

STAR WARS™

OUTER RIM™

DEUTSCHE AUSGABE



LIVING RULES REFERENCE

ÄNDERUNGSPROTOKOLL

Version 1.1 (10.06.2022)

Ergänzungen und Klarstellungen

- Regeln der Erweiterung *Offene Rechnungen*blauer Text
- Besiegt** (Effekte, die einen Spieler wählen)S. 7
- Bewegung** (Hyperantrieb-Modifikatoren)S. 7
- Jobs** (Koop-Jobs für mehrere Spieler)S. 10
- Prestige** (Prestigevorgabe)S. 16
- Patrouillenbewegung** (nach dem Durchsuchen eines Marktstapels)S. 15
- Anhang 1: Spielaufbau** (Prestigevorgabe)S. 19
- Anhang 4: Klarstellungen zur Erweiterung (neues Kapitel)**S. 24
- Anhang 5: Errata** (neues Kapitel)S. 25
- Anhang 6: Häufig gestellte Fragen (neues Kapitel)**S. 25

Errata

- Tatooine Begegnung Nr. 9**S. 25
- Lothal-Begegnung Nr. 1**S. 25
- Mon Calamari-Begegnung Nr. 2**S. 25
- Takodana-Begegnung Nr. 9**S. 25
- Ryloth-Begegnung Nr. 10**S. 25

VERWENDUNG DIESES DOKUMENTS

Das Living Rules Reference ist das ultimative Nachschlagewerk für alle Spielregeln von *Outer Rim*. Vor dem Lesen solltet ihr die Spielregel vollständig durchgelesen und verstanden haben. Falls während des Spiels Fragen auftauchen, könnt ihr im Living Rules Reference nachschlagen.

Den Großteil des Living Rules Reference macht das Glossar aus, das detaillierte Regelerklärungen und -klarstellungen in alphabetischer Reihenfolge nach Themen sortiert enthält. Der Index auf den Seite 26 hilft beim schnellen Auffinden des gewünschten Themas.

Roter Text bedeutet, dass es an dieser Stelle eine Änderung zum gedruckten Referenzhandbuch gab.

Blauer Text bezieht sich nur auf das Spiel mit der Erweiterung *Offene Rechnungen*.

Inhaltsverzeichnis

Das Living Rules Reference besteht aus folgenden Kapiteln.

Glossar	S. 3
Anhang 1: Spielaufbau	S. 19
Anhang 2: Interpretation von Karten und Fähigkeiten	S. 20
Anhang 3: Regeln für Einzelspieler	S. 21
Anhang 4: Klarstellungen zur Erweiterung	S. 24
Anhang 5: Errata	S. 25
Anhang 6: Häufig gestellte Fragen	S. 25
Index	S. 26

GRUNDLEGENDE REGELN

Dieser Abschnitt behandelt die grundlegenden Regeln, die für verschiedenste Spielmaterialien und -konzepte gelten.

Spieler und Charaktere

Bei *Outer Rim* kontrolliert jeder Spieler einen Charakter. In beiden Regelheften wird das Wort „Spieler“ synonym für eine am Spiel teilnehmende Person und deren gespielten Charakter gebraucht.

Materialbeschränkung

Würfel, Schadensmarker, Credit-Marker und Zielmarker sind in unbegrenzter Zahl verfügbar. Alle anderen Spielmaterialien sind auf die im Spielumfang enthaltene Menge beschränkt.

- Geht der Vorrat an Schadens-, Credit- oder Zielmarkern zur Neige, kann ein geeigneter Ersatz (z. B. Münzen) verwendet werden.
- Muss ein Spieler mehr Würfel werfen, als im Spielumfang enthalten sind, wirft er alle vorhandenen Würfel, merkt sich die Ergebnisse und wirft so viele wie nötig neu. Anschließend addiert er die Ergebnisse aller Würfel.
- Soll man Karten von einem Stapel ziehen, in dem nicht mehr genügend Karten vorhanden sind, zieht man so viele wie möglich (ggf. auch 0).

Goldene Regeln

Falls etwas aus dem Living Rules Reference der Spielregel oder dem gedruckten Referenzhandbuch widerspricht, hat das Living Rules Reference Vorrang.

Bei Widersprüchen zwischen Spielregel und Referenzhandbuch hat das Referenzhandbuch stets Vorrang.

Widerspricht eine Kartenfähigkeit dem Referenzhandbuch, hat die Karte Vorrang. Ist es möglich, sowohl Karte als auch Regeln gleichzeitig zu befolgen, sollte dies auch geschehen.

GLOSSAR

Das Glossar enthält detaillierte Regelerklärungen, alphabetisch nach Themen sortiert. Der [Index](#) auf S. 26 hilft beim Auffinden des gewünschten Themas.

Ablegen

Wohin abgelegtes Spielmaterial gelegt wird, hängt von der Art des Spielmaterials ab:

- Abgelegte Markt- und Begegnungskarten werden unter ihre Stapel gelegt.
 - Einige Marktkarten werden nicht abgelegt, sondern aus dem Spiel entfernt. Dies ist ausdrücklich auf der Karte vermerkt und geschieht meist, nachdem ein Schiff gekauft, ein Job erledigt oder die Belohnung für einen Kopfgeldauftrag erhalten wurde.
- Abgelegte Datenbankkarten werden je nach Nummer an ihren Platz im Datenbankstapel zurückgelegt. Gibt es mehrere Exemplare der Karte, wird sie unter die anderen Exemplare mit gleicher Nummer gemischt.
- Abgelegte Marker werden in den Vorrat für ungenutzte Marker zurückgelegt.
 - Eliminierte Kontakt- oder Patrouillenmarker werden aus dem Spiel entfernt.
- Schiffbögen werden in den Vorrat der Schiffbögen zurückgelegt.
- Fordert ein Effekt dazu auf, Spielmaterial aus dem Spiel zu entfernen, wird das Spielmaterial nicht abgelegt. Stattdessen legt man es in die Spielschachtel zurück, wo es bis zum Ende der Partie nicht mehr verwendet werden kann.
- Legt ein Spieler ein Crewmitglied von seinem Schiffbogen ab, wird die Karte gemäß den obenstehenden Regeln abgelegt. Hat das Crewmitglied einen Kontaktmarker, legt der Spieler ihn offen auf den von ihm aus nächsten Planeten mit einem freien Kontaktfeld (unabhängig von dessen Klasse).

Verwandte Themen: Aktion „Abliefern“, Begegnungskarten, Marktstapel

Aktion „Abliefern“

Während des Aktionsschrittes kann der aktive Spieler die Aktion „Abliefern“ abhandeln, um Fracht oder Kopfgeldaufträge auf seinem Planeten abzuliefern.

- Befindet sich ein Spieler auf dem Planeten, der bei seiner Fracht als „Bestimmungsort“ angegeben ist, kann er die Aktion „Abliefern“ abhandeln, um diese Fracht abzuliefern. Anschließend erhält er die auf der Frachtkarte genannte „Belohnung“ und legt die Karte ab.
 - Wer Fracht mit dem Merkmal **ILLEGAL** abzuliefern versucht, muss vor dem Abliefern einen Würfel werfen. Ist das Ergebnis ein Treffer (✳), liefert er die Fracht ab und erhält seine Belohnung. Bei jedem anderen Ergebnis – inklusive eines kritischen Treffers (✳) – muss er Karte 1 aus der Datenbank abhandeln, statt seine Fracht abzuliefern.
- Hat ein Spieler einen Kontaktmarker gefangen genommen, kann er, falls er sich auf dem vom Kopfgeldauftrag genannten Planeten befindet, die Aktion „Abliefern“ abhandeln, um den Kopfgeldauftrag abzuliefern und die „Belohnung für die Gefangennahme“ der Karte zu erhalten. Anschließend **entfernt** er die Karte und den zugehörigen Kontaktmarker aus dem Spiel.
- Es ist erlaubt, mit einer Aktion „Abliefern“ mehrere Frachten und Kopfgeldaufträge gleichzeitig abzuliefern. Man liefert sie einzeln nacheinander in beliebiger Reihenfolge ab.
 - Falls durch das Abliefern einer Unterstützung der Zug des aktiven Spielers endet, können sämtliche Unterstützungen, die bis dahin nicht abgeliefert wurden, in diesem Zug nicht mehr abgeliefert werden.

- Falls ein Spieler während des Begegnungsschrittes Fracht erhält oder einen Kontakt gefangen nimmt, kann er sie bzw. ihn bis zu seinem nächsten Aktionsschritt nicht abliefern (auch wenn er sich auf dem richtigen Planeten befindet).

Verwandte Themen: Fracht, Kopfgeldaufträge, Spielzug

Aktion „Handeln“

Falls der aktive Spieler während seines Aktionsschrittes auf dem Feld eines anderen Spielers ist, kann er die Aktion „Handeln“ abhandeln, um eine beliebige Kombination aus Credits und Karten mit diesem Spieler zu handeln.

- Ist der aktive Spieler mit mehreren anderen Spielern auf einem Feld, kann er mit allen handeln; die anderen Spieler können jedoch nur mit dem aktiven Spieler handeln.
- Der Handel muss nicht gleichwertig sein – ein Spieler kann beliebig viele Karten und Credits hergeben und weniger oder nichts im Gegenzug erhalten.
- Jede Vereinbarung, die nicht sofort und vollständig umgesetzt werden kann, ist nicht bindend.

Beispiel: Ein Spieler gibt einem anderen Spieler Credits und erhält dafür das Versprechen, später einen höheren Betrag zurückgezahlt zu bekommen. Dem Empfänger der Credits steht es frei, sich an dieses Versprechen zu halten oder nicht.

