



## Smugglers of the Galaxy Spielregeln

---



Besucht uns Online [Visit us online]  
[www.playusmaximus.com](http://www.playusmaximus.com)

Regelfragen [Rules Questions]

Schaut in unser FAQ, wenn Ihr Regelfragen habt, oder stellt uns Eure Fragen.

Autorenkommentare [Designer's Comments]

Hier erhaltet Ihr Hintergrundinformation zu Konzepten und Philosophien, die zur Entwicklung dieses und anderer Spiele führten.

Neue Spiele [New Games]

Hier werden andere Spiele von Playus Maximus vorgestellt und solche, die bald erscheinen werden.

Online Bestellung [Order Online]

Ihr könnt die Playus Maximus Spiele direkt online bestellen mit Kreditkarte, Geldanweisung oder sicher und zuverlässig per PayPal.

Mit anderen ins Gespräch kommen [Talk with Others]

Ihr könnt den Playus Maximus Foren beitreten und mit anderen Spielern über Spiele und Strategien diskutieren, Spieler in eurer Nähe finden und auch über völlig andere Themen wie Filme oder sonstige coole Seiten reden.

Worauf wartet Ihr noch? Besucht uns noch heute auf [www.playusmaximus.com](http://www.playusmaximus.com)

---

## **I. Credits**

Autor DT Strain  
Unter Mitwirkung von Nathan L. Abrashoff  
Grafische Gestaltung DT Strain  
Besonderer Dank an alle, die beim Testspielen geholfen und ihre wertvollen Hinweise gegeben haben!  
Deutsche Spielregel Shelli Abrashoff .... Julie Strain  
Ferdinand Köther

## **Inhaltsangabe**

- I. Credits
- II. Spielmaterial
- III. Spielaufbau
- IV. Spielziel
- V. Rundenablauf
  - Schicksalskarte ziehen
  - Bewegung
  - Sektor erkunden
- VI. Einen Sektor erkunden
  - Planeten erkunden
    - Zollkontrolle
    - Fracht kaufen/verkaufen
    - Raumschiffverbesserungen
  - Begegnung mit anderen Spielern
    - Handel
    - Einen anderen Spieler angreifen
- VII. Raumkampf
  - 1) Manöver
  - 2) Gefechtsphase
  - 3) Zusätzlicher Schaden
    - Frachtraumschäden
  - Raumschiffe zerstören
  - Kampf gegen Karten-Raumschiffe
- VIII. Spielsieg
  - Der Koroth Wettlauf
- IX. Weitere Anmerkungen
  - Raumanomalien
    - Nebel
    - Schwarzes Loch
    - Wurmloch
  - Prämien
  - Gestrandete Schiffe
  - Alternative Regeln
  - Zufallswahl
- X. Euer Beitrag

## II. Spielmaterial

Smugglers of the Galaxy beinhaltet:

- Diese Regeln
- Spielplan (2 Teile)
- 12 Charakterkarten
- 30 Planetenkarten
- 67 Schicksalskarten
- 6 Plastik-Raumschiffe
- 1 Bogen mit 7 Planetenmarkern (zum Ausschneiden)
- 1 Raumschifflogbuchblock (weitere Bögen als download von [www.playusmaximus.com](http://www.playusmaximus.com) erhältlich)
- Spielgeldnoten in den Werten 1, 5, 20, 100, 500 und 1000 („Credits“ genannt)
- 2 sechsseitige Würfel

## III. Spielaufbau

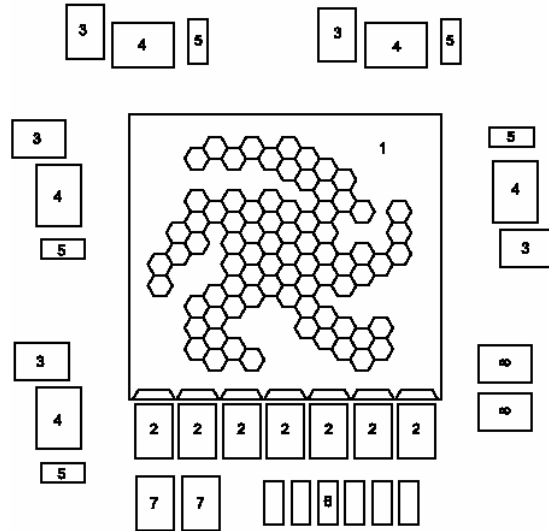
1. Die sieben Planetenmarker werden ausgeschnitten, wie auf der Karte angegeben.
2. Die beiden Spielplanteile werden so nebeneinander gelegt, daß die Schnittkanten genau übereinstimmen, ringsherum sollte viel Platz gelassen werden.
3. Die Schicksalskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereit gelegt.
4. Die Planetenkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereit gelegt.
5. Die Spielgeldnoten werden nach Werten sortiert in entsprechenden Stapeln bereit gelegt, das ist die Bank.
6. Jeder Spieler erhält einen Bogen des Logbuchblockes und einen Stift.
7. Jeder Spieler nimmt ein Plastik-Raumschiff als Spielfigur und erhält 500 Credits.
8. Die Charakterkarten werden gemischt und reihum so an die Spieler ausgeteilt, daß jeder gleich viele erhält. Eventuell übrig bleibende Karten werden, ohne daß jemand sie sieht, zurück in die Schachtel gelegt, sie werden in diesem Spiel nicht mehr gebraucht. Die Spieler können anschließend die Charakterkarten beliebig untereinander tauschen, falls sie sich einig werden. Dann wählt jeder Spieler eine seiner Charakterkarten aus, die übrigen Karten kommen zurück in die Schachtel und werden in diesem Spiel nicht gebraucht. Falls ein Charakter mit einem auf ihn ausgesetzten Kopfgeld beginnt, wird das in dem entsprechenden Feld seines Logbuches notiert. Falls ein Charakter mit einer anderen Menge Credits als üblich beginnt, oder einer anderen Konfiguration seines Raumschiffes oder anderweitig von den üblichen Vorgaben abweicht, müssen Spielmaterialien und Logbuch entsprechend geändert werden.
9. Alle Spieler füllen nun ihre Raumschifflogbücher so aus, daß jeder 1 Antrieb (Engine), 3 Lichtgeschwindigkeit (Lightspeed), 1 Laser, 0 Schilde (Shields), 1 Frachtraum (Cargo Pod) und 5 Rumpf (Hull) hat (es sei denn, die Charakterkarte gibt andere Werte vor). Alle Spieler setzen dann ihr Plastik-Raumschiff auf Sektor G-043 (den Zentralsektor).
- 10) Es werden 7 Planetenkarten vom Stapel gezogen, alle werden offen neben das Spielbrett gelegt, und zwar an die nummerierten Felder am Spielbrettrand. Die entsprechend nummerierten Planetenmarker (die zuvor ausgeschnitten wurden) werden auf die jeweiligen Sektoren des Spielbrettes gelegt (auf den Karten ist genau angegeben, in welchem Sektor der Planet ist).

