

Spielmaterial

❖ Spielplan

- Felder
 - Galaktische Basis
 - Neutraler Raumhafen
 - Piloten
 - Aufträge
 - Blaues, Gelbes und Rotes Feld
 - Lasergefahr
 - Schildgefahr
 - Piratengefahr
 - Asteroid
 - Begegnung
 - Navigationsfeld
 - Teleportal
 - Orbitalfeld
 - Oberflächenstadt
 - Neutraler Raumhafen
- Systeme und Routen
 - Alle Felder sind durch eine durchgehende Linie (grau oder grün) verbunden
 - Markt
 - Bereich für Kulturmarker
 - Bereich für Rassentechnologiemarker
 - Bereich für Warenmarker
 - Bereich für Auftragsmarker
- Handelsrouten
 - Gestrichelte Linie
- Asteroidensystem
 - Feldernetz durch kräftige Linien verbunden
 - 2 Orbitalfelder
- Anomalien (**keine** Systeme)
 - Supernova
 - Supergigant

❖ Material

- Händler-Schiffe
- Armaturentafeln
 - Laserwerteeinstellung
 - Schildwerteeinstellung
 - Pilotenkarte
 - Antriebsmarker
 - Navigationswürfel
 - Zusatzschubwürfel
 - Schiffsverbesserungen
 - Frachtraumanzeige
 - Frachträume
 - Kapazität wird durch einen • angezeigt
 - Jeder Frachtraum hat eine Kapazität von ••
 - Plüschwürfelanzeige
- Begegnungskarten
- Erstkontaktkarten
- Auftragskarten
- Pilotenkarten
- Belohnungskarten
- Startspielerkarte
- Herausforderungskarten
- Blaues Feld/Asteroidenmarker
- Frachtraummarker
- Creditmarker
- Antriebsmarker
- Ruhmes-/Schandemarker
- Warenmarker
 - Name
 - Kultur, die verkauft
 - Kosten
 - Wiederverkaufswert
 - Kulturen, die kaufen
 - Benötigte Kapazität
 - Kategorie
 - Grundgut: c10-c40, kupferfarben
 - Hochwertiges Gut: c50-c110, silberf.
 - Luxusgut: c20-c200, goldfarben
- Marktmarker
- Auftragsmarker
- Passagiermarker
- Piratenmarker
- Produktionsmarker
- Rassentechnologiemarker
- Spielrundenmarker
- Raumhafen/Bohrmarker
- Teleportalmarker
- Würfel
 - Geschwindigkeitswürfel
 - Effektwürfel

Spielaufbau Standard-Version

❖ Spielplan

- Links unten: Standard-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**
 - Marktmarker, Warenmarker und Rassentechnologiemarker sortieren und in die Vorratsbereiche legen
- ❖ **Kartenstapel**
 - Begegnungs-, Belohnungs- und Auftragskarten mischen und sortiert verdeckt neben den Spielplan
- ❖ **Markerstapel**
 - Blaues Feld/Asteroidenmarker, Antriebsmarker, Frachtraummarker, Ruhmes-/Schandemarker, Piratenmarker und Teleportalmarker nach Typ sortiert neben den Plan
- ❖ **Spielerfarbe**
 - Farbe wählen und Armaturentafel, Auftragsmarker, Raumhafen/Bohrmarker und Raumschiff nehmen
- ❖ **Piloten**
 - Piloten wählen oder zulosen
 - 1. Stufe offen auf Armaturentafel
- ❖ **Auftragskarten**
 - Für jeden eine offene Auftragskarte
 - Falls konkretes Ziel genannt ⇒ Auftragsmarker in dieses System

❖ Startspieler

- Startspielerkarte
- ❖ **Bank- und Startvermögen**
 - Creditmarker sortieren
 - $20 \times \#(\text{Spieler})$ Credits für jeden
 - 3. Spieler: c20 zusätzlich
 - 4. Spieler c40 zusätzlich
 - Stets offen