- Man kann mit Credits, Jobs, Kopfgeldaufträgen, Fracht, Crewmitgliedern, Mods und Ausrüstung handeln.
 - Handelt man mit einem Kopfgeldauftrag, auf dem ein Kontaktmarker liegt, wechselt der Kontaktmarker ebenfalls den Besitzer.
- Mit Geheimnissen und Schiffbögen kann nicht gehandelt werden.
- Alle Spieler können jederzeit Credits und **Schuldenmarker** mit dem aktiven Spieler handeln. Dies ist keine Aktion und kann auch dann erfolgen, wenn die beiden Spieler nicht auf demselben Feld sind.
 - Es ist erlaubt, Fähigkeiten, Begegnungen und Kämpfe zu unterbrechen, um Credits und/oder **Schuldenmarker** zu handeln.

Verwandte Themen: Aktionsschritt, Credits, Gefallen, Unterstützung

Aktion „Markt“

Falls sich der aktive Spieler während seines Aktionsschrittes auf einem Planeten (**einschließlich der Kernweltenfelder**) befindet, kann er die Aktion „Markt“ durchführen, um eine Unterstützung von einem Marktstapel zu kaufen.

Um die Aktion „Markt“ durchzuführen, handelt der aktive Spieler die nachstehenden Schritte ab:

- Karte ablegen:** Der aktive Spieler darf die oberste Karte eines Marktstapels seiner Wahl ablegen.
 - Dazu nimmt er die oberste (aufgedeckte) Karte eines beliebigen Marktstapels und legt sie verdeckt unter den Stapel. Anschließend deckt er die oberste Karte dieses Stapels auf und legt sie offen auf den Stapel.
 - Nachdem der aktive Spieler die neue Karte oben auf dem Stapel gesehen hat, kann er entscheiden, eine zweite Karte **vom selben Marktstapel** abzulegen.
 - Patrouillenbewegungssymbole und „Kontakt aufdecken“-Symbole werden **nicht** abgehandelt, wenn eine Karte von einem Marktstapel abgelegt wird.
- Karte kaufen:** Der aktive Spieler darf die oberste Karte eines Marktstapels seiner Wahl kaufen. Nach dem Kauf deckt er die oberste Karte dieses Marktstapels auf. Enthält diese Karte ein Patrouillenbewegungssymbol, muss er die entsprechende Patrouille bewegen. Enthält die Karte ein „Kontakt aufdecken“-Symbol, muss er dieses Symbol abhandeln (siehe „Einkaufen“).

Einkaufen

Um eine Karte zu kaufen, gibt man Credits in Höhe des Preises aus.

- Kauft man eine Unterstützung, erhält man die Karte und muss sie in einen Kartenplatz von Spielertableau oder Schiffbogen stecken. Der Kartenplatz muss der Art der Unterstützung entsprechen (z. B. muss eine Fracht in einen „Fracht“-Kartenplatz gesteckt werden).
 - Hat man keinen passenden freien Platz, darf man eine Karte ablegen, um einen freien Platz für die neue Karte zu schaffen.
- Sobald man ein Schiff kauft, entfernt man die Marktkarte aus dem Spiel (gemäß den Anweisungen auf der Karte). Dann ersetzt man seinen Schiffbogen durch den des gekauften Schiffes.
 - Jeglicher Schaden des Schiffes wird entfernt.
 - Das alte Schiff kehrt in den Vorrat der ungenutzten Schiffe zurück. Gibt es für das Schiff eine zugehörige Marktkarte, wird diese Karte **nicht** in den Marktstapel zurückgelegt.
 - Hat das neue Schiff nicht genügend Kartenplätze für alle Unterstützungen, die man hat, muss man beliebige Unterstützungen ablegen, bis jede Unterstützung entweder abgelegt ist oder in einem passenden Kartenplatz steckt.
- Nachdem man eine Karte von einem Marktstapel gekauft hat, muss man die oberste Karte dieses Marktstapels aufdecken.

- Enthält die neue Karte ein Patrouillenbewegungssymbol, muss man die entsprechende Patrouille bewegen.



Imperiales Patrouillenbewegungssymbol

- Enthält die neue Karte ein „Kontakt aufdecken“-Symbol, das die Spieleranzahl einschließt, muss der aktive Spieler einen verdeckten Kontaktmarker auf seinem Planeten aufdecken.



„Kontakt aufdecken“-Symbol für 1–2 Spieler

- Der Spieler hat **keine** Begegnung mit diesem Kontaktmarker. Er kann ihm aber wie gewohnt in seinem Begegnungsschritt begegnen.
- Wird ein Kontaktmarker aufgedeckt, der einen Spielercharakter darstellt, wird der Kontakt aus dem Spiel entfernt und ein anderer Marker wird aufgedeckt.
- Befindet sich der aktive Spieler nicht auf einem Planeten, hat das Symbol keine Auswirkungen.

Etwas in Zahlung geben

Beim Kaufen einer Karte von einem Marktstapel kann man Unterstützungen in Zahlung geben, um den Kaufpreis der Karte zu reduzieren.

- Dazu legt man eine oder mehrere seiner Unterstützungen von Spielertableau oder Schiffbogen ab, um den Preis der gekauften Karte um die Summe der Preise der abgelegten Karten zu reduzieren.
 - Manche Unterstützungen, z. B. von Begegnungskarten, haben keinen Preis und können nicht in Zahlung gegeben werden.
 - Kopfgeldaufträge, Crewmitglieder und Jobs können nicht in Zahlung gegeben werden.
- Immer wenn man Karten von einem Marktstapel kauft, kann man etwas in Zahlung geben, egal ob dies aufgrund der Aktion „Markt“ oder eines anderen Spieleffekts geschieht.
 - Bezahlt man für andere Effekte (z. B. um eine Unterstützung auf einer Begegnungskarte zu erhalten), kann man nichts in Zahlung geben.
- Ist der Wert der in Zahlung gegebenen Karten höher als der Preis der gekauften Karte, bekommt man die Differenz nicht ausbezahlt.

Beispiel: Ein Spieler legt eine Ionenkanone (Wert: 5.000 Credits) ab, um einen Zielcomputer (Preis: 2.000 Credits) zu kaufen. Die Differenz von 3.000 Credits bekommt er nicht ausbezahlt.

- Manche Fähigkeiten erlauben ausdrücklich, dass man beim Ausgeben von Credits für einen Spieleffekt etwas in Zahlung geben kann. Dabei gelten die normalen Regeln für die Inzahlunggabe, abgesehen davon, dass keine Karte von einem Marktstapel gekauft wird.
- Immer wenn man ein neues Schiff kauft, muss man sein altes Schiff in Zahlung geben und es zu den anderen ungenutzten Schiffbögen in den Vorrat legen.
 - Beim Kauf von Unterstützungen kann man kein Schiff in Zahlung geben. Dies ist nur beim Kauf eines neuen Schiffes möglich.
 - Beim Abhandeln der Karte „Gebrauchtschiff“ aus dem -Marktstapel kann man Karten in Zahlung geben (und muss sein gegenwärtiges Schiff in Zahlung geben).

Verwandte Themen: Credits, Marktstapel, Patrouillen, Schiffe, Spielzug, Unterstützung

Aktionsschritt

Während des Aktionsschrittes eines Spielzugs kann der aktive Spieler beliebig viele Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen. Allerdings kann jede einzelne Aktion nur ein Mal pro Aktionsschritt durchgeführt werden.

- Folgende Aktionen stehen dem aktiven Spieler zur Verfügung:
 - Abliefern
 - Handeln
 - Markt
 - Aktionsfähigkeit abhandeln
- Als Aktion kann der aktive Spieler eine beliebige seiner Fähigkeiten abhandeln, die durch das Stichwort „Aktion“ eingeleitet wird.
 - Jede „Aktion“-Fähigkeit kann nur ein Mal pro Aktionsschritt durchgeführt werden.
 - „Aktion“-Fähigkeiten können andere Fähigkeiten oder Aktionen nicht unterbrechen. Sie können vor oder nach dem Abhandeln einer anderen Fähigkeit oder eigenständig verwendet werden.

Verwandte Themen: Aktion „Abliefern“, Aktion „Handeln“, Aktion „Markt“, Begegnungsschritt, Planungsschritt

Aktiver Spieler

Der Spieler, der gerade am Zug ist – also seinen Planungs-, Aktions- oder Begegnungsschritt abhandelt –, wird aktiver Spieler genannt.

Verwandte Themen: Spielzug

Ambitionen

Ambitionen sind eine optionale Regel, mit der jeder Spieler eigene Siegbedingungen in Form eines Ambitionsbogens erhält.

- Wer zuerst alle seine Ambitionsziele erreicht hat **und** die Prestigevorgabe erfüllt, gewinnt das Spiel.
- Beim Spielaufbau wählt jeder Spieler einen Ambitionsbogen (siehe „Anhang 1: Spielaufbau“ auf S. 19)
- Jeder Ambitionsbogen besteht aus fünf Teilen:
 - **Aufbauanweisungen:** Credits und andere Vorteile, die der Spieler beim Spielaufbau erhält.
 - Die Spieler erhalten beim Spielaufbau **keine** Credits basierend auf der Zugreihenfolge.
 - Manche Ambitionen gewähren eine Marktkarte. Das Symbol neben dem Kartennamen verrät, in welchem Stapel sie zu finden ist. Anschließend wird der Marktstapel gemischt.