*Beispiel: Falls der Planet Erde zuerst gezogen wurde, nennt die Karte Sektor B-070 als dessen „Standort“. Die Planetenkarte der Erde wird offen an das Feld 1 am Spielbrettrand gelegt, dann wird der Planetenmarker Nr. 1 auf Sektor B-070 des Spielbrettes gelegt.*

*HINWEIS: Nur die beiden letzten Ziffern der Sektorenangabe sind wichtig (also die „70“ in obigem Beispiel). Die Sektoren sind in Reihenfolge von oben nach unten und von links nach rechts auf dem Spielbrett angeordnet. Die Buchstaben der Sektorenbezeichnungen sind bedeutungslos, könnten aber in zukünftigen Erweiterungen dieses Spiels eine Rolle spielen.*

### Beispiel Spielaufbau eines 5-Personen-Spiels

1. Die beiden Spielplanhälften liegen nebeneinander, darauf die Raumschifffiguren der Spieler und Planetenmarker.
2. Planetenkarten
3. Charakterkarten (jeweils vor dem Spieler)
4. Logbücher
5. Credits (Geld) der Spieler
6. Bank (einzelne Stapel, geordnet nach Werten)
7. Planetenkartenstapel und Ablagestapel
8. Schicksalskartenstapel und Ablagestapel



Diese Abbildung dient nur ein Beispiel. Die Spieler können die Spielmaterialien natürlich auch anders auslegen, wie es am besten ihrer Spielfläche und ihren Vorlieben entspricht, Hauptsache, die Anordnung ist zweckmäßig.

### IV. Spielziel

Spielziel von *Smugglers of the Galaxy* ist es, „der größte Schmuggler der Galaxie“ zu werden. Das ist der erste Spieler, der den Koroth Wettlauf gewinnt. Um das zu schaffen, muß man ein schnelles Raumschiff haben und über einige andere besondere Vorteile verfügen, die im Spielverlauf erworben werden. Weitere Einzelheiten hierzu sind unter „VII. Spielsieg“ nachzulesen.

### V. Rundenablauf

Durch Würfeln wird ein Startspieler bestimmt, das ist derjenige mit dem höchsten Ergebnis. Die anderen Spieler folgen dann reihum im Uhrzeigersinn. Bei Gleichstand würfeln die daran beteiligten Spieler erneut usw. Wer seinen Spielzug ausführt, unternimmt folgende Schritte in dieser Reihenfolge:

#### 1.) Schicksalskarte ziehen

Der Spieler zieht eine Karte vom Stapel der Schicksalskarten, diese ist für alle anderen Spieler zu sehen. Er muß die Anweisungen der Karte befolgen. Falls er nicht gerade im Kampf gebunden ist und nicht fliehen kann oder will, oder falls die Karte es anderweitig vorgibt, kann der Spieler dann zu Schritt 2 gehen.

#### 2.) Bewegung

Der Spieler kann sein Raumschiff grundsätzlich beliebig weit bewegen, maximal aber so viele Sektoren, wie die Lichtgeschwindigkeit seines Raumschiffes angibt. Er braucht sich auch gar nicht bewegen und kann den Sektor, in dem er gerade ist, erkunden. Eine Bewegung ist in jede Richtung möglich, auch Hin- und Herbewegung ist erlaubt. Anschließend kann der Spieler zu Schritt 3 gehen.

### 3.) Sektor erkunden

Falls in dem Sektor, in dem die Bewegung des Raumschiffes endet (oder in dem es bleibt) ein Raumschiff eines anderen Spielers (oder mehrerer anderer Spieler) und/oder ein Planet ist, kann der Spieler eins von beiden erkunden (aber nicht alle beide). Falls es das Raumschiff eines anderen Spielers ist, kann er es angreifen oder mit dem Spieler handeln. Im Falle eines Planeten kann der Spieler Fracht kaufen oder verkaufen, sein Raumschiff aufbessern oder eine Prämie auf einen anderen Spieler aussetzen.

Wenn auf einem Planeten Fracht *verkauft* wird, wird der Planet anschließend vom Spielbrett genommen und es wird eine neue Planetenkarte gezogen. Der entsprechend nummerierte Planetenmarker wird dann auf den Sektor des neuen Planeten gelegt.

Nachdem der Spieler seinen Zug beendet hat, ist der nächste zu seiner Linken an der Reihe.

### VI. Einen Sektor erkunden

Wenn der Spieler einen Sektor erkunden will, muß er sich entweder für den Planeten in diesem Sektor oder einen anderen Spieler bzw. dessen Raumschiff in diesem Sektor entscheiden, falls diese Wahl gegeben ist. Beides zusammen in einem Spielzug geht nicht. Falls weder ein Planet noch ein anderes Raumschiff in dem Sektor sind, entfällt dieser Schritt natürlich und der Spielzug des Spielers ist nach seiner Bewegung beendet.

Da niemand zur Bewegung gezwungen ist, kann ein Spieler natürlich auch denselben Planeten wie in seinem vorherigen Spielzug erkunden, falls dieser noch in dem Sektor ist.

### Planeten erkunden

Falls ein Planet in dem Sektor des Raumschiffes des Spielers ist, kann er diesen erkunden. Dafür gibt es mindestens drei Gründe: Fracht kaufen, Fracht verkaufen, sein Raumschiff aufrüsten (s. „Prämien“ als vierten Grund). In einem Spielzug kann ein Spieler *eine* dieser Möglichkeiten wahrnehmen. Vorher muß er allerdings durch die Zollkontrolle.

### Zollkontrolle

Falls auf seinen Charakter gerade eine Prämie (Kopfgeld) ausgesetzt ist oder das Raumschiff Fracht an Bord hat, die auf diesem Planeten illegal ist, muß der Spieler zunächst auf der Zolltabelle würfeln, bevor er weitere Aktivitäten auf diesem Planeten vornehmen kann. Falls beides nicht zutrifft, kann der Spieler ohne Behelligung auf dem Planeten landen, er muß also nicht würfeln. ACHTUNG: Falls ein Spieler denselben Planeten in mehreren Spielzügen nacheinander erkunden will, muß er jedes Mal würfeln, falls auf ihn eine Prämie ausgesetzt ist oder er illegale Fracht mit sich führt. (Die Zollbeamten wechseln halt auch ständig ihre Dienstzeiten.)

<b>CUSTOMS</b>						
<b>Starport Size</b>						
<b>Roll</b>	<b>None</b>	<b>Small</b>	<b>Medium</b>	<b>Large</b>	<b>Military</b>	
<b>1</b>	-	-	-	-	-	
<b>2</b>	-	-	-	-	<b>B</b>	
<b>3</b>	-	-	-	<b>B</b>	<b>F</b>	
<b>4</b>	-	-	<b>B</b>	<b>F</b>	<b>D</b>	
<b>5</b>	-	<b>B</b>	<b>F</b>	<b>D</b>	<b>I</b>	
<b>6</b>	<b>B</b>	<b>F</b>	<b>D</b>	<b>I</b>	<b>I</b>	

Zoll [Customs]
Raumhafen Größe [Starport Size]
Würfeln [Roll]
Keine [None]
Klein [Small]
Mittel [Medium]
Groß [Large]
Militär [Military]

(-) **Kein Problem** – Die Zollkontrolle verläuft problemlos, der Spieler setzt seinen Zug unbehellig fort.

(B) **Prämie** – Der Spieler entwischt dem Zoll, wird aber erkannt. Die auf seinen Kopf ausgesetzte Prämie wird um 100 Credits erhöht, der Spieler setzt seinen Zug fort.

(F) **Strafzoll** – Der Spieler muß 200 Credits Strafzoll zahlen und setzt seinen Zug fort, außer wenn er nicht zahlen kann. In dem Falle siehe (D)

(D) **Untersuchungshaft** – Alle Fracht an Bord wird konfisziert. Der Spielzug ist beendet.

