



JOHN D. CLAIR

SPACE BASE

WELTRAUM-HANDBUCH

SPACE BASE™

INHALTSVERZEICHNIS

EINFÜHRUNG	4	SPIELABLAUF	12	FÄHIGKEITSKARTEN IM DETAIL	20
Spielüberblick	4	Ein Spielzug	12	Erträge und Ladungen	22
Ziel des Spiels	4	Fähigkeiten einsetzen (1)	12	Timing	22
SPIELMATERIAL	5	Würfeln	12	Karten mit Ladungsmarkern entsenden	22
Kartenaufbau	6	Würfel zuweisen	12	Erklärung der Fähigkeiten	23
Aufbau der Kommandokonsole	6	Erträge erhalten	12	Würfel und Pfeil(e)	23
Ressourcenleisten	6	Fähigkeiten einsetzen (2)	13	Kaufe eine Karte	24
GRUNDKONZEPTE	7	Karten kaufen	13	Nimm eine Karte	24
Gleichzeitige Erträge	7	Fähigkeiten einsetzen (3)	13	Vertausche die Karten	24
Schiffe entsenden	7	Schiffswerft auffüllen	13	Wirf einen Würfel neu	25
Mehrere Schiffe in einem Sektor	7	Einkommen	13	Lege eine Ladung	25
Stations- vs. Missionserträge	7	Ende des Zugs	13	Alle Spieler verlieren 4 Siegpunkte	25
UNTERSCHIEDUNG ZWISCHEN ERTRÄGEN UND FÄHIGKEITEN	8	ENDE DES SPIELS	16	Lege eine Karte in einen der Sektoren 7-12	25
SPIELVORBEREITUNG	10	KOLONIEKARTEN	17	Bestimme das Würfelergebnis	26
Kommandokonsolen	10	ERTRAGSKARTEN IM DETAIL	18	Vertausche diese Karte	26
Koloniekarten	10	Credits	18	Du gewinnst	26
Die Schiffswerft	10	Einkommen	18	2X – Station (Aktiv)	27
Ladungsmarker	10	Siegpunkte	18	2X – Mission (Passiv)	27
Startspieler bestimmen	10	Texterträge	18	Fähigkeiten, die Ressourcen erzeugen	27
BEISPIEL: AUFBAU FÜR 4 SPIELER	11	Karten mit Pfeilen	19	VARIANTE FÜR LICHTGESCHWINDIGKEIT 28	
		Beide Richtungen	19	STRATEGIETIPP	29
		Pfeil und ein weiterer Ertrag	19	LISTE ALLER SCHIFFSKARTEN	30
		Keine Endlosschleifen!	19	ÜBERSICHT	32

CREDITS

Autor: John D. Clair
Herausgeber: John Zinser
Projektleitung: Erik-Jason Yaple
Entwicklung: John Goodenough
Entwicklung der Spielwelten: Erik-Jason Yaple
Produktion: David Lepore
Illustrationen: Chris Walton
Grafikdesign: Kris Aubin
Künstlerische Leitung: Erik-Jason Yaple
Leitung der Qualitätssicherung: Kaz Nyborg-Andersen
Spielanleitung: John D. Clair, John Goodenough und Erik-Jason Yaple
Redaktion: Mark Harbison
Lektorat: Dave Perkovich, David Lepore, Nicolas Bongiu, Mark Harbison und Mark Wootton
DEUTSCHE AUSGABE
Übersetzung: Veronika Stallmann
Redaktion und Lektorat: Sebastian Klinge, Christian Kox, Veronika Stallmann und Sebastian Wenzlaff
Satz und Layout: Kristina Lanert



TESTSPIELER

Alex Daar	Eric Elder	Mark Wootton
Alix Greene	Eric Martinez	Michael Darling
Andrew Narzynski	Erik-Jason Yaple	Michael Kutan
Ben Lesel	Eva Balogh	Mindy Riley
Bryan Reese	Hershey Harris	Nicolas Bongiu
Carole Smith	Jewel Woo	Nye Green
Chris Buckley	John Borders	Richard Tatge
Chris Buskirk	John Goodenough	Ryan Dancey
Clay Conditt	John Sanderson	Sam Nazarian
Csilla Clair	John Zinser	Samuel Lepore
Daniel Lepore	Jon Espinoza	Sean Growley
Daniel Silvera	Katalin Balogh	Terry Hughes
David Lebedoff	Kaz Nyborg-Andersen	Thorin Tatge
David Lepore	Kevin Raymond Will	Todd Rowland
Devin Dai	Laramie Sasseville	Tricia Victor
Dwight Stone	Mara Kenyon	Will Pell
Ehren Evans	Mark Harbison	Yan Yan



Kommandeur Sean Chen schwebt im All, nur durch seinen Raumanzug geschützt. Heute überwacht er das Bordpersonal und die Fernmeldeoffiziere der „U.E.S. Scobee“, ein Frachtschiff der Knight-Klasse, während sie mit ihrem Schiff von der Station abdocken. Der Besatzung stehen fünf lange Jahre in Sektor Sieben bevor, in denen sie mit fremden Völkern und Kolonien handeln wird. Die „U.E.S. Allen“, ein Träger der Bradbury-Klasse, wird die Scobee in der Basis ersetzen. Die kürzlich zugeteilte Allen wird den zugewiesenen Basen und Sektoren Unterstützung sowie Einfluss verleihen, und in diese neuen, nachgerüsteten C-Modelle passt sogar eine ordentliche Menge Fracht.

Chen lächelt in sich hinein: „Einfluss.“ Einfluss über die Sektoren ist der Weg eines Space-Base-Kommandeurs zum Admiral.

Er runzelt kurz die Stirn. Es ist nämlich nur eine Position verfügbar und auch Kommandeur Liz Valor, eine kompetente, kecke und dynamische Offizierin, die stetig Rang um Rang aufsteigt, hat die Beförderung im Blick. Da ist auch noch der kürzlich aufgerückte Z-Bot Z-4045, der gewissermaßen für die Beförderung gebaut wurde. Er hat sogar den passenden Hut!

Während er der Allen zusieht, wie sie geräuschlos durchs All in Richtung ihrer Andockstelle schwebt, weiß er, dass er heute viel zu tun hat – genau wie an jedem anderen Tag.

**EIN INTERGALAKTISCHES WÜRFELSPIEL
ÜBER WELTRAUMFLOTTEN
FÜR 2-5 SPACE-BASE-KOMMODOREN
AB 10 JAHREN VON JOHN D. CLAIR**

ZIEL DES SPIELS

Sobald ein Spieler 40 Siegpunkte gesammelt hat, beendet ihr noch die aktuelle Runde, sodass alle gleich oft am Zug waren. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt!

EINFÜHRUNG

In *Space Base* schlüpfen die Spieler in die Rollen von Kommodoren, die jeweils eine kleine Schiffsflotte kommandieren. Zu Beginn sind die Schiffe an ihrer Station angedockt und werden von dort auf Mission in die Sektoren entsendet, sobald neue Schiffe deinem Kommando unterstellt werden. Nutze Frachtschiffe, um Handel zu treiben, Abbauschiffe, um ein stetiges Basiseinkommen aufzubauen, und Träger, um deine Reichweite zu vergrößern. Gründe neue Kolonien in einem Sektor, um noch mehr Einfluss zu erhalten.

Wenn du genug Einfluss erlangst, wirst du sogar zum Admiral ernannt!

SPIELÜBERBLICK

Space Base ist ein Rennen bis 40 Siegpunkte.

In deinem Zug würfelst du zwei sechsseitige Würfel. Alle Spieler nehmen sich die Erträge von ihren Karten, entweder für jeden einzelnen Würfel oder für die Summe der Augen. Wenn du beispielsweise eine 5 und eine 6 würfelst, könntest du die Erträge für die Karten in Sektor 5 und Sektor 6 auf deinem Tableau nehmen oder aber nur den Ertrag der Karte in Sektor 11 auf deinem Tableau.

Wichtig! Wenn du nicht am Zug und somit nicht der aktive Spieler bist, erhältst du nicht die Erträge für die Karten auf deinem Tableau, sondern für die Karten „auf Mission“ über deinem Tableau.

Nachdem du Erträge erhalten hast, darfst du als aktiver Spieler eine neue Karte kaufen und sie auf dein Tableau legen. Dadurch wird die aktuelle Karte des Sektors auf Mission entsendet und über das Tableau gelegt.

Deine Basis wird mit jeder neu gekauften und entsendeten Karte besser und besser. Vergiss nicht, Punkte zu sammeln, denn Punkte sind alles, was am Ende zählt!



SPIELMATERIAL



60 Startschiffskarten in 5 identischen Sets



132 Schiffskarten:
48x Stufe 1, 48x Stufe 2, 36x Stufe 3

12 Kolonie-
karten



30 Ladungsmarker



2 sechsseitige Würfel
(Die Seite mit der Rakete ist die 1.)



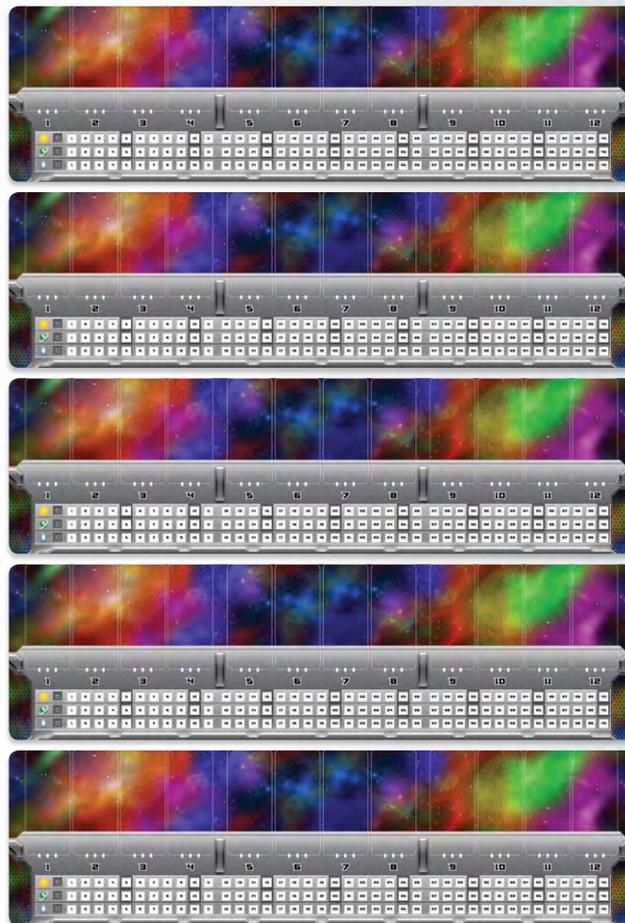
5 Credit-
Marker 🟡



5 Einkommen-
Marker 🌍



5 Siegpunkt-
Marker 🚀



5 Kommandokonsolen
(Spielertableaus)



1 Startspieler-
karte



Weltraum-Handbuch
(Spielanleitung)

KARTENAUFBAU

Kosten: Die Kosten, um diese Karte zu kaufen.

Stationsertrag: Die Ressourcen oder Fähigkeiten, die du erhältst, wenn diese Karte „stationiert“ ist, d. h. auf deinem Tableau liegt.



Sektornummer: Diese Zahl zeigt, wo du diese Karte auf dein Tableau legen musst, wenn du sie kaufst.

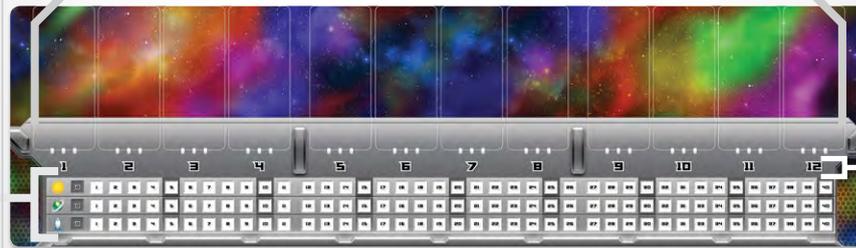
Missionsertrag: Die Ressourcen oder Fähigkeiten, die du erhältst, wenn diese Karte „auf Mission“ ist, d. h. wenn sie unter die Oberkante deines Tableaus geschoben ist. Siehe S. 12 für ein Beispiel, wie Karten platziert werden.

