



Große Konkurrenz

Neue Fraktionen sind entstanden und ein Alien-Kugelschiff wird erforscht. Grund genug für die konkurrierenden Imperien auf Prognosetechniken zu setzen und Handelsabkommen einzugehen, um sich Vorteile zu verschaffen. Kannst du dein Imperium zum erfolgreichsten der ganzen Galaxie machen?

EINLEITUNG

Große Konkurrenz ist die zweite Erweiterung für *Roll for the Galaxy*. Sie fügt dem Grundspiel neue Fraktions-Plättchen, Heimatwelten, Spiel-Plättchen, drei neue Würfel-farben und zwei neue Module hinzu: das **Markt-** und das **Kugelschiff-**Spiel. Neue Spieler sollten die ersten Male ohne diese Module spielen.

Die erste *Roll for the Galaxy*-Erweiterung, *Der große Traum* kann mit **Große Konkurrenz** kombiniert werden. Sie ist aber keine Voraussetzung, um **Große Konkurrenz** spielen zu können.

SPIELMATERIAL

- 5 Austausch-Sichtschirme (ersetzt damit die Sichtschirme des Grundspiels)
- 8 neue Fraktions-Plättchen (einseitig, doppelt breit, mit schwarz markierten Ecken, mit Nummern von 24 bis 31)
- 10 neue Plättchen „Heimatwelt“ (quadratisch, einseitig, mit schwarz markierten Ecken)
- 13 neue Spiel-Plättchen (quadratisch, doppelseitig)
- 62 Spezial-Würfel (siehe Übersicht im Kasten rechts)
- 1 Spielanleitung

Das folgende Material wird nur für das Markt- oder das Kugelschiff-Spiel benötigt:

- 5 Austausch-Phasenstreifen
- 5 Übersichtsblätter
- 1 Phasenanzeiger (quadratisch, mit einem großen \$-Symbol)
- 44 Leistungsmarker
- 1 Markt-Tableau (Markt)
- 8 Basis-Plättchen (quadratisch, mit goldfarbenen Ecken, doppelseitig) (Markt)
- 12 Ersatz-Marker für Basis-Plättchen (Markt)
- 10 Vermögensgrenze-Streifen (Markt)
- 1 Leiste für die Spielerreihenfolge (Markt)
- 5 Scheiben in den Spielerfarben (Markt)
- 7 veränderbare Markt-Würfel (1 schwarzer, 6 weiße) (Markt)
- 42 Würfel-Seiten (Markt)
- 10 Hebel für Würfel-Seiten (Kugelschiff)
- 5 gelbe veränderbare Würfel (Kugelschiff)
- 180 Würfel-Seiten (Kugelschiff)
- 3 mittelgroße Chips zu je 5 Siegpunkten (SP) (Kugelschiff)

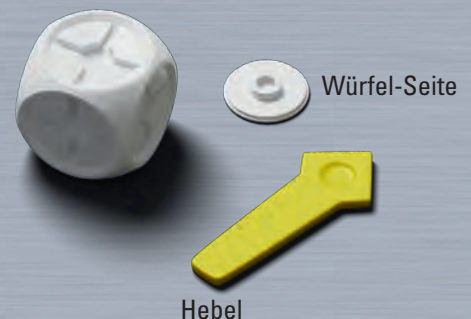
Löse die Sichtschirme und Plättchen vor dem ersten Spiel vorsichtig aus den Stanzrahmen.

Lege das Material für das Markt- und das Kugelschiff-Spiel vorläufig zur Seite.
Baue die veränderbaren Würfel so zusammen, wie es auf Seite 4 beschrieben wird.

Die Plättchen und Tafeln dieser Erweiterung sind mit diesem Symbol gekennzeichnet:

-  Anführerwürfel (schwarz, 10 Stück)
-  Gründerwürfel (orange, 10 Stück)
-  Heimatwürfel (weiß, 5 Stück)
-  Militärwürfel (rot, 6 Stück)
-  Konsumwürfel (lila, 2 Stück)
-  Pionierwürfel (dunkelblau, 14 Stück)
-  Luxusartikelwürfel (blau, 5 Stück)
-  „Seltene Elemente“-Würfel (braun, 4 Stück)
-  Genewürfel (grün, 4 Stück)
-  „Alien-Technologie“-Würfel (gelb, 2 Stück)

veränderbarer Würfel



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:

<https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus-Spiele-Team.

ÜBERSICHT

Zum Einstieg solltest du nur das Grundspiel mit den neuen Fraktionen, Heimatwelten, Plättchen, Würfeln und Anführern spielen. Falls du die Erweiterung *Der große Traum* besitzt, kannst du sie hinzufügen.

Für mehr Abwechslung kannst du mit den Modulen Markt und/oder Kugelschiff spielen. Setze die veränderbaren Würfel zusammen (Seite 4). Lies zuerst die Regeln, die für beide Module gelten (Seite 5). Lies erst danach die Regeln, die nur für das jeweilige Modul gelten. Kombiniere die neuen Module erst dann miteinander oder mit dem Modul „Aufgabe“ aus *Der große Traum*, wenn du mit den einzelnen Modulen vertraut bist.

NEUE FRAKTIONEN, HEIMATWELTEN UND WÜRFEL HINZUFÜGEN

Spielvorbereitung

Füge dem Grundspiel die neuen Würfel, die neuen Fraktions-Plättchen und die neuen Heimatwelten hinzu. Lege die 13 neuen Spiel-Plättchen in den Beutel. **Achtung:** Die 8 Basis-Plättchen für das Modul Markt werden **nie** in den Beutel gelegt.

Führe die Spielvorbereitungen wie im Grundspiel aus, mit folgender Änderung in Punkt 4a:
Jeder Spieler legt 2 Heimatwürfel (weiß) und 1 Anführerwürfel (schwarz) in seinen Becher (statt 3 Heimatwürfel).


Spielablauf


Es gelten unverändert die Spielregeln des Grundspiels. Die folgenden Regeln kommen neu hinzu:

Würfel entfernen

Verlangt ein Fraktionsplättchen oder eine Heimatwelt, dass du einen Würfel entfernst, kannst du wählen, ob du einen beliebigen Startwürfel oder einen Würfel entfernst, den du durch ein anderes Plättchen erhalten hast. In den meisten Fällen ist es sinnvoll einen Heimatwürfel (weiß) aus deiner Bevölkerung zu entfernen.

Würfelseiten mit 2 Phasensymbolen


Zeigt ein Würfel eine Seite mit 2 Phasensymbolen (z. B. *Erkunden* und *Produzieren* ) , musst du im Schritt *Zuordnen* wählen, zu welcher der beiden abgebildeten Phasen du den *Arbeiter* legst.

Welche **Versetzen**- oder andere Fähigkeit du mit diesem *Arbeiter* nutzen kannst, hängt von der Phase ab, der du den *Arbeiter* zugeordnet hast: Wird ein *Arbeiter*, dessen erworfene Seite *Erkunden/Produzieren* () zeigt, zum Beispiel der Phase *Erkunden* zugeordnet, wird er dadurch zum *Kundschafter*. Für Fähigkeiten oder Effekte existiert das Produzieren-Symbol dann nicht mehr.

Achtung: Wenn im Schritt *Aufdecken* festgestellt wird, dass die Phase, der der *Arbeiter* zugeordnet wurde, **nicht gespielt** wird, versetzt der Spieler diesen *Arbeiter* **sofort** in die andere der beiden Phasen, die der Würfel zeigt. Wird diese Phase ebenfalls nicht gespielt, kommt dieser *Arbeiter* **stattdessen sofort zurück** in den Becher.

Würfelseiten mit \$-Symbol

Während der Schritte *Zuordnen* und *Aufdecken* hat das \$-Symbol keine Bedeutung.

Im Schritt *Phasen* hat das \$-Symbol die folgende Bedeutung: Sobald ein *Arbeiter* mit dem \$-Symbol seine Funktion ausgeführt hat **und** das **erworfene** Phasensymbol entspricht der **zugeordneten** Phase (liegt z. B. der Würfel  als Gut auf einer Welt und wird verbraucht oder gehandelt) kommt er danach **nicht** in die *Bevölkerung*, sondern **stattdessen sofort** zurück in den Becher.

Wann hat ein Arbeiter seine Funktion ausgeführt?

Ein *Kundschafter* und ein *Verladearbeiter* hat seine Funktion sofort ausgeführt, nachdem er eingesetzt wurde. Ein *Siedler* und ein *Entwickler* hat seine Funktion erst dann ausgeführt, wenn er das Plättchen seines Konstruktionsstapels fertiggestellt hat und in die *Bevölkerung* gelegt werden müsste. Ein *Produktionsarbeiter* hat seine Funktion erst ausgeführt, wenn er als Gut auf einer Welt *verbraucht* oder *gehandelt* wird.