(I) **Verhaftet** - Alle Fracht an Bord wird konfisziert. Der Spielzug ist beendet. Der Spieler muß aussetzen, solange er verhaftet ist. Die auf ihn ausgesetzte Prämie wird pro Runde um 500 Credits reduziert. Sobald die Prämie Null ist, wird er frei gelassen. Er muß aber auf jeden Fall mindestens eine komplette Runde lang aussetzen, egal, wie hoch die auf ihn ausgesetzte Prämie ist. Falls auf ihn eine Mindestprämie ausgesetzt war, wird diese nach seiner Freilassung wieder in Höhe ihres Mindestwertes ausgesetzt. Während seiner Haft kann ein Spieler nichts unternehmen, was nicht ausdrücklich während der Haft erlaubt ist. Ein Spieler in Haft kann nicht angegriffen werden, noch kann die auf ihn ausgesetzte Prämie erhöht werden.

*Flucht:* Ein verhafteter Spieler kann zu Beginn seines eigentlichen Spielzuges versuchen, zu fliehen. Er muß würfeln und falls ihm eine 1 gelingt, entkommt er und führt seinen Spielzug wie üblich aus. Dafür muß er aber die auf ihn ausgesetzte Prämie um 1000 Credits erhöhen. Falls der Versuch mißlingt, bleibt er in Haft und die Prämie wird wie üblich um 500 Credits verringert.

### **Fracht kaufen/verkaufen**

Wer durch den Zoll gekommen ist und nun den Planeten erkunden kann, kann entweder *eine* Warensorte verkaufen oder kaufen (Waffen, Medizintechnik, Luxusgüter, Roboter oder Lebensmittel). In einem Spielzug kann man nicht kaufen *und* verkaufen. Auch kann man in einem Spielzug nicht mit mehr als einer Warensorte handeln. Der eigentliche Vorgang des Kaufens und Verkaufens ist derselbe.

Jedes Raumschiff kann nur so viele Einheiten Handelswaren transportieren, wie es gerade Frachträume zur Verfügung hat. Wer Frachträume verliert und dann weniger Platz zur Verfügung hat als Handelswaren, muß entscheiden, welche Waren er verliert, bis er so viele Frachträume hat wie Handelswaren.

Wenn ein Spieler Waren kaufen oder verkaufen will, muß er angeben, ob er kaufen oder verkaufen will und welche Warensorte. Z. B. sagt er „*Ich verkaufe Medizintechnik.*“ Anschließend muß er auf der Verfügbarkeitstabelle würfeln

<b>AVAILABILITY</b>						
<b>Starport Size</b>						
<b>Roll</b>	<b>None</b>	<b>Small</b>	<b>Medium</b>	<b>Large</b>	<b>Military</b>	
<b>1</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	
<b>2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>9</b>	
<b>3</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	
<b>4</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>10</b>	
<b>5</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	<b>10</b>	
<b>6</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	

Verfügbarkeit [Availability]  
Raumhafen Größe [Starport Size]  
Würfelwurf [Roll]  
Keine [None]  
Klein [Small]  
Mittel [Medium]  
Groß [Large]  
Militär [Military]

Der Würfelwurf muß mit der Größe des Raumhafens der Planetenkarte abgeglichen werden. Daraus ergibt sich die Maximalzahl Waren, die der Spieler in dieser Runde kaufen oder verkaufen kann. Wer Waren kauft, kann auch weniger als diese Menge kaufen, aber keinesfalls mehr. Ebenso beim Verkauf, weniger ist möglich, mehr nicht. Wer mehr kaufen oder verkaufen will, muß damit mindestens bis zur nächsten Runde warten.

Als nächstes muß der Spieler auf der Nachfragetabelle würfeln, um den aktuellen Tageskurs für die Ware zu bestimmen, die er kaufen oder verkaufen will ...

<b>DEMAND</b>						
<b>Demand</b>						
<b>Roll</b>	<b>Very low</b>	<b>Low</b>	<b>Moderate</b>	<b>High</b>	<b>Very high</b>	<b>Illegal</b>
<b>1</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>25</b>	<b>45</b>	<b>65</b>	<b>100</b>
<b>2</b>	<b>2</b>	<b>10</b>	<b>30</b>	<b>50</b>	<b>70</b>	<b>120</b>
<b>3</b>	<b>4</b>	<b>15</b>	<b>35</b>	<b>55</b>	<b>75</b>	<b>140</b>
<b>4</b>	<b>6</b>	<b>20</b>	<b>40</b>	<b>60</b>	<b>80</b>	<b>160</b>
<b>5</b>	<b>8</b>	<b>25</b>	<b>45</b>	<b>65</b>	<b>85</b>	<b>180</b>
<b>6</b>	<b>10</b>	<b>30</b>	<b>50</b>	<b>70</b>	<b>90</b>	<b>200</b>

Nachfrage [Demand]  
Nachfrage [Demand]

Würfelnwurf [Roll]  
 Sehr gering [Very low]  
 Gering [Low]  
 Mittelmäßig [Moderate]  
 Hoch [High]  
 Sehr hoch [Very high]  
 Illegal [Illegal]

Auf der Planetenkarte ist die Nachfrage für die Warensorte, die der Spieler gerade kaufen oder verkaufen will, angegeben. Daraus und aus dem Würfelwurf ergibt sich der aktuelle Tageskurs. Erst nachdem der Spieler diesen kennt, entscheidet er sich für den Kauf oder Verkauf. Egal, wie der Spieler sich entscheidet, endet danach sein Spielzug. Falls der Planet in einer späteren Runde immer noch dort ist, kann der Spieler dann erneut einen Kauf oder Verkauf versuchen und auf einen besseren Würfelwurf hoffen. Die aktuelle Warenladung wird auf dem entsprechenden Platz des Logbuches vermerkt.

### Wechselnde Planeten

Obwohl es sicherlich Tausende unbewohnter Planeten im Universum der *Smugglers of the Galaxy* gibt, kümmern sich die wirklich großen Schmuggler, also die Spieler, natürlich nur um die jeweils größten Handelsplaneten eines Sektors. Diese Planeten haben alle ihre ganz spezifische Handelssaison, in der Fremdlinge große Warenmengen kaufen oder verkaufen können. Die Planeten des Spielplans stellen solche Handelsplaneten in ihrer jeweiligen Handelssaison dar.

Immer, wenn ein Spieler Waren auf einem Planeten verkauft (*nicht* kauft), wird der Planet vom Spielplan entfernt, die Planetenkarte wird abgeworfen und ein neuer Planet wird vom Stapel der Planetenkarten gezogen. Dadurch ändert sich der Spielplan ständig und es gibt immer wieder neue Handelsmöglichkeiten. Die schnellsten Schmuggler sind somit auch immer die ersten für die besten Handelsabschlüsse.

### Raumschiffverbesserungen

Die Raumschiffe der Spieler können in jeder Kategorie ihrer Systeme verbessert werden. Die Systeme sind Antriebe, Lichtgeschwindigkeit, Schilde, Laser und Frachträume. Jedes System kann bis zu einem Höchstwert von 10 hochgeschraubt werden (bestimmte Gegenstände und Fähigkeiten können den Spielern aber gestatten, sich so zu verhalten als hätten sie noch höhere Werte, je nach Kategorie). Zur Verbesserung seiner Raumschiffwerte muß ein Spieler im Raumhafen eines Planeten beschließen, eine Verbesserung vorzunehmen, wobei er für jede neue Stufe zahlen muß. In einem einzigen Spielzug kann ein Spieler so viele Kategorien um jeweils so viele Stufen aufwerten, wie er es sich leisten kann und will. Die folgende Tabelle gibt Auskunft darüber, wie teuer die Verbesserungen der einzelnen Kategorien pro Stufe sind, abhängig von der Größe des Raumhafens.