AUFBAU DER KOMMANDOKONSOLE

Ressourcenleisten:

Mit deinen Markern für Credits , Einkommen  und Siegpunkte  zeigst du auf diesen Leisten an, wie viel du aktuell von jeder Ressource besitzt.

Sektoren: Jede Konsole hat zwölf Sektoren, aufsteigend von 1 bis 12.



Sektornummer:

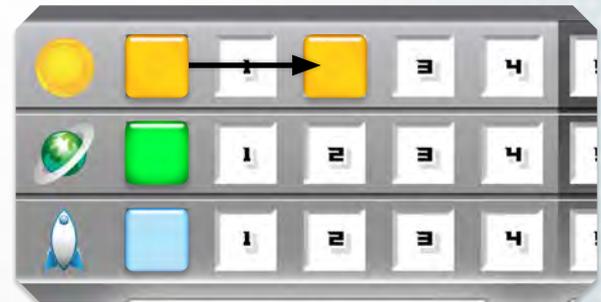
Hier wird die Nummer jedes Sektors angegeben.

RESSOURCENLEISTEN

Immer wenn du Ressourcen erhältst, rücke den passenden Marker auf der Leiste entsprechend weit vorwärts.

Wenn du wie im Beispiel rechts 2 Credits  erhältst, rückst du deinen Credit-Marker  zwei Felder weiter.

Es gibt keine Begrenzung, wie viel Credits , Einkommen  oder Siegpunkte  du erhalten kannst. Solltest du irgendwann einmal mehr als 40 Credits, Einkommen oder Siegpunkte haben, lege einfach einen Ladungsmarker auf die 40 der entsprechenden Ressource und beginne wieder bei 0. Die Gesamtsumme ist dann die Anzeige der Leiste plus 40.



GRUNDKONZEPTE

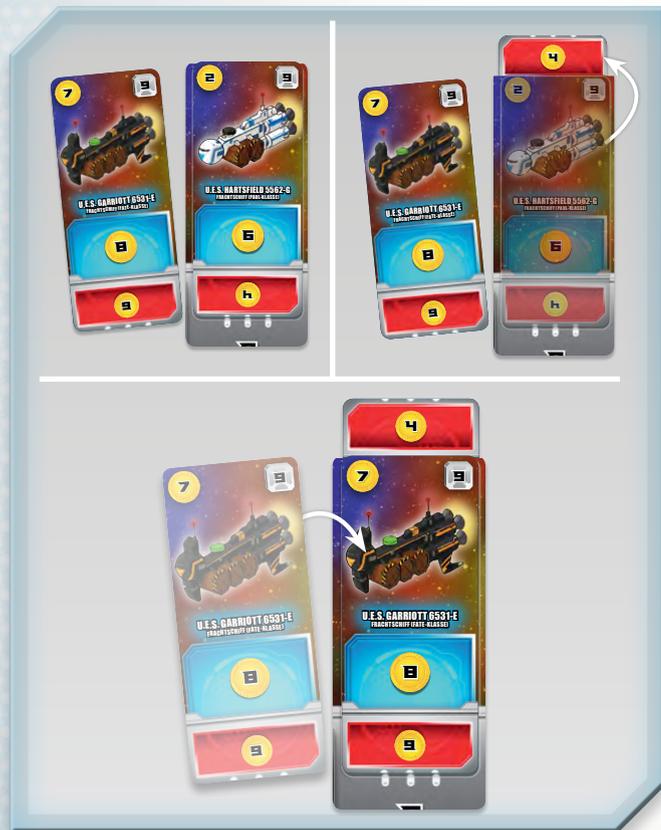
Das Verständnis der folgenden Grundkonzepte ist wichtig, um *Space Base* spielen zu können. Sie werden im weiteren Verlauf des Regelhefts noch detaillierter erklärt.

GLEICHZEITIGE ERTRÄGE

Nachdem der aktive Spieler die Würfel in seinem Zug geworfen hat, entscheidet jeder – der aktive Spieler und alle passiven Spieler – unabhängig voneinander, wie er die geworfenen Würfel zuweist. Dann erhält jeder Spieler die Erträge seiner Karten.

SCHIFFE ENTSENDEN

Wenn du ein neues Schiff kaufst, legst du es **in den Sektor deines Tableaus**, der auf der Karte angegeben ist. Die Karte, die bereits in dem Sektor liegt, wird „auf Mission entsendet“: Drehe sie auf den Kopf und schiebe sie so **unter die obere Kante deines Tableaus** (im gleichen Sektor), dass der Missionsertrag sichtbar ist.



MEHRERE SCHIFFE IN EINEM SEKTOR

Falls du im Laufe der Partie mehrere Schiffe für denselben Sektor kaufst, entsendest du dort mehrere Schiffe auf Mission. Lege in diesem Fall alle entsendeten Karten versetzt übereinander, sodass sie alle sichtbar sind. Wenn du als passiver Spieler – im Zug eines anderen Spielers – die Würfel diesem Sektor zuweist, erhältst du die Erträge **ALLER** deiner auf Mission entsendeter Karten dieses Sektors, wenn möglich.

Ein Beispiel von mehreren Schiffen, die in einem Sektor entsendet wurden.



Rote Missionserträge über deinem Tableau erhältst du, wenn deine Mitspieler in ihrem Zug würfeln.

Kaufe eine Karte und lege sie in einen der Sektoren 7-12.

Auf manchen Karten ist links oben im blauen Kasten dieses Symbol zu finden. Es gibt an, dass es sich um eine zu aktivierende Fähigkeit handelt und nicht um einen Ertrag. Mehr dazu später.

Blaue Stationserträge erhältst du, wenn du in deinem Zug würfelst. Während eine Karte noch auf dem Tableau stationiert ist, wird der **rote** Bereich unten auf der Karte ignoriert.

STATIONS- VS. MISSIONSERTRÄGE

Generell erhältst du in deinem eigenen Zug die Erträge der „Stationskarten“ auf deinem Tableau. In den Zügen deiner Mitspieler erhältst du die Erträge der entsendeten Karten über deinem Tableau. Wir haben die Begriffe „aktiv“ und „passiv“ auf dieser Seite schon mehrfach erwähnt. **Blau**e Erträge kannst du nur als aktiver Spieler in deinem eigenen Zug erhalten, **rote** Erträge nur als passiver Spieler in den Zügen deiner Mitspieler (siehe Beispiel oben).



U.E.S. GORDON 7981-G ZERSTÖRER (GERNSBACK-KLASSE)

Die U.E.S. Gordon war für die U.E.S. seit den Slassanischen Kriegen ein wahres Arbeitstier.

Einst als Geleitschutz-Zerstörer konzipiert, stammt sie aus den frühen Zeiten des Krieges, als nicht Träger, sondern noch Zerstörer mit ihrer schier Feuerkraft die militärische Macht in den Sektoren waren. Die Gordon war eines der ersten Schiffe, das mit Ultra-Core-Lasertechnologie ausgestattet war, und hat viele der ersten Tests absolviert. Die Gordon hat außerdem ein Antriebssystem der Vernichter-Klasse eingebaut, wodurch sie Blockadebrecher aufspüren und ohne Probleme in Staub verwandeln kann.

Gernsback-Zerstörer waren einst unter den zahlreichsten Schiffen der Flotte, die die Interessen der U.E.S. vertreten hat. Als jedoch moderne Träger in Betrieb genommen wurden, wurde Order 6D6 erlassen, mit der die meisten anderen Gernsbacks außer Dienst gestellt und verschrottet wurden. Zu dieser Zeit war die Gordon auf Mission und sicherte ihren Sektor im Alleingang. Dank ihrer langen Dienstzeit bei der U.E.S. wurde die Gordon durch Terras Hohen Kanzler von Order 6D6 verschont. Heute ist die Gordon eine der wenigen Gernsbacks, die noch immer im Dienst der U.E.S. stehen.

WICHTIG!

UNTERSCHIEDUNG ZWISCHEN ERTRÄGEN UND FÄHIGKEITEN

Diese Unterscheidung kann zu Beginn etwas schwieriger zu erfassen sein. Falls du irgendwann einmal nicht sicher bist, wie eine Karte mit einer Fähigkeit funktioniert, kannst du im Kapitel „Erklärung der Fähigkeiten“ weiter hinten im Regelheft nachsehen. Falls dann noch etwas unklar ist, schau noch mal hier nach, denn „Erträge“ und „Fähigkeiten“ sind unterschiedliche Dinge.

ERTRÄGE:

Du erhältst Erträge durch geworfene Würfel. ALLE Schiffskarten geben dir Erträge. Das Ergebnis jedes Würfelwurfs zeigt dir, von welchen Karten du Erträge erhalten kannst. Erträge sind für gewöhnlich Credits , Einkommen , Siegpunkte  oder ein Ladungsmarker . Der Ladungsmarker  sticht etwas hervor, weil er keine Ressource ist. Karten, deren Ertrag ein  ist, haben ein oder mehrere **blaue** Felder , wenn die Karte „stationiert“ ist, oder **rote** Felder , wenn die Karte über deinem Tableau „auf Mission“ ist. **Wenn du einen Ertrag für eine solche Karte erhältst, legst du einfach einen  auf eines der Felder:** das ist der „Ertrag“, den dir diese Karte für den Würfelwurf bringt. Wenn bereits auf allen Feldern Ladungsmarker  liegen, erhältst du für diese Karte keinen Ertrag.



FÄHIGKEITEN:

Fähigkeiten sind immer mit einem oder mehreren Ladungsfeldern (■ oder ■) verbunden und zeigen in der linken oberen Ecke des Fähigkeitskastens das Fähigkeitssymbol (○).

Um eine Fähigkeit einzusetzen, musst du eine gewisse Anzahl an Ladungsmarkern (◊) von der Karte entfernen. Das heißt, du kannst eine Fähigkeit nicht einsetzen, bis du ausreichend Ladungsmarker (◊) auf der Karte liegen hast. Außerdem musst du, nachdem du eine Fähigkeit eingesetzt hast, erst wieder Ladungsmarker (◊) auf die Karte legen, bevor du sie erneut einsetzen kannst. (Mehr dazu im Kapitel „Fähigkeitskarten im Detail“ ab S. 20.)

WICHTIG: Um eine Fähigkeit einzusetzen, brauchst du KEIN konkretes Würfelergebnis. Der Zeitpunkt, wann du die Fähigkeit einsetzen kannst, hängt von der Fähigkeit ab und hat nichts mit dem Ergebnis der Würfel zu tun.



Kurzfassung: Ladungsmarker (◊) werden als Ertrag eines Würfelwurfes auf Karten gelegt, die Fähigkeiten haben. Sobald eine Fähigkeit ausreichend aufgeladen ist, darfst du sie unabhängig vom Wurf einsetzen, indem du die Marker (◊) von der Karte entfernst.

Diese Karten haben nur Erträge.



Diese Karten haben (◊) als Ertrag und Fähigkeiten, die (◊) benötigen.



ZEITPUNKT VON FÄHIGKEITEN:

Nicht alle Fähigkeiten können zu jedem Zeitpunkt eingesetzt werden. Im Kapitel „Erklärung der Fähigkeiten“ ab S. 23 findest du weitere Infos zu jeder Fähigkeit.

- **Grüne Fähigkeiten** kannst du in einem beliebigen Zug einsetzen.
- **Blaue Fähigkeiten** kannst du nur in deinem eigenen Zug einsetzen.
- **Rote Fähigkeiten** kannst du nur im Zug deiner Mitspieler einsetzen.

Beachte, dass die Ladungsfelder nicht dieselbe Farbe wie der Fähigkeitskasten haben müssen. Die Farbe des Ladungsfelds gibt an, wann du einen (◊) darauflegen kannst, die Farbe des Fähigkeitskastens zeigt dir, wann du die Fähigkeit einsetzen kannst.

Anders als bei Erträgen ist es bei Fähigkeiten nicht entscheidend, ob die Karte stationiert oder auf Mission ist, wenn es darum geht, wann oder in wessen Zug du sie einsetzen kannst. Allein die Farbe des Fähigkeitskastens ist entscheidend.