❖ Laser- und Schildwerte

- Jeder stellt entweder die Laser- oder die Schildanzeige auf 2 und die andere Anzeige auf 1

❖ Spielrundenmarker

- Auf Feld 1 der Spielrundenleiste

❖ Passagier

- Passagiermarker aus dem Vorrat ziehen und auf den angegebenen Standort legen

❖ Händlerschiffe

- Auf die Galaktische Basis

❖ Materialbeschränkungen

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

Spielziel und Schlusswertung

❖ Maximaler Credit bei Spielende

- Schlusswertung
 - Händler-Raumhäfen an die Bank für je c200 verkaufen
 - Ruhmespunkte: Σ aus:
 - Ruhmesmarkerpunkte
 - Belohnungskarten-Ruhmespunkte
 - Ruhmespunkte für **erfüllte** Auftragskarten
 - Armaturentafel-Ruhmespunkte
 - Verbesserungen
 - Frachträume,
 - Laser
 - Schild
 - Bei Rassentechnologie Plüschwürfel ⇒ $\Sigma 2W6$
 - **- Schandepunkte**
 - Falls Gesamt-Ruhmespunkte < 0 ⇒ **Disqualifikation**
 - Falls Gesamt-Ruhmespunkte ≥ 0 ⇒ zehnfache Menge in Credits
 - Falls Plüschwürfelwurf ein Pasch war ⇒ zwanzigfache Menge in Credits
- Wer nun am meisten Credits besitzt, gewinnt
- Credits auf einer **Erstkontaktkarte** zählen dabei **nicht**
- Bei Gleichstand entscheidet die Gesamtruhmespunktsumme, danach wird der Sieg geteilt

Spielablauf

❖ Rundenbeginn

- Spielrundenmarker vorrücken (außer Runde 1)
- Ereignis ausführen
 - **Passagiersymbol**: Zufälligen Passagiermarker ziehen und zur angegebenen Startkultur bzw. in den Kultur-Vorratsbereich legen
 - **Bohrsymbol**: Jeder Spieler nimmt seine Bohrmarker vom Spielplan zurück und löst dafür Credits ein

❖ Bewegungsphase

- **Keine Bewegung**
 - Falls auf Oberflächenstadt oder Raumhafen ⇒ **Geschäftsphase**
- **Richtungserklärung**
 - Richtung angeben und Schiff auf das nächste Feld ausrichten
- **Geschwindigkeits-Bestimmung**
 - 3 W6 werfen ⇒ max. Bewegungspunkte (BP)
 - Würfel bis zum Zug des nächsten Spielers liegen lassen
 - Ggf. einen Würfel der Navigation zuweisen
 - Ggf. einen Würfel dem Zusatzschubwürfeld zuweisen, um einen zusätzlichen Geschwindigkeitswürfel zu werfen
 - Falls keine Richtungserklärung ⇒ Wurf ungültig
 - Nach dem Würfeln **muss** eine Bewegung erfolgen

■ 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
- **Pilotenaufwertung**
 - Stufe 1 → Stufe 2: Landen auf Galaktischer Basis und c60 zahlen
 - Stufe 2 → Stufe 3: Landen auf Oberflächenstadt oder Raumhafen der **Piloten-Heimatkultur** und c60 zahlen (**Kein** Rabatt)
 - Für **eine** Fähigkeit (Kartenseite) **fest** entscheiden