In den Modulen Markt und Kugelschiff werden \$-Symbole anders genutzt. Die hier genannten Regeln gelten nur für das Spiel ohne diese Module.

Besonderheiten der Anführer- (schwarz), Gründer- (orange) und Pionierwürfel (dunkelblau)

Wenn ein Anführerwürfel (schwarz) beim *Verbrauchen* als *Gut* oder als *Verladearbeiter* eingesetzt wird, entspricht er immer der Farbe der Welt. Er gibt dem Spieler daher immer +1 SP. Ein Gründerwürfel (orange) entspricht beim *Verbrauchen* **nie** der Farbe der Welt. Wenn ein Pionierwürfel (dunkelblau) als *Gut* oder als *Verladearbeiter* eingesetzt wird, entspricht er beim *Verbrauchen* **nur** Luxusartikel-Welten (blau).

Achtung: Für die zusätzlichen Siegpunkte durch Galaktische Börse und für die Aufgabe Vielfältige Arbeiterschaft gilt ein Anführerwürfel (schwarz) als Heimatwürfel (weiß) und ein Pionierwürfel (dunkelblau) gilt als Luxusartikelwürfel (blau). In allen anderen Fällen gilt ein Anführerwürfel (schwarz) **nie** als Heimatwürfel (weiß) und ein Pionierwürfel (dunkelblau) gilt **nie** als Luxusartikelwürfel (blau). Für die Galaktische Börse erhält der Spieler bei Spielende +1 SP, wenn er einen Gründerwürfel (orange) besitzt, auch wenn die Würfelfarbe auf dem Plättchen nicht abgebildet ist.



Anführerwürfel



Gründerwürfel



Pionierwürfel

Wertung

Bei einigen Welten folgt steht hinter den Kosten ein „+“. Für diese Welten kann der Spieler bei Spielende zusätzliche Siegpunkte erhalten, ähnlich wie durch Entwicklungen mit Kosten 6.

Nicht genügend Würfel eines Typs

In sehr seltenen Fällen kann es vorkommen, dass ein Spieler einen Würfel eines Typs bekommt, der nicht mehr im Vorrat ist, weil er beispielsweise durch *Alien Raffinerie-Technologie* vollständig verteilt wurde. Dann nimmt sich der Spieler stattdessen einen Würfel seiner Wahl aus dem Vorrat. Er darf sich jedoch **keinen** Anführerwürfel (schwarz) nehmen.

DETAILS

Kolonieschiff: Du kannst diese Fähigkeit einsetzen, um *Rebellen Festung* (aus *Der große Traum*) fertigzustellen.

Galaktische Prognostiker: Diese Fähigkeit ist eine **Versetzen**-Fähigkeit, obwohl sie im Schritt *Aufdecken* genutzt wird. Der zeitliche Ablauf wird im Abschnitt „Abfolge im Schritt *Aufdecken*“ erklärt.

Habitat-Terraforming: Wenn du *Galaktische Reserven* in der Auslage hast, darfst du die Güter, die du durch *Habitat-Terraforming* erhältst, auch als zweites Gut auf nicht-graue Welten mit 1 Gut legen.

Planetare Besiedlung: Wenn in der Phase *Siedeln* der letzte Siegpunkt-Chip aus dem allgemeinen Vorrat genommen wird, füllt ihr den allgemeinen Vorrat mit den bei Spielbeginn zur Seite gelegten 10er SP-Chips auf. Die Spieler erhalten weiter ganz normal SP-Chips. Das Spiel endet nach dieser Runde.

Vorhersagemodell: Diese Fähigkeit ist eine normale Phasen-Fähigkeit. Sie ist keine **Versetzen**-Fähigkeit! Während der Phase *Erkunden* darfst du zu einem beliebigen Zeitpunkt 1 oder 2 noch nicht eingesetzte *Kundschafter* anderen Phasen zuordnen, die in dieser Runde gespielt werden. Diese *Arbeiter* sind keine *Kundschafter* mehr. Sie sind jetzt *Arbeiter* der Phase, der sie neu zugeordnet sind. Diese Fähigkeit kann nicht mit virtuellen *Kundschaftern* eingesetzt werden, die man beispielsweise durch *Alien-Forschungsschiff* oder einige Würfel-Seiten im Modul Kugelschiff erhält.

R&D Dringlichkeitsprogramm: Wie bei den meisten Entwicklungen kann diese Fähigkeit in derselben Phase eingesetzt werden, in der diese Entwicklung fertiggestellt wurde.

Gesellschaftliche Anpassung: Diese Fähigkeit ist eine **Versetzen**-Fähigkeit, obwohl sie im Schritt *Aufdecken* genutzt wird. Der zeitliche Ablauf wird im Abschnitt „Abfolge beim *Aufdecken*“ erklärt.

Terraforming Gilde A: Wenn eine Welt bereits mit einem Würfel als Gut darauf ins Spiel kommt, bekommt der Spieler durch diese *Siedeln*-Fähigkeit nur 1\$.



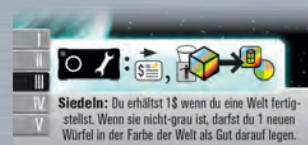
HABITAT-TERRAFORMING



GALAKTISCHE RESERVEN



Habitat-Terraforming und Galaktische Reserven



TERRAFORMING GILDE

ABFOLGE IM SCHRITT AUFDECKEN

Zwei Fähigkeiten aus dieser Erweiterung (und eine aus „*Der große Traum*“) werden im Schritt *Aufdecken* eingesetzt. Dies wird auf dieselbe Weise ausgeführt, wie Würfel mit 2 Phasensymbolen verschoben werden, wenn sie einer Phase zugeordnet wurden, die nicht gespielt wird.

Im Schritt *Aufdecken* gilt diese Reihenfolge:

- Sichtschirm zur Seite legen
 - 2-Spieler-Spiel: Würfele den Heimatwürfel (weiß), um festzustellen, ob eine weitere Phase gespielt wird.
 - Du darfst nun die Fähigkeit von *PSI-Kristall Prognostiker* (Plättchen aus „*Der große Traum*“) einsetzen.
- Drehe die Phasenanzeiger um
 - Verschiebe Würfel mit 2 Phasensymbolen, falls sie Phasen zugeordnet sind, die nicht gespielt werden.
 - Du darfst nun die Fähigkeit von *Galaktische Prognostiker* einsetzen.
- Lege die *Arbeiter* in den Becher zurück, wenn die Phase nicht gespielt wird, der sie zugeordnet sind.
 - Du darfst nun die Fähigkeit von *Gesellschaftliche Anpassung* einsetzen.

PLÄTTCHEN FERTIGSTELLEN

Die Fähigkeiten der beiden Fraktions-Plättchen mit *Gen Medium* und *Terraforming-Programm* erlauben Plättchen in der Konstruktionszone mit weniger Arbeitern fertigzustellen, wenn Gene- oder „Seltene Elemente“-Arbeiter eingesetzt werden. Lege die Arbeiter einzeln nacheinander auf die Plättchen, da die Reihenfolge, in der die Arbeiter ihre Funktion ausführen, die Fertigstellung der Plättchen beeinflussen kann.

Beispiel: Der Spieler hat Terraforming-Programm in der Auslage und 3 Plättchen auf dem Weltenstapel in seiner Konstruktionszone. Zuoberst liegt eine Welt mit Kosten 6, darunter eine mit Kosten 1 und zuunterst liegt eine Welt mit Kosten 2. Auf dem obersten Plättchen liegen 3 Siedler. Einer davon ist ein „Seltene Elemente“-Siedler. Der Spieler hat die Phase Siedeln gewählt und ihr 2 weitere Siedler zugeordnet. Einer davon ist ein Seltene Elemente-Siedler.

Der Spieler könnte den Militär-Siedler und den Luxusartikel-Siedler auf die Welt mit Kosten 6 legen. Damit stellt er die Welt fertig, denn jetzt liegen 5 Siedler auf dem Plättchen, von denen 1 ein „Seltene Elemente“-Siedler ist. Danach stellt der Spieler die Welt mit Kosten 1 mit dem „Seltene Elemente“-Siedler fertig.