- **Zielübersicht:** Eine Zusammenfassung von Kompetenzen und anderen Voraussetzungen für das Erreichen der Ziele dieses Bogens.
- **Fähigkeiten:** Zusätzliche Fähigkeiten, die der Spieler verwenden kann.
- **Ziele:** Bedingungen, die der Spieler erfüllen muss, um das Spiel zu gewinnen.
- **Fortschrittsleiste:** Immer wenn man ein Ziel erreicht, legt man einen Zielmarker hierhin.
- Es gibt vier Arten von Zielen:
 - **Strich (-):** Diese Ziele können jederzeit erreicht werden.
 - **Zahl:** Diese Ziele müssen in numerischer Reihenfolge erreicht werden. Beispielsweise muss man zuerst Ziel 1 erreichen, bevor man Ziel 2 erreichen kann.
 - **Unendlich (∞):** Dies sind fortlaufende Ziele, die nur dann als erreicht gelten, solange man ihre Kriterien erfüllt. Man kann sie jederzeit erreichen, allerdings gelten sie nicht mehr als erreicht, sobald man ihre Kriterien nicht mehr erfüllt.
 - **Prestige (🔱):** Dieses finale Ziel kann erst dann erreicht werden, wenn der Spieler mindestens so viel Prestige hat, wie die Prestigevorgabe besagt, und er alle anderen Ambitionsziele erreicht hat.
- Sobald ein Spieler ein Ambitionsziel erreicht, legt er einen Zielmarker auf das passende Fortschrittsfeld seines Ambitionsbogens.
 - Verlangt ein Ziel, dass der Spieler eine Aufgabe mehrmals erfüllt (z. B. „Liefere 3 **ILLEGALE** Frachten ab.“), legt er jedes Mal, wenn er die Aufgabe erfüllt, einen Zielmarker auf das Fortschrittsfeld. Das Ziel ist erreicht, sobald die angegebene Anzahl Zielmarker auf dem Feld liegt.
 - Falls ein Spieler die Kriterien eines bereits erreichten ∞-Ziels nicht mehr erfüllt, muss er den Zielmarker wieder entfernen.
- Einige Ambitionsbögen verleihen zusätzliche „Aktion“- und „Begegnung“-Fähigkeiten, die der Spieler in seinem Zug nutzen kann.
 - Falls bei einer solchen Fähigkeit ein Bestimmungsort angegeben ist, muss sich der Spieler an diesem Ort befinden, um die Fähigkeit verwenden zu können.
 - Falls eine „Begegnung“-Fähigkeit verlangt, dass man eine Datenbankkarte zieht, wird sie wie bei einem Job abgehandelt.
 - Wird der Spieler beim Abhandeln dieser Datenbankkarte besiegt, scheitert die Begegnung und er muss es in einem späteren Zug erneut versuchen.

Verwandte Themen: Aktionsschritt, Begegnungsschritt, Job, Prestige

Aus dem Spiel entfernen

Siehe [„Ablegen“](#) auf S. 3.

Ausgeben

Siehe [„Credits“](#) auf S. 7.

Ausrüstung

Ausrüstung ist eine Art von Unterstützung, die dem Charakter eines Spielers zusätzliche Fähigkeiten verleiht.

- Normalerweise erhält man Ausrüstung, indem man sie aus dem 🗑️-Marktstapel kauft.
- Sobald ein Spieler eine Ausrüstung erhält, steckt er sie in einen freien „Ausrüstung“-Kartenplatz seines Spielertableaus.

- Der Spieler darf eine Karte aus einem „Ausrüstung“-Kartenplatz ablegen, um einen freien Platz für die neue, gerade erhaltene Ausrüstung zu schaffen. Falls er gerade die Aktion „Markt“ durchführt, darf er die abgelegte Karte in Zahlung geben.
 - Ausrüstungskarten gewähren Fähigkeiten, bei denen angegeben ist, wann und wie sie abgehandelt werden.
 - Jede Ausrüstungskarte im Markt hat einen Preis, der bestimmt, wie viele Credits für den Erwerb der Ausrüstung ausgegeben werden müssen und wie viel sie wert ist, wenn man sie in Zahlung gibt.

Verwandte Themen: Ablegen, Aktion „Markt“, Charaktere, Unterstützung

Begegnungskarten

Zu jedem Spielplanfeld gibt es entsprechende Begegnungskarten. Während seines Begegnungsschrittes kann der aktive Spieler eine zu seinem Feld passende Begegnungskarte ziehen und abhandeln.

- Es gibt mehrere Begegnungsstapel. Die meisten Stapel gehören zu zwei Planeten, einer gehört zu den Sprungpunkten im All und einer gehört zu Kessel und dem Mahlstrom.
 - Der Kernweltenstapel gehört zu den beiden Kernweltenfeldern (Nordöstlicher Kern und Südwestlicher Kern). Er wird auch benutzt, wenn ein Spieler auf die andere Seite der Galaxis reisen will.
- Auf den Rückseiten der Begegnungskarten sind entweder die Namen der zugehörigen Felder oder das Wort „Sprungpunkt“ aufgedruckt.
 - Außerdem zeigt die Rückseite, welche Arten von Fähigkeiten in diesem Stapel besonders häufig vorkommen.
- Die Vorderseite einer Begegnungskarte ist in mehrere Abschnitte unterteilt. Bei Planetenbegegnungen gibt es einen Abschnitt für jeden Planeten (oder den Mahlstrom), während Sprungpunktbegegnungen danach unterteilt sind, ob sich eine Patrouille an diesem Sprungpunkt befindet oder nicht.
 - Die Kernwelten-Begegnungskarten sind in zwei Abschnitte unterteilt: „Kernwelten“ und „Durch den Kern“.
 - Bevor man eine Begegnungskarte für ein Kernweltenfeld abhandelt, muss man ankündigen, ob man auf die andere Seite der Galaxis reisen will. Falls ja, wird der Abschnitt „Durch den Kern“ abgehandelt. Ansonsten wird der Abschnitt „Kernwelten“ abgehandelt.
 - Innerhalb eines Abschnitts kann es weitere Unterabschnitte geben, die vom Ruf des Spielers bei einer bestimmten Fraktion abhängig sind.
- Beim Abhandeln einer Begegnungskarte handelt man nur 1 Abschnitt (oder Unterabschnitt) der Karte ab.
 - Ein Spieler handelt den Abschnitt (oder Unterabschnitt) ab, der zum Zeitpunkt des Ziehens seinen aktuellen Spielzustand (Feld, Ruf, etc.) widerspiegelt.
- Manche Begegnungskarten enthalten Unterstützungen. Ein oder mehrere Abschnitte der Karte geben an, wie man diese Unterstützungen erhalten kann.
 - Diese Unterstützungen haben keinen Preis und können nicht in Zahlung gegeben werden.

Verwandte Themen: Ablegen, Begegnung auf einem Feld, [Durch den Kern](#), [Kernwelten](#), Unterstützung

Begegnungsschritt

Während des Begegnungsschrittes eines Spielzugs muss der aktive Spieler 1 Begegnung abhandeln.

- Der aktive Spieler muss während seines Begegnungsschrittes eine Begegnung auf seinem **Feld**, mit einer **Patrouille** auf seinem Feld oder mit einem **Kontakt** auf seinem Feld haben.
 - Befindet sich auf seinem Feld eine Patrouille, bei deren Fraktion er einen schlechten (☹) Ruf hat, **muss er dieser Patrouille begegnen**.
 - Wer nicht zwangsweise einer Patrouille begegnen muss, kann entscheiden, welche Art von Begegnung er abhandeln will.
- Während seines Begegnungsschrittes kann der aktive Spieler statt einer Begegnung auf seinem Feld **genau 1** Fähigkeit abhandeln, die durch das Stichwort „Begegnung“ eingeleitet wird.
 - Wer zwangsweise einer Patrouille begegnen muss, kann keine „Begegnung“-Fähigkeit abhandeln.
 - Wenn eine „Begegnung“-Fähigkeit verlangt, dass der Spieler einen anderen Spieler auf seinem Feld wählt, und sich auf seinem Feld keine anderen Spieler befinden, kann er diese „Begegnung“-Fähigkeit nicht abhandeln.
- Während des Begegnungsschrittes bekämpft man Kontakte, für die man Kopfgeldaufträge hat. Dies unterbricht entweder eine normale Begegnung mit einem Kontakt oder wird, falls es sich um eine Crewmitglied-Karte handelt, als „Begegnung“-Fähigkeit abgehandelt.

Begegnung mit einer Patrouille

Sobald man einer Patrouille begegnet, muss man einen Schiffskampf gegen sie austragen (siehe „Kampf“ auf S. 10).

- Gewinnt man den Kampf gegen die Patrouille, erhält man die auf dem Patrouillenmarker angegebene Belohnung (Credits oder Prestige) und **verliert 1 Ruf** bei der Fraktion der Patrouille. Anschließend eliminiert man die Patrouille (man entfernt sie aus dem Spiel) und eine neue Patrouille dieser Fraktion erscheint.
- Verliert man den Kampf gegen die Patrouille, bewegt man die Patrouille auf ein beliebiges benachbartes Feld.
- Die Auswirkungen des Gewinnens oder Verlierens werden abgehandelt, bevor bestimmt wird, ob man besiegt wurde. Es ist also möglich, dass man einen Kampf gewinnt und die Belohnung dafür erhält, obwohl man im selben Kampf besiegt wird.
- Falls sich der aktive Spieler während seines Begegnungsschrittes auf dem Feld einer Patrouille befindet, bei deren Fraktion er einen schlechten (☹) Ruf hat, **muss** er eine Begegnung mit dieser Patrouille abhandeln.
 - Hat er einen guten (☺) oder neutralen (☹) Ruf bei der Fraktion der Patrouille auf seinem Feld, **darf** er eine Begegnung mit dieser Patrouille abhandeln.
- Befinden sich mehrere Patrouillen auf dem Feld des aktiven Spielers, **muss** er einer Patrouille seiner Wahl begegnen, bei deren Fraktion er einen schlechten Ruf hat.
 - Hat er bei allen Fraktionen der Patrouillen auf seinem Feld einen guten oder neutralen Ruf, **darf** er eine Begegnung mit einer Patrouille seiner Wahl abhandeln.