SPIELVORBEREITUNG

1. KOMMANDOKONSOLEN

Jeder Spieler nimmt sich folgendes Spielmaterial:

- 1 Kommandokonsole
- 1 Set aus 12 Startschiffen (jedes Set hat eine andere Farbe auf der Kartenrückseite)

1 Ressourcenmarker jeder Art: Credit ,
Einkommen , Siegpunkte 

Legt eure Konsolen vor euch. Legt dann die Marker für Einkommen  und Siegpunkte  auf die 0 und den Marker für Credits  auf die 5 der jeweiligen Ressourcenleiste. Anschließend legt ihr eure Startschiffe offen in die Sektoren, die den Sektornummern in der rechten oberen Ecke der Karten entspricht. In jedem Sektor sollte eine Karte liegen.



2. KOLONIEKARTEN

Nehmt die 12 Koloniekarten und legt sie offen in aufsteigender Reihenfolge bereit.



3. DIE SCHIFFSWERFT

In der Schiffswerft liegen während der Partie 18 Schiffskarten zum Kauf bereit. Teilt die Schiffskarten entsprechend der Kartenrücken in drei Stapel auf, mischt die Stapel einzeln und legt sie dann verdeckt nebeneinander auf den Tisch. Zieht die obersten sechs Karten von jedem Stapel und legt sie in drei Reihen offen in die Tischmitte; sie bilden die Schiffswerft.



4. LADUNGSMARKER

Legt die Ladungsmarker als Vorrat für alle Spieler erreichbar bereit.



5. STARTSPIELER BESTIMMEN

Achtet darauf, dass der Credit-Marker  bei allen Spielern auf der 5 liegt. Dann geht jeder die folgenden Schritte durch:

- Ziehe eine Karte vom Stapel der Stufe 1.
- Reduziere deine Credits  entsprechend der Kosten der Karte, die in der linken oberen Ecke angezeigt sind.
- Lege die Karte in den passenden Sektor deines Tableaus. Die Sektornummer findest du in der rechten oberen Ecke der Karte. Nimm die Karte, die vorher in dem Sektor lag, dreh sie auf den Kopf und entsende sie auf Mission in den gleichen Sektor (siehe „Schiffe auf Mission entsenden“ auf S. 7).

Der Spieler, der die Karte mit der höchsten Sektornummer gezogen hat, wird Startspieler und nimmt sich die Startspielerkarte. Falls zwei oder mehr Spieler die höchste Sektornummer gezogen haben, werfen sie die Würfel und der Spieler mit der höchsten Augenzahl wird Startspieler.

Abschließend erhaltet ihr zusätzliche Ressourcen, abhängig von eurer Position in der Zugreihenfolge:

- Der Startspieler erhält nichts.
- Der zweite Spieler erhält 1 Credit .
- Der (ggf.) dritte Spieler erhält 2 Credits .
- Der (ggf.) vierte Spieler erhält 1 Einkommen .
- Der (ggf.) fünfte Spieler erhält 1 Einkommen .

Ihr seid nun bereit, die Partie zu beginnen. Der Startspieler fängt an!

BEISPIEL: AUFBAU FÜR 4 SPIELER



3. SCHIFFSWERFT



2. KOLONIEKARTEN



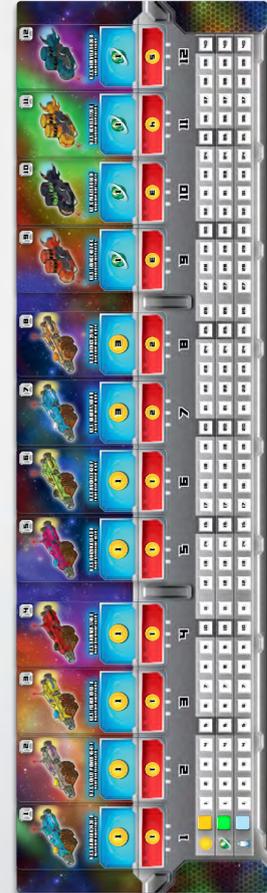
4. LADUNGSMARKER



1. KOMMANDOKONSOLE



5. START-SPIELERKARTE



SPIELABLAUF

Der Startspieler hat den ersten Zug in der Partie.

Wenn ein Spieler seinen Zug beendet hat, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Ihr seid so lange nacheinander am Zug, bis die Partie endet (siehe S. 16).

EIN SPIELERZUG

Der Spieler am Zug ist der aktive Spieler. Alle anderen sind in seinem Zug die passiven Spieler. Ein Zug bei *Space Base* ist ziemlich simpel. Grundsätzlich gilt:

- Der aktive Spieler wirft beide Würfel.
- ALLE Spieler können Erträge erhalten – abhängig vom Würfelergebnis und den Karten auf ihren Tableaus.
- Der aktive Spieler kauft eine Karte (oder entscheidet sich dagegen).
- Wenn der aktive Spieler eine Karte kauft, verschiebt er seine Credits  zurück bis zu seinem Einkommen .
- Der Zug des aktiven Spielers endet und es geht im Uhrzeigersinn weiter.

Im Folgenden werden die Phasen eines Zugs detailliert aufgeschlüsselt, um zu verdeutlichen, wann Fähigkeiten eingesetzt werden können.

1. FÄHIGKEITEN EINSETZEN: (Denkt daran, dass „Erträge“ und „Fähigkeiten“ unterschiedliche Dinge sind.) Alle Spieler dürfen Fähigkeiten einsetzen, wenn möglich und gewünscht. Der aktive Spieler darf Fähigkeiten mit **blauen** oder **grünen** Fähigkeitskästen einsetzen. Die passiven Spieler dürfen nur Fähigkeiten mit **roten** oder **grünen** Fähigkeitskästen einsetzen. Bestimmte Fähigkeiten, wie die mit den zwei Würfelsymbolen, dürfen jetzt NICHT eingesetzt werden.

2. WÜRFELN: Der aktive Spieler wirft beide Würfel. Manche Fähigkeiten, wie „erneut würfeln“ oder „Würfelergebnis bestimmen“, dürfen nur jetzt eingesetzt werden.

3. WÜRFEL ZUWEISEN: Siehe Beispiele auf den folgenden Seiten. Jeder Spieler wählt, ob er die Würfel einzeln oder als Summe nutzt. Diese Wahl trifft jeder Spieler für sich. Wenn sich beispielsweise der aktive Spieler entscheidet, die Summe der Würfel zu nehmen, können die anderen Spieler unabhängig davon ebenfalls entscheiden, ob sie die Würfel einzeln oder als Summe nehmen. Jeder Spieler, der die Summe wählt, kann nun die Fähigkeiten mit den zwei **grünen** Würfeln und dem Pfeilsymbol einsetzen (siehe S. 23).

4. ERTRÄGE ERHALTEN: Jeder Spieler erhält nun die Erträge aller Sektoren, denen er Würfel zugewiesen hat. Die Erträge stehen auf den Karten, die in den entsprechenden Sektoren liegen. Der aktive Spieler erhält die **blauen** Erträge von stationierten Karten (auf seinem Tableau). Passive Spieler erhalten die **roten** Erträge von entsendeten Karten (über seinem Tableau). Hat ein passiver Spieler mehrere Karten in einem Sektor entsendet, erhält er alle ihre Erträge, wenn er diesem Sektor Würfel zuweist.

Die folgenden Beispiele verdeutlichen dieses Prinzip.

Hinweis: Wenn ein Pasch gewürfelt wird und du die Würfel einzeln zuweist, erhältst du die Erträge des entsprechenden Sektors zweimal.

BLAU VS. ROT VS. GRÜN



Blaue Erträge kannst du nur als aktiver Spieler **in deinem eigenen Zug** erhalten.



Rote Erträge kannst du nur als passiver Spieler **im Zug eines Mitspielers** erhalten.



Grüne Fähigkeiten kannst du **in einem beliebigen Zug** einsetzen, als aktiver oder passiver Spieler.



Es gibt **keine grünen** Erträge.

5. FÄHIGKEITEN EINSETZEN: Wie in Phase 1 dürfen alle Spieler Fähigkeiten einsetzen, wenn möglich und gewünscht.

6. KARTEN KAUFEN: Der aktive Spieler darf eine beliebige der 18 ausliegenden Karten aus der Schiffswerft oder eine Koloniekarte kaufen. Du darfst keine Karte kaufen, die mehr kostet als du Credits  hast.

Wenn du eine Karte kaufst, musst du alle deine Credits  ausgeben (verschiebe deinen gelben Marker auf die 0), auch wenn die Karte eigentlich weniger kostet. Du darfst auch entscheiden, keine Karte zu kaufen, wenn du deine Credits  aufsparen möchtest.

Wenn du eine Karte kaufst, lege sie in den Sektor deines Tableaus, welcher der Sektornummer der Karte entspricht (graue Nummer rechts oben). Die Karte, die zuvor in diesem Sektor lag, wird nun in denselben Sektor über deinem Tableau auf Mission entsendet (siehe Beispiel auf S. 15).

7. FÄHIGKEITEN EINSETZEN: Wie in den Phasen 1 und 5 dürfen alle Spieler Fähigkeiten einsetzen, wenn möglich und gewünscht.

8. SCHIFFSWERFT AUFFÜLLEN: Sind Karten aus der Schiffswerft genommen und/oder gekauft worden, zieht neue Karten von den entsprechenden Stapeln, um die Lücken zu füllen. Von jedem Stapel sollten am Ende des Zugs immer sechs Karten offen ausliegen.

9. EINKOMMEN: Falls der aktive Spieler nun weniger Credits  als Einkommen  hat, verschiebt er seinen Credit-Marker auf den gleichen Wert wie seinen Einkommen-Marker.



Dies ist der einzige Zweck deines Einkommens , kann allerdings recht nützlich sein, um große Mengen an Credits  anzusammeln. Passive Spieler machen in dieser Phase nichts.

ENDE DES ZUGS

Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn beginnt seinen Zug.



U.E.S. SCOTT 4406-C HYPERNET-TOR (RODDENBURY-KLASSE)

Jüngste Erkenntnisse und Fortschritte im Bereich der Überlichtgeschwindigkeit haben die Hypernet-Technologie hervorgebracht. Dimensionsportale, die den physischen Raum durch Wurm Löcher am Ende von Schwarzen Löchern umleiten, können zu voreingestellten Hypernet-Ankern geöffnet werden, damit gigantische Großkampfschiffe unermessliche Entfernungen im Handumdrehen zurücklegen können.

Das Hypernet-Reisen wurde nach anfänglichen Experimenten vorerst zurückgestellt, da ganze Besatzungen aus dem Hypernet völlig ausgehungert, blutrünstig und wahnsinnig zurückkehrten. Nachdem jedoch die Sauerstoff- und Nahrungsversorgung angepasst wurde, konnten Testbesatzungen mit eigens entworfenen Menschen, deren DNS mit der von Elefanten gekreuzt wurde, aus dem Hypernet mit euphorischen Gefühlen und angeregten Sinnen zurückkehren. Heutzutage können auch unmodifizierte Schiffsbesatzungen unbeschadet im Hypernet reisen, sie benötigen lediglich einen angepassten Speiseplan mit Nahrungsergänzungsmitteln.

Sobald die Technologie ausgereift war und die Produktion in Serie ging, wurde die U.E.S. Zudov in Betrieb genommen. Nach einer langen Reihe von sieben Nachrüstungen wurde die Technologie verbessert und die U.E.S. Scott in den Dienst gestellt. Nach der dritten Nachrüstung (durch das „-C“ nach der Kennziffer angegeben) ist es nun Aufgabe der Scott, neu zugeteilte Schiffe zügig an ihren Einsatzort zu bewegen.

AKTIVER SPIELER – BEISPIEL 1: WÜRFEL ZUWEISEN / ERTRÄGE ERHALTEN

Wenn du der aktive Spieler bist und eine 5 und eine 6 würfelst, könntest du entweder den Ertrag des Sektors 11 nehmen (1 🌐 erhalten, also den Einkommen-Marker ein Felditerrücken) oder die Erträge der Sektoren 5 und 6 (2 🟡 erhalten und dementsprechend den Credit-Marker zwei Felderiterrücken).



AKTIVER SPIELER – BEISPIEL 2: WÜRFEL ZUWEISEN / ERTRÄGE ERHALTEN

Wenn du der aktive Spieler bist und zwei 4en würfelst, könntest du entweder den Ertrag des Sektors 4 zweimal oder den Ertrag des Sektors 8 einmal wählen. In diesem Fall ist Sektor 8 die offensichtlich bessere Wahl, da du hier 3 Credits 🟡 erhältst anstelle von 2 Credits 🟡 bei zweimaliger Wahl von Sektor 4.