■ 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
 - Falls dem Navigationswürfeld kein Würfel zugewiesen werden kann oder der Spieler dies verweigert, wählt der Spieler zur Linken den Pfad aus
 - Navigationsfeld darf nie auf dem Weg verlassen werden, auf dem es betreten wurde
 - Falls Navigationswert dies erzwingt, endet der Zug auf diesem Feld
- Teleportal
 - Falls der Bewegungsschritt auf einem Teleportal **begonnen** wird, wird normal weiter gezogen
 - **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
 - Falls der Spieler keinen Würfel zugewiesen hat, bestimmt der lilafarbene Würfel-Wurf das Ziel
 - 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 0 BP
- **Weggabelung**
 - Bekanntgabe welcher der beiden **Vorwärtswege** benutzt wird
- **Gefahrenfelder**
 - Wurf mit dem lilafarbenen Würfel
 - **Laserprüfung**
 - $W6 < \text{aktueller Laserwert}$ ⇒ ✓
 - $W6 \geq \text{aktueller Laserwert}$ ⇒
 - Spielzug beenden oder Laserwert verringern, weitere Laserfelder als blaue Felder behandeln
 - **Schildprüfung**
 - $W6 < \text{aktueller Schildwert}$ ⇒ ✓
 - $W6 \geq \text{aktueller Schildwert}$ ⇒
 - Spielzug beenden oder
 - Schildwert verringern, weitere Schildfelder als blaue Felder behandeln
 - **Pilotenprüfung**
 - $W6 < \text{aktueller Pilotengeschicklichkeitswert}$ ⇒ ✓
 - $W6 \geq \text{aktueller Pilotengeschicklichkeitswert}$ ⇒ Spielzug beenden
 - **Piraten**
 - Feld mit letztem BP erreicht ⇒ automatisch verloren
 - Sonst: Laser-, Schild- oder Pilotenfähigkeit wählen und W6 um Wert auf Piratenmarker modifizieren
 - $W6 \pm < \text{Fähigkeit}$ ⇒ **Sieg**
 - **Pilotenfähigkeit**: BP+Pilotenstufe weiterziehen, Pirat bleibt liegen
 - **Schildwert**: 2 Ruhmpunkte, weiterziehen, Pirat bleibt liegen
 - **Laserwert**: c20 für jeden Schandemarker unter dem Piraten, Marker auf Ruhmseite drehen, Pirat auf Asteroidenseite, Belohnungskarte nehmen und weiter ziehen
 - $W6 \pm \geq \text{Fähigkeit}$ ⇒ **Niederlage**
 - Falls mindestens ein Warenmarker mit gleicher Farbe wie Piratenmarker ⇒ einen Marker zurück zur Kultur
 - Keiner dieser Warenmarker ⇒ c20 (bzw. Restvermögen) an die Bank, Bewegung beenden und Schandemarker unter den Piraten
- **Begegnungen**
 - Beim Betreten wird der Spielzug unterbrochen, eine Begegnungskarte gezogen und abgewickelt
 - Falls eine **Marke** gelegt werden muss, ersetzt diese das Begegnungsfeld
 - **Produktion**
 - Alle Warenmarken aus dem Vorratsbereich dieser Kultur werden sofern die Kultur entdeckt ist auf den Markt dieser Kultur gelegt
 - **Titel**
 - Bleiben im Spiel und können den Besitzer wechseln
 - **Aufklärungskarten**
 - Karte (neben die Spielrundenleiste) kann von jedem Spieler gekauft werden. Nach der Nutzung kommt die Karte zurück zur Spielrundenleiste
- **Asteroid**
 - Landung möglich

- Falls Rassentechnologie **Bohrlizenz** ⇒ Bohrmarker auf das Feld legen (nur **einer** zur Zeit)
- Zu Beginn einer Spielrunde mit **gerader** Nummer: c10/Bohrmarker aus der Bank und Bohrmarker zurück
 - Bohrmarker = Händler-Raumhafen-Marker ⇒ Beschränkung!

