

Spielmaterial

❖ Spielplan

- Felder
 - Galaktische Basis
 - Neutraler Raumhafen
 - Kauf von eingetauschten Relikten und Schiffen
 - Blaues, Gelbes und Rotes Feld
 - Rote, Gelbe und Blaue Gefahr
 - Asteroid
 - Begegnung
 - Navigationsfeld
 - Orbitalfeld
 - Oberflächenstadt
 - Neutraler Raumhafen
- Systeme und Routen
 - Alle Felder sind durch eine durchgehende Linie (grau oder grün) verbunden
- Markt
 - Bereich für Kulturmarker
 - Bereich für Fabrikwarenmarker
 - Bereich für Warenmarker
 - Bereich für Fabrikvertrag
- Handelsrouten
 - Gestrichelte Linie
- Asteroidensystem
 - Feldernetz durch kräftige Linien verbunden
 - 2 Orbitalfelder
- Nebel-Habitat
 - Schwierige Navigation
 - Raumhafenbau möglich
- Anomalien (keine Systeme)
 - Supernova
 - Supergigant

❖ Material

- Händler-Schiffe
- Schiffsklassentafeln
- Erstkontaktkarten
 - Name
 - Merkmal
 - Schuldscheinwert
- Startspielerkarte
- Blaues Feld/Asteroidenmarker
- Creditmarker
- Antriebsmarker
- Warenmarker
 - Name
 - Kultur, die verkauft
 - Kosten
 - Wiederverkaufswert
 - Kulturen, die kaufen
 - Benötigte Kapazität
 - Kategorie
 - Grundgut: 10-40, kupferfarben
 - Hochwertiges Gut: 50-110, silberfarben
 - Luxusgut: 20-200, goldfarben
- Kulturmarker
- Raumhafen-/Fabrikmarker
- Passagiermarker
 - Name
 - Start-Kultur
 - Ziel-Kultur
 - Fahrpreis
 - Kapazität
- Nachfragemarker
- Begegnungsmarker
- Fabrikvertragsmarker
- Fabrikwarenmarker
- Raumhafenverträge
- Schildmarker
- Würfel

Spielablauf Klassik-Version

❖ Spielplan

- Links unten: Klassisches Spiel

❖ Galaxienhaufen

- Erstkontaktkarten mischen und je eine auf jedes System

❖ Begegnungen

- Begegnungsmarker mischen und je einen auf jedes Begegnungsfeld
- Rest zurück in die Schachtel

❖ Kultur-Vorratsbereiche

- Kulturenmarker, Warenmarker, Fabrikverträge und Fabrikwaren sortieren und in die Vorratsbereiche am linken Spielfeldrand legen
 - Kultur: Symbol und Nummer

❖ Markerstapel

- Blaues Feld/Asteroidenmarker, Antriebsmarker, Schildmarker und Raumhafenverträge nach Typ sortiert neben den Plan

❖ Bonusbeutel

- Passagier- und Nachfragemarker in einen Beutel

❖ Rassenwahl

- Rasse wählen
- Schiffsklassentafeln
 - Scout-Tafel **zuerst**
 - Bezeichnung
 - Geschwindigkeit
 - Navigation
 - Rassenbild
 - Heimatkultur
 - 20 % Rabatt
 - Wissenschaftstyp
 - Schiffskosten
 - Eintauschwert
 - Übersichtstabelle
 - Schildfeld
 - Frachträume
 - Frachtkapazität wird durch Kapazitätspunkte (1-2) festgelegt
 - Jeder Frachtraum hat eine Kapazität von 2

- Raumhafen-/Fabrikmarker

- Plastikschiff

❖ Bank- und Startvermögen

- Creditmarker sortieren
- $20 \times \#(\text{Spieler})$ Credits für jeden
- Stets offen

❖ Startspieler

- Startspielerkarte

❖ Händlerschiffe

- Auf die Galaktische Basis

❖ Materialbeschränkungen

- Creditmarker, Blaues Feld/Asteroidenmarker oder Raumhafenmarker können ggf. geeignet ersetzt werden
- Alles andere Material ist strikt auf die vorhandene Menge begrenzt

Spielziele

❖ Gesamt-Nettobetrag von ≥ 2.000 Credits

- Am Ende des eigenen Spielzuges
 - Bargeld (Creditmarker)
 - Fabrikvertragswert
 - Raumhafenvertragswert
- Sobald in der Bank keine Credits mehr liegen, endet das Spiel sofort und der Spieler mit dem größten Netto-Vermögen gewinnt
 - Bei Gleichstand entscheidet die Nähe gegen den Uhrzeigersinn zum Startspieler