Begegnung auf einem Feld

Wenn ein Spieler eine Begegnung auf seinem Feld hat, zieht er eine zu seinem Feld passende Begegnungskarte. Dann liest er je nach Feld den zugehörigen Abschnitt und handelt ihn ab. Gibt es Unterabschnitte, handelt er den Unterabschnitt ab, der seinen Spielzustand widerspiegelt.

Beispiel: Der aktive Spieler hat einen schlechten Ruf bei den Hutts und befindet sich auf Nal Hutta. Er zieht eine Tatooine/Nal Hutta-Begegnungskarte und handelt den Abschnitt „Nal Hutta“ dieser Karte ab. Der Abschnitt hat zwei Unterabschnitte – einen für Spieler mit gutem oder neutralem Ruf bei den Hutts und einen für Spieler mit schlechtem Ruf bei den Hutts. Der aktive Spieler handelt den zweiten Unterabschnitt ab.

- Bevor ein Spieler eine Begegnungskarte für ein Kernweltenfeld abhandelt, muss er ankündigen, ob er auf die andere Seite der Galaxis reisen will.
 - Wenn ein Spieler ankündigt, dass er auf die andere Seite der Galaxis reisen will, handelt er den Abschnitt „Durch den Kern“ der Begegnungskarte ab.
 - Wenn ein Spieler nicht auf die andere Seite der Galaxis reisen will oder es nicht ankündigt, handelt er den Abschnitt „Kernwelten“ der Begegnungskarte ab.
- Sofern der Abschnitt nicht als Geheimnis betitelt ist, wird er laut vorgelesen.
 - Ist es ein Geheimnis, nimmt der aktive Spieler die Karte und legt sie verdeckt in seinen Spielbereich.
 - Geheimnisse sind verkehrt herum gedruckt, damit sie nicht aus Versehen vorgelesen werden.
 - Jedes Geheimnis beschreibt, wann und wie es abgehandelt wird.
 - Ist der Abschnitt ein Kopfgeldauftrag, darf der aktive Spieler ihn erhalten.
- Manche Begegnungskarten enthalten Unterstüzungen, die man beim Abhandeln bestimmter Abschnitte der Karte erhalten kann.
- Nach dem Abhandeln der Karte legt man sie unter ihrem Begegnungsstapel ab, **es sei denn**, sie gewährt ein Geheimnis oder eine Unterstüzung.

Begegnung mit einem Kontakt

Wenn man einem Kontaktmarker begegnet, liest man die Datenbankkarte, deren Nummer auf der Vorderseite des Markers aufgedruckt ist, und handelt sie ab.

- Ist der Kontaktmarker verdeckt, deckt man ihn auf, indem man ihn auf die offene Seite dreht.
 - Wird ein Kontaktmarker aufgedeckt, der einen Spielercharakter darstellt, wird der Kontakt aus dem Spiel entfernt und der aktive Spieler wählt eine andere Begegnung zum Abhandeln.
- Befindet man sich auf einem Planeten mit mehreren Kontaktmarkern, wählt man **vor** dem Aufdecken einen Marker aus. Diesem Marker muss man begegnen.
- Bei Begegnungen mit Kontaktmarkern, für die man einen Kopfgeldauftrag hat, kann man entscheiden einen Kampf gegen sie auszu-tragen, anstatt ihre Datenbankkarte abzuhandeln (siehe „Kopfgeldaufträge“ auf S. 13).
 - Nachdem man den Kontaktmarker auf die offene Seite gedreht hat, darf man entscheiden, ob man den Kontakt bekämpfen oder wie gewohnt seine Datenbankkarte abhandeln will. Man darf sich die Datenbankkarte ansehen, bevor man die Entscheidung trifft.
- Nach Abhandlung der Datenbankkarte bleibt der Kontaktmarker offen auf dem Planeten liegen, es sei denn, die Datenbankkarte verlangt, dass der Kontaktmarker abgelegt oder aus dem Spiel entfernt wird.

Verwandte Themen: Datenbank, *Durch den Kern*, Felder, Geheimnisse, Kampf, Kontaktmarker, Kopfgeldaufträge, Patrouillen, Ruf, Spielzug, Unterstüzung

Besiegt

Ein Spieler wird besiegt, falls entweder sein Charakter Schaden in Höhe seiner Ausdauer oder sein Schiff Schaden in Höhe seiner Hülle erlitten hat.

- Sobald ein Spieler besiegt wird:
 - verliert er 3.000 Credits (oder alle seine Credits, falls er weniger als 3.000 hat).
 - muss er alle seine Geheimnisse ablegen.
 - kippt er seinen Charakteraufsteller zur Seite, um anzuzeigen, dass er besiegt wurde.
 - handelt er seine laufende Aktion (oder den laufenden Spielschritt, falls er nicht im Aktionsschritt ist) fertig ab. Anschließend endet sein Zug.
- Während des Planungsschrittes muss ein besiegter Spieler die Option wählen, allen Schaden auf seiner Charakterkarte und auf seinem Schiffbogen zu regenerieren. Dann richtet er seinen Aufsteller wieder auf.
- Regeneriert ein besiegter Spieler Schaden, sodass er keinen Schaden in Höhe seiner Ausdauer bzw. Hülle mehr hat, ist er nicht mehr besiegt und richtet seinen Aufsteller wieder auf.
- Wird ein Spieler beim Abhandeln eines Jobs besiegt, scheitert der Job automatisch. Der Spieler behält den Job und kann ihn in einem späteren Zug erneut angehen.
- Ein besiegter Spieler kann nicht angegriffen werden.
 - Wer einen Kopfgeldauftrag für ein Crewmitglied eines besiegten Spielers hat, kann trotzdem gegen dieses Crewmitglied kämpfen; allerdings kann der besiegte Spieler sein Crewmitglied nicht beschützen.
- **Wenn man die Anweisung erhält, „einen Spieler“ oder „einen anderen Spieler“ zu wählen, ist es nicht erlaubt, einen besiegten Spieler zu wählen.**
- Falls ein Spieler einen Kampf gewinnt und im selben Kampf besiegt wird, erhält er trotzdem die Belohnungen für das Gewinnen des Kampfes, **bevor die Effekte des Besiegtwerdens abgehandelt werden.**

Verwandte Themen: Credits, Geheimnisse, Kampf, Schaden

Bewegung

Während des Planungsschrittes kann der aktive Spieler sein Schiff bewegen.

- Dabei kann er sich um maximal so viele Felder bewegen, wie der Hyperantriebswert (☚) seines Schiffes beträgt.
 - Er hat auch die Möglichkeit, sich um 0 Felder zu bewegen.
 - Von einem Feld auf ein benachbartes Feld zu ziehen gilt als Bewegung um 1 Feld.
 - Falls eine Fähigkeit die Anweisung „Erhalte +X ☚“ gibt, addiert der Spieler den Wert X auf seinen Hyperantriebswert.
 - Dies sind passive Fähigkeiten, die immer in Kraft sind, solange der Spieler die Karte mit der Fähigkeit hat.
 - Diese Fähigkeiten können miteinander kombiniert werden.
- Bewegt man sich auf das Feld einer Patrouille, muss man **die Bewegung sofort beenden**, es sei denn, man hat einen guten Ruf (☑) bei der Fraktion dieser Patrouille.
 - Durch andere Spieler und Patrouillen, bei deren Fraktionen man einen guten Ruf hat, kann man sich ungehindert hindurchbewegen.
- Bewegt man sich auf das Mahlstromfeld, muss man die Bewegung sofort beenden und zum Aktionsschritt übergehen.

- Beginnt man die Bewegung auf dem Mahlstromfeld oder dem Feld einer Patrouille, kann man sich mit der normalen Bewegung aus dem Feld hinausbewegen.
- Bewegt eine Fähigkeit einen Spieler oder eine Patrouille „direkt“ auf ein Feld, wird der Spieler bzw. die Patrouille von ihrem gegenwärtigen Feld genommen und auf das von der Fähigkeit genannt Feld gelegt.
 - Der Spieler / die Patrouille bewegt sich nicht durch die Felder, die zwischen Ausgangs- und Zielfeld liegen.

Verwandte Themen: Mahlstrom, Nachbarschaft, Patrouillen, Planungsschritt, Schiffe

Bodenkampf

Siehe „Kampf“ auf S. 10.

Charaktere

Jeder Spieler kontrolliert einen Charakter aus dem *Star-Wars*-Universum, der durch einen Aufsteller und eine Charakterkarte dargestellt wird.

- Zu Beginn der Partie hat jeder Charakter 1 Fähigkeit auf seiner Charakterkarte, die beschreibt, wann und wie sie abgehandelt wird.
- Jeder Charakter hat ein persönliches Ziel auf seiner Charakterkarte, das beschreibt, wie es erreicht werden kann. Sobald ein Charakter ein persönliches Ziel erreicht, wird er angewiesen 1 Prestige zu erhalten und seine Charakterkarte umzudrehen – dadurch kommt eine zweite Spezialfähigkeit zum Vorschein, die dem Spieler ab jetzt zur Verfügung steht.
- Die Kompetenzen eines Charakters sind am unteren Rand seiner Charakterkarte angegeben und werden für Proben benötigt.
- Der Bodenangriffswert (☹) eines Charakters bestimmt, wie viele Würfel er während eines Bodenkampfes wirft. Sein Ausdauerwert (☘) besagt, wie viel Schaden er erleiden kann, bevor er besiegt wird.
 - Die „übrige Ausdauer“ eines Charakters ist seine Ausdauer minus die Anzahl der Schadensmarker auf ihm.
- Auf der Vorderseite jeder Charakterkarte befinden sich Anweisungen zum Spielaufbau am unteren Rand des Textfeldes. Diese Anweisungen nennen eine Datenbankkarte, die der Spieler zu Beginn der Partie erhält, und ggf. auch den guten oder schlechten Ruf, mit dem der Spieler startet.
 - Die Datenbankkarte, die der Spieler während des Spieldaufbaus erhält, nennt den Namen seines Startplaneten. Dies ist der Planet, auf dem er zu Beginn der Partie seinen Charakteraufsteller platziert.

