Antriebs angekündigt werden

❖ Schild

- Jedes Schild verringert die Strafkosten um 20 \$

❖ Relikte

- **Gelber Antrieb, Laser und Schild**
 - wie üblich, aber verbrauchen keinen Laderaum-Platz
- **Luft-Folie**
 - Schiff kann sich direkt von einer Oberflächen-Stadt zu einer **benachbarten** auf dem **selben** Planeten bewegen, als ob diese Städte benachbarte Punkte wären
 - Spieler muss also nicht unbedingt auf einer Stadt seinen Zug beenden (Richtungs-Umkehr ist nicht erlaubt)
 - Bewegung zu/von einer Oberflächen-Stadt: 1 BP

■ Auto-Pilot

- Man **darf einen** Würfel weniger werfen und den nicht geworfenen auf die 4 drehen

■ Jump-Start

- Als **erste** Bewegung eines Zuges darf direkt zu einem Sternen-Tor gesprungen werden
 - Offenes Sternen-Tor als Ziel ansagen
 - Falls entsprechende Piloten-Zahl geworfen ⇒ okay
 - Falls entsprechende Pilot-Zahl **nicht** geworfen ⇒ Jump-Start ist fehlgeschlagen, normale Bewegung

■ Mulligan-Getriebe

- **Ein** geworfener Würfel darf erneut geworfen werden, der Auto-Pilot (4) darf nicht gewählt werden

■ Spion-Auge

- Jedes Mal wenn ein Punkt eingenommen oder übersprungen wird, der neben einem verdeckten ?-Marker liegt, darf dieser angesehen werden
- Eine Kultur kann von einem beliebigen Punkt des Systems **beobachtet** werden
- Ein übersprunger Punkt kann von diesem ausgehend spionieren, als ob er dort stünde

■ Schalter-Schalter

- Pilot-Zahl darf jederzeit beliebig oft gewechselt werden



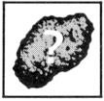

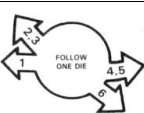

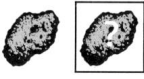



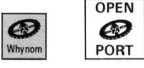
■ Tor-Blockierung

- Vor dem Würfeln können alle Sternen-Tore während des eigenen Zuges als geschlossen deklariert werden
- Ein geschlossenes Sternen-Tor zählt als **blauer** Punkt

■ Laser

- [Nur in der Kampf-Version] Normaler Laser, der keinen Platz im Laderaum verbraucht

Zusammenfassung Spielplan-Effekte

Bewegungspunkte und Marker		Bewegungs-Auswirkung		Auswirkung auf Handel Bewegung auf diesem Punkt beenden erlaubt Handel
		Punkt betreten	Punkt verlassen	
	Raum-Punkt	Keine	Keine	Nicht erlaubt
	Leerer Orbit	Verdeckter IOU-Marker darf angesehen werden	Keine	Nicht erlaubt
	Verdeckter ?-Marker	?-Marker umdrehen	<i>Auswirkung der umgedrehten Seite tritt sofort ein</i>	<i>Auswirkung der umgedrehten Seite tritt sofort ein</i>
	Straf-Oval oder -Marker	Strafe zahlen oder stehen bleiben. Beim Start: zahlen oder Feld verlassen	Keine	Nicht erlaubt
	Navigations- Kreis	Keine	Pfeil folgen, der der Piloten- Nummer entspricht. <i>Falls bisher noch keine Nummer gewählt wurde, muss dies nun geschehen</i>	Nicht erlaubt
	Sternentor	Keine	Zum aufgedeckten Sternentor, das der Piloten-Nummer ent- spricht, springen. <i>Falls bisher noch keine Nummer gewählt wurde, muss dies nun geschehen. Kein Effekt falls auf dem Tor mit der Piloten-Nummer oder kein solches Tor umgedreht.</i>	Nicht erlaubt
	Asteroid oder leeres ?-Feld	Landen möglich	Keine	- Handeln mit anderen Spielern auf diesem Feld - Ballast abwerfen
	Relikt	Landen möglich	Keine	- Relikt aufnehmen - Handeln mit anderen Spielern auf diesem Feld - Ballast abwerfen
	Raum-Stadt	Landen möglich	Keine	- 1 Artikel an lokale Kultur ver- kaufen oder tauschen - 1 Artikel von lokaler Kultur kaufen
	Oberflächen- Stadt	- Kostet 1 extra BP - Landen möglich	Kostet 1 extra BP	<i>Falls voller Zug in der Stadt, können beliebig viele Teile gehandelt werden</i> - Beförderungen aufnehmen - Handeln mit anderen Spielern auf diesem Feld - Ballast abwerfen
	(Offener) Raumhafen- Marker	Landen möglich	Keine	- Beliebig viele Artikel an lokale Kultur verkaufen oder tau- schen - Beliebig viele Artikel von lokaler Kultur kaufen - Beförderungen aufnehmen - Handeln mit anderen Spielern auf diesem Feld - Ballast abwerfen