Stattdessen könnte der Spieler die Welt mit Kosten 6 fertigstellen, indem er darauf nur den „Seltene Elemente“-Siedler legt. Mit 1 der 2 anderen Siedler stellt er die Welt mit Kosten 1 fertig. Den letzten Siedler legt er auf die Welt mit Kosten 2, die er noch nicht fertigstellen kann.

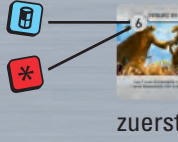


TERRAFORMING PROGRAMM

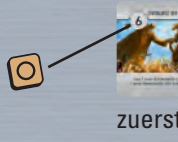
vor dem Siedeln



nach dem Siedeln



oder



DIE VERÄNDERBAREN WÜRFEL

Die Seiten der veränderbaren Würfel können ausgetauscht werden. Um eine neue Seite am Würfel anzubringen, lege sie mit dem Stecker nach unten mitten auf den Würfel. Drücke die Würfel-Seite so fest, dass sie und die Würfelkante dieselbe Höhe haben. Um eine Seite zu entfernen, schiebe das breite abgeschrägte Ende des Hebels unter die die Würfel-Seite und drücke die andere Seite des Hebels sanft nach unten, bis die Würfelseite herauspringt.

Zusammenbau des Würfels vor dem Spiel

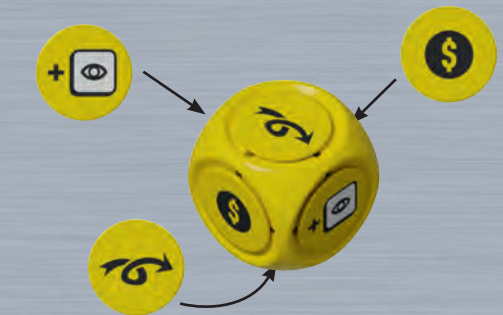
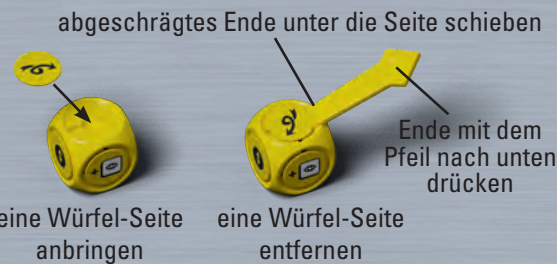
Modul Kugelschiff

Jeder Spieler erhält 1 veränderbaren gelben Würfel und jeweils zweimal die 3 Würfel-Seiten, die in der nebenstehenden Abbildung zu sehen sind. Je 2 gleiche Würfel-Seiten müssen bei der Vorbereitung auf einander gegenüberliegenden Flächen angebracht werden (siehe Abbildung rechts).

Tipp: Wenn jeder Spieler nach dem Spiel an seinem Würfel wieder die Start-Seiten anbringt, habt ihr vor dem nächsten Spiel weniger vorzubereiten.

Modul Markt

Der veränderbare schwarze Prestige-Würfel und die 6 veränderbaren weißen Würfel sind die Markt-Würfel. Sie werden von allen Spielern benutzt. Die Seiten der Markt-Würfel werden vor dem ersten Markt-Spiel so zusammengesetzt, wie es die untenstehende Abbildung zeigt. Sie werden auch während des Spiels nicht verändert. In diesem Spiel werden aus produktionstechnischen Gründen die veränderbaren Würfel verwendet. Die neuen Symbole auf diesen Würfel-Seiten werden in der Übersicht auf Seite 9 und auf dem Übersichtsblatt erklärt.



Start-Seiten für das Modul Kugelschiff



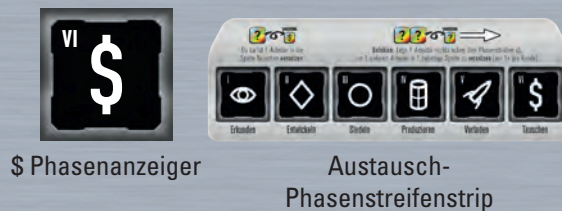
Die Würfel-Seiten im Markt-Spiel

GEMEINSAME REGELN FÜR DIE MODULE MARKT UND KUGELSCHIFF

Obwohl die Module Markt und Kugelschiff zwei unterschiedliche Module sind, haben sie die folgenden Regeln gemeinsam.

Neue \$-Phase

In beiden Spielen kommt die Phase VI hinzu, der *Arbeiter* zugewiesen werden können. Im Modul Markt heißt die Phase *Tauschen* und die ihr zugewiesenen *Arbeiter* heißen *Makler*. Im Modul Kugelschiff heißt die Phase *Forschen* und die ihr zugewiesenen *Arbeiter* sind *Forscher*.



Benutze bei diesen Spielen die Austausch-Phasenstreifen. Drehe die Streifen mit der Seite mit der *Tauschen-* bzw. *Forschen-*Phase nach oben. Lege den '\$-Phasenanzeiger zu den anderen Phasenanzeigern in der Tischmitte.

Würfel mit \$-Symbol

In den Modulen Markt und Kugelschiff ändert sich die Funktion Würfelseiten mit \$-Symbol: *Arbeiter* mit diesem Symbol kommen **nicht mehr in den Becher**, wenn sie ihre Funktion ausgeführt haben. Stattdessen gelten Seiten mit dem \$-Symbol als *Würfelseiten mit 2 Phasensymbolen*. Der Würfel kann also der \$-Phase oder der anderen angezeigten Phase zugeordnet werden. (Siehe „Würfelseiten mit 2 Phasensymbolen“ auf Seite 2).

Neue Versetzen-Fähigkeit

In den Modulen Markt und Kugelschiff besitzt jeder Spieler eine neue **Versetzen-Fähigkeit**: Er darf 1 *Arbeiter* auf dem Phasenstreifen in die Phase \$ **versetzen**.

Ein Spieler kann der \$-Phase durch die Kombination dieser neuen Versetzen-Fähigkeit mit Befehlen und dem Auswählen der \$-Phase 3 Arbeiter zuordnen, selbst wenn er keine weiteren Versetzen-Fähigkeiten hat und kein Würfel das \$-Symbol zeigt! (Er benötigt dafür insgesamt 4 Würfel, da er einen zum Befehlen einsetzen muss.)

Neue Regel für das 2-Spieler-Spiel (nur in den Modulen Markt und Kugelschiff)

Anstatt im Schritt *Aufdecken* mit 1 Heimatwürfel (weiß) zu würfeln, wird mit 1 Anführerwürfel (schwarz) gewürfelt. Wenn ein Joker-Symbol * gewürfelt wird, werden nur die von den Spielern gewählten Phasen gespielt. Wenn eine Seite mit 2 Phasensymbolen gewürfelt wird, werden beide Phasen gespielt. Das gilt auch für *Tauschen* oder *Forschen*, wenn \$ gewürfelt wird.

Die Leistungsmarker

Die Leistungsmarker, die in *Der große Traum* eingeführt wurden, werden auch in diesen Modulen verwendet. Die Anzahl der beiliegenden Leistungsmarker reicht normalerweise aus. Falls sie doch einmal nicht ausreichen, können die Spieler jeden geeigneten Ersatz verwenden. Die Regeln für die Leistungsmarker bleiben unverändert:

Die Leistungsmarker sind doppelseitig. Auf der einen Seite befindet sich ein *Arbeiter*, der das Joker-Symbol zeigt. Die Seite mit dem Joker-Symbol gilt als Würfel, dessen Farbe mit jeder Welt übereinstimmt. Während des Schritts *Zuordnen* behalten die Spieler ihre Leistungsmarker hinter ihrem Sichtschirm. Ein Spieler kann Leistungsmarker wie Joker Phasen seiner Wahl zuordnen. Damit werden sie zu *Arbeitern* dieser Phase.

Solche Leistungsmarker-*Arbeiter* dürfen versetzt werden (nur in seltenen Fällen ist das sinnvoll). Leistungsmarker-*Arbeiter* können **nicht** eingesetzt werden, um andere Würfel zu befehlen. Spieler sind nicht gezwungen, ihre Marker zuzuordnen. Halte die zugeordneten Marker deutlich getrennt von deinem Vorrat nicht zugeordneter Leistungsmarker.

Alle Leistungsmarker-*Arbeiter*, die Phasen zugeordnet sind, die nicht gespielt werden, kommen im Schritt *Aufdecken* wieder zurück in den nicht zugeordneten Vorrat des Spielers.

Während der Phasen erfüllt jeder Leistungsmarker-*Arbeiter*, der einer Phase zugeordnet wurde, seine Funktion wie üblich. Sobald er seine Funktion ausgeführt hat, kommt er zurück in den allgemeinen Vorrat. Führt er seine Funktion nicht aus, kommt er zurück in den nicht zugeordneten Vorrat des Spielers.