<b>UPGRADES</b>					
<b>Starport Size</b>					
<b>System</b>	<b>None</b>	<b>Small</b>	<b>Medium</b>	<b>Large</b>	<b>Military</b>
<b>Engines</b>	n/a	240	120	60	30
<b>Lightspeed</b>	n/a	560	280	140	70
<b>Shields</b>	n/a	n/a	200	100	50
<b>Lasers</b>	n/a	n/a	160	80	40
<b>Cargo Pods</b>	n/a	160	80	40	20



Verbesserungen [Upgrades]  
Raumhafen Größe [Starport Size]  
System [System]  
Keine [None]  
Klein [Small]  
Mittel [Medium]  
Groß [Large]  
Militär [Military]  
Antriebe [Engines]  
Lichtgeschwindigkeit [Lightspeed]  
Schilde [Shields]  
Laser [Lasers]  
Frachträume [Cargo Pods]  
nicht verfügbar [n/a]

*Beispiel: Das Raumschiff hat Lichtgeschwindigkeit 3. Auf einem großen Raumhafen müsste der Spieler 140 Credits zahlen, um sie auf 4 zu bringen. Für weitere 140 Credits erreicht er die Stufe 5 Lichtgeschwindigkeit usw.*

Wer aufmerksam liest wird merken, daß keine Verbesserungen für den Rumpf aufgeführt sind. Der Rump fzustand gibt den Allgemeinzustand des gesamten Raumschiffes wider, der nicht leicht zu reparieren und in Stand zu halten ist. Im Laufe der Zeit werden alle Raumschiffe zu Schrott. Durch glückliche Ereignisse und manche besonderen Fähigkeiten kann es aber hin und wieder möglich sein, den Rumpfwert wieder aufzubessern.

### **Die Funktionen der verschiedenen Raumschiffssysteme**

Die Schiffssysteme sind entscheidend dafür, wie gut ein Raumschiff ist. Die Werte der Systeme werden in die jeweiligen Sparten des Logbuches eingetragen. Normalerweise beginnt jeder Spieler mit den Werten 1 Antrieb, 3 Lichtgeschwindigkeit, 1 Laser, 0 Schilde, 1 Frachtraum und 5 Rumpf. Manche Charaktere können aber mit davon abweichenden Werten beginnen. Der Höchstwert für jedes System beträgt 10.

#### **Antriebe**

Der Antrieb bestimmt, wie schnell sich das Raumschiff bewegt, wenn es gerade nicht mit Lichtgeschwindigkeit fliegt. Das ist wichtig bei Manövern im Kampf und anderen Situationen. Je höher der Antriebswert ist, desto besser kann das Raumschiff vor Feinden fliehen oder diese verfolgen.

#### **Lichtgeschwindigkeit**

Dieser Wert bestimmt, wie schnell sich das Raumschiff bewegt, wenn es mit Lichtgeschwindigkeit fliegt. Der aktuelle Wert dieser Kategorie gibt an, um wie viele Sektoren sich das Raumschiff in einem Zug auf dem Spielplan bewegen kann.

#### **Schilde**

Die Schilde verhindern zwar keine Rumpfschäden, schützen aber die übrigen Schiffssysteme vor zusätzlichen Schäden. Wenn der Schildwert eines Schiffes höher als der Laserwert eines Gegners ist, kann dieser bei einem Kampf den Schiffssystemen keinen zusätzlichen Schaden zufügen. Schilde sind auch nützlich bei Ionenstürmen und anderen Unannehmlichkeiten.

**Laser**

Der Laserwert bestimmt, wie stark und gefährlich das Raumschiff im Kampf gegen andere Raumschiffe ist. In der Gefechtsphase eines Raumkampfes würfeln beide Gegner und addieren zu ihrem Würfelergebnis jeweils ihren Laserwert.

**Frachträume**

Die Frachträume eines Schiffes bestimmen, wie viele Handelswaren (Waffen, Luxusgüter, Medizintechnik usw.) das Schiff maximal zur selben Zeit an Bord haben kann. Auch wenn durch Würfelwurf eine gewisse Verfügbarkeit ermittelt wird, kann der Spieler nicht mehr Waren kaufen, als er Frachträume hat. Handelswaren können jederzeit beliebig über Bord geworfen werden, außer während eines Kampfes. Wenn sich der Wert (Anzahl) der Frachträume vermindert (durch Schäden), müssen gegebenenfalls so viel Handelswaren über Bord geworfen werden, bis deren Anzahl nicht mehr höher als die der Frachträume ist.

**Rumpf**

Der Rumpf ist kein Schiffssystem im eigentlichen Sinne. Er gibt den Gesamtzustand des Schiffes an. Er kann auf den Raumhäfen nicht verbessert werden und beträgt normalerweise höchstens 5. Durch bestimmte Ereignisse und besondere Fähigkeiten kann es aber möglich sein, den Rumpf zu reparieren. Ist der Rumpfwert bei Null angelangt, ist das Raumschiff zerstört (s. „Raumschiffe zerstören“).

**Begegnung mit anderen Spielern**

Falls ein Spieler in seinem Zug auf einen anderen Spieler in demselben Sektor trifft, kann er diesem begegnen, falls er möchte. Wenn der aktive Spieler keine Begegnung wünscht, kann der andere Spieler nicht seinerseits eine Begegnung herbeiführen. Falls der aktive Spieler sich aber zu einer Begegnung entschließt, haben *beide* Spieler die Wahl, mit dem anderen zu handeln und/oder ihn anzugreifen. Wie auch immer, kann der aktive Spieler in seinem Zug nur einem anderen Spieler im selben Sektor begegnen, auch wenn dort mehrere sind.

**Handel**

Falls zwei Spieler einen Handel beschließen, können sie untereinander beliebig Credits, Ausrüstungskarten, Handelswaren oder Freundschaftskarten austauschen, handeln, kaufen, verkaufen oder sogar verschenken. Sie können aber nicht Systemwerte ihrer Raumschiffe handeln oder übertragen, ebenso wenig wie ihre Kopfgeldprämien.

**Einen anderen Spieler angreifen**

Auch falls sich zwei Spieler handelseinig sind, kann *jeder* der beiden sich entschließen, den anderen kurz vor oder während des Handels anzugreifen. Drohungen und Erpressungen sind ausdrücklich gestattet. So kann z. B. ein Spieler dem anderen drohen „Gib’ mir sofort Deine gesamte Fracht oder ich greife Dich an“ usw. Der andere Spieler kann darauf eingehen, wenn er will, oder dem möglichen Bluff die Stirn bieten. Wenn ein Spieler den Angriff auf den anderen erklärt, folgt ein Raumkampf (s. VII. Raumkampf).

Nachdem beide Spieler mit Handel und/oder Angriff fertig sind, ist der Spielzug des aktiven Spielers beendet.

