

## A) Ertragsphase:

### 1) Erträge auswürfeln:

- Ist ein Spieler an der Reihe, **würfelt** er die **Rohstoff-Erträge** für alle Spieler aus.
- **Jeder Planet mit Ertragsplättchen** der gewürfelten Zahl bringt Ertrag.
- Alle Spieler erhalten **je Kolonie bzw. Raumhafen**, den sie auf einem Kolonie-Punkt eines Planeten stehen haben, **1 Rohstoff-Karte** dieses Planeten.
- **Die "7" gewürfelt:** Jeder Spieler mit > 7 Rohstoff-Karten wählt abgerundet die Hälfte seiner Karten aus und legt sie auf die entsprechenden Vorrats-Stapel zurück. Der Würfler darf danach von einem beliebigen Spieler aus dessen verdeckter Kartenhand 1 Rohstoff-Karte ziehen.

### 2) Karte vom Nachziehstapel ziehen:

- Besitzt der Spieler am Zug < 9 Siegpunkte, darf er die oberste Karte vom Nachzieh-Stapel ziehen. Bei Vergessen darf das Ziehen noch bis vor der Flugphase erfolgen.
- Ist Stapel aufgebraucht, gilt: Je Rohstoffsorte 6 Karten nehmen + neuen Stapel bilden.

## B) Handels- und Bauphase:

### Handel mit den Mitspielern:

- Ansage machen über gesuchte Rohstoffe(e) und über Rohstoff(e) zur Abgabe. Man kann aber auch Gegenangebote hören. Das Tausch-Verhältnis ist frei aushandelbar.
- Es darf nur mit dem Spieler am Zug gehandelt werden.

### Handel mit der Bank:

- Für je 3 Rohstoffe einer Sorte erhält man 1 beliebigen Rohstoff zurück.
- Rohstoff "Handelsware" kann 2 : 1 getauscht werden.
- Durch Freundschafts-Karten der Händler kann sich das Tausch-Verhältnis verbessern.

### Bauen (Kosten lt. Tableau vor jedem Spieler):

- Befindet sich ein Spieler in seiner Handels- und Bauphase, kann er beliebig viel bauen, wenn er die Rohstoffe und Spielmaterialien in seinem Vorrat dafür hat.

## 1) Raumschiffe (Kolonie- und Handelsschiffe):

- Kolonieschiff = Transporter + Kolonie
- Handelsschiff = Transporter + Handelsstation
- Der Spieler setzt das Schiff auf einen freien Raumhafen-Punkt neben seinen Raumhafen bzw. einen seiner Raumhäfen.
- Kein Raumschiffbau ist möglich, wenn
  - ... alle 3 Transporter des Spielers auf dem Spielplan unterwegs sind ODER
  - ... der Spieler alle Kolonie- bzw Handelsstationen seines Vorrats gebaut hat ODER
  - ... kein freier Raumhafen-Punkt existiert.
- Ein neu gebautes Raumschiff kann schon in der folgenden Flugphase starten.
- Bei mehreren Raumschiffen eines Spielers auf dem Plan gilt: Sein 1. Schiff ist das mit den wenigsten Kugeln an der Spitze.

## 2) Raumhafen (2 Sieg-Punkte):

- Zu Beginn hat jeder Spieler 1 Raumhafen. Nur von den beiden Nachbarpunkten kann er ein Raumschiff starten lassen. Kosten: 3 Carbon, 2 Nahrung. Gewinn: 2 Siegpunkte.
- Über eine Kolonie auf dem Plan einen eigenen Raumhafenring stülpen. Ertrag: 1 Rohstoffkarte, wenn die Zahl eines Nachbar-Planeten gewürfelt wird.

## 3) Ausbauten des Mutterschiffes:

- Jeder Antrieb (kostet 2 Treibstoff-Karten) und erhöht die Geschwindigkeit aller Raumschiffe des Spielers um 1 Einheit. Maximal-Ausbau ist auf 6 Einheiten möglich.
- Jede Bordkanone (kostet 2 Carbon-Karten) erhöht die Kampfkraft aller Raumschiffe des Spielers um 1 Einheit. Maximal-Ausbau ist auf 6 Einheiten möglich.
- Jeder Frachtring (kostet 2 Erz-Karten) erhöht den Laderaum aller Raumschiffe des Spielers um 1 Einheit. Maximal-Ausbau ist auf 5 Einheiten möglich.

- Man kann Zugpunkte verfallen lassen. Jeder Raumpunkt nimmt nur 1 Schiff auf.
- Man darf auch schon im selben Zug bereiste Raumpunkte erneut ansteuern.
- Besetzte Raumpunkte (egal von wem) dürfen übersprungen werden, zählen aber mit.
- Der Zug eines Kolonieschiffes darf nicht auf einem Handespunkt enden.
- Der Zug eines Raumschiffes darf nicht auf dem Raumhafenpunkt eines Mitspielers enden.
- Der Zug eines Handelsschiffes darf nicht auf einem Kolonie-Punkt enden.
- Endet der Zug eines Kolonieschiffes auf einem Kolonie-Punkt ohne Gründung einer Kolonie, muss dieser Punkt im nächsten Zug geräumt werden (falls möglich).
- Ein Handelsschiff darf seinen Zug auf einem Handespunkt nur dann beenden, wenn das Mutterschiff des Spielers über die erforderlichen Frachtringe verfügt und eine Station gegründet wird.