Der Spieler kann Leistungsmarker in den allgemeinen Vorrat zurücklegen, um damit die Bedingung eines Sofort-Effekts zu erfüllen. Im Schritt *Imperium verwalten* kann der Spieler Leistungsmarker aus seinem Imperium zurücknehmen und in seinen nicht zugeordneten Vorrat zurücklegen.

Bei Spielende nimmt der Spieler alle Leistungsmarker aus seinem Imperium zurück. Bei der Wertung zählt jeder Leistungsmarker, der noch im Besitz des Spielers ist, 1 SP. (Auf der Rückseite des Leistungsmarkers ist 1 SP aufgedruckt.) Leistungsmarker gelten **nicht** als Würfel (z. B. bei Gleichstand) und **nicht** als SP-Chips (z.B. bei der Berechnung der zusätzlichen Siegpunkte von *Galaktische Renaissance*).



nach dem Zuordnen, vor dem Aufdecken



nach dem Aufdecken: Nur Erkunden und Tauschen wurden ausgewählt.

DAS MARKT-MODUL

In diesem Modul gehen die Spieler Tauschgeschäfte ein oder schließen sie ab. Durch die Tauschgeschäfte können die Spieler für sie weniger nützliche Spielmaterialien (wie z. B. Würfel, Krediteinheiten, Plättchen usw.) gegen nützlichere umtauschen und dabei zusätzlich Krediteinheiten und Leistungsmarker erhalten.

Eröffnete Tauschgeschäfte werden am Ende jeder Runde immer lukrativer, bis der Tausch beendet ist oder platzt.

Das Markt-Modul kann mit dem Kugelschiff-Modul und mit dem Modul „Aufgaben“ aus *Der große Traum* kombiniert werden. Wir empfehlen das Markt-Modul zunächst ohne andere Module zu spielen, bis alle Spieler damit vertraut sind.

Bei diesem Spiel kommt eine neue Phase dazu: die Tausch-Phase. Damit ändert sich die Bedeutung des „\$“-Symbols auf den Anführer-, Gründer- und Pionierwürfeln (siehe Seite 5). *Arbeiter*, die der Tausch-Phase zugeordnet werden, sind *Makler*.

Vor dem ersten Markt-Spiel müssen die weißen veränderbaren Markt-Würfel vorbereitet werden, wie es auf Seite 4 beschrieben wird.

Spielvorbereitung

Lege das Markt-Tableau in die Tischmitte und lege die 6 weißen Markt-Würfel und den schwarzen Prestige-Würfel auf den freien Markt in der Mitte der Ablage. Das Tableau ist in 3 Bereiche aufgeteilt. In jedem Bereich kann 1 Tausch stattfinden. Es kann maximal 3 offene Tauschgeschäfte gleichzeitig geben. In der Mitte des Bereichs sind die Felder für die Markt-Würfel. Je länger ein Tausch nicht abgeschlossen wird, umso weiter wandern die Würfel Richtung freier Markt. Rechts und links davon setzen die Spieler ihre *Makler* ein, abhängig davon, welche Materialien sie umtauschen möchten. Lege den Phasenanzeiger **\$** zu den anderen Phasenanzeigern. Lege die Leiste für die Spielerreihenfolge daneben und platziere die Scheiben in den Spielerfarben in einer zufälligen Reihenfolge auf die Felder. Das ist die Spielerreihenfolge bei Spielbeginn. Gib jedem Spieler einen Austausch-Phasenstreifen. Lege den Phasenstreifen mit der Tausch-Seite nach oben vor dir aus. Lege die Übersichtsblätter, die Vermögensgrenze-Streifen, die Basis-Plättchen mit Welten und Entwicklungen und die Leistungsmarker bereit. Führe alle weiteren Spielvorbereitungen normal aus.

Spielverlauf

Das Spiel verläuft normal mit den folgenden Änderungen:

Schritt 1: Würfeln

Jede Runde werden alle Markt-Würfel im Freien Markt gewürfelt und dort abgelegt.

Schritt 2: Zuordnen

Das \$-Symbol auf allen Würfelseiten gilt als Symbol für die Tausch-Phase. Es gilt die Regel für *Würfelseiten mit 2 Phasensymbolen*. Die Regel für *Würfelseiten mit \$-Symbol* gilt **nicht!**

Schritt 3: Aufdecken

Wenn wenigstens 1 Spieler die Tausch-Phase ausgewählt hat, wird diese Phase gespielt. Alle *Arbeiter*, die der Tausch-Phase zugeordnet wurden, sind *Makler*.

Schritt 4: neue Phase VI: Tauschen

In Spielerreihenfolge setzt jeder Spieler **alle** seine *Makler* ein. Nachdem alle Spieler ihre *Makler* eingesetzt haben, folgt ein Schritt *Aufräumen*.

Jeder *Makler* kann entweder *ein neues Tauschgeschäft eingehen* oder *sich an einem eröffneten Tausch beteiligen* oder *die Teilnahme an einem Tausch verweigern*.

Ein neues Tauschgeschäft eingehen

- Versetze deine Scheibe auf den letzten Platz der Leiste für die Spielerreihenfolge. Rücke alle Scheiben je 1 Platz vor.
- Lege deinen *Makler* in einen Bereich, in dem noch kein Tausch stattfindet – also in einen leeren Bereich. Links und rechts von den Feldern für die Markt-Würfel sind kleine Felder in den Spielerfarben. Lege den *Makler* links auf ein Feld deiner Farbe. Auf dieser Seite zeigt das vorderste Feld für die Markt-Würfel eine „1“!



Markt-Tableau

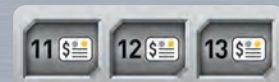
Markt-Würfel auf dem freien Markt

Scheibe des letzten Spielers

Scheibe des ersten Spielers



Leiste für die Spielerreihenfolge



Vermögensgrenze-Streifen (Rückseite)



Basis-Plättchen Entwicklung (doppelseitig)

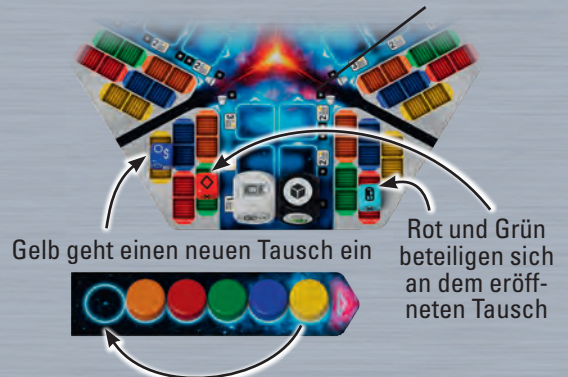


Basis-Plättchen Welt (doppelseitig)



Ersatz-Marker für Basis-Plättchen (falls benötigt)

Bereich eines Tauschs



Gelb geht einen neuen Tausch ein

Rot und Grün beteiligen sich an dem eröffneten Tausch

Einen neuen Tausch eingehen und sich an einem eröffneten Tauschgeschäft beteiligen

- c. Lege die Bedingungen für den Tausch fest, indem du 2 Markt-Würfel aus dem freien Markt nimmst und sie auf die vordersten beiden großen Felder für die Markt-Würfel legst. Du darfst die Würfel dabei nicht drehen. Du erkennst die beiden großen Felder an der „1“ auf dem linken Feld und den beiden Pfeilen zwischen den Feldern.

Hinweis: Achte darauf, einen Markt-Würfel auf das Feld mit der 1 zu setzen, der Materialien fördert, die du abgeben kannst!

- d. Tausche die Materialien des Tauschgeschäfts um (siehe unten).

An einem eröffneten Tausch beteiligen

- a. Lege deinen *Makler* in einen Bereich deiner Wahl, in dem schon Markt-Würfel liegen. Du darfst wählen, auf welche Seite des Bereichs du ihn legst!

Du darfst mehr als 2 Makler auf dieselbe Seite des Tauschgeschäfts legen, auch wenn dort nur 2 Felder deiner Farbe aufgedruckt sind.

- b. Tausche die Materialien um, die auf den Markt-Würfeln angegeben sind (siehe unten).

Durch die Beteiligung an einem Tauschgeschäft ändert sich deine Position auf der Leiste für die Spielerreihenfolge nicht. Du darfst dich an jedem eröffneten Tausch beteiligen, unabhängig davon ob er von dir oder von einem anderen Spieler eröffnet wurde.