**VII. Raumkampf**

Im Laufe des Spiels will oder muß jeder Spieler häufig Raumkämpfe führen. Das wird oft gegen einen anderen Spieler sein, oft aber auch gegen eine Raumschiffkarte, die vom Schicksalsstapel

gezogen wurde. In solchen Fällen würfelt der Spieler zur Linken für das feindliche Raumschiff. Ein Raumkampf läuft in folgenden Schritten ab:

### 1) Manöver

Jedes der beiden beteiligten Raumschiffe würfelt und addiert die Anzahl seiner Antriebe (Antriebswert) hinzu. Das Raumschiff mit dem höheren Gesamtergebnis hat die Wahl, zu fliehen oder anzugreifen. Wenn der aktive Spieler flieht, findet kein Kampf statt und er setzt seinen Spielzug ganz normal fort. Greift der aktive Spieler jedoch an oder wird angegriffen, oder der Gegner flieht, ist sein Spielzug beendet.

### 2) Gefechtsphase

Jeder Spieler würfelt und addiert die Anzahl der Laser (Laserwert) seines Schiffes hinzu. Das Schiff mit dem höheren Gesamtergebnis fügt dem anderen einen Treffer zu. Das getroffene Schiff verliert einen Rumpfpunkt. Falls der Rumpfwert dadurch auf Null sinkt, ist das Raumschiff zerstört (s. „Raumschiffe zerstören“). Falls nicht anders angegeben, haben alle Karten-Raumschiffe einen Rumpfwert von 1 und sind bereits mit einem Treffer zerstört. Falls nur getroffen und nicht zerstört, erhalten die Raumschiffe der Spieler noch zusätzlichen Schaden an einem ihrer Systeme (s. nächster Schritt).

*Option Pirat:* Wenn Spieler gegeneinander kämpfen, hat der aktive Spieler im Falle seines Sieges die Möglichkeit, 1 Ausrüstungskarte oder bis zu 3 Handelswaren von dem unterlegenen Spieler zu nehmen. In dem Fall verliert der unterlegene Spieler keinen Rumpfpunkt, muß aber trotzdem Schritt 3 (Zusätzlicher Schaden) befolgen. Dem nichtaktiven Spieler steht die Piratenoption im Falle seines Sieges aber nicht zu.

### 3) Zusätzlicher Schaden

Falls der Laserwert des siegreichen Schiffes größer als der Schildwert des getroffenen Schiffes ist, erleidet zusätzlich eines seiner Systeme einen Schaden von 2 Verlustpunkten (Achtung – das ist korrekt, die Angabe auf dem Spielplan ist falsch!). Ist der Schildwert des getroffenen Schiffes aber größer oder gleich groß wie der Laserwert des Siegers, erhält es keinen zusätzlichen Schaden (es verliert dann nur einen Rumpfpunkt oder die anderen in Schritt 2 genannten Dinge). Um zu bestimmen, welches System unter dem Angriff gelitten hat, wird auf der folgenden Tabelle gewürfelt. Falls dadurch ein System ermittelt wird, über welches das Raumschiff nicht verfügt, erhält es keinen zusätzlichen Schaden.

ADDITIONAL DAMAGE	
Roll	System
1	Engines
2	Lightspeed
3	Shields
4	Lasers
5	Cargo Pods
6	(victor's choice) (nonplayer ships reroll)

Zusätzlicher Schaden [Additional Damage]  
Würfelwurf [Roll]  
System [System]  
Antriebe [Engines]  
Lichtgeschwindigkeit [Lightspeed]  
Schilde [Shields]  
Laser [Lasers]  
Frachträume [Cargo Pods]  
(Wahl des Siegers) [(victor's choice)]  
(Karten-Raumschiffe würfeln erneut) [(nonplayer ships reroll)]

### WHAT ABOUT TIES?

**In all cases of ties, unless other rules or cards specifically say so, players should reroll until the tie is resolved, with all modifiers and conditions applying to those rerolls.**

Was passiert bei Gleichstand? [What About ties?]  
Bei allen Gleichständen würfeln die Spieler erneut, falls die Regeln oder die Karten nicht ausdrücklich anderweitig vorschrieben, und zwar so oft, bis kein Gleichstand mehr besteht. Alle jeweils ursprünglichen Modifikatoren und Bedingungen gelten auch für alle Wiederholungswürfe.

Nachdem das getroffene System feststeht, muß der Spieler dessen Wert um 2 vermindern. Falls der Wert dadurch auf oder unter Null sinkt, verfügt das Schiff nicht mehr über dieses System, weitere Folgeschäden oder sonstige Auswirkungen gibt es nicht. Mit Schritt 3 ist der Kampf beendet. Wenn ein Spieler für ein Karten-Raumschiff würfelt, hat er bei einer 6 nicht die Wahl, welches System getroffen wird, sondern muß erneut würfeln.

#### *Kampfbeispiel:*

*Susanne greift Joe an. Beide machen zunächst ihre Manöver. Joe hat 4 Antriebe und würfelt eine 3, macht zusammen (4 + 3) 7. Susannes Schiff mit 3 Antrieben ist etwas langsamer, aber sie würfelt gut und hat eine 5, also insgesamt (3 + 5) 8. Sie kann also wählen zu fliehen oder anzugreifen und zieht den Angriff durch. Nun findet das Gefecht statt. Susanne hat 7 Laser und wirft eine 2, also gesamt 9. Joe hat 5 Laser und würfelt eine 6, also 11. Joe trifft also Susannes Schiff, das sofort einen Rumpfpunkt verliert. Außerdem hat sie nur 4 Schilde. Joe hat aber 5 Laser, also verursacht er noch einen zusätzlichen Schaden an einem System von Susannes Schiff. Joe würfelt eine 1 und trifft damit laut Tabelle Zusätzlicher Schaden ihre Antriebe. Susanne muß ihren Antriebswert um 2 verringern, hat also nur noch 1 Antrieb! Wenn sie mal wieder jemanden angreift, wird es leicht sein, vor ihr zu fliehen!*

#### **Frachtraumschäden**

Wenn die Frachträume eines Schiffes getroffen werden und es gerade Fracht geladen hat, muß der Spieler sicherstellen, daß er nicht mehr Fracht hat als Frachträume. Falls das der Fall ist, muß der Spieler so viele Handelswaren über Bord werfen, bis die Anzahl seiner noch übrigen Frachträume der seiner Handelswaren entspricht.

## **Raumschiffe zerstören**

Nach den gerade erklärten Schritten 1 – 3 ist ein Kampf beendet. Falls ein getroffenes Raumschiff dann noch mindestens 1 Rumpfpunkt hat, ist es noch funktionsfähig. Wurde jedoch der letzte Rumpfpunkt verloren, ist das Schiff vollständig zerstört. Das Schiff mitsamt allen Verbesserungen, Ausrüstungskarten und Handelswaren ist verloren, der Spieler selbst aber entkommt in einem kleinen Rettungsschiff. Er behält alle seine Credits und die auf ihn ausgesetzte Kopfprämie bleibt bestehen (außer wenn sein Schiff von einem Kopfgeldjäger zerstört wurde oder von einem Spieler, der die Prämie kassiert). Der unglückliche Spieler würfelt einmal für jede Freundschaftskarte, die er hat. Bei 1 – 3 entkommt der jeweilige Freund mit ihm zusammen ebenfalls dem Untergang, andernfalls wird die Karte abgeworfen.