Verwandte Themen: Ausrüstung, Kampf, Kompetenzen, Schaden, Ziele

Credits

Credits sind die wichtigste Währung im Spiel. Dargestellt werden sie durch Marker.

- Credit-Marker gibt es in den Werten 1.000, 5.000 und 10.000.
- Immer wenn man Credits erhält, nimmt man sich Credit-Marker aus dem Vorrat, deren Gesamtwert der erhaltenen Summe entspricht.
- Immer wenn man Credits verliert oder ausgibt, nimmt man Credit-Marker aus dem eigenen Spielbereich, deren Gesamtwert der verlorenen oder ausgegebenen Summe entspricht, und legt sie in den Vorrat.
- Es ist jederzeit möglich, den Vorrat zum Wechseln zu benutzen und Credit-Marker gegen andere Marker mit gleichem Gesamtwert einzutauschen.

- Erlaubt eine Fähigkeit das Kaufen einer Karte mit „Rabatt“, reduziert man den Kaufpreis der Karte um den Rabattbetrag.
- Erlaubt eine Fähigkeit, dass man eine Karte kauft, „ohne zu bezahlen“, kann man die Karte erhalten, ohne Credits dafür auszugeben.
- Alle Spieler können jederzeit Credits mit dem aktiven Spieler handeln. Der Handel muss nicht gleichwertig sein – ein Spieler kann beliebig viele Credits hergeben und weniger oder nichts im Gegenzug erhalten.
 - Jede Vereinbarung, die nicht sofort und vollständig umgesetzt werden kann, ist nicht bindend.

Beispiel: Ein Spieler gibt einem anderen Spieler Credits und erhält dafür das Versprechen, später einen höheren Betrag zurückgezahlt zu bekommen. Dem Empfänger der Credits steht es frei, sich an dieses Versprechen zu halten oder nicht.

Verwandte Themen: Aktion „Handeln“, Aktion „Markt“, Aktiver Spieler, Marktstapel

Crewmitglieder

Ein Crewmitglied ist eine Art von Unterstützung, die zusätzliche Kompetenzen und Fähigkeiten bietet.

- Normalerweise erhält man Crewmitglieder durch Begegnungen mit Kontaktmarkern.
- Sobald ein Spieler ein Crewmitglied erhält, steckt er es in einen freien „Crewmitglied“-Kartenplatz seines Schiffbogens.
 - Der Spieler darf eine Karte aus einem „Crewmitglied“-Kartenplatz ablegen, um einen freien Platz für das neue, gerade erhaltene Crewmitglied zu schaffen.
 - Immer wenn ein Spieler ein Crewmitglied erhält, hat er auch die Möglichkeit die Karte abzulegen, anstatt sie in einen „Crewmitglied“-Kartenplatz zu stecken.
- Crewmitglieder, die von einem Schiffbogen abgelegt werden, kehren in ihren Stapel zurück. Hatte das Crewmitglied einen Kontaktmarker, legt der Spieler ihn offen auf den von ihm aus nächsten Planeten mit einem freien Kontaktfeld (unabhängig von dessen Klasse).
 - Gibt es mehrere gleichnahe Planeten, legt der Spieler den Kontaktmarker auf den nächsten Planeten seiner Wahl.
 - Ein Planet ohne einen Kontaktmarker auf dem Planetenfeld selbst gilt als freies Kontaktfeld. Das gilt auch für die Kernweltenfelder.
- Solange man eine Crewmitglied-Karte besitzt, erhält man alle Kompetenzen dieser Karte. Legt man eine Crewmitglied-Karte ab, verliert man die Kompetenzen der Karte wieder.
 - Verlangt eine Fähigkeit, dass ein Spieler „eine Kompetenz hat“, bezieht sich dies auf alle Kompetenzen seiner Charakter- und Crewmitglied-Karten.
- Die Crewmitglieder eines Spielers werden stets behandelt, als wären sie auf demselben Feld wie dieser Spieler.
 - Befinden sich andere Spieler auf demselben Feld, sind die Crewmitglieder auch auf dem Feld dieser Spieler.

Verwandte Themen: Ablegen, Datenbank, Kompetenzen, Kompetenzproben, Kontaktmarker, Kopfgeldaufträge, Unterstützung

Datenbank

Die Datenbank ist ein Stapel von nummerierten Karten, der stets in numerischer Reihenfolge sortiert sein sollte. Im Laufe einer Partie wird man immer wieder die Anweisung erhalten, eine bestimmte Karte aus dem Datenbankstapel abzuhandeln.

- Sobald man die Anweisung erhält, eine bestimmte Karte aus der Datenbank abzuhandeln, sucht man die Karte heraus und liest die Anweisungen im oberen Abschnitt der Karte laut vor.

- Der Stapel enthält allerlei Karten, die zum Abhandeln von Effekten, zum Ablegen bestimmter Proben oder zum Erhalt von Unterstützungen auffordern können.
- Manche Datenbankkarten haben dieselbe Nummer.
 - Wird man angewiesen eine Datenbankkarte abzuhandeln, von der es mehrere Exemplare gibt, zieht man ein zufälliges Exemplar und handelt es ab.
 - Jede Kartenrückseite weist eine Anzahl an Punkten auf, die anzeigen, wie viele Exemplare es mit dieser Nummer gibt. **Wenn mit der Erweiterung gespielt wird, stimmt diese Angabe bei folgenden Datenbankkarten nicht mehr: 42–53, 91 und 92.**
 - Beim Sortieren des Datenbankstapels sollten alle Karten mit gleicher Nummer gemischt und gemeinsam in den Stapel einsortiert werden.

- Sobald eine Datenbankkarte abgelegt wird, kehrt sie an ihren Platz im Datenbankstapel zurück. Gibt es mehrere Exemplare von ihr, sollte sie unter die anderen Exemplare mit gleicher Nummer gemischt werden.
- Für das Sortieren ist es hilfreich zu wissen, dass nicht jede Nummer im Datenbankstapel vertreten ist. Beispielsweise gibt es eine Karte 40, aber keine Karte 39.

Verwandte Themen: Jobs, Kontaktmarker

Drehen

Siehe „Kampffähigkeiten“ auf S. 20.

Droiden

Manche Charaktere und Crewmitglieder haben ein Droidensymbol (🤖). An sich hat dieses Symbol keinen Effekt, allerdings können bestimmte Fähigkeiten Bezug darauf nehmen.

Verwandte Themen: Charaktere, Crewmitglieder

Durch den Kern

Der Abschnitt „Durch den Kern“ einer Kernwelten-Begegnungskarte wird abgehandelt, wenn der aktive Spieler bei einer Begegnung auf einem Kernweltenfeld entscheidet, auf die andere Seite der Galaxis zu reisen.



„Durch den Kern“-Symbol

- Zur Erinnerung daran ist jedes Kernweltenfeld mit einem „Durch den Kern“-Symbol markiert.
- Wenn ein Spieler angewiesen wird, „sich direkt auf das andere Kernweltenfeld zu bewegen“, bewegt er seinen Aufsteller auf das Kernweltenfeld am anderen Ende des Spielplans.
 - Bei dieser Bewegung bewegt er sich nicht durch irgendwelche anderen Felder hindurch.
 - Der Spieler ignoriert bei dieser Bewegung alle Patrouillen.
- Patrouillen können sich **nicht** durch die Kernwelten bewegen.

Verwandte Themen: Begegnungskarten, Kernwelten

Felder

Es gibt drei Arten von Spielplanfeldern: Planeten, Sprungpunkte und den Mahlstrom. Planeten werden durch Illustrationen dargestellt, Sprungpunkte durch gelbe Kreise und der Mahlstrom durch ein rotes Symbol.

- Die Felder des Spielplans sind über Flugrouten miteinander verbunden. Diese werden als blaue Linien zwischen den Planeten und Sprungpunkten dargestellt.
- Der Mahlstrom ist ein spezielles Feld, für das besondere Bewegungsregeln gelten.

- Manche Planeten sind mit einem Fraktionssymbol gekennzeichnet. Auf ihren Begegnungskarten kann man oft Ruf für diese Fraktion erhalten oder man profitiert von einem guten Ruf bei dieser Fraktion.
 - Einige Fähigkeiten beziehen sich auf „die Fraktion deines Planeten“. Damit ist das Symbol des Planeten gemeint, auf man sich gerade befindet. Wer nicht auf einem Planeten ist oder sich auf einem Planeten ohne Fraktionssymbol befindet, dessen Planet hat keine Fraktion.
- Die beiden Kernweltenfelder haben jeweils ein „Durch den Kern“-Symbol. Dies zeigt an, dass man mit einer Begegnung auf diesem Feld auf die andere Seite der Galaxis reisen kann.
- Obwohl er streng genommen aus zwei großen Asteroiden besteht, gilt der Ring von Kafrene, was das Spiel betrifft, als Planet.

Verwandte Themen: Bewegung, Durch den Kern, Kernwelten, Mahlstrom, Nachbarschaft

Flugrouten

Siehe „Felder“ auf S. 8 und „Nachbarschaft“ auf S. 15.