Teilnahme an einem Tausch verweigern

Lege den *Makler* in deine Bevölkerung und erhalte 1\$ (Galaktische Kreditinheit).

Materialien umtauschen

Gib die Spielmaterialien ab, die auf dem Markt-Würfel abgebildet sind, der auf derselben Seite des Tausch-Bereichs liegt wie dein *Makler*. Nimm dir dafür die Materialien, die auf dem gegenüberliegenden Würfel abgebildet sind.

Die Seiten des schwarzen Prestige-Würfels zeigen wertvollere Spielmaterialien als die der weißen Markt-Würfel. Wenn der Spieler die Materialien auf dem Prestige-Würfel abgibt, erhält er zusätzlich 1\$, wenn er sich die Materialien auf dem weißen Würfel nimmt. Nimmt er sich die Materialien auf dem Prestige-Würfel, muss er zusätzlich 1\$ abgeben, wenn er die Materialien auf dem weißen Würfel abgibt.

Die Regeln für den Umtausch der Materialien werden auf Seite 9 und auf dem Übersichtsblatt erklärt.

Du darfst keinen Tausch eingehen oder dich an ihm beteiligen, wenn du nicht alle Materialien **abgeben** kannst, die verlangt werden. Das gilt auch für die 1\$, die du abgeben musst, wenn du die Materialien auf dem Prestige-Würfel nimmst.

Es kann vorkommen, dass beide Markt-Würfel die gleichen Materialien zeigen. Trotzdem musst du die Materialien besitzen und abgeben können, bevor du sie dir wieder nimmst.

Du darfst dich auch dann an einem Tauschgeschäft beteiligen, wenn du nicht alle angegebenen Materialien **nehmen** kannst, weil du z. B. deine Vermögensgrenze überschreiten würdest. Du nimmst dann nur die Materialien, die du nehmen darfst.

Einige Würfel-Seiten verlangen, dass du ein Plättchen aus deiner Auslage abgibst. Du darfst dann auch ein Fraktions-Plättchen abgeben. Es zählt jedoch nur als 1 Plättchen mit 1 Entwicklung bzw. 1 Welt. Für die andere Hälfte des Fraktions-Plättchens bekommst du keinen Ersatz. Wenn du ein Plättchen abgibst, durch das du Würfel erhalten hast, behältst du diese Würfel.

Durch einige Würfel-Seiten bekommst du 1 Basis-Plättchen. Basis-Plättchen Welt geben dem Spieler keine neuen Würfel. Er kann jedoch Güter darauf platzieren.

Einige Würfel-Seiten verlangen, dass du 1 Würfel abgibst. Du musst dann 1 beliebigen deiner Würfel dieser Farbe abgeben. Dieser Würfel darf auch ein *Makler* sein, gleichgültig ob er bereits auf dem Markt-Tableau liegt oder du ihn noch nicht eingesetzt hast. Es darf sogar der *Makler* sein, der zu dem aktuellen Umtausch geführt hat.

Durch einige Würfel-Seiten darfst du Plättchen einer bestimmten Farbe aus dem Beutel ziehen. Wenn nicht mehr genug dieser Plättchen im Beutel sind, erhältst du für jedes fehlende Plättchen 1 Würfel deiner Wahl aus dem Vorrat, allerdings darfst du keinen Anführer-Würfel wählen.

Während einer Phase sinkt das Guthaben durch einen Effekt auf 0\$

Wenn das Guthaben eines Spielers während der Tausch-Phase durch einen Effekt (z.B. beim Umtausch von Materialien) auf 0\$ sinkt, wird dieser Effekt ganz normal vollständig ausgeführt. Danach wird das Guthaben des Spielers **sofort** wieder auf 1\$ gesetzt. Erst dann werden weitere, eventuell ausstehende Effekte ausgeführt. Der Umtausch von Materialien gilt als ein einziger Effekt und muss daher vollständig abgeschlossen sein, bevor diese Regel angewendet wird.

Wird ein solcher Effekt mehrfach ausgelöst, wird das Guthaben des Spielers jedes Mal von 0\$ auf 1\$ gesetzt. Generell kann dies durch mehrfaches Nutzen derselben Fähigkeit oder durch verschiedene Fähigkeiten geschehen. Das Zurücksetzen auf 1\$ geschah bisher nur nach dem Anwerben im Schritt Imperium verwalten.



Gelb und Grün geben jeder 1\$ ab und verringern ihre Vermögensgrenze um 3, um einen Anführerwürfel zu erhalten.

Rot gibt einen Anführerwürfel ab, erhält dafür 1\$ und erhöht seine Vermögensgrenze um 3.



Materialien umtauschen mit dem Prestige-Würfel

Spielerreihenfolge

In der Tausch-Phase kann die Spielerreihenfolge von Bedeutung sein. In diesem Fall kommen die Spieler in der Reihenfolge an die Reihe, in der ihre Scheiben auf der Leiste für die Spielerreihenfolge liegen. In allen anderen Phasen gilt die bisherige Regel für die Spielerreihenfolge (im Uhrzeigersinn, beginnend beim Spieler mit dem Fraktionsplättchen mit der niedrigsten Nummer).

Aufräumen am Ende der Tausch-Phase

Nachdem alle Spieler ihre *Makler* eingesetzt haben, werden alle 3 Bereiche überprüft. Beende jedes Tauschgeschäft bei dem auf beiden Seiten gleich viele *Makler* liegen. Es spielt keine Rolle wie viele *Makler* die einzelnen Spieler beitragen, wichtig ist nur die Gesamtzahl auf jeder Seite.

- Jeder Spieler erhält für jeden seiner an diesem Tausch beteiligten *Makler* so viele Galaktische Krediteinheiten und/oder Leistungsmarker, wie die Symbole neben dem Markt-Würfel auf der Seite angeben, auf der der *Makler* liegt.
- Lege die Markt-Würfel wieder auf den freien Markt.
- Jeder Spieler nimmt seine beteiligten *Makler* zurück und legt sie in seine Bevölkerung.

Hinweis: In geeigneten Situationen kann ein Spieler sogar das Ende des Tauschgeschäfts herbeiführen, das er selbst eröffnet hat, indem er einen weiteren Makler auf die andere Seite des Tauschs setzt und damit den vorausgegangenen Umtausch quasi rückgängig macht. Wird der Tausch dann am Ende der Phase beendet, erhält der Spieler die neben den Markt-Würfeln angegebenen Krediteinheiten und Leistungsmarker – sozusagen als „Leihgebühr“ für die vorübergehend umgetauschten Materialien.

- Lege alle Plättchen, die durch einen Umtausch unter das Tausch-Phasenplättchen gelegt wurden, in den Beutel zurück.

Beim Spiel mit dem Modul „Aufgaben“ (aus *Der große Traum*) wird am Ende der Tausch-Phase für jede Aufgabe überprüft, ob mindestens 1 Spieler die Bedingung erfüllt hat. Falls ja, erhalten diese Spieler die Belohnung für die Aufgabe. Achtung: Es werden alle noch nicht erfüllten Aufgaben überprüft, obwohl die Tausch-Phase auf den Aufgaben nicht angeben ist!

Schritt 5: Imperium verwalten

Unabhängig davon ob in dieser Runde die Tausch-Phase gespielt wurde, wird in diesem Schritt noch vor dem **Anwerben** „Tauschgeschäfte fördern“ ausgeführt.

Tauschgeschäfte fördern

Verschiebe bei jedem offenen Tausch die beiden Markt-Würfel um 1 Feld Richtung freier Markt.

Wenn die Würfel auf den freien Markt geschoben werden, ist das Tauschgeschäft *geplatzt*. In diesem Fall geschieht Folgendes:

- Jeder Spieler nimmt sich für jeden seiner an diesem Tausch beteiligten *Makler* 1 Leistungsmarker.
- Jeder Spieler nimmt alle seine an diesem Tausch beteiligten *Makler* zurück und legt sie in seinen **Becher** – genau so als hätten sie ihre Aufgabe nicht ausgeführt.

Wenn ein Tausch platzt, werden die umgetauschten Materialien nicht zurückgegeben.