■ Würfel zuweisen

- Für bestimmte Fähigkeiten muss einer der Geschwindigkeitswürfel dem entsprechenden Feld der Armaturentafel zugewiesen werden
- Anzahl der Würfel die zugewiesen werden können entspricht der Pilotenstufe
- Zugewiesene Würfel bleiben bis Zugende liegen (zählen weiter zur Geschwindigkeit)
- **Navigation**
 - Wert für Navigationsfelder und Teleportale
- **Zusatzschub**
 - Falls einer der Geschwindigkeitswürfel eine 1 zeigt ⇒ Würfel dem Zusatzschubwürfeld zuweisen und weiteren Geschwindigkeitswürfel werfen
- **Schiffsverbesserungen**
 - Einige Rassentechnologien erfordern einen zugewiesenen Würfel, um zu funktionieren
- **Bewegungsende**
 - **Landung**
 - Oberflächenstadt oder Raumhafen
 - ⇒ **Erstkontaktphase**
 - Asteroid
 - Spielzug beendet
 - **Komplette BP aufgebraucht**
 - Gesamte BP **müssen** aufgebraucht werden
 - Spielzug beendet

❖ Erstkontaktphase

- Nur bei Beendigung der Bewegung in einer Oberflächenstadt oder einem neutralen Raumhafen mit Erstkontaktkarte
- Erstkontaktkarte aufdecken und bekannt geben
- Die 3 Marktmarker dieser Kultur mischen und als offenen Stapel auf das Marktfeld legen
- Passagiermarker neben den Marktbereich
- Waren- und Rassentechnologiemarker mit der Kostenseite nach oben ins System
- Erstkontaktkarte in den eigenen Spielbereich und darauf die angegebenen Credits von der Bank
- Es können max. 3 Kaufaktionen und max. 3 Verkaufaktionen durchgeführt werden

❖ Geschäftsphase

- Nur bei Beendigung der Bewegung in einer **Oberflächenstadt** oder einem **Raumhafen** einer **entdeckten** Kultur
- Beliebig viele der folgenden Aktionen
 - **Ausnahme**: Landung während der Bewegungsphase **desselben** Spielzuges: Nur **eine** Kauf- und **eine** Verkaufaktion
 - **Hinweis**: Nebel-Habitat, Asteroidensystem und Generationenschiff besitzen Raumhäfen, auf denen die Geschäftsphase abgewickelt werden kann
- **Kaufen**
 - Im Heimatsystem des Piloten erhält der Spieler bei allen Kaufaktionen einen Rabatt von n Credits ($n = \text{Pilotenstufe} \times 10$)
 - Es können alle Waren und Rassentechnologien des Systems gekauft werden nicht nur die jeweils oben liegenden
 - Es kann sowohl mit Bar-Credits als auch mit den Credits der Erstkontaktkarte **dieser** Kultur bezahlt werden
- **Waren**
 - Credits an die Bank und Marker in den Frachtraum (Kapazität beachten)
- **Ausrüstungen**
 - **Laser und Schilde**
 - Entsprechende Anzeige der Armaturentafel um 1 vorstellen

● Frachträume

- Frachtraummarker auf den am weitesten links liegenden freien Frachtraumplatz der Armaturentafel

● Antriebe (gelb, rot, kombiniert)

- Alle Felder dieser Farbe(n) können übersprungen werden
- Antriebs-Deaktivierung muss **vor** der Richtungserklärung bekannt gegeben werden

● Rassentechnologien

- **Siehe Rassentechnologien**
- **Schiffsverbesserungen**
 - Marker rechts neben obersten freien Anlegeplatz für Schiffsverbesserungen der Armaturentafel
 - Zur Nutzung muss ein Geschwindigkeitswürfel zugewiesen werden
- **Strukturtechnologien**
 - Marker in einen Frachtraum
- **Spezialtechnologien**
 - Schubverstärkung
 - Plüschwürfel
 - Marker verdeckt auf bzw. neben den entsprechenden Platz der Armaturentafel
- **Versorgungstechnologien**
 - Marker links neben die Armaturentafel
 - Können **nicht** abgeworfen/abgeladen werden

□ Raumhafenvertrag

- c200 an die Bank und Vertragsmarker eines beliebigen Orbitalfeldes vom momentanen System in den eigenen Spielerbereich