PASSIVER SPIELER – BEISPIEL: WÜRFEL ZUWEISEN / ERTRÄGE ERHALTEN

Wenn du passiver Spieler bist und der aktive Spieler eine 5 und eine 6 würfelt, könntest du entweder den Ertrag des Sektors 11 nehmen (4 🟡) oder die Erträge der Sektoren 5 und 6 (3 🟡 : 2 aus Sektor 5 und 1 aus Sektor 6). In diesem Fall ist Sektor 11 die offensichtlich bessere Wahl.

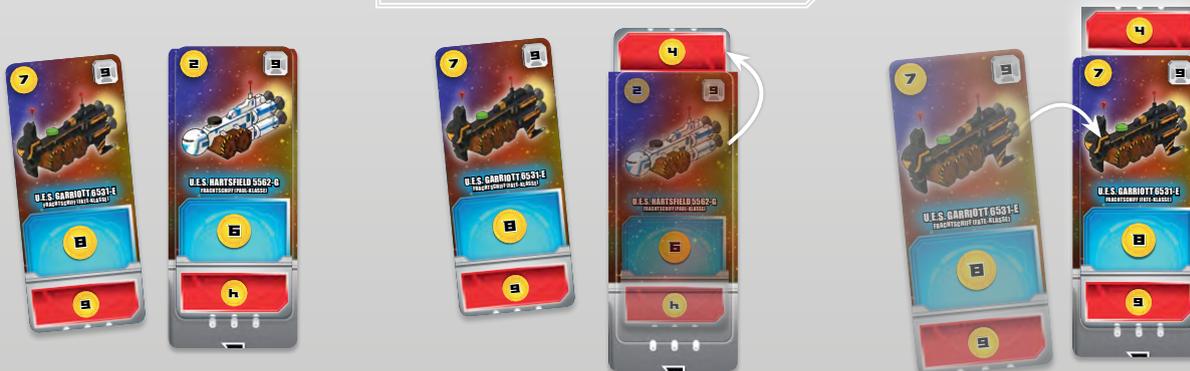


BEISPIEL: EINE KARTE KAUFEN UND LEGEN

Du kaufst ein Schiff mit der Sektornummer 9.

Das Schiff, das bisher auf deinem Tableau in Sektor 9 lag, wird auf Mission entsendet und unter dein Tableau geschoben, sodass nur noch der Missionsertrag sichtbar ist.

Das gekaufte Schiff legst du in Sektor 9 eines Tableaus.



ENDE DES SPIELS

Sobald einer der Spieler 40 Siegpunkte 🏆 erreicht, wird das Ende der Partie eingeleitet, auch wenn dies im Zug eines Mitspielers geschieht. Beendet noch die aktuelle Runde, sodass jeder Spieler gleich oft am Zug war, dann endet die Partie. Das bedeutet, dass der Spieler rechts vom Startspieler den letzten Zug der Partie durchführt.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten 🏆 ist der Sieger. Wenn Gleichstand zwischen zwei oder mehr Spielern herrscht, spielt noch eine vollständige Runde (jeder Spieler hat noch einen weiteren Zug). Der Spieler, der danach die meisten Siegpunkte 🏆 hat, gewinnt – auch wenn es ein Spieler ist, der nicht am ursprünglichen Gleichstand beteiligt war. Wenn immer noch Gleichstand herrscht, spielt so lange zusätzliche Runden, bis ein Sieger feststeht.

Erinnerung: Obwohl deine Ressourcenleisten nur bis 40 gehen, gibt es keine Begrenzung, wie viele Siegpunkte 🏆 du erhalten kannst; lege einfach einen Ladungsmarker auf die 40 der entsprechenden Leiste und beginne wieder bei 0. Die Gesamtsumme ist dann die Anzeige plus 40.



U.E.S. THORNTON 8524-G STERNENKREUZER (WELLS-KLASSE)

Die alten Sternenkreuzer der Wells-Klasse waren einst Kommando- und Kontrollschiffe für zügige Missionsentsendungen. In Zeiten des Friedens wurden sie als Shuttles für Würdenträger eingesetzt oder wurden entsendet, um lokale Phänomene zu erforschen.

Die Thornton, bemannt mit einer Besatzung aus Anfängern, wurde entsendet, um das Auftreten eines Risses im Raum kurz hinter Neptun zu untersuchen. Gravitationsstöße haben die Umlaufbahn dreier Monde von Neptun verzerrt und eine Forschungsstation in der Gegend verschluckt.

Zwei Wochen lang wurde die Anomalie analysiert, als die Station plötzlich wieder auftauchte und der Riss verschwand. Die Besatzung der Thornton dockte an die Station an, um weiter nachzuforschen. Was sie jedoch an Bord fanden, versetzte die Besatzungsmitglieder der Thornton, einschließlich des Kapitäns, in paranoide Wahnvorstellungen, die sie zur eigenhändigen Zerstörung der Raumstation trieben. Als sich die Station in Sternenstaub auflöste, gelang der auf der Thornton verbliebenen Besatzung von gerade einmal drei Mann in letzter Sekunde noch die Flucht aus dem Explosionsradius. Lediglich ein Bild konnte vom Rest der Mannschaft auf die Datenbank der Thornton übermittelt werden: Es zeigte die Besatzungsmitglieder, die mit den fleischüberzogenen Wänden der Station verschmolzen waren.

Dieser Zwischenfall führte bei der U.E.S. zur Einrichtung der Abteilung für Dimensionale Untersuchungen (A.D.U.).

U.E.S. GRISSOM 8139-H FRACHTZUG (TUCKER-KLASSE)

Ursprünglich wurden von der U.E.S. drei Frachtzüge der Tucker-Klasse betrieben – die Grissom ist jedoch der einzig verbliebene. Als die U.E.S. erstmalig Kontakt mit dem Ziilen-Imperium aufnahm und Handelsbündnisse schloss, wurden die Tucker als Langstrecken-Handelsschiffe eingesetzt, um immense Ladungen über weite Strecken zu befördern. Jedes konnte die Last von 20 gewöhnlichen Frachtschiffen tragen, wenn auch mit einer geringeren Geschwindigkeit. Alle drei Tucker-Frachtzüge wurden zerstört, als übrig gebliebene slassanische Widerstandskämpfer einen Guerillakrieg gegen die U.E.S. anzettelten, nachdem ihre Heimatwelt zerstört und der bewaffnete Konflikt mit der U.E.S. beendet wurde. Die Überreste der drei Frachtzüge konnten geborgen werden und nach einer Rekonstruktion und Nachrüstung nahm die Grissom ihren Dienst wieder auf, konnte allerdings nur noch weitaus weniger Fracht laden als zuvor.



KOLONIEKARTEN

Wenn du eine Koloniekarte kaufst, hast du in dem Sektor eine neue Kolonie gegründet. Der Sektor ist nicht länger unter deiner Kontrolle, du behältst jedoch die Befehlsgewalt über deine Schiffe, die in dem Sektor auf Mission entsendet sind.

Der einzige Zweck von Koloniekarten ist der unmittelbare Gewinn von Siegpunkten 🚀. Allerdings können dir diese Karten dein Tableau verstopfen und deinen Fortschritt verlangsamen.

Alle 12 Koloniekarten sind von Beginn an erhältlich. Sie werden jedoch, anders als die Karten in der Schiffswerft, nicht ersetzt, wenn sie gekauft werden. Wenn du eine Koloniekarte kaufst, vollziehe die üblichen Schritte: Lege sie in den Sektor deines Tableaus, der in der oberen rechten Ecke der Karte angegeben ist, und entsende die Karte auf Mission, die vorher in dem Sektor lag. Nachdem du die Koloniekarte platziert hast, erhältst du **sofort** die abgebildeten Siegpunkte 🚀.

Tipp: Drehe die gekaufte Koloniekarte anschließend **um**, damit du immer daran erinnert wirst, dass sie keinen weiteren Effekt mehr hat.

Sobald eine Koloniekarte platziert wurde, kann sie **NICHT** mehr ausgetauscht werden. Du kannst fortan keine Karte mehr mit dieser Sektornummer kaufen. **Außerdem haben Koloniekarten keinen Ertrag, wenn du ihrem Sektor in deinem Zug Würfel zuweist.** (Du erhältst jedoch weiterhin in den Zügen deiner Mitspieler Erträge von Karten, die in diesem Sektor auf Mission sind.) Koloniekarten werden nie auf Mission entsendet, auch nicht durch Karteneffekte.



U.E.S. GRECHKO 1421-A ERKUNDUNGSTRÄGER (ASIMOV-KLASSE)

Eine der ersten Aufgaben der Grechko war es, Jagdstaffeln und allgemeine Versorgungsgüter zu den Frontlinien des Slassanischen Konflikts und zurück zu befördern. Auf ihrem Weg zur Front nahm die Grechko einmal eine Abkürzung durch das Harrison-Wurmloch, das der U.E.S. gut bekannt war. Als die Grechko jedoch durch das Wurmloch reiste, tauchten am anderen Ende zwei Schiffe auf: die U.E.S. Grechko 1421-A und die U.E.S. Grechko 1421-!! Den Aufzeichnungen des überlebenden Schiffs zufolge nahmen beide Kapitäne der Grechkos an, dass das jeweils andere Schiff eine Finte der slassanischen Truppen war. Die Jäger an Bord wurden umgehend besetzt und Turbo-Torpedos abgefeuert. Die folgende Schlacht war hektisch und chaotisch, da beide Schiffe – und alle Jäger – auf den gleichen Kanälen mit den gleichen Rufzeichen kommunizierten, Flügelmänner verloren sich gegenseitig immer wieder aus den Augen. Letzten Endes ging ein Schiff als Sieger aus der Schlacht hervor und kehrte zur Basis zurück – mit ein paar doppelten Jäger-Piloten und Jäger-Kennungen. Diese Piloten wurden vom U.E.S.A.D.U. in Gewahrsam genommen.

ERTRAGSKARTEN IM DETAIL

Hier findest du verschiedene Ertragsarten, die es in *Space Base* gibt.

CREDITS

Wenn du diesen Ertrag erhältst, rücke deinen Credit-Marker  um den angegebenen Betrag weiter.



EINKOMMEN

Wenn du diesen Ertrag erhältst, rücke deinen Einkommen-Marker  um den angegebenen Betrag weiter.



SIEGPUNKTE

Wenn du diesen Ertrag erhältst, rücke deinen Siegpunkt-Marker  um den angegebenen Betrag weiter.



TEXTERTRÄGE

Diese Karten beschreiben in einem kurzen Text, was du als Ertrag erhältst. „Nimm eine Karte“ bedeutet zum Beispiel, dass du eine Karte der angegebenen Stufe umsonst aus der Schiffswerft nehmen kannst. „Kaufe eine Karte“ hingegen bedeutet, dass du (vor deinem regulären Kauf) eine weitere Karte kaufen kannst.



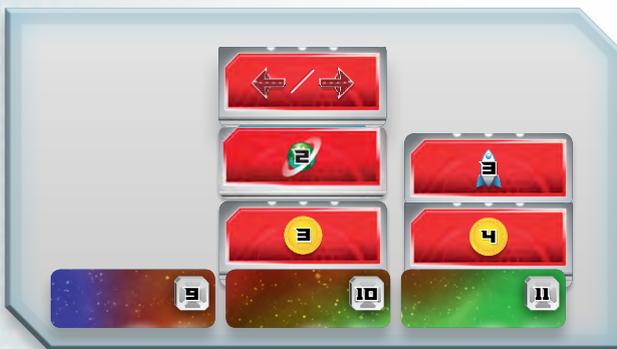
KARTEN MIT PFEILEN

BEIDE RICHTUNGEN

Ist auf einer Karte ein Pfeil nach rechts und einer nach links abgebildet, wählst du aus, ob du den Ertrag des Sektors links oder des Sektors rechts davon erhalten möchtest.

Wenn zum Beispiel diese abgebildete Karte in Sektor 10 deines Tableaus stationiert ist und du eine 10 würfelst, könntest du die Erträge der Karte in Sektor 9 oder der in Sektor 11 erhalten.

Im Beispiel unten ist dieselbe Karte in Sektor 10 auf Mission entsendet und ein anderer Spieler würfelt eine 10. Du erhältst wie üblich die Erträge ALLER Karten, die in Sektor 10 auf Mission sind (2 plus 3). Der Ertrag der Karte mit den Pfeilen ist dann, dass du zusätzlich die Erträge ALLER Karten erhältst, die entweder in Sektor 9 oder Sektor 11 auf Mission sind (also 4 weitere und 3).