Handels-Effekte

Artikel	Lokation	Wie bekommt man den Artikel?	Wie handelt man mit dem Artikel?	Wert	Ablage
IOU	Kultur-Feld	Landen auf Raumhafen oder Stadt im System und aufnehmen ¹	Eintauschen bei der angegebenen Kultur	Angegebenen Wert ausgeben ³	Aus dem Spiel
Relikt	In ?-Feld	Auf ?-Feld landen und aufnehmen	Bei beliebiger Kultur eintauschen	Hälfte des angegebenen Wertes ausgeben ³	Auf die Sonne im derzeitigen System legen
	Auf einer Sonne	Von der Kultur in diesem System kaufen ²			
Ausrüstung	In der Bank	Von einer beliebigen Kultur, die die Wissenschaft auf dem Marker zeigt, kaufen ²	Bei beliebiger Kultur eintauschen	Hälfte des angegebenen Wertes ausgeben ³	In die Bank legen
Schiffskarte	In der Bank	Von einer beliebigen Kultur, die die Wissenschaft auf der Schiffskarte zeigt, kaufen ²	Bei beliebiger Kultur, die Schiffe verkauft, eintauschen ⁴	Hälfte des angegebenen Wertes ausgeben ³	In die Bank legen
(Fabrik-)Güter	Neben Kultur-Marker	Von der Kultur, die diesen Kulturmarker enthält, kaufen ^{2,5}	Einer Kultur, die auf der Rückseite des Markers aufgelistet, verkaufen	Angegebene Summe kassieren ^{3,6}	Marker in den Beutel legen ⁷
Beförderung	Neben Kultur-Marker	Auf Stadt oder Raumhafen in diesem System landen und Beförderung aufnehmen	Bei der angegebenen Kultur abliefern	Angegebene Belohnung kassieren	Beförderung in den Beutel legen ⁷
Verträge	Lokation	Wie bekommt man den Vertrag?	Marker, die in dieses System gelegt werden		Kommission
Raumhafen	In der Bank	Von der Kultur, die auf dem Vertrag genannt ist, kaufen ^{2,8}	Raumhafen auf das Orbit-Feld der angegebenen Kultur legen		10 % von allen (außer IOUs) Käufen, Verkäufen und Tauschen kassieren
Fabrik	In der Bank	Von der Kultur, die auf der Urkunde genannt ist, kaufen ^{2,8}	Fabrik auf Stadt oder Raumhafen legen. Fabrik-Güter neben den Kultur-Marker legen		Jedesmal, wenn Fabrik-Güter gekauft werden, 50 % der Kosten kassieren.
Nachfrage	Lokation	Wie wird man bezahlt?	Mehrfache Nachfragen	Mehrfache Güter	
	Neben Kultur-Marker	Beim Verkauf der auf der Nachfrage genannten Güter, erhält man den Bonus und legt den Marker danach in den Beutel ⁷	Man erhält alle zutreffenden Nachfrage-Boni, legt aber nur einen Marker in den Beutel ⁷	Ein Gut nach dem anderen verkaufen. Jedesmal einen Nachfrage-Marker in den Beutel legen ⁷	

¹ Beim Landen wird die Kultur entdeckt, Kultur-Marker in das Kultur-Feld legen

² In dem Zug, in dem man auf der Stadt landet, kann nur 1 Artikel verkauft oder getauscht werden. Auf einem Raumhafen können bel. viele Artikel verkauft oder getauscht werden, aber die Bank zahlt dem Besitzer jeweils 10 %

³ In dem Zug, in dem man auf der Stadt landet, kann nur 1 Artikel verkauft oder getauscht werden (Ausnahme: IOUs). Auf einem Raumhafen können bel. viele Artikel verkauft oder getauscht werden, aber die Bank zahlt dem Besitzer jeweils 10 %

⁴ Schiffe können nicht als Ballast abgeworfen werden oder mit anderen Spielern gehandelt werden

⁵ Wenn Fabrik-Güter gekauft werden, zahlt die Bank dem Fabrik-Eigentümer 50 % der Kosten

⁶ Falls das System Nachfrage-Marker besitzt, die sich auf das verkaufte Gut beziehen, erhält man die angegebenen Boni. Falls man sich auf einem Raumhafen befindet, erhält der Raumhafen-Besitzer 10 % Kommission auf die Boni.

⁷ Nach dem Ablegen des Markers im Beutel, wird ein neuer gezogen und zur Kultur gelegt. Der Marker wird sofort wirksam

⁸ Wenn ein Vertrag von der eigenen Spezies erworben wird, die auf der Referenzkarte angegebenen (nicht die auf dem Vertrag) Kosten zahlen