### C) Flugphase:

- Nur Spieler mit Raumschiff auf dem Plan sind betroffen.
  - **Würfeln mit dem Mutterschiff** (*kopfstehendes Schiff schütteln und wieder hinstellen*).
- Es fallen 2 Kugeln in den durchsichtigen Zylinder am Heck.



#### ⇨ **Schwarze Kugel fehlt:**

Grundgeschwindigkeit = Werte der Kugeln.

Geschwindigkeit = Grundgeschwindigkeit + Anzahl Antriebe + Antriebe aus Freundschaftskarten des wissenden Volkes in eigenem Besitz.

Die Geschwindigkeit gilt für jedes Raumschiff des Spielers.

#### ⇨ **Schwarze Kugel ist dabei:**

- Zunächst kommt es zu einer **Begegnung**. Linker Nachbar zieht oberste Begegnungs-Karte und liest zunächst die Frage im ersten Kästchen vor.
- Der Spieler am Zug entscheidet sich für eine der genannten Möglichkeiten und das Ergebnis wird ausgeführt. Die Karte kommt auf den Ablagestapel.
- Ist ein Raumschiff des Spielers Gegenstand der Karte, gilt das 1. Schiff als betroffen.
- Nach einer Begegnung ist die Grundgeschwindigkeit immer "3".
- Wenn Begegnungskarte es nicht verbietet, darf der Spieler nun seine Schiffe bewegen.
- Achtung: Karte "Zahn der Zeit": Nacheinander Anweisungen ausführen. Alle Spieler sind dabei.

#### **Planeten erkunden:**

- Kommt das eigene Schiff auf seinem Flug auf einen Raumpunkt, der an einen Planeten mit verdeckten Ertragsplättchen grenzt, darf der Spieler die Plättchen-Vorderseite ansehen.
- Auf einem Kolonie-Punkt (kreisförmig) dürfen Plättchen beider Nachbarplaneten gesichtet werden.

#### **Kolonien gründen (1 Sieg-Punkt):**

- Bei Flugbeendung auf freiem Kolonie-Punkt erkundet man zuerst die beiden Ertragsplättchen: Ist kein Piratennest oder Eisplättchen dabei, kann eine Kolonie gegründet werden. Dazu Transporter entfernen und in eigenen Vorrat legen. Beide Ertragsplättchen aufdecken.
- Kolonien bringen bei entsprechendem Würfelwert Rohstoff-Erträge von den Nachbarplaneten.
- Kolonien können nicht mehr Kolonieschiffe werden.
- Im Spiel zu dritt dürfen je Planetensystem nur 2 Kolonien gegründet werden.

#### **Handelsstation gründen (Scheibe der Freundschaft = 2 Sieg-Punkte):**

- Jede Heimatbasis eines fremden Volkes hat 5 mit Zahlen markierte Handelspunkte.
- Der erste Spieler mit Handelsschiff dort kann eine Handelsstation gründen, wenn sein Schiff auf dem Handelspunkt "1" steht und sein Mutterschiff mind. 1 Frachtring hat.
  - Dann wird der Transporter vom Schiff entfernt und in den Vorrat des Spielers gelegt.
  - Der Spieler erhält die "Scheibe der Freundschaft" dieses Volkes (= 2 Sieg-Punkte) und wählt nach Ansicht 1 der 5 Freundschafts-Karten des Volkes aus und legt diese offen vor sich ab. Er kann nun deren Vorteile nutzen.
- Die nächste Handelsstation an derselben Heimatbasis muss auf Handelspunkt 2 usw. entstehen und das Mutterschiff des Spielers muss mind. 2 usw. Frachtringe besitzen.
- Man verliert die Scheibe der Freundschaft an den Spieler mit mehr Handelsstationen bei einem Volk. Patt: Wer die Station mit der kleinsten Zahl besitzt, geht vor.

#### **Piratennester und Eisplaneten (besiegt: bringt je 1 Sieg-Punkt):**

- Kolonien dürfen nicht auf Koloniepunkten entstehen, wenn eines der Ertragsplättchen der beiden Nachbarplaneten ein Piratennest oder Eisplättchen ist.
- Bei Besiegung eines Piratennestes/Eisplaneten tauscht man das Plättchen gegen ein Reserveplättchen (weißer Punkt auf Rückseite) aus. Besiegung = 1 Siegpunkt.
- **Ein Piratennest ist besiegt**, wenn ein Raumschiff des Spielers auf einem dem Planeten benachbarten Raum- oder Koloniepunkt steht und das Mutterschiff eine Kampfkraft von mind. der Zahl auf dem Plättchen erreicht.
- **Ein Eisplättchen ist besiegt**, wenn ein Raumschiff des Spielers auf einem dem Planeten benachbarten Raum- oder Koloniepunkt steht und das Mutterschiff so viele Frachtringe wie mind. die Zahl auf dem Eisplättchen erreicht.

### D) Nächster Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

**Spielende:** Erreicht ein Spieler während seines Zuges 15 Sieg-Punkte, gewinnt er sofort.