PFEIL UND EIN WEITERER ERTRAG

Sind auf einer Karte ein Pfeil und ein weiterer Ertrag abgebildet, funktioniert der Pfeil auf dieselbe Weise, jedoch kannst du nur die Erträge des Sektors in Pfeilrichtung erhalten. Du erhältst allerdings zusätzlich noch den neben dem Pfeil abgebildeten Ertrag.

Wenn zum Beispiel die unten abgebildete Karte in Sektor 12 deines Tableaus stationiert ist (links) und du eine 12 würfelst, erhältst du 3 Siegpunkte und die Erträge des Sektors 11. Wenn die Karte in Sektor 12 auf Mission entsendet ist (rechts), erhältst du alle deine anderen roten Erträge dieses Sektors, also 1 Siegpunkt und alle roten Erträge des Sektors 11 durch den Pfeil.



KEINE ENDLOSSCHLEIFEN!

Mehrere Pfeile nebeneinander können sich verketteten.

Endlosschleifen sind allerdings nicht möglich. Wenn du die Summe der Würfel zuweist, kannst du jeden Ertrag nur einmal erhalten. Wenn du die Würfel einzeln zuweist, kannst du jeden Ertrag nicht öfter als zweimal nehmen; einmal für den einen, einmal für den anderen Würfel.

Im Beispiel unten erhältst du, wenn eine 7 gewürfelt wird, 1 Credit und die Erträge des Sektors 8. Dein Ertrag des Sektors 8 lässt dir die Wahl zwischen den Erträgen der Sektoren 7 oder 9. Da du in diesem Zug den Ertrag des Sektors 7 jedoch bereits erhalten hast, kannst du ihn nicht erneut erhalten.



7



8

FÄHIGKEITSKARTEN IM DETAIL



Dieses Thema wurde bereits im Kapitel „**Unterscheidung zwischen Erträgen und Fähigkeiten**“ angesprochen und wird hier nun näher erläutert.

Fähigkeitskarten haben ein oder mehrere farbige Felder (siehe Beispiele oben) und einen Fähigkeitskasten, in dem die Fähigkeit der Karte beschrieben wird. Diese Kästen haben das Fähigkeitssymbol  in der linken oberen Ecke.

Denk daran, dass alles, was in diesem Kasten steht, kein „Ertrag“ ist und du es nicht erhältst, wenn die Würfel geworfen werden.

Wenn du die Würfel so zuweist, dass du den **Ertrag** einer Fähigkeitskarte erhältst, legst du lediglich 1 Ladungsmarker  auf eines der Felder der Karte. Sonst passiert nichts weiter.

 **Blaue** Felder findest du im Stationsabschnitt von Karten und können daher nur **in deinem eigenen Zug** als Ertrag aufgeladen werden.

 **Rote** Felder findest du im Missionsabschnitt von Karten und können daher nur **im Zug eines Mitspielers** als Ertrag aufgeladen werden, also wenn du passiver Spieler bist.

Sobald die benötigten Ladungsmarker  auf einer Karte liegen, kannst du sie ablegen, um die Fähigkeit einzusetzen, unabhängig vom Würfelergebnis.



Blaue Fähigkeiten kannst du nur in deinem eigenen Zug einsetzen, also wenn du der aktive Spieler bist.



Rote Fähigkeiten kannst du nur im Zug eines Mitspielers einsetzen, also wenn du passiver Spieler bist.



Grüne Fähigkeiten kannst du in einem beliebigen Zug einsetzen, sowohl als aktiver als auch als passiver Spieler.

Denk daran, egal wann eine Fähigkeit eingesetzt werden kann, Ladungsmarker  erhältst du ausschließlich als Erträge beim Zuweisen der Würfel gemäß den normalen Regeln für Erträge.

Für einige Fähigkeiten benötigst du nur 1 Ladungsmarker , um sie einzusetzen. Diese Karten zeigen ein einzelnes, farbiges Feld.

Manche Karten haben Platz für mehrere Ladungsmarker , aber du benötigst trotzdem nur 1 , um die Fähigkeit einzusetzen. Die farbigen Felder sind separat und nicht verbunden. In diesen Fällen kannst du mehrere  auf einer Karte liegen haben, du musst allerdings immer nur 1  ausgeben, um die Fähigkeit einzusetzen.

Um andere Fähigkeiten einzusetzen, benötigst du mehrere Ladungsmarker . Diese Karten zeigen mehrere Felder, die mit Kettengliedern verbunden sind.



Einzelnes Feld



Mehrere unverbundene Felder



Mehrere verbundene Felder

Fähigkeiten mit mehreren verbundenen Feldern können erst dann eingesetzt werden, wenn alle benötigten Felder mit Ladungsmarkern  aufgeladen sind. Wenn du die Fähigkeit einsetzt, gibst du alle  aus. Bei einigen Fähigkeiten ist die Anzahl der nötigen Ladungsmarker  von der Spieleranzahl abhängig:

- Ein leeres Feld muss gefüllt werden, um die Fähigkeit einsetzen zu können.
- Ein Feld mit Punkten muss nur dann gefüllt werden, wenn die Spieleranzahl mit der Anzahl der Punkte übereinstimmt.

In einer Partie zu zweit müssen zum Beispiel alle vier Felder mit  aufgeladen werden; in einer Partie zu dritt nur drei und in einer Partie zu viert oder fünft nur die oberen beiden.



U.E.S. ARMSTRONG 6927-D GESCHÜTZTRÄGER (LUCAS-KLASSE)

Auf einem mondgroßen Planeten in einem entlegenen Sektor lebte einst eine Wüstenrasse kaltblütiger, humanoider Reptilien, die in den offiziellen Aufzeichnungen der U.E.S. Slassane genannt werden. Auf diese Humanoiden stieß die U.E.S. während erster Sternexpeditionen. Ihre Schiffe waren stärker und schwerer bewaffnet als die der U.E.S. und sie gefährdeten die menschliche Erkundung des Alls. Die U.E.S. konterte mit Geleitschutzträgern und schwer bewaffneten Zerstörern. Was folgte, war ein Wettrüsten von bisher unbekanntem Ausmaß.

Nach einem Jahrzehnt dieses slassanischen Wettrüstens stahl die U.E.S. Technologie einer benachbarten Rasse von Humanoiden, die weder Beziehungen mit den Slassanen noch der U.E.S. unterhielt. Die gestohlene Technologie machte Ultra-Core-Laser möglich, die zwar riesige Mengen Energie benötigten, aber so gewaltig waren, dass sie Großkampfschiffe und Raumstationen auf einen Schlag zerstören konnten. Diese Technologie wurde anschließend von Wissenschaftlern der U.E.S. bis auf die äußerste Spitze weiterentwickelt.

Der Geschützträger der Lucas-Klasse wurde entwickelt, um den Ultra-Core-Laser und ein Kraftwerk zur Energieversorgung in das slassanische Territorium zu befördern. Am 01.11.A2505 des terranischen Kalenders zerstörte der Armstrong-Geschützträger die slassanischen Flotten nahezu im Alleingang. Am 03.11.A2507, nach ihrer vierten Nachrüstung, drang die Armstrong, begleitet von zahlreichen Trägern und Schlachtschiffen, tief ins slassanische Gebiet vor und nahm ihren Planeten ins Visier – und legte die slassanische Heimatwelt und ihre umliegenden Basen in Schutt und Asche.

Die Produktion eines weiteren Geschützträgers der Lucas-Klasse war bereits im Gange, ihre Fertigstellung wurde jedoch abgebrochen, als die übrigen slassanischen Truppen das Abkommen vom 06.11.A2507 unterzeichneten – drei Tage, nachdem die Armstrong ihre Produktionsstätten zerstört hatte.

ERTRÄGE UND LADUNGEN

Manche Karten (Beispiele rechts) bringen dir sowohl einen normalen Ertrag als auch einen Ladungsmarker. Wenn du Erträge für diese Karten erhältst, bekommst du die unter dem Kartennamen abgebildeten Erträge (hier ●) und darfst noch wie üblich einen Ladungsmarker platzieren.

TIMING

Wenn du eine Fähigkeit durch den Erhalt von Erträgen aufgeladen hast, kannst du sie noch im gleichen Zug einsetzen (falls es sich um eine Fähigkeit handelt, die du grundsätzlich **nach** dem Erhalt von Erträgen einsetzen kannst).

Beachte auch, dass in den meisten Fällen alle Spieler gleichzeitig Würfel zuweisen, Erträge erhalten und Fähigkeiten einsetzen können, um das Spiel zu beschleunigen. Falls es einmal wichtig sein sollte, diese Schritte nacheinander durchzuführen, beginnt der aktive Spieler damit, die Würfel zuzuweisen und alle Erträge und Fähigkeiten abzuhandeln, gefolgt von den anderen Spielern im Uhrzeigersinn.



KARTEN MIT LADUNGSMARKERN ENTSENDEN

Falls du eine Karte mit einem oder mehreren Ladungsmarkern auf deinem Tableau stationiert hast und sie auf Mission entsendest (indem du beispielsweise eine neue Karte für den Sektor kaufst), darfst du die Marker auf den Missionsabschnitt derselben Karte verschieben, wenn möglich.

BEISPIEL:

Deine U.E.S. Khrunov wird auf Mission entsendet und hat einen Ladungsmarker auf der Stationsfähigkeit liegen. Diesen Marker darfst du auf die Missionsfähigkeit verschieben, nachdem du die Karte auf Mission entsendet hast.



ERKLÄRUNG DER FÄHIGKEITEN

WÜRFEL UND PFEIL(E)

Diese Fähigkeit zeigt 2 Würfel und einen Pfeil nach rechts, da du sie nur einsetzen kannst, wenn du die Summe der Würfel zuweist und sich der Sektor, von dem du Erträge erhältst, nach rechts verschiebt.

Diese Fähigkeit darfst du nur in Phase 3 des Zugs („Würfel zuweisen“) einsetzen und nur dann, wenn du dich entscheidest, die Summe der Würfel zuzuweisen. Du kannst sie sowohl im eigenen als auch im Zug eines Mitspielers einsetzen, weil es eine **grüne** Fähigkeit ist.

Um diese Fähigkeit einsetzen zu können, musst du die Summe der Würfel zuweisen.



Wenn die Fähigkeit nur einen einzelnen Pfeil → zeigt und du sie einsetzt, verschiebt sich der Sektor, von dem du in dieser Runde Erträge erhältst, um einen Sektor nach rechts. Wenn beispielsweise eine 9 gewürfelt wird und du diese Fähigkeit einsetzt, erhältst du die Erträge deines Sektors 10 **statt** deines Sektors 9.

Wenn die Fähigkeit sowohl einen einzelnen Pfeil → als auch einen doppelten Pfeil ⇨⇨ zeigt, kannst du sie einsetzen, um den Sektor, von dem du in dieser Runde Erträge erhältst, um 1 oder 2 Sektoren nach rechts zu verschieben (deine Wahl).

Du darfst mehrere dieser Effekte bei einem Wurf kombinieren, um deinen Ertragssektor mehrere Felder weiter zu verschieben.

Wie alle anderen Fähigkeiten auch darfst du diese Fähigkeit einsetzen, unabhängig davon, in welchem Sektor sie liegt, welchem Sektor die Würfel zugewiesen wurden und ob sie noch stationiert ist oder auf Mission entsendet wurde. Außerdem ist die Fähigkeit grün, du kannst sie also im Zug jedes Spielers einsetzen.

BEISPIEL: GRÜNE FÄHIGKEIT – WÜRFEL UND PFEIL(E)

Dein Mitspieler würfelt einen 4er-Pasch. Du hast zwei Fähigkeiten mit einzelnen Pfeilen und eine mit einem doppelten Pfeil aufgeladen. Du könntest die Würfel einzeln zuweisen, jedoch hast du keine Karten in Sektor 4 auf Mission. Du könntest die Würfel als Summe von 8 zuweisen, allerdings hast du auch in diesem Sektor keinen Ertrag. Die bessere Option wäre hier, die Würfel als Summe zuzuweisen und zwei aufgeladene Fähigkeiten einzusetzen. Verwende einen Ladungsmarker von Sektor 1 oder 2 und den von Sektor 5, sodass du den Ertragssektor insgesamt 3 Sektoren nach rechts verschieben kannst. So erhältst du 4 Credits von Sektor 11.