Spielablauf

I. Bewegungsphase

0. Keine Bewegung

- Falls auf Oberflächenstadt oder Raumhafen \Rightarrow **Geschäftsphase**

1. Richtungserklärung

- Richtung angeben und Schiff auf das nächste Feld ausrichten

2. Geschwindigkeits-Bestimmung

- Würfel – je nach Geschwindigkeitsanzeige – werfen \Rightarrow max. Bewegungspunkte (BP)
- Würfel bis zum Zug des nächsten Spielers liegen lassen
- Ggf. einen Würfel der Navigation zuweisen
- Falls keine Richtungserklärung \Rightarrow Wurf ungültig
- Nach dem Würfeln **muss** eine Bewegung erfolgen
- Max. 4 Geschwindigkeitswürfel

3. Bewegung

Regeln

- Keine Behinderung durch fremde Schiffe (auch mehrere Schiffe auf gleichem Feld)
- **Kein** zurück ziehen erlaubt

- Bewegungskosten-Kosten (BP)** von Feld-zu-Feld im Raum

- **Graue** Linie: 1 BP

- **Grüne** Linie: 2 BP

- Spezielle Felder und Situationen**

● **Navigationsfeld**

- Einen Würfel als Navigationswert festlegen, spätestens vor Verlassen des Feldes
- Wert darf während des Zuges **nicht** geändert werden
- Navigationswert bestimmt die Richtung, in die weiter gezogen wird
- Navigationsfeld darf nie auf dem Weg verlassen werden, auf dem es betreten wurde
 - Falls Navigationswert dies erzwingt, endet der Zug auf diesem Feld
- Bei Start vom Navigationsfeld: Richtung festlegen und nach dem Würfeln entsprechenden Navigationswert wählen - sofern möglich, sonst beliebigen Wert wählen

● **Teleportal**

- **Einen** Würfel als Navigationswert festlegen, spätestens vor Verlassen des Feldes
- Wert darf während des Zuges **nicht** geändert werden
- Schiff wird auf das Teleportal mit dem Navigationswert gesetzt
 - Keine Kettenreaktion
- Start- und Ziel-Teleportal dürfen nicht identisch sein
 - Falls Navigationswert dies erzwingt oder es kein Ziel-Teleportal gibt, wird die Bewegung normal fortgesetzt (Teleportal wird ignoriert)
- Vom Ziel-Teleportal aus wird die neue Richtung erklärt und die Bewegung fortgesetzt
- Der Sprung kostet 1 BP
- Bei Start vom Teleportal: Sprung festlegen und nach dem Würfeln entsprechenden Navigationswert wählen - sofern möglich, sonst beliebigen Wert wählen

● **Weggabelung**

- Bekanntgabe welcher der beiden **Vorwärtswege** benutzt wird

● **Orbitalfeld**

- Bewegung kann unterbrochen werden, um sich heimlich die Erstkontaktkarte des Systems anzusehen

● **Gefahrenfelder**

- Entweder angegebenen Creditbetrag an die Bank zahlen oder stehen bleiben
- Schild und Antriebe beachten

● **Raumhäfen**

- **Neutrale**
 - Galaktische Basis und andere aufgedruckte
 - Handel im **selben** Spielzug nach Landung \Rightarrow nur **eine** Kauf- und **eine** Verkaufsaktion
- **Händler**
 - Von Spielern auf Orbitalfeldern gebaut um Kommissionen zu erhalten
 - Beliebig viele Kauf- und Verkaufsaktionen
 - Für **jede** Aktion eines **beliebigen** Spielers erhält der Besitzer eine Kommission von 10 %
 - **Ausnahmen:** Spieler-Handel und Fabrik-Kommission
- **Offene**
 - Durch Aufdecken eines Markers auf einem Begegnungsfeld

- Mit der entdeckten Kultur dieses Systems kann Handel getrieben werden
- Wurde die Kultur noch nicht entdeckt, kann durch Landung auf dem Raumhafen der erste Kontakt hergestellt werden
- Beliebig viele Kauf- und Verkaufsaktionen

● **Begegnungen**

- Beim Betreten wird der Spielzug unterbrochen, der Marker aufgedeckt und die jeweilige Aktion ausgeführt
- **Gefahr**
 - **Siehe Gefahrenfeld**
 - Marker bleibt bis Spielende liegen
- **Relikt**
 - Kann mitgenommen und in den eigenen Spielerbereich gelegt werden
 - Auf das Feld wird ein Asteroidenmarker gelegt, Spielzug ist beendet
 - Falls Relikt nicht genommen wird, wird die Bewegung normal fortgesetzt und das Relikt bleibt offen liegen
- **Offener Raumhafen**
 - **Siehe Raumhäfen**
- **Teleportal**
 - **Siehe Teleportal**