Fracht

Fracht ist eine Art von Unterstützung, die man gegen eine Belohnung auf einem bestimmten Planeten abliefern kann.

- Normalerweise erhält man Fracht, indem man sie aus dem -Marktstapel kauft. Manche Charaktere starten auch mit Fracht.
- Sobald ein Spieler Fracht erhält, steckt er sie in einen freien „Fracht“-Kartenplatz seines Schiffbogens.
 - Der Spieler darf eine Karte aus einem „Fracht“-Kartenplatz ablegen, um einen freien Platz für die neue, gerade erhaltene Fracht zu schaffen. Falls er gerade die Aktion „Markt“ durchführt, darf er die abgelegte Karte in Zahlung geben.
- Befindet sich ein Spieler auf dem Planeten, der bei seiner Fracht als „Bestimmungsort“ angegeben ist, kann er die Aktion „Abliefern“ abhandeln, um diese Fracht abzuliefern. Anschließend erhält er die auf der Frachtkarte genannte „Belohnung“ und legt die Karte ab.
- Jede Fracht-Unterstützung im Markt hat einen Preis, der bestimmt, wie viele Credits für den Erwerb der Fracht ausgegeben werden müssen und wie viel sie wert ist, wenn man sie in Zahlung gibt.
- Fracht kann nicht gekauft werden, solange man sich an ihrem Bestimmungsort befindet. Zur Erinnerung ist diese Regel auf jeder Fracht-Unterstützung vermerkt.
- Manche Frachtkarten haben das Merkmal **ILLEGAL**. Oft besagen diese Karten, dass man beim Abliefern einen Würfel werfen muss. Abhängig vom Würfelergebnis kann man sie entweder normal abliefern oder man wird zur Abhandlung der Datenbankkarte 1 gezwungen.

Verwandte Themen: Ablegen, Aktion „Abliefern“, Aktion „Markt“, Merkmale, Unterstützung, Würfel

Fraktionen

Es gibt folgende vier Fraktionen: Rebellen () , Imperium () , Hutts () und Syndikate () .

- Auf jedem Spielertableau wird der Ruf des Spielers bei allen vier Fraktionen festgehalten.
- Jede Fraktion hat eine Patrouille, die sich über den Spielplan bewegt und den Spielern in die Quere kommen kann.

Verwandte Themen: Patrouillen, Ruf

Gefallen

Gefallen sind eine optionale Regel, mit der man andere Spieler um Spielereffekte bitten kann.

- Um diese vier Gefallen kann man bitten:
 - Ein heißer Tipp:** Wähle eine Kompetenz, die du für deine nächste Kompetenzprobe in diesem Zug erhältst. Der Spieler, der dir den Gefallen erweist, muss die gewählte Kompetenz mit seinem Charakter oder einem seiner Crewmitglieder haben.
 - Eine Kampfstrategie:** Wirf 1 zusätzlichen Würfel bei einem Kampf, an dem dein Charakter oder dein Schiff teilnimmt.
 - Ein gutes Wort:** Wähle eine Fraktion, bei der der Spieler, der dir den Gefallen erweist, einen guten Ruf () hat. Bis zum Ende des Zuges wirst du behandelt, als hättest du einen guten Ruf bei dieser Fraktion.
 - Eine Abkürzung:** Du bekommst bis zum Ende des Zuges +1 Hyperantrieb () .
- Man kann jederzeit um einen Gefallen bitten, **außer** nach dem Würfeln für einen Kampf oder eine Kompetenzprobe.
- Alle Spieler (nicht nur der aktive) können um einen Gefallen bitten.
- Jeder Spieler kann um beliebig viele Gefallen pro Zug bitten, aber nur einen Gefallen pro Zug bekommen.
 - Es ist nicht möglich, sich selbst einen Gefallen zu erweisen.
- Man kann anderen Spielern Credits, Unterstützungen und Schuldenmarker im Austausch für einen Gefallen anbieten.
 - Unterstützungen können nur dann gegen einen Gefallen getauscht werden, wenn sich beide Spieler auf demselben Feld befinden.
- Es ist **nicht** nötig, auf demselben Feld wie ein anderer Spieler zu sein, um einen Gefallen von diesem Spieler zu bekommen.
- Man kann anderen Spielern Credits und/oder Schuldenmarker geben, damit sie einem Spieler **keinen** Gefallen erweisen. Allerdings sind solche Abmachungen nicht bindend.

Schuldenmarker

Schuldenmarker stehen für das Versprechen, jemandem in Zukunft einen Gefallen zu erweisen.

- Schuldenmarker können nur zusammen mit der optionalen Regel „Gefallen“ verwendet werden.
- Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einem Schuldenmarker in der Farbe seines Spielertableaus.
- Ein Spieler kann die Schuldenmarker in seinem Besitz (seinen eigenen und/oder andere, die er erhalten hat) im Rahmen eines Handels gegen Unterstützungen, Credits und/oder andere Schuldenmarker tauschen.
- Man kann den Schuldenmarker eines anderen Spielers zurückgeben, um einen beliebigen Gefallen von diesem Spieler zu bekommen.
 - Dieser Gefallen zählt als der eine Gefallen, den man pro Zug bekommen kann.
 - Der Spieler, der den Schuldenmarker zurückbekommt, muss den Gefallen erweisen.

Verwandte Themen: Aktion „Handeln“, Bewegung, Kampf, Kompetenzen, Kompetenzproben, Ruf

Gegner

Jede Einheit, die einem Spieler im Kampf gegenübersteht, wird als Gegner dieses Spielers bezeichnet. Dies kann ein Kontakt, ein anderer Spieler oder ein Feind auf einer Karte sein.

Verwandte Themen: Kampf, Kopfgeldaufträge, Patrouillen

Geheimnisse

Geheimnisse sind geheime Fähigkeiten, die man über Begegnungskarten erhalten kann.

- Sobald man eine Begegnungskarte zieht, überprüft man, ob der abgehandelte Abschnitt ein Geheimnis enthält. Falls ja, nimmt man die Karte und legt sie verdeckt in den eigenen Spielbereich.
 - Geheimnisse sind verkehrt herum gedruckt, damit sie nicht aus Versehen vorgelesen werden.
- Bei jedem Geheimnis ist angegeben, wann und wie es abgehandelt wird. Sobald man ein Geheimnis abhandelt, liest man die Karte laut vor und deckt sie auf.
- Es ist erlaubt, Informationen über Geheimnisse preiszugeben; allerdings darf man die Karte niemandem zeigen, sie nicht laut vorlesen und sie keinem anderen Spieler aushändigen.
- Eigene Geheimnisse dürfen jederzeit angesehen werden.
- Sobald ein Spieler besiegt wird, muss er alle seine Geheimnisse ablegen. Sie werden unter ihre jeweiligen Begegnungsstapel gelegt, ohne dass die anderen Spieler sie sehen.

Verwandte Themen: Aktionsschritt, Begegnungskarten

In Zahlung geben

Siehe „[Aktion „Markt“](#)“ auf S. 3.

Jobs

Jobs sind Unterstützungen, die man während des Begegnungsschrittes abhandeln kann, sofern man sich am richtigen Ort befindet.

- Normalerweise erhält man Jobs, indem man sie aus dem -Marktstapel kauft. Manche Charaktere starten auch mit einem Job.
 - Hat ein Job den Preis 0, kann man ihn kaufen, ohne zu bezahlen.
- Jobs können nicht in Zahlung gegeben werden.
- Sobald ein Spieler einen Job erhält, steckt er ihn in einen freien „Job“-Kartenplatz seines Spielertableau oder seines Schiffbogens.
 - Der Spieler darf eine Karte aus einem „Job“-Kartenplatz ablegen, um einen freien Platz für den neuen, gerade erhaltenen Job zu schaffen.
- Befindet sich ein Spieler auf dem Planeten, der bei seinem Job als „Bestimmungsort“ angegeben ist, kann er die Fähigkeit der Job-Karte abhandeln, um zu versuchen den Job zu erledigen.
 - **Manche Jobs verlangen, dass der aktive Spieler einen anderen Spieler auf seinem Feld wählt. Kann er das nicht, kann er nicht versuchen, den Job zu erledigen.**
- Viele Jobs verlangen, dass man eine Datenbankkarte abhandelt. Diese Karten rufen in der Regel zum Ablegen mehrerer Proben auf.
 - Über dem Titel eines Jobs sind die Kompetenzen aufgeführt, auf die beim Abhandeln Proben abgelegt werden. Kursivgedruckte Kompetenzen bedeuten, dass das Bestehen der Probe zwingend notwendig ist.

- Wenn eine Kompetenz als „(konkurrierend)“ markiert ist, heißt das, dass beide Spieler eine Probe auf diese Kompetenz ablegen werden. Für den aktiven Spieler ist es am besten, wenn er die Probe besteht und der andere Spieler scheitert.
- Es ist zwar erlaubt, alle Abschnitte einer gerade abgehandelten Datenbankkarte zu lesen, trotzdem empfehlen wir, nicht vorzeitig weiterzulesen.
- **Falls mehrere Spieler beim Abhandeln einer Job-Datenbankkarte beteiligt sind, trifft der aktive Spieler alle Entscheidungen für diese Karte, sofern nichts anderes angegeben ist.**
- Sobald eine Fähigkeit besagt: „erledige diesen Job“, erhält man die Belohnung, die auf dem Job-Karte unter „Belohnung“ genannt ist. Dort ist auch angegeben, ob der Job abgelegt oder aus dem Spiel entfernt wird.
- Sobald eine Fähigkeit besagt: „der Job scheitert“, beendet man die Abhandlung des Jobs. Die Datenbankkarte wird abgelegt, aber die Job-Karte behält man.
 - Wird **der aktive Spieler** beim Abhandeln eines Jobs besiegt, scheitert der Job.