■ Verkaufen

- Kultur muss diese Ware kaufen
- Marktsituation sondieren
 - Schwacher Markt ⇒ niedrigster (**roter**) Wert
 - Starker Markt ⇒ höchster (**grüner**) Wert
 - Aktiver Markt ⇒ mittlerer Wert
 - Einen Warenmarker aus dem Vorratsbereich am Spielfeldrand sofern vorhanden auf das Warenmarkerfeld dieser Kultur
- Credits von der Bank und Warenmarker in den **Vorratsbereich** der Kultur am Spielfeldrand zurück
- 1 Verkaufaktion = 1 einzelner Warenmarker

■ Passagier aufnehmen

- Landung auf Oberflächenstadt oder Raumhafen mit Passagier
- Beliebig viele aufnehmen und in den Frachtraum legen (Kapazität beachten)
- Die Galaktische Basis kann auch Startort sein

■ Passagier absetzen

- Landung auf Oberflächenstadt oder Raumhafen mit Passagier-Reiseziel
- Credits von der Bank sowie eventuelle Ruhmes-/Schandemarker und Passagiermarker zurück in die Schachtel
- Die Galaktische Basis kann auch Zielort sein

■ Platz im Schiff machen

□ Reorganisation

- Eine Umverteilung ist jederzeit möglich

□ Abladen

- Auf Oberflächenstadt oder Raumhafen können beliebig viele Waren, Rassentechnologien oder Passagiere ausgeladen werden
- Auf den Markt des Systems legen
- Es wird unter Umständen möglich, dass die Kultur auch fremde Güter anbietet
- Auf der Galaktischen Basis können keine Waren und Rassentechnologien

wohl aber Passagiere abgeladen werden

□ Über Bord werfen

- Falls nicht auf Oberflächenstadt oder Raumhafen
 - Waren oder Rassentechnologien werden in den Vorratsbereich zurück gelegt
 - Passagiere kommen aus dem Spiel
 - 2 Würfel werfen und so viele Schandemarker, wie das **höhere** Würfelergebnis anzeigt nehmen

❖ Händler-Raumhafenphase

- Auf einer Oberflächenstadt eines Systems kann ein Raumhafen gebaut werden
 - Auf dem Spielplan aufgedruckte Raumhäfen sind **Neutrale Raumhäfen**
 - Falls während der Erstkontakt- oder Geschäftsphase eine **Kaufaktion** unternommen wurde, kann **kein** Raumhafen gebaut werden

■ Bau

- c200 an die Bank und eigenen Raumhafenmarker auf ein **leeres** Orbitalfeld des Systems, das mit einer einzigen **grünen** Linie mit der Aufenthalts-Oberflächenstadt verbunden ist
- Raumschiff auf den Raumhafen und Spielzug beenden

■ Handel

- **Kein** Spieler kann mehr vom Raumhafen zur **verbundenen** Oberflächenstadt gelangen
- Auf dem Raumhafen gelten die üblichen Regeln für Kauf- und Verkauf
- Jeder **andere** Spieler muss dem Besitzer für **jede** Kauf- und Verkaufsaktion c10 zahlen sonst darf er dort nicht handeln
- Raumhafenbesitzer erhält stattdessen jeweils c10 von der Bank

■ Händler-Raumhafen im Asteroidensystem

- Anwesenheit auf einem Neutralen Raumhafen des Systems
- Raumhafenmarker auf das Orbitalfeld, das durch **drei ununterbrochene grüne** Linien mit dem Neutralen Raumhafen verbunden ist
- Der damit verbundene Neutrale Raumhafen ist ruiniert und wird mit einem Asteroidenmarker belegt

❖ Spielzugende

- Händler-Raumhafenphase beendet
- Nicht-Bestehen einer Gefahrenprüfung
- Begegnungskarte beendet den Spielzug
- Beendigung (oder Überspringen) des Bewegungsschrittes auf einem anderen Feld als Raumhafen oder Oberflächenstadt