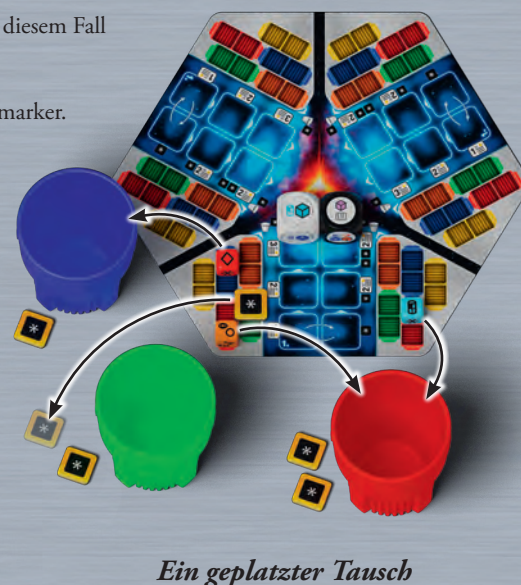
Abziehen

Du darfst *Makler* in offenen Tauschgeschäften nicht abziehen! Du darfst aber *Makler* entfernen, wenn du 1 Würfel durch einen Effekt entfernen musst (siehe Seite 2).

Gewinnen

Jeder Spieler nimmt alle seine *Makler* aus den noch offenen Tauschgeschäften zurück und legt sie in seinen Becher. Sie zählen beim Auflösen eines Gleichstands.

Wenn der Spieler Leistungsmarker als Makler eingesetzt hat, legt er die Marker bei Spielende zurück in seinen nicht zugeordneten Vorrat.



Typ / Art	Symbol	Abgeben	Erhalten
Würfel und / oder Galaktische Krediteinheiten		Entferne 1 deiner Würfel der angegebenen Farbe von einem beliebigen Ort in deinem Imperium und lege ihn in den allgemeinen Vorrat.	Lege 1 Würfel der angegebenen Farbe in deine Bevölkerung.
		Gib 1\$ ab. Entferne 1 deiner Würfel der angegebenen Farbe von einem beliebigen Ort in deinem Imperium und lege ihn in den allgemeinen Vorrat.	Erhalte 1\$ und lege 1 Würfel der angegebenen Farbe in deine Bevölkerung.
		Entferne 2 deiner Würfel der angegebenen Farben von beliebigen Orten in deinem Imperium und lege sie in den allgemeinen Vorrat.	Lege 2 Würfel der angegebenen Farben in deine Bevölkerung.
		Gib 3\$ ab.	Erhalte 3\$.
Plättchen in der Konstruktionszone		Entferne 1 Plättchen mit einer Entwicklung mit Kosten 6 aus 1 der 2 Stapel in deiner Konstruktionszone, zeige es allen Spielern und lege es unter den \$-Phasenanzeiger.	Ziehe so lange einzeln nacheinander Plättchen aus dem Beutel, bis du ein Plättchen mit einer Entwicklung mit Kosten 6 ziehst. Zeige allen Spielern die Entwicklungsseite jedes dabei gezogenen Plättchens. Du darfst das Plättchen als Entwicklung oder als Welt unter den entsprechenden Stapel in deiner Konstruktionszone legen. Lege die nicht genommenen Plättchen zurück in den Beutel.
		Entferne insgesamt 2 Plättchen aus einem oder beiden Stapeln in deiner Konstruktionszone, die Entwicklungen mit demselben fettgedruckten Wort (Erkunden , Entwickeln , Siedeln , Produzieren , Verladen oder Versetzen) im Text der Fähigkeit enthalten. Zeige sie allen Spielern und lege sie unter den \$-Phasenanzeiger.	Sage an, wofür du dich entscheidest: Erkunden , Entwickeln , Siedeln , Produzieren , Verladen oder Versetzen . Ziehe so lange einzeln nacheinander Plättchen aus dem Beutel, bis du 2 Plättchen mit Entwicklungen gezogen hast, die dieses Wort im Text der Fähigkeit enthalten. Zeige allen Spielern die Entwicklungsseite jedes dabei gezogenen Plättchens. Du darfst die Plättchen als Entwicklung und/oder als Welt in beliebiger Reihenfolge unter die entsprechenden Stapel in deiner Konstruktionszone legen. Lege die nicht genommenen Plättchen zurück in den Beutel.
		Entferne insgesamt 2 Plättchen mit Welten derselben Farbe aus einem oder beiden Stapeln in deiner Konstruktionszone. Zeige sie allen Spielern und lege sie unter den \$-Phasenanzeiger.	Sage an, für welche Farbe (auch grau) du dich entscheidest. Ziehe so lange einzeln nacheinander Plättchen aus dem Beutel, bis du 2 Plättchen mit Welten dieser Farbe gezogen hast. Zeige allen Spielern die Entwicklungsseite jedes dabei gezogenen Plättchens. Du darfst die Plättchen als Entwicklung und/oder als Welt in beliebiger Reihenfolge unter die entsprechenden Stapel in deiner Konstruktionszone legen. Lege die nicht genommenen Plättchen zurück in den Beutel.
		Entferne 3/2/1 Plättchen deiner Wahl aus deiner Konstruktionszone und lege sie unter den \$-Phasenanzeiger. Gib 0\$/1\$/2\$ ab.	Ziehe 3/2/1 Plättchen aus dem Beutel und lege sie in beliebiger Reihenfolge unter die entsprechenden Stapel in deiner Konstruktionszone. Erhalte 0\$/1\$/2\$.
		Gib 1 Leistungsmarker ab. Entferne 1 Plättchen deiner Wahl aus deiner Konstruktionszone und lege es unter den \$-Phasenanzeiger.	Erhalte 1 Leistungsmarker aus dem allgemeinen Vorrat. Ziehe 1 Plättchen aus dem Beutel und lege es unter den entsprechenden Stapel in deiner Konstruktionszone.
Arbeiter		Lege 3/2 <i>Entwickler</i> , <i>Siedler</i> oder Güter, die ihre Aufgabe nicht beendet haben, in deine Bevölkerung. Gib 0\$/1\$ ab.	Nimm 3/2 beliebige deiner Würfel und bestimme für jeden, ob du ihn als Gut auf eine Welt oder als <i>Entwickler</i> oder als <i>Siedler</i> in deine Konstruktionszone legst. Erhalte 0\$/1\$.
Vermögen		Verringere deine Vermögensgrenze um 3, indem du den Vermögensgrenze-Streifen auf deine Ablagetafel legst. Überzählige Krediteinheiten sind verloren. Du darfst diesen Umtausch nicht machen, wenn deine Vermögensgrenze dadurch unter 1 fallen würde. (Wenn nicht genug Streifen verfügbar sind, kannst du den Streifen auf der Ablage 3 Felder nach links verschieben.)	Erhöhe deine Vermögensgrenze um 3, indem du den Vermögensgrenze-Streifen mit der Rückseite nach oben rechts neben deine Ablagetafel legst. Deine Vermögensgrenze darf 16 nicht überschreiten.
Plättchen in der Auslage		Entferne 1 Plättchen mit einer Welt/Entwicklung aus deiner Auslage und lege es dorthin zurück, woher du es bekommen hast: in den Beutel, die Schachtel (Plättchen vom Spielbeginn) oder in den Vorrat (Basis-Plättchen). Wenn du eine Welt mit einem Gut entfernst, lege das Gut in deine Bevölkerung zurück.	Erhalte 1 Basis-Plättchen mit einer Welt/Entwicklung aus dem Vorrat und lege sie in deine Auslage. Du kannst wählen mit welcher Seite nach oben du das Plättchen auslegst. (Für die meisten Partien liegen genügend Basis-Plättchen bei. Falls sie tatsächlich einmal ausgehen, könnt ihr die kleineren Ersatz-Marker benutzen.)
Marker		Gib 1 Leistungsmarker ab. Gib 1\$ ab.	Erhalte 1 Leistungsmarker aus dem allgemeinen Vorrat. Erhalte 1\$.
		Gib 2 SP-Chips ab.	Nimm 2 SP aus dem allgemeinen Vorrat. Wenn dort nicht mehr genügend SP-Chips sind, nutze die 10 SP-Chips, die bei Spielbeginn bereitgelegt wurden. Das Spiel endet dann nach dieser Runde.

Regeln für das Umtauschen von Materialien

DAS KUGELSCHIFF-MODUL

Bei diesem Modul würfeln die Spieler mit den Kugelschiff-Würfeln und verändern diese im Spielverlauf. Die Würfel stehen für Alien-Technologie, die in dem geheimnisvollen Kugelschiff gefunden wurde, das durch die Tiefen des Raums treibt. Das Ändern der Würfel steht für die immer bessere Beherrschung dieser Technologie.





Das Kugelschiff-Modul kann mit dem Markt-Modul und mit dem Modul „Aufgaben“ aus *Der große Traum* kombiniert werden. Wir empfehlen das Kugelschiff-Spiel zunächst ohne andere Module zu spielen, bis alle Spieler damit vertraut sind.