Verwandte Themen: Ablegen, Aktion „Markt“, Datenbank, Prestige, Unterstützung

Kampf

Zum Kampf kann es kommen, wenn ein Spieler einer Patrouille begegnet, oder aufgrund von Karteneffekten.

- Es gibt zwei Arten von Kämpfen: Bodenkämpfe und Schiffskämpfe. Die Art des Kampfes entscheidet, welchen Kampfwert der Spieler zum Bestimmen seiner Würfelanzahl verwendet und ob der Charakter oder das Schiff während des Kampfes Schaden erleiden kann.
 - Bei Begegnungen mit einem Kontakt, einer Patrouille oder einem Feind auf einer Job- oder Begegnungskarte, der oder die einen Schiffskampfwert () aufweist, handelt man einen Schiffskampf ab.
 - Bei Begegnungen mit einem Kontakt oder einem Feind auf einer Job- oder Begegnungskarte, der oder die einen Bodenkampfwert () aufweist, handelt man einen Bodenkampf ab.
 - Kämpft ein Spieler gegen einen anderen Spieler, ist es ein Bodenkampf, falls die beiden Spieler auf einem Planeten sind, oder ein Schiffskampf, falls sie das nicht sind, es sei denn, etwas anderes wird gefordert.
- Sobald man einer Patrouille begegnet, trägt man einen Schiffskampf gegen sie aus.
 - Gewinnt man den Kampf, verliert man 1 Ruf bei der Fraktion der Patrouille und erhält sämtliche Belohnungen auf dem Patrouillenmarker. Dann eliminiert man die Patrouille (man entfernt sie vom Spielplan) und lässt eine neue Patrouille dieser Fraktion erscheinen.
 - Verliert man den Kampf, bewegt man die Patrouille auf ein beliebiges benachbartes Feld.
- Begegnet man einem Kontaktmarker, für den man einen Kopfgeldauftrag besitzt, kann man einen Kampf gegen diesen Kontakt austragen, anstatt seine Datenbankkarte abzuhandeln.
 - Gewinnt man den Kampf, kann man den Kontaktmarker eliminieren oder gefangen nehmen.
 - Es ist auch möglich, Crewmitglieder zu bekämpfen, sofern man einen Kopfgeldauftrag für sie hat (siehe „[Kopfgeldaufträge](#)“ auf S. 13).

- Auch beim Abhandeln einer Job- oder Begegnungskarte kann es zum Kampf kommen. Karten können dazu auffordern, einen Kampf gegen einen auf der Karte genannten Feind auszutragen. Der Name des Feindes sowie sein Bodenkampfwert (👊) oder Schiffskampfwert (🚢) sind auf der Karte angegeben.
 - Kämpfe gegen Feinde auf Karten werden nach den normalen Kampfregeln abgehandelt. Der Feind ist der Verteidiger und der Spieler zur Linken des aktiven Spielers übernimmt das Würfeln für ihn.
- Manche Spieleffekte erlauben direkte Kämpfe gegen andere Spieler.
- Während eines Kampfes ist der aktive Spieler der Angreifer. Sein Gegner (die Patrouille, der Kontakt, die Begegnungskarte, die Job-Karte oder der andere Spieler) ist der Verteidiger.
- Kommt es ohne Beteiligung des aktiven Spielers zu einem Kampf, ist der Spieler, der den Kampf abhandelt, der Angreifer.

Kampfschritte

Um einen Kampf auszutragen, werden die folgenden Schritte der Reihe nach durchgeführt:

- 1. Angriffswürfel werfen:** Der Angreifer nimmt eine Anzahl Würfel in Höhe seines Kampfwertes und wirft sie.
 - Bei Bodenkämpfen nimmt er eine Anzahl Würfel in Höhe seines Bodenkampfwertes (👊). Bei Schiffskämpfen nimmt er eine Anzahl Würfel in Höhe seines Schiffskampfwertes (🚢).
 - Zuerst darf der Angreifer Kartenfähigkeiten verwenden, die den Kampfwert des Angreifers modifizieren, dann der Verteidiger. Anschließend darf der Angreifer Kartenfähigkeiten verwenden, mit denen Würfel neu geworfen werden, dann der Verteidiger. Ein Würfel kann auch mehrmals neu geworfen werden.
- 2. Angriffsschaden berechnen:** Der Angreifer berechnet seinen gewürfelten Schaden.
 - Jeder ✨ zählt als 1 Schaden und jeder ✨ zählt als 2 Schaden.
 - Sowohl Angreifer als auch Verteidiger dürfen Kartenfähigkeiten verwenden, um Würfelergebnisse zu manipulieren oder hinzuzufügen. Der Spieler, der gewürfelt hat, muss seine Fähigkeiten zuerst verwenden.
- 3. Verteidigungswürfel werfen und Ergebnisse berechnen:** Der Verteidiger würfelt und berechnet seinen Schaden unter Verwendung derselben Regeln wie in den Schritten 1 und 2.
 - Zuerst darf der Verteidiger Kartenfähigkeiten verwenden, die den Kampfwert des Verteidigers modifizieren, dann der Angreifer. Anschließend darf der Verteidiger Kartenfähigkeiten verwenden, mit denen Würfel neu geworfen werden, dann der Angreifer. Ein Würfel kann auch mehrmals neu geworfen werden.
 - Ist der Verteidiger eine Patrouille, ein Kontakt oder ein Feind auf einer Begegnungs- oder Job-Karte, würfelt der Spieler zur Linken des Angreifers für den Verteidiger.
- 4. Gewinner ermitteln:** Wer die höchste Schadenssumme gewürfelt hat, gewinnt den Kampf. Der andere Teilnehmer verliert den Kampf.
 - Bei Gleichstand gewinnt der Angreifer den Kampf.
 - Die Auswirkungen des Gewinnens oder Verlierens hängen vom Auslöser des Kampfes ab. Manche Kämpfe gewähren eine Belohnung, Ruf oder auch gar nichts.
 - Die Auswirkungen des Gewinnens werden vor Schritt 5 des Kampfes abgehandelt – das heißt, dass ein Spieler einen Kampf gewinnen und trotzdem noch besiegt werden kann.

- 5. Schaden erleiden:** Angreifer und Verteidiger erleiden jeweils so viel Schaden, wie der Gegner gewürfelt hat.
 - Bei einem Bodenkampf erleidet der Charakter des Spielers den Schaden.
 - Bei einem Schiffskampf erleidet das Schiff des Spielers den Schaden.
 - Ist der Verteidiger eine Patrouille, ein Kontakt oder ein Feind auf einer Karte, erleidet er keinen Schaden. Er kann den Kampf nur gewinnen oder verlieren.
- Manche Fähigkeiten können im Kampf Würfelergebnisse **HINZUFÜGEN**, **DREHEN** oder **NEGIEREN**. Diese und weitere Fähigkeiten werden in [„Anhang 2: Interpretation von Karten und Fähigkeiten“](#) auf S. 20 beschrieben.

Verwandte Themen: Charaktere, Felder, Kopfgeldaufträge, Patrouillen, Schaden, Schiffe, Würfel

Karten kaufen

Siehe [„Aktion „Markt“](#) auf S. 3.

Kartenplätze

Spielertableaus und Schiffbögen haben Kartenplätze für Unterstützungen.

- In jeden Kartenplatz passt genau 1 Unterstützung, die der Bezeichnung des Kartenplatzes entspricht.
 - Manche Kartenplätze haben eine aufgedruckte „x2“. In einen solchen Platz passen 2 Unterstützungen der entsprechenden Art.
 - Manche Fähigkeiten erlauben es, mehrere Unterstützungen in einem Kartenplatz zu haben.
 - Manche Kartenplätze haben zwei Bezeichnungen (wie „Fracht oder Mod“). In einen solchen Platz passt 1 Unterstützung, die einer der beiden Bezeichnungen entspricht.
- Sobald ein Spieler eine Unterstützung erhält, steckt er sie in einen freien Kartenplatz seines Spielertableaus oder seines Schiffbogens, passend zur Art der Unterstützung.
 - Die Unterstützung sollte teilweise unter des Spielertableaus oder den Schiffbogen geschoben werden, sodass nur der Unterstützungsteil der Karte sichtbar ist.
 - Darf man mehrere Unterstützungen in denselben Platz stecken, wird die zweite Unterstützung hinter die erste geschoben, sodass die erste Unterstützung die unnötigen Teile der zweiten überdeckt.
- Erhält man eine Unterstützung, für die man keinen freien Kartenplatz hat, kann man eine Karte ablegen, um einen freien Platz zu schaffen.
- Die Unterstützungen in den Kartenplätzen von Spielertableau und Schiffbogen können jederzeit umsortiert werden, solange am Ende jede Unterstützung in einem passenden Kartenplatz steckt.
 - Das Umsortieren von Unterstützungen kann notwendig werden, wenn man aufgrund eines Spieleffekts einen Kartenplatz verliert oder ein neues Schiff mit anderer Platzverteilung kauft.
 - Wer zu irgendeinem Zeitpunkt nicht genügend Kartenplätze für alle seine Unterstützungen hat, muss so viele Unterstützungen seiner Wahl ablegen, bis jede Unterstützung entweder abgelegt ist oder in einem passenden Kartenplatz steckt.

Verwandte Themen: Ablegen, Schiffe, Unterstützung

Kernwelten

Der Nordöstliche Kern und der Südwestliche Kern sind Planetenfelder, die zusammen als Kernweltenfelder bezeichnet werden. Sie befinden sich auf den Kernwelten-Endstücken.