● **Asteroid/offenes Relikt**

- Landung möglich, Spielzug beendet

4. Bewegungsende

□ Landung

- Oberflächenstadt oder Raumhafen ⇒ **Erstkontaktphase**
 - Asteroid/offenes Relikt ⇒ Spielzug beendet
 - Ausnahme: Handel mit Spieler

□ Komplette BP aufgebraucht

- Gesamte BP **müssen** aufgebraucht werden
- Spielzug beendet
 - Ausnahme: Handel mit Spieler

II. Erstkontaktphase

- Nur bei Beendigung der Bewegung in einer Oberflächenstadt oder einem Raumhafen mit Erstkontaktkarte
- Erstkontaktkarte aufdecken und bekannt geben
- Kulturmarker sowie eventuelle Passagier- und Nachfragemarker ins System legen
- Waren- und Fabrikwarenmarker mit der Kostenseite nach oben ins System
- Fabrikvertrag ins System
- Raumhafenvertrag auf jedes Orbitalfeld des Systems
- Erstkontaktkarte in den eigenen Spielbereich
 - Erstkontaktkredits zum Ausgeben auf dem Markt der **entdeckten** Kultur

III. Geschäftsphase

- Nur bei Beendigung der Bewegung in einer **Oberflächenstadt** oder einem **Raumhafen** einer **entdeckten** Kultur, die die betreffenden Objekte verkauft bzw. kauft
- Beliebig viele der folgenden Aktionen
 - **Ausnahme:** Landung während der Bewegungsphase **desselben** Spielzuges: Nur **eine** Kauf- und **eine** Verkaufsaktion
 - **Gilt nicht** für Händlerraumhäfen oder Offene Raumhäfen

■ **Kaufen**

- Es kann sowohl mit Bar-Credits als auch mit mit den Credits der Erstkontaktkarte bezahlt werden
- Der Kauf von Objekten, die **komplett** mit den Credits der Erstkontaktkarte bezahlt werden gilt **nicht** als Kaufaktion

□ **Waren**

- Credits an die Bank und Marker in den Frachtraum (Kapazität beachten)

□ **Fabrikvertrag**

- Nur 1 Vertrag pro Kultur
- 100 oder 200 Credits
 - 20 % Rabatt für Vertrag im Heimatsystem der eigenen Kultur

- Vertrag in den eigenen Spielerbereich und eigener Fabrikmarker in den Markt-bereich

□ **Fabrikwaren**

- Erst **nach** dem Kauf der Fabrik durch einen **beliebigen** Spieler
- Credits an die Bank und Marker in den Frachtraum (Kapazität beachten)
 - 20 % Rabatt für Vertrag im Heimatsystem der eigenen Kultur
- Fabrikbesitzer erhält von der Bank eine Kommission von 50 %

□ **Ausrüstung oder Schiff**

- Wissensschaftssymbol des Kulturmarkers bestimmt die zum Kauf angebotenen **Ausrüstungen** und Schiffe (Frachtraum-Kapazität beachten)
- Die Galaktische Basis ist zwar keine Kultur, verkauft/tauscht aber Schiffe aller Klassen
- Nur **ein** Schiff zur gleichen Zeit

□ **Raumhafenvertrag**

- 200 Credits an die Bank und Vertragsmarker eines beliebigen Orbitalfeldes vom momentanen System in den eigenen Spielerbereich und Raumhafenmarker aufs Orbitalfeld

■ **Verkaufen**

- Warenwiederkaufswert (mittleres **weißes** Kästchen) in Credits von der Bank
- Nachfragemarker erhöhen den Erlös
 - Mehrere Nachfragemarker gelten kumulativ
 - Nach **jedem** Verkauf kommt ein Nachfragemarker in den **Bonus-Beutel**
- Warenmarker sowie ggf. Nachfragemarker sofort in den **Bonus-Beutel**

■ **Tauschhandel**

- Relikte, Schilde, Antriebe und Schiffe können auch gegen den Tauschwert für den Kauf anderer Objekte eingetauscht werden
- Eintauschwert eines **Relikts**, Schild oder Antrieb entspricht dem halben angegebenen Wert
- **Relikt** kommt auf den Markt des Systems und kann für den **vollen** Preis gekauft werden
- Ausrüstung kann bei jeder Kultur eingetauscht werden
- Schiffe können nur bei angegebenen (Verkaufs-)Kulturen eingetauscht werden
- Tauschhandel muss in **einem** Spielzug abgeschlossen werden
- Ein „Überschuss“ verfällt
- Tauschhandel mit einem Objekt gilt als **eine** Verkaufsaktion