Bei diesem Spiel kommt die neue Phase *Forschen* dazu. Damit ändert sich die Bedeutung des „\$“-Symbols auf den Anführer-, Gründer- und Pionierwürfeln (siehe Seite 5). *Arbeiter*, die der Phase *Forschen* zugeordnet werden, sind *Forscher*.

Dieses Spiel geht meist einige Runden länger als das Grundspiel, da mehr SP-Chips im allgemeinen Vorrat sind. Außerdem erhöht sich die Anzahl der Plättchen in der Auslage als Bedingung für das Spielende von 12 auf 15.

Lest vor dem ersten Spiel den Abschnitt über die veränderbaren Würfel auf Seite 4.

Spielvorbereitung

Lege den Phasenanzeiger  zu den anderen Phasenanzeigern. Gib jedem Spieler einen Hebel, einen Kugelschiff-Würfel und die folgenden 6 Grundseiten: 2x , 2x , und 2x . Die beiden gleichen Seiten müssen auf einander gegenüberliegenden Flächen angebracht werden. Gib jedem Spieler einen Austausch-Phasenstreifen. Legt den Phasenstreifen mit der Phase *Forschen* nach oben vor euch aus. Legt die übrigen Würfel-Seiten, Leistungsmarker und Übersichtsblätter bereit. Führe alle weiteren Spielvorbereitungen normal aus. Lege jedoch 15 SP pro Spieler (statt 12) in den allgemeinen Vorrat.

Spielverlauf

Das Spiel verläuft normal mit den folgenden Änderungen:

Schritt 1: Würfeln

Jeder Spieler würfelt zusätzlich mit seinem Kugelschiff-Würfel vor dem Sichtschirm. Der Würfel zeigt entweder einen Sofort-Effekt oder einen Effekt, der eine bestimmte Phase betrifft.

Wenn du „vorwürfelst“ während andere Spieler noch die vorige Runde beenden, musst du den Kugelschiff-Würfel hinter dem Schirm werfen. Wenn alle Spieler soweit sind, legst du ihn dann vor deinen Schirm.

Schritt 2: Zuordnen

Das \$-Symbol auf allen Würfelseiten gilt als Symbol für die Phase *Forschen*. Es gilt die Regel für Würfelseiten mit 2 Phasensymbolen. Die Regel für Würfelseiten mit \$-Symbol gilt **nicht!**

Schritt 3: Aufdecken

Wenn wenigstens 1 Spieler die Phase *Forschen* ausgewählt hat, wird diese Phase gespielt. Alle *Arbeiter*, die der Phase *Forschen* zugeordnet wurden, sind *Forscher*.

Schritt 4: Phase VI: Forschen

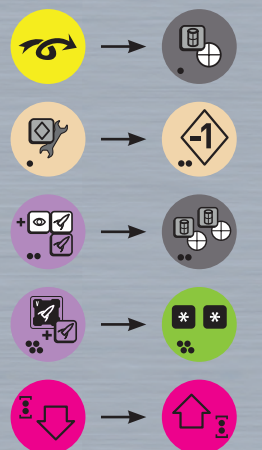
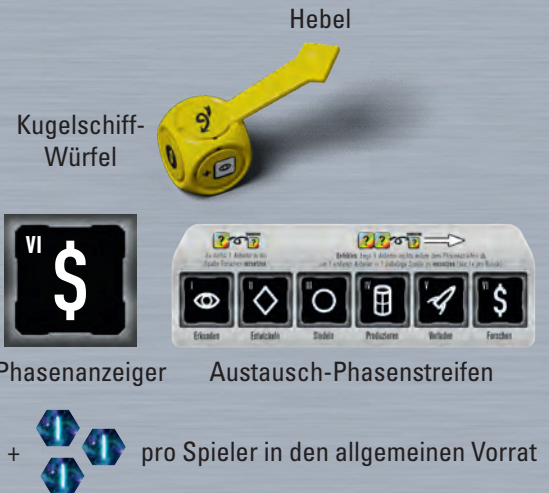
Die Würfel-Seiten werden in Grundseiten und 6 verschiedene Technologie-Bereiche eingeteilt: **unterstützende Technologie, Entwickeln, Siedeln, Produzieren, Verladen und Leistung**. Jeder Technologie-Bereich hat eine andere Farbe. Die Seiten können durch Forschen verbessert werden. Die Verbesserungsstufen erkennt man an der Anzahl der Punkte links unten auf der Würfelseite: Grundseite (kein Punkt), Stufe I (•), Stufe II (••), Stufe Perfekt (•••).

Bei der unterstützenden Technologie gibt es 2 verschiedene Würfel-Seiten mit Stufe I und keine mit Perfekt.

Jeder deiner *Forscher* gibt dir 2 Verbesserungs-Punkte, die du ausgeben kannst, um 1 oder 2 Würfel-Seiten folgendermaßen zu verbessern:

Punkte	Verbesserung
1	Ersetze eine Grundseite durch eine Seite einer Technologie deiner Wahl mit Stufe I (•).
2	Ersetze eine Grundseite durch eine Seite einer Technologie deiner Wahl mit Stufe II (••).
1	Ersetze eine Würfel-Seite der Stufe I (•) durch eine Seite derselben Technologie mit Stufe II (••).
2	Ersetze eine Würfel-Seite der Stufe II (••) durch eine Seite derselben Technologie mit Stufe Perfekt (•••).
1	Ersetze eine Würfel-Seite durch eine Seite einer Technologie deiner Wahl mit derselben Stufe.
1	Ändere die Richtung des Pfeils auf einer Würfelseite unterstützende Technologie der Stufe II (••).
1	Ersetze eine Würfel-Seite durch eine Seite mit niedrigerer Stufe. Du darfst dabei eine andere Technologie wählen.



























Ungenutzte Verbesserungspunkte verfallen.