KAUFE EINE KARTE / NIMM EINE KARTE

Diese Fähigkeiten darfst du nur in den Phasen 1, 5 oder 7 deines eigenen Zugs einsetzen (siehe S. 12–13).

KAUFE EINE KARTE

Die „Kaufe eine Karte“-Fähigkeit läuft ähnlich ab wie ein regulärer Kauf, allerdings **bezahlst du nur die genauen Kosten für die Karte statt all deiner Credits** ●. Du darfst in der Runde zusätzlich noch deinen regulären Kauf ausführen.

Falls dir die Fähigkeit sowohl einen weiteren Kauf erlaubt als auch Credits ● bringt, erhältst du zuerst die Credits ● und darfst dann eine Karte kaufen. Du bist nicht verpflichtet, eine Karte zu kaufen, wenn du die Fähigkeit einsetzt.



NIMM EINE KARTE

Wenn du eine Karte nehmen darfst, suche dir einfach eine Karte der angegebenen Stufe aus der Schiffswerft aus und lege sie in den passenden Sektor deines Tableaus, ohne dafür zu bezahlen. Dies ist kein „Kauf“ und du darfst deinen regulären Kauf noch ausführen. Du bist nicht verpflichtet, alle angegebenen Karten zu nehmen.



VERTAUSCHE DIE KARTEN

Diese Fähigkeit darfst du nur in den Phasen 1, 5 oder 7 deines eigenen Zugs einsetzen (siehe S. 12–13).

Wenn dir eine Fähigkeit erlaubt, die Karten in Sektoren zu vertauschen, bedeutet das, dass du **ALLE** Karten dieser beiden Sektoren nimmst und vertauschst. Das beinhaltet die Stationskarte und alle Missionskarten beider Sektoren.

Im Beispiel unten werden alle Karten aus Sektor 5 in Sektor 8 gelegt, und alle Karten aus Sektor 8 in Sektor 5.

Ein paar Hinweise:

- Alle Karten, die du in zukünftigen Zügen kaufst, legst du wie üblich entsprechend ihrer Sektornummer auf dein Tableau.
- Einige dieser Fähigkeiten haben einen Credit-Ertrag ● über dem Ladungsfeld abgebildet. Diese Credits ● sind Erträge und du erhältst sie zusätzlich zum Ladungsmarker 📦.

Vorher: Die Tauschaktion bewegt alle Karten aus Sektor 5 in Sektor 8 und andersherum.

Nachher: Die Karten aus Sektor 5 liegen nun in Sektor 8 und die Karten aus Sektor 8 liegen nun in Sektor 5.



WIRF EINEN WÜRFEL NEU

Diese Fähigkeit darfst du nur in Phase 2 („Würfeln“) deines eigenen Zugs einsetzen (siehe S. 12). Einen oder beide Würfel neu zu werfen, hat Einfluss auf alle Spieler. Deshalb solltest du direkt Bescheid geben, wenn du diese Fähigkeit einsetzen möchtest, damit die anderen nicht Erträge zu den falschen Würfelerggebnissen erhalten.



LEGE EINE LADUNG

Diese Fähigkeit darfst du in den Phasen 1, 5 oder 7 im Zug jedes Spielers einsetzen (siehe S. 12–13). Du darfst einen Ladungsmarker (Würfel) auf ein leeres Ladungsfeld (blau oder rot) einer der Karten legen.



ALLE SPIELER VERLIEREN 4 SIEGPUNKTE

Diese Fähigkeit darfst du nur in den Phasen 1, 5 oder 7 deines eigenen Zugs einsetzen (siehe S. 12–13). Die anderen Spieler verlieren 4 Siegpunkte. Ein Spieler kann nie unter 0 Siegpunkte sinken.



LEGE EINE KARTE IN EINEN DER SEKTOREN 7–12

Diese Fähigkeit darfst du nur in den Phasen 1, 5 oder 7 deines eigenen Zugs einsetzen (siehe S. 12–13). Du darfst eine Karte in einem Sektor stationieren, in den sie normalerweise nicht gelegt wird, beispielsweise eine Karte für Sektor 12 in Sektor 7.



BESTIMME DAS WÜRFELERGEBNIS

Diese Fähigkeit darfst du nur in Phase 2 („Würfeln“) deines eigenen Zugs einsetzen (siehe S. 12). Du musst sie einsetzen, bevor du würfelst. Statt einen Würfel zu werfen, bestimmst du das Ergebnis.

Du darfst beispielsweise einen Würfel so drehen, dass er eine 6 zeigt, statt ihn zu werfen. Außerdem darfst du, wenn du auf beiden **blauen** Ladungsfeldern einen Ladungsmarker  hast, einen davon ablegen, um bei einem Würfel das Ergebnis zu bestimmen und den anderen zu werfen, oder beide Marker ablegen, um bei beiden Würfeln das Ergebnis zu bestimmen.

VERTAUSCHE DIESE KARTE

Diese Fähigkeit darfst du in den Phasen 1, 5 und 7 im Zug jedes Spielers einsetzen (siehe S. 12–13). Wenn du das tust, tausche die Position dieser Karte mit einer beliebigen stationierten Karte auf deinem Tableau.

Wenn diese Karte beispielsweise auf deinem Tableau in Sektor 9 stationiert ist, kannst du sie mit der in Sektor 7 stationierten Karte vertauschen. In dem Fall liegt die zweite Karte jetzt in Sektor 9 und diese in Sektor 7.

Ein weiteres Beispiel: Diese Karte ist in deinem Sektor 9 auf Mission entsendet und du setzt ihre Fähigkeit ein. Du könntest sie mit der in Sektor 4 stationierten Karte vertauschen, die daraufhin in Sektor 9 auf Mission entsendet würde. Die Karte mit der Fähigkeit würde dann in Sektor 4 stationiert sein.



DU GEWINNST

Diese Fähigkeit kannst du in den Phasen 1, 5 oder 7 im Zug jedes Spielers einsetzen (siehe S. 12–13). Jupp, du hast das richtig gelesen. Wenn du diese Fähigkeit einsetzt, sind die Punkte belanglos; die Partie endet sofort und du hast gewonnen! Spielt die Runde nicht mehr zu Ende. Auch wenn jemand anders 40 oder mehr Siegpunkte erreicht, gewinnst du.



U.E.S. SCOBEE 9566-B FRACHTSCHIFF (KNIGHT-KLASSE)

Rohstoffabbau und Kolonisation sind die Hauptziele der U.E.S., der Handel ist jedoch der Wind in ihren Segeln. Die U.E.S.-Frachtschiffe der Knight-Klasse sind das Rückgrat des Finanzhaushalts einer Flotte. Diese Schiffe wurden bereits fünf Jahre vor ihrer erwarteten Indienststellung eingesetzt, als die Mmaal-Angriffe auf entlegene U.E.S.-Raumstützpunkte stattfanden.

Bei der Planung eines Gegenangriffs wurden Schiffe wie die Scobee mit speziellen Beförderungsbehältern ausgerüstet, die ihre Frachtbehälter ersetzen, sodass sie Truppen und Panzer auf die Oberfläche des Planeten befördern konnten. Die Scobee war eine der letzten dieser Militärfracht-Nachrüstungen. Sie war an der finalen Gegeninvasion des Mmaal'schen Imperiums am 22.02.A2576 beteiligt, die den Konflikt beendete. Dabei wurden über eine Million U.E.S.-Mensch-Hund-Hybride und begleitende Panzerdivisionen auf der Heimatwelt der Mmaal abgesetzt, die die Hauptstadt einnahmen.

Im Laufe der Jahre wurde das Mmaal'sche Imperium ein reger Handelspartner und letztendlich ein starker Verbündeter der U.E.S., der ihnen bei der Erkundung und Friedenssicherung im All stets zur Seite steht. Dies ist nur dank der Scobee und ihrer Schwesterschiffe möglich.



2X – STATION (AKTIV)

Diese Fähigkeit darfst du nur in Phase 4 („Erträge erhalten“) deines eigenen Zugs einsetzen, bevor du die Erträge für deinen Wurf erhältst (siehe S. 12). Mit dieser Fähigkeit erhältst du in diesem Zug die **blauen** Erträge eines Sektors doppelt. Beachte, dass diese Fähigkeit nicht eingesetzt werden kann, um sich selbst aufzuladen.

Beispiel rechts: Wenn du in deinem Zug eine 2 und eine 3 würfelst und diese Fähigkeit einsetzt, erhältst du die Credits von den Sektoren 2 und 3 sowie den Ertrag entweder des Sektors 2 oder des Sektors 3 noch ein zweites Mal. Falls du die Summe 5 verwendest, erhältst du mit dieser Fähigkeit den Ertrag des Sektors 5 doppelt.



2X – MISSION (PASSIV)

Diese Fähigkeit darfst du nur in Phase 4 („Erträge erhalten“) des Zugs eines Mitspielers einsetzen, bevor du die Erträge für den Wurf erhältst (siehe S. 12). Mit dieser Fähigkeit erhältst du in diesem Zug die **roten** Erträge eines Sektors doppelt. Beachte, dass diese Fähigkeit nicht eingesetzt werden kann, um sich selbst aufzuladen.

Beispiel rechts: Ein Mitspieler würfelt eine 5 und eine 6. Wenn du die Würfel einzeln zuweist, könntest du diese Fähigkeit einsetzen, um die Erträge des Sektors 5, 1 Ladungsmarker plus 3 Credits , doppelt zu erhalten (das ergäbe insgesamt 6 und 2). Die Erträge des Sektors 6 erhältst du dann nicht doppelt.



FÄHIGKEITEN, DIE RESSOURCEN ERZEUGEN

Diese Fähigkeit darfst du nur in den Phasen 1, 5 oder 7 einsetzen (siehe S. 12–13). Wenn du diese Fähigkeit einsetzt, erhältst du die Menge an Ressourcen (, oder) , die in dem Kasten angegeben ist.



VARIANTE FÜR LICHTGESCHWINDIGKEIT

NICHT FÜR EURE ERSTE PARTIE EMPFOHLEN!

Dies ist eine optionale Variante, wenn ihr die ersten paar Runden überspringen wollt und schneller ins Spielgeschehen einsteigen wollt. Diese Variante senkt die durchschnittliche Dauer der Partie.

HINWEIS: Das hier ist nicht das Standardspiel, sondern eine Variante.

Bei der Spielvorbereitung erhält jeder Spieler 15 Credits  und 1 Einkommen  (statt 5  wie üblich). Normalerweise zieht nun jeder Spieler eine Stufe-1-Karte und zieht die Kosten von seinen Credits ab. In dieser Variante zieht jeder vier Stufe-1-Karten und zwei Stufe-2-Karten. Du darfst nun deine Credits ausgeben, um so viele dieser Karten zu kaufen, wie du willst und du dir mit deinen 15  leisten kannst. Übrige Credits behältst du für den Beginn der Partie. Nicht gekaufte Karten werden zurück unter ihre entsprechenden Stapel geschoben. Der Spieler, der die meisten Credits behalten hat, wird Startspieler. Bei einem Gleichstand beginnt der Spieler, der die Karte mit der höchsten Sektornummer gekauft hat, und wenn es immer noch nicht entschieden ist, werft ihr einen Würfel. Die Startboni für den zweiten, dritten, vierten und fünften Spieler sind die gleichen wie in einer normalen Partie *Space Base*.

- Der Startspieler erhält nichts
- Der zweite Spieler erhält 1 Credit .
- Der (ggf.) dritte Spieler erhält 2 Credits .
- Der (ggf.) vierte Spieler erhält 1 Einkommen .
- Der (ggf.) fünfte Spieler erhält 1 Einkommen .



STRATEGIETIPP – WAHRSCHEINLICHKEITEN

Da ihr die Wahl habt, die Würfel einzeln oder als Summe zuzuweisen, sind die Wahrscheinlichkeiten der Ergebnisse nicht normalverteilt. Die meisten erfahrenen Spieler wissen, dass bei einem Wurf mit zwei sechsseitigen Würfeln eines von 36 möglichen Ergebnissen eintritt (siehe Abbildung unten). Das häufigste Gesamtergebnis ist die 7, die sich aus sechs unterschiedliche Kombinationen ergeben kann. Allerdings muss bei Space Base beachtet werden, dass die Würfel auch einzeln zugewiesen werden können. Daher sind die niedrigen Zahlen von 1 bis 6 tatsächlich am wahrscheinlichsten. Jede Zahl zwischen 1 und 6 taucht 12 Mal auf.