■ **Passagier aufnehmen**

- Passagiermarker kommen über den **Bonus-Beutel** ins Spiel
- **Beliebig** viele aufnehmen und in den Frachtraum legen (Kapazität beachten)

■ **Passagier absetzen**

- Marker im Zielsystem in den **Bonus-Beutel** legen und Credits von der Bank kassieren
 - Die Galaktische Basis kann auch Start- oder Zielort sein

■ **Handel zwischen Spielern**

- Auf Oberflächenstadt, Raumhafen oder Asteroid kann zwischen anwesenden Spielern beliebig – außer Schiffen und Verträgen – gehandelt werden

■ **Platz im Schiff machen**

- Auf einer Oberflächenstadt oder im Raumhafen können beliebige Waren, Passagiere oder Ausrüstung abgeworfen werden
- Waren oder Passagiere kommen in den **Bonus-Beutel**, Ausrüstung in den Vorrat

IV. Spielzugende

- Ende der Geschäftsphase
- Kosten eines Gefahrenfeldes werden nicht bezahlt
- **Relikt** wird aufgenommen
- Beendigung (oder Überspringen) des Bewegungsschrittes auf einem anderen Feld als Raumhafen, Oberflächenstadt oder Asteroid

Bonus-Beutel

❖ **Spielaufbau**

- Passagier- und Nachfragemarker bei Spielbeginn in den Bonus-Beutel

❖ **Während des Spiels**

- Nach Verkauf eines Waren- oder Fabrikwarenmarkers, Absetzen eines Passagiers oder Erfüllung eines Nachfragemarkers kommt der Marker in den Bonus-Beutel, anschließend:
 - Inhalt mischen
 - Zufälligen Marker ziehen
 - Marker ins entsprechende System bzw. in den Kulturbereich am Spielfeldrand
 - Passagiermarker zur Start-Kultur
 - Waren- oder Fabrikwarenmarker zur Verkaufs-Kultur
 - Nachfragemarker zur genannten Kultur

Ausrüstung

❖ **Schiffs-Antrieb**

- Gelber, roter oder kombinierter Antrieb
- Gleichfarbige Felder dürfen (ohne BP bzw. Strafen) übersprungen werden
- Erster genannter Bewegungspunkt muss ein „echter“ sein
- Antrieb in den Frachtraum des Schiffes
- **Vor** dem Würfeln **muss** eine eventuelle Deaktivierung eines Antriebs angekündigt werden

❖ **Schild**

- Jedes Schild verringert die Strafkosten um 20 Credits
- Erstes Schild auf das entsprechende Feld der Schiffstafel, weitere in den Frachtraum

Relikte

❖ **Autopilot**

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

❖ **Gelber Antrieb und Schild**

- „wie üblich“, verbrauchen aber **keinen** (Laderaum-)Platz

❖ **Mulligan-Getriebe**

- Ein geworfener Würfel darf **sofort** erneut geworfen werden
 - Der Auto-Pilot („4“) darf anschließend nicht benutzt werden

❖ **Portalsperre**

- Beim Betreten eines Teleportals **darf** dieses als einfaches blaues Feld behandelt werden

❖ **Spionenauge**

- Wenn auf oder über ein Feld mit einem verdeckten Beobachtungsmarker gezogen wird, darf dieser angesehen und wieder verdeckt zurück gelegt werden
- Eine Kultur kann von einem **beliebigen** Feld des Systems **beobachtet** werden (**siehe Orbitalfeld**)

❖ **Starhilfe**

- Als **erste** Bewegung eines Zuges darf direkt zu einem Teleportal gesprungen werden
 - Offenes Teleportal als Ziel ansagen
 - Falls entsprechende Navigationszahl geworfen ⇒ okay
 - Falls entsprechende Zahl **nicht** geworfen ⇒ andere Zahl bestimmen und zum Teleportal ziehen bzw. falls dies nicht möglich ist, ist die Starhilfe fehlgeschlagen ⇒ „normale“ Bewegung

❖ **Tragfläche**

- Kosten für eine Bewegung auf einer **grünen** Linie: 1 BP (statt 2)
- Bewegung von einer Oberflächenstadt zu einer anderem desselben Systems als ob diese durch eine **graue** Linie verbunden wären

❖ **Umschalterschalter**

- Navigationswürfel darf jederzeit beliebig oft gegen einen anderen Würfel getauscht werden