Falls sein Raumschiff zerstört wird, kann der Spieler sofort zum nächsten Planeten fliegen (falls mehrere gleich nah sind, hat er die freie Auswahl). Er kommt dort problemlos durch die Zollkontrolle, muß also nicht würfeln, egal welche Prämie auf ihn ausgesetzt ist. Die Raumhändlerversicherung stattet ihn dann mit einem schicken neuen Schiff aus, identisch mit seinem Schiff zu Spielbeginn. Falls der Spieler dann weniger als 500 Credits hat, bekommt er auch noch so viel Geld, daß er wieder 500 Credits hat. Falls dies dem aktiven Spieler geschieht, ist sein Spielzug hiermit beendet.

Die keinem Spieler gehörenden Karten-Raumschiffe haben alle nur 1 Rumpfpunkt und sind bereits mit einem Treffer vernichtet, die Karte wird einfach abgeworfen.

## **Kampf gegen Karten-Raumschiffe**

Die Karten-Raumschiffe, also die, die nicht einem anderen Spieler gehören, gibt es in unterschiedlichen Arten. Es gibt Militärschiffe, Piraten, Handelsschiffe, Kopfgeldjäger und Raummonster. Der Spieler links vom aktiven Spieler würfelt für sie und sie führen den Angriff auch immer aus, wenn sie selbst Angreifer sind und den Manöverschritt für sich entscheiden. Falls der Aktive Spieler der Angreifer ist und den Manöverschritt für sich entscheidet, ergreifen die Karten-Raumschiffe immer die Flucht.

## **VIII. Spielsieg**

Wie eingangs erwähnt, gewinnt der Spieler, der erster im „Koroth Wettlauf“ wird. Und der geht so ...

### **Der Koroth Wettlauf**

Koroth ist ein mächtiger und nur zu gut bekannter Planet der Galaxie, dessen Regierung seine Bewohner auf brutalste Weise unterjocht. Es gibt dort im Untergrund eine Widerstandsbewegung, die aber dringend Waffen benötigt, um gegen die Unterdrücker vorzugehen. Dummerweise funktionieren aber normale Waffen nicht, weil die Koroth Tyrannen im Orbit ihres Planeten ein Netzwerk von Sicherheitsdrohnen geschaffen haben, das sofort jegliche Waffen außer ihren eigenen funktionsunfähig macht. Auf dem Planeten Brix, am anderen Ende der Galaxie (s. Spielplan), wurde aber eine Waffe entwickelt, die auch unter den verschärften Bedingungen der Sicherheitsdrohnen von Koroth funktioniert. Um den Koroth Wettlauf zu gewinnen, muß ein Spieler diese besonderen Waffen in Brix kaufen, sie nach Koroth bringen, dort durch den Zoll schmuggeln und sie dann der Widerstandsbewegung verkaufen. Damit diese die Waffen wirkungsvoll einsetzen kann, muß sie genau 10 Einheiten in einer Lieferung erhalten, keinesfalls weniger.

Sowohl Brix und Koroth haben einen Militär-Raumhafen. Auf wen eine Prämie ausgesetzt ist, der muß in Brix auf der Zolltabelle würfeln, aber weil Waffen aus Brix auf Koroth illegal sind, muß dort jeder würfeln, auch wenn keine Prämie auf ihn ausgesetzt ist. Waffen in Brix werden immer für 500 Credits pro Stück verkauft, und es stehen immer 10 Stück für jeden zur Verfügung, der sie kaufen möchte (und dafür dann insgesamt 5000 Credits zahlen muß). Obwohl das Spiel sofort beendet ist, sobald die Waffen durch den Zoll auf Koroth geschmuggelt sind, hier ein Hinweis für die Spieler, die Buch über ihr Einkommen führen: Auf Koroth werden die 10 Waffen für insgesamt 10000 Credits verkauft. Die Widerstandsbewegung kauft nie weniger als 10 Waffen auf einmal.

Aber da gibt's noch einen Haken: Die Waffen müssen spätestens zwei Runden nach ihrer Aufnahme ausgeliefert werden. Wer die Waffen auf Brix kauft, muß spätestens zwei Runden später alle 10 Waffen auf Koroth abliefern. Falls er länger braucht, haben die Koroth Tyrannen Zeit genug, ihre Drohnen zu aktualisieren und auf die neuen Waffen einzustellen. Die Waffen aus Brix werden damit zu ganz gewöhnlichen Waffen und können als solche noch auf anderen Planeten verkauft werden. Der Erlös wird allerdings nicht annähernd ihren Kaufpreis wettmachen. Um dann den Wettlauf erneut zu versuchen, muß der Spieler erst wieder 10 neue Waffen auf Brix kaufen.

*Bestechung:* Obwohl auf Koroth ein brutales Diktatorregime herrscht, ist dieses auch korrupt. Für die Zahlung von jeweils 1000 Credits kann ein Spieler vor dem Zollwurf auf Koroth je einen weiteren Würfel hinzunehmen, wobei er auswählt, welchen Würfel er nimmt. Auf Brix oder anderen Planeten gibt es keine Bestechung.

Wer als erster erfolgreich den Wettlauf nach Koroth absolviert, erhält den Titel *Bester Schmuggler der Galaxie* und hat das Spiel gewonnen.

## IX. Weitere Anmerkungen

### Raumanomalien

Auf dem Spielplan gibt es mehrere Sektoren mit ungewöhnlicher Grafik. Das sind drei Arten von Raumanomalien: Nebel, Schwarze Löcher und Wurmlöcher.

#### Nebel:

Nebelsektoren beeinflussen zwei Dinge: Bewegung und Schilde.

Sobald ein Schiff in einen Nebelsektor fliegt, muß es seine Bewegung beenden. Im folgenden Spielzug kann es dann die Bewegung ganz normal fortsetzen. Normalerweise kann man solche Sektoren leicht umgehen, aber das kann länger dauern, als wenn man direkt ohne zu stoppen hindurch fliegen könnte. Außerdem verhält ein Schiff in einem Nebelsektor sich so, als hätte es Null Schilde (aber Schildmodifikatoren durch Sonderkarten und besondere Fähigkeiten gelten weiterhin). Sobald das Schiff den Nebel verläßt, hat es wieder seinen vollen Schildwert.



#### Schwarzes Loch:

Schwarze Löcher sind keine Gefahren für Schiffe, die durch Sektoren mit diesen Anomalien fliegen, wenn sie nicht in deren Nähe kommen wollen. Schwarze Löcher können aber dazu benutzt werden, die eigene Bewegung einen Spielzug lang zu beschleunigen. Wer durch einen Sektor mit einem Schwarzen Loch fliegt, kann dessen Rand „berühren“. Dadurch entsteht ein Schleudereffekt mit

Lichtgeschwindigkeit, der das Schiff vorwärts katapultiert. Aber durch das Berühren besteht die Gefahr, in den unmittelbaren Einflußbereich des Schwarzen Loches zu geraten und auf Nimmerwiedersehen verschlungen zu werden. In dem Fall wird genauso verfahren, als wäre das



Schiff im Kampf zerstört worden (s. „Raumschiffe zerstören“). Um ein Schwarzes Loch zu berühren, muß man in den Sektor fliegen und dann würfeln. Bei einer 1 wird man vom Schwarzen Loch verschlungen, bei jedem anderen Ergebnis setzt man den Flug fort, und zwar mit der doppelten noch verbliebenen Geschwindigkeit. Pro Spielzug kann man nur ein Schwarzes Loch auf diese Weise nutzen. *Beispiel:* Joe hat 7 Lichtgeschwindigkeit. Er zieht 3 Sektoren weit in einen Sektor mit Schwarzen Loch. Er würfelt, zum Glück keine 1. Seine restliche Bewegung von 4 wird verdoppelt, also kann er noch 8 Sektoren weiter fliegen. Hätte er den Sektor als siebten betreten, hätte sich die Nutzung des Schwarzen Loches nicht mehr gelohnt, da seine restliche Bewegung Null gewesen wäre (und Null mal zwei ist immer noch Null).