Da die Zahlen von 2 bis 6 auch noch über die Summe der Würfel erzielt werden können, steigt ihre Wahrscheinlichkeit zusätzlich.

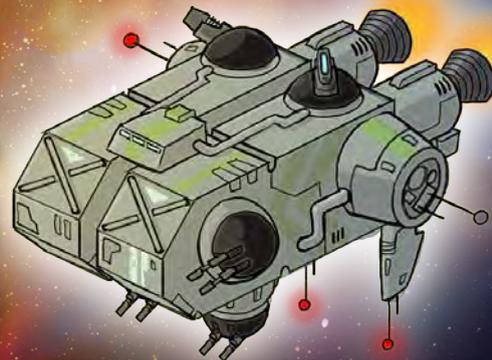
Die Zahlen sortiert nach ihrer wahrscheinlichen Häufigkeit sind: 6 (17 Ergebnisse), 5 (16 Ergebnisse), 4 (15 Ergebnisse), 3 (14 Ergebnisse), 2 (13 Ergebnisse), 1 (12 Ergebnisse), 7 (6 Ergebnisse), 8 (5 Ergebnisse), 9 (4 Ergebnisse), 10 (3 Ergebnisse), 11 (2 Ergebnisse) und zuletzt 12 (1 Ergebnis). Dementsprechend haben natürlich die Karten in den Sektoren 7 bis 12 stärkere Erträge, während die häufiger auftretenden Sektoren schwächere Erträge bringen.

ZAHL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
												
												
												
												
												
												
ERGEBNISSE	12	13	14	15	16	17	6	5	4	3	2	1

U.E.S. AKSYONOV 7525-G SCHLACHTSCHIFF (CLEMENT-KLASSE)

Die Schlachtschiffe der Clement-Klasse sind autarke, multifunktionale Kriegsschiffe, die in entfernte und unerforschte Regionen ausgesendet werden, um neue Zivilisationen und Lebensformen zu entdecken, und um dorthin vorzudringen, wo die U.E.S. noch nie zuvor gewesen ist. Diese Giganten tragen ein kleines Kontingent an Jägern und ein autarkes Abbauschiff mit sich. Sie sind außerdem mit riesigen, fest eingebauten Yarie-Kanonen von massiver Feuerkraft ausgestattet.

Die Aksyonov musste einmal vorzeitig von einer Fünf-Jahres-Mission heimkehren, nachdem sie von sich rapide vermehrenden Nagern außerirdischer Herkunft, Friddel genannt, befallen wurde. Friddel sind kaninchengroße, sternenförmige, haarige Tiere von nahezu säugetier-ähnlicher Abstammung. In der Brunst stoßen Friddel ein Hormon aus, das auf unveränderte Menschen einschläfernd wirkt. Als die Plage katastrophale Ausmaße angenommen hatte und die Friddel rollig wurden, musste die Aksyonov ihre Erkundungsmision abbrechen und unter Anleitung der genetisch veränderten und daher nicht betroffenen Besatzungsmitglieder nach Hause zurückkehren, wo die Plage beseitigt wurde.



LISTE ALLER SCHIFFSKARTEN, SORTIERT NACH STUFE, TYP UND NAMEN

STARTSCHIFFE

U.E.S. Acton 8806-A	Frachtschiff (Knight-Klasse)
U.E.S. Al Saud 2196-A	Frachtschiff (Knight-Klasse)
U.E.S. Atkov 1044-E	Frachtschiff (Knight-Klasse)
U.E.S. Bartoe 5606-F	Frachtschiff (Knight-Klasse)
U.E.S. Baudry 1084-B	Frachtschiff (Knight-Klasse)
U.E.S. Bridges 7036-B	Frachtschiff (Knight-Klasse)
U.E.S. Buchli 3436-F	Frachtschiff (Knight-Klasse)
U.E.S. Creighton 1884-B	Frachtschiff (Knight-Klasse)
U.E.S. England 5328-E	Frachtschiff (Knight-Klasse)
U.E.S. Fisher 8993-A	Frachtschiff (Knight-Klasse)
U.E.S. Garn 2592-B	Frachtschiff (Knight-Klasse)
U.E.S. Garneau 2428-D	Frachtschiff (Knight-Klasse)
U.E.S. Gregory 3117-E	Frachtschiff (Knight-Klasse)
U.E.S. Griggs 2355-C	Frachtschiff (Knight-Klasse)
U.E.S. Hawley 7246-F	Frachtschiff (Knight-Klasse)
U.E.S. Henize 2916-F	Frachtschiff (Knight-Klasse)
U.E.S. Hoffman 1915-G	Frachtschiff (Knight-Klasse)
U.E.S. Leestma 3667-F	Frachtschiff (Knight-Klasse)
U.E.S. Lind 6653-B	Frachtschiff (Knight-Klasse)
U.E.S. Lucid 6422-F	Frachtschiff (Knight-Klasse)
U.E.S. McBride 4518-H	Frachtschiff (Knight-Klasse)
U.E.S. McCandless II 3195-D	Frachtschiff (Knight-Klasse)
U.E.S. McNair 1232-H	Frachtschiff (Knight-Klasse)
U.E.S. Mullane 8561-C	Frachtschiff (Knight-Klasse)
U.E.S. Nagel 5710-D	Frachtschiff (Knight-Klasse)
U.E.S. Nelson 7775-B	Frachtschiff (Knight-Klasse)
U.E.S. Onizuka 5343-B	Frachtschiff (Knight-Klasse)
U.E.S. Payton 8404-A	Frachtschiff (Knight-Klasse)
U.E.S. Resnik 4906-G	Frachtschiff (Knight-Klasse)
U.E.S. Scobee 9566-B	Frachtschiff (Knight-Klasse)
U.E.S. Scully-Power 4541-F	Frachtschiff (Knight-Klasse)
U.E.S. Seddon 8290-G	Frachtschiff (Knight-Klasse)
U.E.S. Sharma 7947-G	Frachtschiff (Knight-Klasse)
U.E.S. Shriver 1746-E	Frachtschiff (Knight-Klasse)
U.E.S. Solovyov 2463-H	Frachtschiff (Knight-Klasse)
U.E.S. Stewart 7936-F	Frachtschiff (Knight-Klasse)
U.E.S. Sullivan 3696-D	Frachtschiff (Knight-Klasse)
U.E.S. van den Berg 2091-C	Frachtschiff (Knight-Klasse)
U.E.S. Wang 1171-B	Frachtschiff (Knight-Klasse)
U.E.S. Williams 3753-E	Frachtschiff (Knight-Klasse)
U.E.S. Bolden 9030-A	Abbauschiff (Scott-Klasse)
U.E.S. Cleave 2349-G	Abbauschiff (Scott-Klasse)
U.E.S. Coats 2150-C	Abbauschiff (Scott-Klasse)
U.E.S. Covey 5488-H	Abbauschiff (Scott-Klasse)
U.E.S. Dunbar 8761-G	Abbauschiff (Scott-Klasse)
U.E.S. Furrer 4563-G	Abbauschiff (Scott-Klasse)
U.E.S. Grabe 2173-C	Abbauschiff (Scott-Klasse)
U.E.S. Hart 2790-D	Abbauschiff (Scott-Klasse)
U.E.S. Hilmers 5365-H	Abbauschiff (Scott-Klasse)
U.E.S. Lounge 4034-G	Abbauschiff (Scott-Klasse)
U.E.S. Messerschmid 4427-D	Abbauschiff (Scott-Klasse)
U.E.S. Neri Vela 9636-B	Abbauschiff (Scott-Klasse)

U.E.S. O'Connor 1927-D	Abbauschiff (Scott-Klasse)
U.E.S. Ockels 7726-E	Abbauschiff (Scott-Klasse)
U.E.S. Pailles 6050-H	Abbauschiff (Scott-Klasse)
U.E.S. Ross 7000-D	Abbauschiff (Scott-Klasse)
U.E.S. Spring 3973-E	Abbauschiff (Scott-Klasse)
U.E.S. van Hoften 5906-B	Abbauschiff (Scott-Klasse)
U.E.S. Vasyutin 7921-G	Abbauschiff (Scott-Klasse)
U.E.S. Volk 9084-B	Abbauschiff (Scott-Klasse)

SCHIFFE DER STUFE 1

U.E.S. Bobko 6010-E	Träger (Bradbury-Klasse)
U.E.S. Hauck 5084-D	Träger (Bradbury-Klasse)
U.E.S. Musgrave 5650-E	Träger (Bradbury-Klasse)
U.E.S. Peterson 5325-H	Träger (Bradbury-Klasse)
U.E.S. Merbold 6865-D	Frachtkreuzer (Gunn-Klasse)
U.E.S. Farkas 3405-F	Abbauschiff (Herbert-Klasse)
U.E.S. Hermaszewski 5586-E	Abbauschiff (Herbert-Klasse)
U.E.S. Ivanov 8387-E	Abbauschiff (Herbert-Klasse)
U.E.S. Jähn 8920-C	Abbauschiff (Herbert-Klasse)
U.E.S. Lyakhov 4181-D	Abbauschiff (Herbert-Klasse)
U.E.S. Popov 3919-A	Abbauschiff (Herbert-Klasse)
U.E.S. Bluford 5120-E	Träger (Modifizierte Bradbury-Klasse)
U.E.S. Bregovoy 9890-C	Frachtschiff (Paul-Klasse)
U.E.S. Chang-Diaz 3555-H	Frachtschiff (Paul-Klasse)
U.E.S. Chretien 3182-C	Frachtschiff (Paul-Klasse)
U.E.S. Crippen 7733-C	Frachtschiff (Paul-Klasse)
U.E.S. Dzhaniybekov 1999-G	Frachtschiff (Paul-Klasse)
U.E.S. Engle 1913-A	Frachtschiff (Paul-Klasse)
U.E.S. Fullerton 2005-A	Frachtschiff (Paul-Klasse)
U.E.S. Gürragchaa 3972-D	Frachtschiff (Paul-Klasse)
U.E.S. Hartsfield 5562-G	Frachtschiff (Paul-Klasse)
U.E.S. Ivanchenkov 2754-H	Frachtschiff (Paul-Klasse)
U.E.S. Overmyer 3792-A	Frachtschiff (Paul-Klasse)
U.E.S. Prunariu 7750-G	Frachtschiff (Paul-Klasse)
U.E.S. Remek 8252-H	Frachtschiff (Paul-Klasse)
U.E.S. Romanenko 8599-H	Frachtschiff (Paul-Klasse)
U.E.S. Ryumin 4713-C	Frachtschiff (Paul-Klasse)
U.E.S. Savitskaya 6659-G	Frachtschiff (Paul-Klasse)
U.E.S. Serebrov 1243-G	Frachtschiff (Paul-Klasse)
U.E.S. Truly 9239-H	Frachtschiff (Paul-Klasse)
U.E.S. Allen 4004-C	Frachtträger (Tolkien-Klasse)
U.E.S. Kizim 1379-H	Frachtträger (Tolkien-Klasse)
U.E.S. Lenoir 7021-B	Frachtträger (Tolkien-Klasse)
U.E.S. Malyshev 9767-E	Frachtträger (Tolkien-Klasse)
U.E.S. Savinykh 8526-G	Frachtträger (Tolkien-Klasse)
U.E.S. Strekalov 7422-E	Frachtträger (Tolkien-Klasse)
U.E.S. Tamayo-Mendez 4759-G	Frachtträger (Tolkien-Klasse)
U.E.S. Tuân 8623-B	Frachtträger (Tolkien-Klasse)
U.E.S. Lichtenberg 9384-H	Sternenkreuzer (Wells-Klasse)
U.E.S. Parker 8635-F	Sternenkreuzer (Wells-Klasse)
U.E.S. Shaw 1873-C	Sternenkreuzer (Wells-Klasse)
U.E.S. Thornton 8524-G	Sternenkreuzer (Wells-Klasse)
U.E.S. Aleksandrov 5155-G	Kommandoschiff (Williamson-Klasse)

U.E.S. Brandenstein 3161-C.....Kommandoschiff (Williamson-Klasse)
 U.E.S. Fabian 4787-BKommandoschiff (Williamson-Klasse)
 U.E.S. Gardner 7506-E.....Kommandoschiff (Williamson-Klasse)
 U.E.S. Ride 3066-E.....Kommandoschiff (Williamson-Klasse)
 U.E.S. Thagard 4684-B.....Kommandoschiff (Williamson-Klasse)