Sonstige Regeln

❖ Ruhm

- 10 Credits pro Ruhmespunkt bei Spielende
- Aufwertung des Piloten
- Erfüllung von Aufträgen
- Sieg über Piraten
- Absetzen bestimmter Passagiere
- Belohnungskarten
- Schiffsverbesserungen

□ Frachträume

- 2 Ruhmpunkte für den ersten, 4 für den zweiten

□ Schiffsverbesserungen

- 2 Ruhmpunkte für die zweite, 4 für die dritte

□ Laserwert

- Ruhmpunkte entsprechend der Laserwertanzeige

□ Schildwert

- Ruhmpunkte entsprechend der Schildwertanzeige

❖ Schande

- Jeder Schandepunkt reduziert die Ruhmespunkte

❖ Aufträge

- Falls die Auftragskarte ein Ziel nennt, legt man einen seiner Auftragsmarker in das System
- Zum Erfüllen muss in einer Oberflächenstadt, einem Raumhafen oder einem anderen genannten Feld des Systems gelandet und die sonstigen Bedingungen erfüllt werden
- Falls kein Ziel genannt ist, muss nur die Bedingung erfüllt werden
- Nach Erfüllung kommt die Karte verdeckt in den eigenen Spielerbereich, es wird eine Belohnungskarte gezogen sowie eine neue Auftragskarte

■ Zweitauftrag

- Durch Landung auf der Galaktischen Basis und Zahlung von c60 kann ein Zweitauftrag erworben werden
- Belohnung: Sofort 5 Ruhmespunkte
- Erfüllung in beliebiger Reihenfolge
- Jedes Mal Ersatz ziehen

❖ Belohnungen

- Belohnungskarte durch Piraten besiegen und Aufträge erfüllen
- Offen in den Spielerbereich
- Fähigkeit nutzbar
- **Reliktsystem**
 - Ruhmespunkte und Wechselwirkung mit Begegnungskarte *Archäologie*
- **Eintauschsymbol**
 - Eintauschbar (**nur sofort**) gegen c50
 - Neben den Spielplan legen; können in der Galaktischen Basis für je c60 gekauft werden (Zählt als **Kaufaktion**)

Rassentechnologien

Schicker/ Weniger schicker Spoiler

Kultur: 1

Kosten: c60/c30

Kategorie: Hochwertig/Grundlegend

Typ: Strukturtechnologie

Der *Schicke* Spoiler erhöht den Bewegungswert des Spielers um **einen** Punkt, falls sein gewürfelter Bewegungswert **ungerade** ist; er erhöht den Bewegungswert des Spielers um **zwei** Punkte, falls sein gewürfelter Bewegungswert **gerade** ist.

Der *Weniger schicke* Spoiler erhöht lediglich den Bewegungswert des Spielers um **einen** Punkt, falls sein gewürfelter Bewegungswert **ungerade** ist.

Spoiler haben einen Kapazitätswert von 1 Punkt. Zum Spielende erhält ein Spieler mit Spoiler so viele Ruhmespunkte, wie das Würfelergebnis eines Würfels beträgt. Ein Spieler kann nicht den Schicken Spoiler und den Weniger schicken Spoiler gleichzeitig haben (das ist beide Male dieselbe Technologie).

Marktfluss

Kultur: 2

Kosten: c90

Kategorie: Luxus

Typ: Schiffsverbesserung

Wenn ein Spieler dieser Verbesserung einen Würfel zuweist, wählt er ein bereits entdecktes System und führt auf dessen Markt eine Marktbewegung aus

Starke Flamme

Kultur: 3

Kosten: c30

Kategorie: Grundlegend

Typ: Versorgung

Ein Spieler kann den Marker Starke Flamme benutzen, um nach seinem Geschwindigkeitswurf seinen Bewegungswert um 10 Punkte zu erhöhen. Nachdem er den Marker benutzt hat, legt er ihn sofort zu der Kultur zurück, von der er stammt.