### **Wurmloch:**

Jeder Spieler, der in einen Sektor mit einem Wurmloch fliegt, kann dieses benutzen. Falls er das möchte, würfelt der Spieler und teleportiert in den Sektor mit der Nummer des Wurmloches, die er gewürfelt hat. Bei einer 6 bleibt das Raumschiff abseits des Spielplans im Hyperraum. In seinem nächsten Spielzug würfelt der Spieler wieder und kommt in dem Sektor mit dem entsprechenden Wurmloch heraus (außer bei einer 6, dann setzt er einfach aus, bleibt im Hyperraum, würfelt nächste Runde erneut usw.). Ein Spieler im Hyperraum kann keine Karten ziehen, Credits ausgeben oder sonst irgendetwas unternehmen, er kann auch nicht angreifen oder angegriffen werden. Anders als bei einer Verhaftung können die auf solche Spieler ausgesetzten Prämien durch andere Spieler jedoch erhöht werden.



### **Prämien**

Einige Charaktere beginnen das Spiel mit einer Prämie, diese muß auf das entsprechende Feld des Logbuches geschrieben werden. Diese Prämie ist das Kopfgeld, das auf diesen Spieler ausgesetzt ist. Wie manch andere unangenehme Sachen, kann sich dieses nach und nach verschlimmern d. h. erhöhen. Je höher die Prämie (Kopfgeld) ist, desto wahrscheinlicher ist es, daß hartnäckige Kopfgeldjäger den Spieler angreifen. Auch Militärschiffe sind eher bereit, einen Spieler mit hoher Prämie zu belästigen. Außerdem muß jeder Spieler, auf den ein Kopfgeld ausgesetzt ist, bei jeder Landung auf einem Planeten auf der Zolltabelle würfeln, auch wenn er keine illegalen Handelswaren mit sich führt.

Wer das Schiff eines Spielers zerstört, auf den ein Kopfgeld ausgesetzt ist, kann diese Prämie kassieren, wenn er möchte. Falls der Spieler das tut, kassiert er die gesamte Summe, er kann nicht nur einen Teilbetrag kassieren. Das Schiff des Spielers muß vollständig zerstört werden (Null Rumpfpunkte), um die Prämie zu bekommen.

Die Prämie eines Spielers, der verhaftet ist, sinkt auf Null (s. Zolltabelle). Die Prämie sinkt auch auf Null, wenn das Schiff durch einen Kopfgeldjäger (eine bestimmte Sorte Schicksalskarte) zerstört wird oder wenn ein anderer Spieler das Schiff zerstört und anschließend die Prämie kassiert. Bei Charakteren mit einer Mindestprämie wird diese erneut mit dem Mindestwert ausgesetzt, wenn der Charakter aus der Haft entlassen wird oder nachdem jemand die Prämie für ihn kassiert hat.

Schließlich können Spieler, auf die selbst keine Prämie ausgesetzt ist, einen Preis auf den Kopf eines anderen Spielers aussetzen. Um das zu tun, muß der Spieler zunächst auf einen Planeten treffen und dessen Zoll passieren, falls wie sonst auch erforderlich. Ist er erst einmal auf dem Planeten, kann der Spieler einen beliebigen Betrag in die Bank zahlen, um welchen die Prämie des fraglichen Spielers erhöht wird. Wer eine Prämie auf einen anderen Spieler aussetzt oder erhöht, kann in diesem Spielzug nichts anderes tun (wie z. B. Waren kaufen/verkaufen, sein Raumschiff verbessern usw.) und sein Spielzug endet direkt danach. Einmal ausgesetzt, kann der Spieler die Prämie nicht wieder zurückziehen (außer natürlich die komplette Prämie kassieren, falls er das Raumschiff des anderen Spielers zerstört). Die Mindestprämie, die ein Spieler auf einen anderen aussetzt oder um die er diese erhöhen kann, beträgt 500 Credits. Nicht vergessen: Nur ein Spieler,

auf den selbst kein Kopfgeld ausgesetzt ist, kann ein Kopfgeld auf einen anderen Spieler aussetzen oder dieses erhöhen.

## Gestrandete Schiffe

Falls die Lichtgeschwindigkeit eines Schiffs auf Null zurück fällt, kann es sich nicht mehr auf dem Spielplan bewegen. Wenn das passiert, sendet der Spieler in seinem nächsten Spielzug ein Notsignal aus, und das Schiff wird dann zum nächsten Planeten geschleppt (bei mehreren gleich nahen nach Wahl des Spielers). Dort wird das Schiff wieder mit 1 Lichtgeschwindigkeit ausgerüstet, der Spieler muß dafür aber eine Strafe von 1000 Credits zahlen. Ihm bleiben aber auf jeden Fall 100 Credits, wenn er weniger als 1100 Credits hat, zahlt er nur so viel, daß er 100 übrig behält. Das ist die einzige Aktion des Spielers in diesem Spielzug, der sofort nach der Strafzahlung endet.

## Alternative Regeln

Manche Spieler möchten vielleicht kürzer oder länger spielen. Wer das möchte, kann einfach die Kosten für die Waffen in Brix vermindern oder erhöhen. Oder alle Spieler haben zu Spielbeginn weniger oder mehr Stufen ihrer Schiffssysteme als üblich, oder weniger oder mehr Credits als sonst.

Als weitere Änderung kann man auf den Koroth Wettlauf verzichten und den zum Spielsieger machen, der als letzter übrig bleibt. Spielziel ist es dann, alle anderen Raumschiffe zu zerstören. Wenn man so spielt, scheidet ein Spieler, dessen Raumschiff zerstört wird, sofort aus dem Spiel aus, und setzt es nicht mit einem neuen Raumschiff fort.

Es gibt noch viele andere Alternativen, wie z. B. die meisten Abschüsse, als erster eine bestimmte Summe Geld erwirtschaftet zu haben usw. Das flexible Spielsystem von *Smugglers* läßt viele Alternativen zu, jeder kann seine eigenen Hausregeln machen. Dabei sollte man vor Spielbeginn nur darauf achten, daß alle Spieler diese kennen und auch damit einverstanden sind. Eine Regel sollte nur dann geändert werden, wenn alle damit einverstanden sind, vor allem dann, nachdem das Spiel schon begonnen hat.

## Zufallswahl

Oftmals während des Spiels werden die Spieler aufgefordert, irgendetwas zufällig auszuwählen. Manche Ereignisse passieren z. B. auf einem zufälligen Planeten auf dem Spielplan. In solch einem Fall werden die 7 Karten aufgenommen, gemischt und eine davon wird zufällig gezogen.

Anschließend werden die Karten wieder wie zuvor ausgelegt.

Man kann aber auch für jedes mögliche Teil einer Zufallswahl würfeln und dann das Teil nehmen, für welches das höchste Ergebnis gewürfelt wurde. Bei Gleichstand muß erneut gewürfelt werden, bis ein eindeutiges Ergebnis feststeht.