SCHIFFE DER STUFE 2

U.E.S. Brand 5208-D.....Erkundungsträger (Asimov-Klasse)
 U.E.S. Glazkov 3371-BErkundungsträger (Asimov-Klasse)
 U.E.S. Grechko 1421-A.....Erkundungsträger (Asimov-Klasse)
 U.E.S. Slayton 5363-B.....Erkundungsträger (Asimov-Klasse)
 U.E.S. Volynov 3509-A.....Kommandokreuzer (Campbell-Klasse)
 U.E.S. Gorbatko 2007-F.....Abbauschiff (Clarke-Klasse)
 U.E.S. Aksyonov 7525-G.....Schlachtschiff (Clement-Klasse)
 U.E.S. Duke 6222-CFrachtschiff (Fate-Klasse)
 U.E.S. Evans 7316-E.....Frachtschiff (Fate-Klasse)
 U.E.S. Garriott 6531-E.....Frachtschiff (Fate-Klasse)
 U.E.S. Irwin 8339-H.....Frachtschiff (Fate-Klasse)
 U.E.S. Kerwin 8426-A.....Frachtschiff (Fate-Klasse)
 U.E.S. Lazarev 4784-B.....Frachtschiff (Fate-Klasse)
 U.E.S. Lousma 6040-C.....Frachtschiff (Fate-Klasse)
 U.E.S. Makarov 6674-G.....Frachtschiff (Fate-Klasse)
 U.E.S. Mattingly 4618-C.....Frachtschiff (Fate-Klasse)
 U.E.S. Schmitt 9828-E.....Frachtschiff (Fate-Klasse)
 U.E.S. Weitz 3134-C.....Frachtschiff (Fate-Klasse)
 U.E.S. Worden 8663-H.....Frachtschiff (Fate-Klasse)
 U.E.S. Artyukhin 7727-D.....Träger (Giger-Klasse)
 U.E.S. Carr 7510-HTräger (Giger-Klasse)
 U.E.S. Dobrovolsky 5643-E.....Träger (Giger-Klasse)
 U.E.S. Gibson 4003-B.....Träger (Giger-Klasse)
 U.E.S. Klimuk 6800-G.....Träger (Giger-Klasse)
 U.E.S. Lebedev 5128-B.....Träger (Giger-Klasse)
 U.E.S. Mitchell 6176-D.....Träger (Giger-Klasse)
 U.E.S. Patsayev 6859-H.....Träger (Giger-Klasse)
 U.E.S. Pogue 5353-G.....Träger (Giger-Klasse)
 U.E.S. Roosa 1689-A.....Träger (Giger-Klasse)
 U.E.S. Rukavishnikov 3402-C.....Träger (Giger-Klasse)
 U.E.S. Sevastyanov 6862-D.....Träger (Giger-Klasse)
 U.E.S. Bean 1925-D.....Abbauschiff (Harryhausen-Klasse)
 U.E.S. Filipchenko 9745-C.....Abbauschiff (Harryhausen-Klasse)
 U.E.S. Haise 3712-D.....Abbauschiff (Harryhausen-Klasse)
 U.E.S. Schweickart 5209-E.....Abbauschiff (Harryhausen-Klasse)
 U.E.S. Swigert 2715-C.....Abbauschiff (Harryhausen-Klasse)
 U.E.S. Volkov 9103-G.....Abbauschiff (Harryhausen-Klasse)
 U.E.S. Demin 5091-F.....Kommandokreuzer (Heinlein-Klasse)
 U.E.S. Gubarev 1743-B.....Kommandokreuzer (Heinlein-Klasse)
 U.E.S. Khrunov 6194-G.....Kommandokreuzer (Heinlein-Klasse)
 U.E.S. Shonin 2938-F.....Kommandokreuzer (Heinlein-Klasse)
 U.E.S. Kubasov 3192-G.....Frachtschlepper (Merrit-Klasse)
 U.E.S. Yeliseyev 6380-D.....Frachtschlepper (Merrit-Klasse)
 P.S.S. Zholobov 1830-F.....Frachtschlepper (Modifizierte Merrit-Klasse)
 P.S.S. Sarafanov 6334-C.....Frachtschlepper (Norton-Klasse)
 P.S.S. Kovalyonok 8127-H....Frachtschlepper (Modifizierte Merrit-Klasse)
 U.E.S. Rozhdestvensky 6723-C...Kommandoschlepper (Silverberg-Klasse)
 U.E.S. Zudov 2056-G.....Hypernet-Tor (Vernes-Klasse)

SCHIFFE DER STUFE 3

U.E.S. Borman 3060-DFrachtschiff (Bowie-Klasse)
 U.E.S. Carpenter 2967-E.....Frachtschiff (Bowie-Klasse)
 U.E.S. Conrad 5602-E.....Frachtschiff (Bowie-Klasse)
 U.E.S. Lovell 1948-A.....Frachtschiff (Bowie-Klasse)
 U.E.S. McDivitt 2121-A.....Frachtschiff (Bowie-Klasse)
 U.E.S. Stafford 4286-G.....Frachtschiff (Bowie-Klasse)
 U.E.S. White 4448-C.....Frachtschiff (Bowie-Klasse)
 U.E.S. Young 6740-G.....Frachtschiff (Bowie-Klasse)
 U.E.S. Gagarin 4879-F.....Kommandoschiff (Burroughs-Klasse)
 U.E.S. Titov 9072-F.....Kommandoschiff (Burroughs-Klasse)
 U.E.S. Cooper 6412-D.....Abbauschiff (Clarke-Klasse)
 U.E.S. Aldrin 4775-F.....Träger (Frazetta-Klasse)
 U.E.S. Anders 4253-F.....Träger (Frazetta-Klasse)
 U.E.S. Belyayev 1657-D.....Träger (Frazetta-Klasse)
 U.E.S. Beregovoy 8603-A.....Träger (Frazetta-Klasse)
 U.E.S. Cunningham 9172-H.....Träger (Frazetta-Klasse)
 U.E.S. Eisele 7639-F.....Träger (Frazetta-Klasse)
 U.E.S. Feoktistov 1804-D.....Träger (Frazetta-Klasse)
 U.E.S. Komarov 9388-G.....Träger (Frazetta-Klasse)
 U.E.S. Leonov 4621-E.....Träger (Frazetta-Klasse)
 U.E.S. Shatalov 3516-B.....Träger (Frazetta-Klasse)
 U.E.S. Walker 3930-D.....Träger (Frazetta-Klasse)
 U.E.S. Yegorov 1205-H.....Träger (Frazetta-Klasse)
 U.E.S. Gordon 7981-G.....Zerstörer (Gernsback-Klasse)
 U.E.S. Shepard 3592-G.....Frachtträger (Gunn-Klasse)
 U.E.S. Armstrong 6927-D.....Geschützträger (Lucas-Klasse)
 P.S.S. Bykovsky 4498-A.....Schlepper (Modifizierte Pohl-Klasse)
 P.S.S. Nikolayev 5815-B.....Schlepper (Modifizierte Pohl-Klasse)
 P.S.S. Popovich 8867-G.....Schlepper (Modifizierte Pohl-Klasse)
 P.S.S. Tereshkova 5875-A.....Schlepper (Modifizierte Pohl-Klasse)
 U.E.S. Collins 2064-F.....Schnelltanker (Moore-Klasse)
 U.E.S. Scott 4406-C.....Hypernet-Tor (Roddenbury-Klasse)
 U.E.S. Glenn 1817-C.....Tanker (Russel-Klasse)
 U.E.S. Cernan 9131-H.....Abweherschlepper (Sturgeon-Klasse)
 U.E.S. Schirra 9069-D.....Abweherschlepper (Sturgeon-Klasse)
 U.E.S. Grissom 8139-H.....Frachtzug (Tucker-Klasse)

KOLONIEKARTEN

U.E.C. Arrow BasisSternensiedlung (Cameron-Klasse)
 U.E.C. Hicks BasisSternensiedlung (Cameron-Klasse)
 U.E.C. Leontief BasisSternensiedlung (Cameron-Klasse)
 U.E.C. Myrdal BasisSternensiedlung (Cameron-Klasse)
 U.E.C. Friedman Kolonie.....Sternensiedlung (Kubrick-Klasse)
 U.E.C. Hayek KolonieSternensiedlung (Kubrick-Klasse)
 U.E.C. Kantorovich KolonieSternensiedlung (Kubrick-Klasse)
 U.E.C. Koopmans KolonieSternensiedlung (Kubrick-Klasse)
 U.E.C. Frisch Outpost.....Sternensiedlung (Serling-Klasse)
 U.E.C. Kuznets Stützpunkt.....Sternensiedlung (Serling-Klasse)
 U.E.C. Samuelson StützpunktSternensiedlung (Serling-Klasse)
 U.E.C. Tinbergen StützpunktSternensiedlung (Serling-Klasse)

ÜBERSICHT

ERTRÄGE UND FÄHIGKEITEN

Blaue Erträge und Fähigkeiten kannst du nur als aktiver Spieler in deinem **eigenen Zug** erhalten.

Rote Erträge und Fähigkeiten kannst du nur als passiver Spieler im **Zug eines Mitspielers** erhalten.

Grüne Fähigkeiten kannst du in einem **beliebigen Zug** einsetzen, als aktiver oder passiver Spieler.



LADUNGERTRÄGE

Blaue Felder kannst du nur durch einen Ertrag als aktiver Spieler in deinem **eigenen Zug** aufladen.

Rote Felder kannst du nur durch einen Ertrag als passiver Spieler im **Zug eines Mitspielers** aufladen.

FÄHIGKEITSKARTEN –

Diese Karten zeigen ein oder mehrere farbige Felder sowie einen Kasten, in dem die Fähigkeit beschrieben wird. Diese Kästen haben das Fähigkeitssymbol in der linken oberen Ecke.



2X – STATION (AKTIV)

Diese Fähigkeit darfst du nur in Phase 4 („Erträge erhalten“) deines eigenen Zugs einsetzen, bevor du die Erträge für deinen Wurf erhältst (siehe S. 12). Mit dieser Fähigkeit erhältst du in diesem Zug die **blauen** Erträge eines Sektors doppelt.



2X – MISSION (PASSIV)

Diese Fähigkeit darfst du nur in Phase 4 („Erträge erhalten“) des Zugs eines Mitspielers einsetzen, bevor du die Erträge für den Wurf erhältst (siehe S. 12). Mit dieser Fähigkeit erhältst du in diesem Zug die **roten** Erträge eines Sektors doppelt.



CREDITS

Wenn du diesen Ertrag erhältst, rücke deinen Credit-Marker um den angegebenen Betrag weiter.



EINKOMMEN

Wenn du diesen Ertrag erhältst, rücke deinen Einkommen-Marker um den angegebenen Betrag weiter. Hast du am Ende deines Zugs weniger Credits als Einkommen, verschiebe deinen Credit-Marker auf den gleichen Wert wie deinen Einkommen-Marker.



SIEGPUNKTE

Wenn du diesen Ertrag erhältst, rücke deinen Siegpunkt-Marker um den angegebenen Betrag weiter.



TEXTERTRÄGE

Diese Karten beschreiben in einem kurzen Text, was du als Ertrag erhältst.



PFEILE – BEIDE RICHTUNGEN

Ist auf einer Karte ein Pfeil nach links und einer nach rechts abgebildet, wählst du aus, ob du den Ertrag des Sektors links oder des Sektors rechts davon erhalten möchtest.



PFEIL UND ERTRAG

Sind auf einer Karte ein Pfeil und ein weiterer Ertrag abgebildet, erhältst du den Ertrag und die Erträge des Sektors in Pfeilrichtung.



WÜRFEL UND PFEIL(E)

Diese Fähigkeit darfst du nur beim Zuweisen der Würfel einsetzen und nur dann, wenn du dich entscheidest, die Summe der Würfel zuzuweisen.



- 1 Pfeil: Der Sektor, von dem du in dieser Runde Erträge erhältst, verschiebt sich um 1 Sektor nach rechts.
- 1 Pfeil/2 Pfeile: Du darfst wählen, ob der Sektor, von dem du in dieser Runde Erträge erhältst, um 1 oder 2 Sektoren nach rechts verschoben wird.