Tarnfeld

Kultur: 4

Kosten: c60

Kategorie: Hochwertig

Typ: Schiffsverbesserung

Wenn ihm ein Würfel zugewiesen ist, hat ein Tarnfeld folgende zwei Funktionen:

- **Tarnung:**

Wenn der aktive Spieler den Raumhafen eines anderen Spielers aufsucht, muss er dessen Besitzer nicht die Gebühr von c10 für jede Kauf- und Verkaufsaktion zahlen.

- **Schwarzmarkt:**

Ein Spieler kann den Schwarzmarkt bedienen, um einen Warenmarker an die Kultur zu verkaufen, die in der Rangliste der Kulturen, die diese Ware kaufen, rein numerisch gesehen an nächster (letzter) Stelle stehen würde.^{*)} Der aktive Spieler erhält zwei Schandepunkte für jeden Warenmarker, der auf diese Weise verkauft wird.

^{*) Jeder Warenmarker zeigt die Kulturen, welche diese Ware kaufen. Die Kulturmerkmale dieser Kulturen sind auf jedem Marker in numerisch aufsteigender Reihenfolge aufgelistet. Bei der Nutzung des Schwarzmarktes folgt Kultur 1 auf Kultur 14.}

Bohrlizenz

Kultur: 5

Kosten: c60

Kategorie: Luxus

Typ: Versorgung

Die Bohrlizenz erlaubt einem Spieler, dessen Schiff über einen Asteroiden fliegt oder darauf landet, dort einen seiner Bohrmarker zu platzieren. Falls auf einem Asteroiden bereits ein Bohrmarker liegt, kann dort solange kein weiterer mehr hingelegt werden, bis der vorhandene Marker entfernt wird. Zu Beginn jeder Spielrunde mit gerader Nummer erhält jeder

Spieler für jeden seiner Bohrmarker auf Asteroiden c10. Anschließend nehmen die Spieler ihre Bohrmarker zurück in ihren Spielerbereich.

Shuttle

Kultur: 6

Kosten: c60

Kategorie: Hochwertig

Typ: Schiffsverbesserung

Falls der aktive Spieler dieser Verbesserung einen Würfel zugewiesen hat, kann er beliebig viele Passagiere aus Systemen mit einem Raumhafen oder einer Oberflächenstadt aufnehmen (falls er genug Platz dafür hat), die in einer Entfernung von maximal so vielen Feldern liegen, wie es dem Wert des zugewiesenen Würfels. Außerdem kann er beliebig viele Passagiere in Systemen mit einem Raumhafen oder einer Oberflächenstadt absetzen (falls es die Zielorte der Passagiere sind), die in einer Entfernung von maximal so vielen Feldern liegen, wie es dem Wert des zugewiesenen Würfels entspricht (auch dafür gelten die üblichen Regeln für das Absetzen von Passagieren). Der Shuttleverkehr (d. h., das Zählen der Felder vom Schiff des Spielers aus bis zum Raumhafen oder zur Oberflächenstadt) ignoriert alle Gefahrenfelder. Für grüne Linien benötigt das Shuttle nur einen Bewegungspunkt statt üblicherweise zwei. Der aktive Spieler kann sein Shuttle nur während der Schritte Geschwindigkeitsbestimmung und Bewegungsphase benutzen.

Schubverstärker

Kultur: 7

Kosten: c30

Kategorie: Grundlegend

Typ: Spezialtechnologie

Nach dem Kauf eines Schubverstärkers legt der Spieler den Marker auf das Zusatzschubwürfel Feld seiner Armaturentafel. Die Rückseite jedes Schubverstärkermarkers zeigt die neuen Würfelwerte, die der Spieler seinem Zusatzschub zuweisen kann. Diese Werte sind für alle Schubverstärkermarker unterschiedlich.