### TIME SAVING TIPS

You'll find that the game will move a lot quicker as you become more familiar with the rules and content on the cards. Here are some tips that also help to speed up the game...

1) When setting up, don't let one person place all of the planet markers - make sure others help in finding the sectors.

2) Once a player has finished all role and actions, let the next player begin their turn while s/he completes upgrading, counting, calculating, and handling markers.

3) When a card presents a chart or a die roll that you must make, take the roll before reading all of the results (if you don't roll a 3 for example, there's no reason to read the line for that result).

4) While it's not your turn, you should be looking over the planets and their demand ratings, and planning your next move. This way, when it is your turn you will be ready to act.



## Tips zur Zeitersparnis [Time Saving Tips]

Sobald man mit den Spielregeln und Kartentexten besser vertraut ist, geht das Spiel natürlich schneller. Hier sind ein paar Tips, die den Ablauf zusätzlich beschleunigen ...

- 1) Beim Spielaufbau sollten alle Spieler zusammenarbeiten und gemeinsam die Planetenmarker setzen und die Sektoren suchen.
- 2) Sobald ein Spieler alle seine Aktionen und Würfelwürfe beendet hat, kann schon der nächste Spieler mit seinem Zug beginnen, während er noch die entsprechenden Verbesserungen vornimmt, zählt und rechnet und seine Marker aktualisiert.
- 3) Wenn auf einer Karte eine Tabelle ist oder ein Würfelwurf verlangt wird, sollte man erst mal würfeln, bevor man den gesamten Text liest. (Wer z. B. keine 3 würfelt, muß auch nicht unbedingt lesen, was bei einer 3 passiert.)
- 4) Wer nicht an der Reihe ist, hat Zeit sich die Planeten und ihre Bedingungen anzusehen und seinen nächsten Zug zu planen. Wenn er dann drankommt, kann er sofort loslegen und muß nicht mehr lange überlegen.

## HELPFUL STRATEGIES

- 1) It's usually best to upgrade your spaceship as soon as possible. This will enhance your survival and increase your profit potential. Speed and Cargo Pods are often most important in the beginning. Be careful to leave yourself with enough money for Trade Goods later.
- 2) If you can help it, never spend all of your money at once, leaving yourself with no money. You may think you'll earn it back quickly with that full load of Trade Goods, but if pirates or something else hits them, you'll be left with nothing to reinvest in.
- 3) Take careful note of the special abilities of your character. Some characters are best off doing legitimate trade, others are better dealing in illegal goods, and others are best at combat. Play in a way that makes the best use of those advantages.
- 4) When buying/selling Trade Goods, you'll want to "buy low and sell high". Look for planets that have opposite demands for the same Trade Good. But also look for those that are close - time is money.
- 5) By far, the biggest bucks can be made by looking out for Crime Lord Offers, Contracts, and special events that increase the price of items (such as Plague for example). Getting the jump over other players on these events is essential.
- 6) If you've already got a Bounty, you may as well deal in illegal goods where possible. You'd have to roll Customs anyway and illegal goods offer more profit. Just be sure not to visit the larger sized Starports too often, as you'll be more likely to be caught there.
- 7) If you're good at combat, you may think you've got the upper hand, but be careful about making too many enemies among the other players - they may team up on you!
- 8) When making the Koroth Run especially, it's best to try and get your hands on Friend and Equipment Cards that help with your die roll at Customs. Remember too that each thousand credits you bribe Koroth gets you an extra die to roll as well. Bribery only works at Koroth.

## Nützliche Strategien [Helpful Strategies]

- 1) Meist ist es vorteilhaft, sein Raumschiff schnellstmöglich zu verbessern. Das erhöht die Überlebenschancen und das Profitpotential. Zu Spielbeginn sind Geschwindigkeit und Frachtraum meist besonders wichtig. Man sollte darauf achten, genügend Geld für den späteren Erwerb von Handelswaren übrig zu behalten.
- 2) Wenn möglich, sollte man nie all sein Geld auf einmal ausgeben. Auch wenn man meint, es mit seiner Warenladung schnell wieder verdienen zu können, kann das schief gehen, wenn Piraten oder sonstige Mißgeschicke dazwischen kommen, und man steht anschließend mit leeren Taschen da und kann nicht mehr neu investieren.

3) Jeder Spieler sollte sich genau mit den besonderen Fähigkeiten seines Charakters vertraut machen. Manche sind besonders gute Händler mit legalen, andere mit illegalen Waren, wieder andere sind besonders gute Kämpfer. Man sollte versuchen, die Fähigkeiten seines Charakters möglichst gut zu nutzen.

4) Beim Kauf/Verkauf von Waren möchte natürlich jeder möglichst billig einkaufen und möglichst teuer verkaufen. Man sollte daher auf Planeten mit entgegengesetzter Nachfrage für dieselbe Warensorte achten. Aber auch die Entfernung der Planeten voneinander ist wichtig – Zeit ist Geld, das gilt auch in den Weiten der Galaxie.

5) Mit Abstand das meiste Geld ist bei Angeboten von Gangsterbossen (Crime Lord Offers), Verträgen (Contracts) und bestimmten Ereignissen wie z. B. der Pest zu verdienen, die den Preis bestimmter Waren enorm in die Höhe treiben. Dabei die Nase vorn zu haben ist besonders wichtig.

6) Falls bereits sowieso ein Kopfgeld auf einen Spieler ausgesetzt ist, sollte er sich auch im illegalen Handel betätigen, falls immer möglich. Da er sowieso für die Zollkontrolle würfeln muß, spielt das nun keine Rolle mehr, und illegale Waren bringen mehr Profit. Er sollte nur darauf achten, die großen Raumhäfen nicht allzu oft aufzusuchen, da er dort leichter geschnappt werden kann.

7) Wer ein guter Kämpfer ist meint leicht, daß er die Oberhand hat – aber Vorsicht, er sollte sich nicht zu viele Feinde machen, diese könnten sich dann gegen ihn zusammentun.

8) Wer den Koroth Wettlauf macht, sollte besonders auf Freundschafts- und Ausrüstungskarten achten, die den Würfelwurf beim Zoll verbessern. Auch sollte man nicht vergessen, daß man auf Koroth für je 1000 Credits Bestechungsgeld einen zusätzlichen Würfel bekommt. Nur auf Koroth ist der Zoll bestechlich.

## **X. Euer Beitrag**

Wir möchten gerne hören, was Ihr von unserem Spiel haltet! Außerdem möchten wir Euch andere spannende Spiele und Produkte vorstellen, die wir bei Playus Maximus haben oder an denen wir arbeiten. Alle unsere Produkte bekommt Ihr bei Eurem Spielehändler oder direkt über unsere Webseite. Dort findet Ihr auch FAQ's und sonstige nützliche Informationen, also besucht uns auf

[www.playusmaximus.com](http://www.playusmaximus.com)

Danke!



Coming Soon from Playus Maximus!

Pre-Order Today at [www.playusmaximus.com](http://www.playusmaximus.com)



In Kürze von Playus Maximus!

Vorbestellungen schon jetzt unter [www.playusmaximus.com](http://www.playusmaximus.com)

---



Playus Maximus

Bitte besucht uns auf

[playusmaximus.com](http://playusmaximus.com)

wo Ihr häufig gestellte Fragen findet und weitere Spiele von uns! Außerdem könnt Ihr dort direkt online bestellen!