Beispiele für Verbesserungen für 1 Punkt



Beispiele für Verbesserungen für 2 Punkte

Technologie	Stufe	Symb.	Anzahl	Effekt
Grundseite	(keine)		10	Sofort: Du darfst den Kugelschiff-Würfel mit 1 Punkt verbessern. Würfel den Würfel nicht noch einmal. Lege ihn bis zum Beginn der nächsten Runde in den Becher. Wenn du <i>Galaktische Reserven</i> ausliegen hast, darfst du den Würfel auf eine Welt verschieben, auf der schon ein Gut liegt.
			10	Zuordnen: Du darfst 1 <i>Arbeiter</i> in eine Phase deiner Wahl versetzen.
			10	Erkunden: Du hast für diese Phase 1 zusätzlichen virtuellen Heimat- <i>Kundschafter</i> (weiß).
			10	Klon: Wenn eine Würfel-Seite nicht mehr im Vorrat ist: Ein Spieler, der 2 dieser Seiten auf benachbarten Flächen seines Würfels hat, ersetzt 1 davon mit der Klon-Seite. Der Pfeil muss auf die andere Seite zeigen. Wenn die Klon-Seite gewürfelt wird und bei der Wertung wird sie wie die Seite behandelt, auf die sie zeigt.
unterstützende Technologie	I		8	Zuordnen: Du darfst 2 <i>Arbeiter</i> in 1 oder 2 Phasen deiner Wahl versetzen.
	I		8	Sofort: Du darfst den Kugelschiff-Würfel mit 2 Punkten verbessern. Würfel den Würfel nicht noch einmal. Lege ihn bis zum Beginn der nächsten Runde in den Becher.
	II		24	Achte darauf, dass Würfel-Seiten mit einem Pfeil nicht aufeinander verweisen. Sofort: Drehe den Kugelschiff-Würfel auf die Seite, auf die der Pfeil zeigt und führe deren Effekt aus. Wenn die Pfeile eine Schleife bilden, wird kein Effekt ausgeführt. Bei Spielende gibt es für Seiten mit diesen Pfeilen keine SP!
Entwickeln 	I		9	Sofort: Du darfst 1 Würfel deiner Wahl aus deinem Imperium als <i>Entwickler</i> auf den Stapel mit den Entwicklungen in deiner Konstruktionszone verschieben. (Die Entwicklung wird ggf. erst in der Phase Entwickeln fertiggestellt, die <i>Entwickler</i> kommen erst dann zurück.) Der Stapel darf leer sein.
	II		6	Entwickeln: Alle deine Entwicklungen benötigen in dieser Phase 1 <i>Entwickler</i> weniger zur Fertigstellung, als ihre Kosten angeben (mindestens 1).
	Perfekt		5	Entwickeln: Alle deine Entwicklungen benötigen in dieser Phase 2 <i>Entwickler</i> weniger zur Fertigstellung, als ihre Kosten angeben (mindestens 1).
Siedeln 	I		9	Sofort: Du darfst 1 Würfel deiner Wahl aus deinem Imperium als <i>Siedler</i> auf den Stapel mit den Welten in deiner Konstruktionszone verschieben. (Die Welt wird ggf. erst in der Phase <i>Siedeln</i> fertiggestellt, die <i>Siedler</i> kommen erst dann zurück.) Der Stapel darf leer sein.
	II		6	Siedeln: Alle deine Welten benötigen in dieser Phase 1 <i>Siedler</i> weniger zur Fertigstellung, als ihre Kosten angeben (mindestens 1).
	Perfekt		5	Siedeln: Alle deine Welten benötigen in dieser Phase 2 <i>Siedler</i> weniger zur Fertigstellung, als ihre Kosten angeben (mindestens 1).
Leistung	I		9	Sofort: Erhalte 2\$.
	II		6	Sofort: Erhalte 1 Leistungsmarker. Du darfst ihn bereits in dieser Runde einsetzen.
	Perfekt		5	Sofort: Erhalte 2 Leistungsmarker. Du darfst sie bereits in dieser Runde einsetzen.
Verladen 	I		9	Erkunden: Du hast für diese Phase 1 zusätzlichen virtuellen Heimat- <i>Kundschafter</i> (weiß). Verladen: Du hast für diese Phase 1 zusätzlichen virtuellen Heimat- <i>Verladearbeiter</i> (weiß).
	II		6	Erkunden: Du hast für diese Phase 1 zusätzlichen virtuellen Heimat- <i>Kundschafter</i> (weiß). Verladen: Du hast für diese Phase je 1 zusätzlichen virtuellen Heimat- (weiß) und Konsum- <i>Verladearbeiter</i> (lila).
	Perfekt		5	Aufdecken: In dieser Runde wird die Phase Verladen gespielt, als ob sie ein Spieler ausgewählt hätte. Verladen: Du hast für diese Phase 1 zusätzlichen virtuellen Konsum- <i>Verladearbeiter</i> (lila).
Produzieren 	I		9	Sofort: Du darfst 1 Würfel deiner Wahl aus deinem Imperium als Gut auf 1 nicht-graue Welt in deiner Auslage verschieben. Wenn du <i>Galaktische Reserven</i> ausliegen hast, darfst Du den Würfel auf 1 Welt verschieben, auf der schon 1 Gut liegt.
	II		6	Sofort: Du darfst 1 oder 2 Würfel deiner Wahl aus deinem Imperium als Güter auf (verschiedene) nicht-graue Welten in deiner Auslage verschieben. Wenn du <i>Galaktische Reserven</i> ausliegen hast, darfst Du beide Würfel auf dieselbe Welt ohne Gut oder auf verschiedene Welten mit 1 Gut verschieben.
	Perfekt		5	Sofort: Du darfst 1, 2 oder 3 Würfel deiner Wahl aus deinem Imperium als Güter auf (verschiedene) nicht-graue Welten in deiner Auslage verschieben. Wenn du <i>Galaktische Reserven</i> ausliegen hast, darfst du sie auf die gleiche oder auf verschiedene Welten verschieben, jedoch dürfen maximal 2 Güter auf jeder Welt liegen.

Würfel-Seiten im Kugelschiff-Spiel

Nicht genügend Würfel-Seiten

Für die meisten Partien sind genügend Würfel-Seiten vorhanden. Sollte eine benötigte Seite ausgehen, bitte einen anderen Spieler, der mehrere davon auf seinem Würfel verwendet, eine davon durch eine gelbe „Klon“-Seite zu ersetzen (siehe „Klon“ in der Tabelle *Würfel-Seiten im Kugelschiff-Spiel* auf dem Übersichtsblatt).

Schritt 5: Imperium verwalten

Bedingungen für das Spielende überprüfen

Die Bedingung für das Spielende durch die Anzahl der Plättchen in der Auslage ändert sich: Das Spiel endet, wenn ein Spieler 15 oder mehr Plättchen in seiner Auslage hat.

Im allgemeinen Vorrat sind mehr SP. Da sich die Bedingung für das Spielende durch SP nicht ändert, dauert das Kugelschiff-Spiel meistens ein paar Runden länger.

Gewinnen

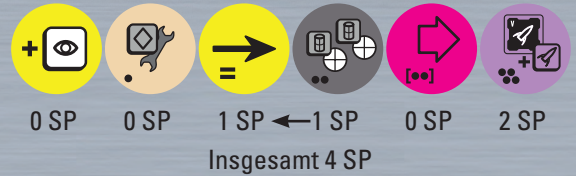
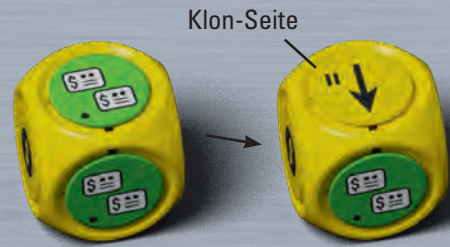
Bei Spielende erhält jeder Spieler SP für die Würfelseiten auf seinem Kugelschiff-Würfel:

2 SP für jede Seite mit der Stufe Perfekt (••)

1 SP für jede Würfel-Seite mit der Stufe II (••), die nicht den Pfeil aus dem Bereich unterstützende Technologie zeigt.

Für jede Klon-Seite erhält der Spieler so viele SP, wie für die Seite, auf die der Klon-Pfeil zeigt.

Für Grundseiten, Seiten der Stufe I (•) und für Seiten mit Pfeil aus dem Bereich unterstützende Technologie erhält der Spieler keine SP.



DAS MARKT-MODUL MIT DEM KUGELSCHIFF-MODUL KOMBINIEREN

Spielvorbereitung

Führe zuerst die Spielvorbereitungen für diese beiden Module vor den normalen Spielvorbereitungen aus.

Spielverlauf

Das Spiel verläuft nach den Regeln für das Markt- und für das Kugelschiff-Modul mit den folgenden Änderungen:

Schritt 1: Würfeln

Würfelt die Markt-Würfel auf dem freien Markt bevor die Spieler ihre Kugelschiff-Würfel würfeln.

\$-Phase

In dieser Phase werden die Phase *Tauschen* und die Phase *Forschen* gleichzeitig gespielt. Der Spieler setzt die *Arbeiter*, die er dieser Phase zugeordnet hat, einzeln nacheinander ein. Der Spieler kann bei jedem *Arbeiter* entscheiden, ob er ihn als *Makler* oder als *Forscher* einsetzt. Dabei darf er beliebig zwischen beiden Funktionen wechseln. Er kann jeden *Arbeiter* aber nur einmal und nur in einer Funktion einsetzen.

Der Spieler darf Forscher, die er nach der Verbesserung einer Würfel-Seite wieder in die Bevölkerung gelegt hat, in derselben Phase später als Materialien in einem Tauschgeschäft umtauschen.

Bedingungen für das Spielende überprüfen (wie im Kugelschiff-Modul)

Die Bedingung für das Spielende durch die Anzahl der Plättchen in der Auslage ändert sich: Das Spiel endet, wenn ein Spieler 15 oder mehr Plättchen in seiner Auslage hat.

IMPRESSUM

Autoren: Wei-Hwa Huang & Tom Lehmann

Original-Grafik: Wei-Hwa Huang

Illustrationen: Martin Hoffmann, Claus Stephan

Grafikdesign & Satz: Mirko Suzuki

Satz der deutschen Ausgabe: Ralf Berszuck

Redaktion der deutschen Ausgabe: Stefan Stadler

Übersetzung: Ulrich Bauer

Testspieler: Anthony Alteri, Jeff Arbough, John Bauer, Stephanie Kelleher Bennett, Mark Bogdanoff, Ken Chaney, Solomon Chang, Erik Chen, Ting Chow, Ryan Davis, Chris Dawe, Abhilash Dighe, David Etherton, Chris and Kim Farrell, Brett Hardin, John Hart, Trisha Huang, Dave Humboldt, Chris Johnson, David Klempner, Michael Knight, Adam Kunsemiller, Jeremiah Lee, Nevin Li, Mike Moor, Mike Olson, Jeff Peck, Jon Perkins, Kevin Qi, Dan Rosart, Szymon Sidor, Daniel Simmons-Marengo, Nathan Squires, Bilige Suode, Steve Thomas, Greg Williams, Maciej Zenczykowski

Ein besonderer Dank an Jay Heyman, Ron Sapolsky, Brian und Lisa Modreski

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Rio Grande Games.

© 2019 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