Stasis-Tanks

Kultur: 8

Kosten: c60

Kategorie: Hochwertig

Typ: Strukturtechnologie

Ein Stasis-Tankmarker hat einen Kapazitätswert von 1 Punkt. In diesem Tank, d. h., auf diesem Marker können beliebig viele Passagiere untergebracht werden, ohne zusätzliche Kapazität zu beanspruchen, auch solche Passagiere, die sonst einen kompletten Frachtraum einnehmen würden.

Störsender

Kultur: 9

Kosten: c30

Kategorie: Grundlegend

Typ: Versorgung

Nachdem ein Spieler, der einen Störsender besitzt, seine Bewegungsphase beendet hat, kann er einen anderen Spieler, dessen Schiff auf demselben Feld wie sein eigenes ist, dazu zwingen, eine Auftragskarte mit ihm zu tauschen. Diese Möglichkeit kann ein Spieler nur ein Mal in seinem Spielzug nutzen. Wer zum Spielende einen Störsender besitzt, erhält für jeden erfüllten Auftrag drei Ruhmespunkte zusätzlich.

Datensonde

Kultur: 10

Kosten: c30

Kategorie: Grundlegend

Typ: Versorgung

Während des Schrittes Geschwindigkeitsbestimmung seiner Bewegungsphase kann der aktive Spieler Datensonden folgendermaßen benutzen:

- **Aufklärung:**

Der Spieler kann sich heimlich zwei noch ver-

deckte Erstkontaktkarten ansehen und anschließend darf er ihre Plätze vertauschen. Außerdem darf er sich die oberste Karte des Bewegungskartenstapels anschauen und sie dann auf oder unter den Stapel zurücklegen, nach eigenem Belieben.

Nach der Nutzung einer Datensonde muss der Spieler sie sofort zu der Kultur zurücklegen, von der sie stammt. Ein Spieler kann beliebig viele Datensonden haben, darf aber in jedem eigenen Spielzug nur eine davon benutzen.

Plüschwürfel

Kultur: 11

Kosten: c30

Kategorie: Grundlegend

Typ: Spezialtechnologie

Wenn ein Spieler die Technologie Plüschwürfel erwirbt, legt er den Marker oberhalb seiner Armaturentafel ab. Zum Spielende wirft ein Spieler im Besitz der Plüschwürfeltechnologie zwei Würfel und erhält die Summe der beiden Ergebnisse als Ruhmespunkte. Falls beide Würfel dasselbe Ergebnis zeigen (Pasch), erhält er bei der Endwertung c20 für jeden Ruhmespunkt anstatt wie üblich c10.

Variabler Schild

Kultur: 12

Kosten: c90

Kategorie: Luxus

Typ: Schiffsverbesserung

Wenn der aktive Spieler seinem Variablen Schild einen Würfel zuweist, wird sein aktueller Schildwert für den Rest seines Spielzuges um den Wert des zugewiesenen Würfels erhöht. Diese Erhöhung des Schildwertes kann nicht vermindert werden, um Schildprüfungen automatisch zu bestehen.

Zen-Speziallackierung

Kultur: 13

Kosten: c30

Kategorie: Grundlegend

Typ: Versorgung

Nachdem ein Spieler mit Zen Speziallackierung einen Passagier abgesetzt hat, würfelt er mit zwei Würfeln und erhält das Zehnfache der Würfelsumme als Bonuscredits, zusätzlich zum normalen Fahrpreis. Zum Spielende, noch vor der Endwertung, verliert ein Spieler mit Zen-Speziallackierung drei Ruhmespunkte.

Variabler Laser

Kultur: 14

Kosten: c90

Kategorie: Luxus

Typ: Schiffsverbesserung

Wenn der aktive Spieler seinem Variablen Laser einen Würfel zuweist, wird sein aktueller Laserwert für den Rest seines Spielzuges um den Wert des zugewiesenen Würfels erhöht. Diese Erhöhung des Laserwertes kann nicht vermindert werden, um Laserprüfungen automatisch zu bestehen.