- Die Kernweltenfelder gelten für alle Spielregeln als Planetenfelder mit folgender Ausnahme:
 - Beim Spielaufbau werden keine orangenen Kontaktmarker auf die Kernweltenfelder gelegt.
- Ein Kernweltenfeld ohne Kontaktmarker gilt als freies Kontaktfeld. Es können also Kontaktmarker darauf gelegt werden, beispielsweise wenn ein Spieler ein Crewmitglied ablegt.

Verwandte Themen: Durch den Kern

Klasse

Siehe „Kontaktmarker“ auf S. 12.

Kompetenzen

Kompetenzen bezeichnen die Talente und Fertigkeiten von Charakteren und Crewmitgliedern.

- Jede Charakterkarte und jede Crewmitglied-Unterstützung hat 1 oder mehrere Kompetenzen aufgedruckt.
- Verliert man eine Crewmitglied-Unterstützung, verliert man auch deren Kompetenzen.
 - Die Kompetenzen der eigenen Charakterkarte können nicht verloren gehen.
- Im Laufe der Partie wird man immer wieder angewiesen eine Kompetenzprobe durchzuführen, um den Ausgang verschiedener Karteneffekte zu bestimmen.
 - Welche Würfelergebnisse zum Bestehen einer Kompetenzprobe benötigt werden, ist abhängig davon, wie oft Charakter und Crewmitglieder die fragliche Kompetenz haben.
- Lässt eine Fähigkeit einen Spieler eine Kompetenz erhalten, ist diese Kompetenz nicht permanent, sondern besteht nur für die Dauer des Fähigkeitseffekts.
 - Es ist möglich eine Kompetenz zu erhalten, die man bereits besitzt. Beispielsweise kann Doktor Aphra ihre Fähigkeit verwenden, um Technik zu erhalten, obwohl sie Technik bereits besitzt.

Verwandte Themen: Charaktere, Crewmitglieder, Jobs, Kompetenzproben

Kompetenzproben

Kompetenzproben werden auf Verlangen von Kartentexten abgelegt.

- Um eine Kompetenzprobe abzulegen, wirft man **2 Würfel** und bestimmt folgendermaßen, ob man bestanden hat oder gescheitert ist:
 - Inkompetent:** Falls man die fragliche Kompetenz **nicht** hat, besteht man die Probe, falls mindestens 1 kritischer Treffer (✖) gewürfelt wurde. Andernfalls scheitert man.
 - Kompetent:** Falls man die fragliche Kompetenz **ein Mal** hat, besteht man die Probe, falls mindestens 1 Treffer (✖) oder 1 kritischer Treffer (✖) gewürfelt wurde. Andernfalls scheitert man.
 - Äußerst kompetent:** Falls man die fragliche Kompetenz **mindestens zwei Mal** hat, besteht man die Probe, falls mindestens 1 Treffer (✖), 1 kritischer Treffer (✖) oder 1 Fokus (👁) gewürfelt wurde. Andernfalls scheitert man.
- Bei der Bestimmung des Kompetenzgrades (inkompetent, kompetent, äußerst kompetent) werden alle Kompetenzen berücksichtigt, die auf den Charakter- und Crewmitglied-Karten des Spielers aufgeführt sind.

- Die Auswirkungen von Bestehen oder Scheitern sind bei der Fähigkeit beschrieben, die zum Ablegen der Probe aufgefördert hat.
 - Manche Proben haben einen Bestehen-Effekt, aber keinen Scheitern-Effekt. Scheitert man an einer solchen Probe, gibt es keine negativen Auswirkungen.
 - Manche Proben haben einen Scheitern-Effekt, aber keinen Bestehen-Effekt. Besteht man eine solche Probe, gibt es keine weiteren Vorteile.

Verwandte Themen: Begegnungskarten, Charaktere, Crewmitglieder, Jobs, Kompetenzen, Würfel

Kontaktmarker

Kontaktmarker stellen diverse Charaktere dar, die in den Weiten der Galaxis anzutreffen sind.

- Zu Beginn der Partie liegen alle Kontaktmarker verdeckt auf dem Spielplan.
- Jeder Kontaktmarker hat eine Nummer auf der Vorderseite, die einer Karte in der Datenbank entspricht. Sobald man einem Kontaktmarker begegnet, liest man die zugehörige Datenbankkarte und handelt sie ab.
 - Begegnet man einem verdeckten Kontaktmarker, deckt man ihn auf, indem man ihn auf die offene Seite dreht.
 - Wer einen entsprechenden Kopfgeldauftrag hat, kann die Fähigkeit des Kopfgeldauftrags abhandeln, um einen Kampf gegen den Kontaktmarker auszutragen, anstatt seine Datenbankkarte abzuhandeln.
- Jeder Kontaktmarker hat eine **Klasse**, die der Klasse des zugehörigen Kopfgeldauftrags und der Klasse mehrerer Kontaktfelder auf dem Spielplan entspricht. Die Klasse wird durch farbige Punkte dargestellt.
 - Während des Spielaufbaus werden Kontakte auf Kontaktfelder mit passender Klasse (gleiche Anzahl und Farbe von Punkten) gelegt.
 - Orange Kontakte werden auf Planetenfelder selbst gelegt, mit Ausnahme der Kernwelten.**
 - Die Klasse eines Markers ist kein Indikator für die Stärke und Fähigkeiten des Kontakts. Sie wird hauptsächlich gebraucht, um Kopfgeldjägern die Suche nach ihren Zielpersonen zu erleichtern.
 - Orange Kontakte sind tendenziell teurer als andersfarbige Kontaktmarker, wenn man sie als Crewmitglieder anheuern will.**
 - Wird ein Kontaktmarker durch einen Spieleffekt auf einen Planeten bewegt oder gelegt, kann er auf ein beliebiges Kontaktfeld dieses Planeten gelegt werden – Marker und Kontaktfeld müssen nicht derselben Klasse angehören. Dabei wird der Kontakt nicht umgedreht (er bleibt offen oder verdeckt), es sei denn, die Karte besagt etwas anderes.
 - Planetenfelder (einschließlich der Kernweltenfelder) gelten zu diesem Zweck als Kontaktfelder.**
- Liegt ein Kontaktmarker offen auf dem Spielplan, kann die zugehörige Datenbankkarte jederzeit von jedem Spieler angesehen werden.
- Erlaubt eine Fähigkeit einem Spieler, einen Kontaktmarker „im Geheimen“ anzusehen, sieht er sich die Vorderseite eines verdeckten Markers an, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen. Anschließend legt er den Marker verdeckt auf den Spielplan zurück, und zwar auf das Kontaktfeld, von dem er ihn genommen hat.
 - Die Datenbankkarte des Kontakts kann er zu diesem Zeitpunkt nicht ansehen.
- Kontaktmarker, die auf den Kontaktfeldern eines Planeten liegen, werden behandelt, als wären sie auf diesem Planeten. Ein Spieler, der sich auf einem Planeten befindet, behandelt sämtliche Kontakte auf diesem Planeten, als wären sie auf seinem Feld.

- Ein gefangener Kontaktmarker, der auf dem Kopfgeldauftrag eines Spielers liegt, wird **nicht** behandelt, als wäre er auf dem Feld dieses Spielers.
- Verlangt eine Fähigkeit, dass ein Spieler zwei Kontaktmarker „tauscht“, werden beide Kontaktmarker von ihren gegenwärtigen Kontaktfeldern genommen und auf das des jeweils anderen gelegt.
 - Die getauschten Kontaktmarker werden nicht umgedreht; sie bleiben offen oder verdeckt, je nachdem, was sie vorher waren.
- Manche Kontakte haben Fraktionssymbole (☠️☠️☠️) und/oder ein Droidensymbol (🤖). Diese Symbole haben an sich keinen Effekt, allerdings können andere Fähigkeiten Bezug auf sie nehmen.
- Wenn sich beim Aufdecken eines Kontaktmarker herausstellt, dass es ein Spielercharakter ist, wird der Kontaktmarker sofort abgelegt.
 - Falls ein Spieler diesen Kontakt als seine Begegnung gewählt hatte, wählt er eine andere Begegnung und handelt sie ab.
 - Falls der Kontaktmarker beim Abhandeln eines „Kontakt aufdecken“-Symbols aufgedeckt wurde, wählt der Spieler einen anderen Kontaktmarker auf seinem Planeten und deckt ihn auf, falls möglich.
 - Falls der Kontaktmarker durch die Anweisung einer KI-Karte aufgedeckt wurde, wiederholt man die Anweisung mit einem anderen Kontaktmarker.

Verwandte Themen: Begegnung mit einem Kontakt, Datenbank, Droiden, Kopfgeldaufträge

Kopfgeldaufträge

Ein Kopfgeldauftrag ist ein Steckbrief, auf dem eine Belohnung für die Gefangennahme oder Eliminierung eines bestimmten Kontakts **oder** **Charakter**s ausgesetzt ist. Jeder Kopfgeldauftrag enthält den Namen und das Porträt des gesuchten Kontaktmarkers.

- Kopfgeldaufträge sind Unterstützungen, die auf Markt-, Begegnungs- und Datenbankkarten auftauchen.
- Sobald ein Spieler einen Kopfgeldauftrag erhält, steckt er ihn in einen freien „Kopfgeld“-Kartenplatz seines Spielertableaus oder seines Schiffbogens.
 - Der Spieler darf eine Karte aus einem „Kopfgeld“-Kartenplatz ablegen, um einen freien Platz für den neuen, gerade erhaltenen Kopfgeldauftrag zu schaffen.
- Wird eine Kopfgeldauftrag-Unterstützung von einem Spielertableau oder einem Schiffbogen abgelegt, kehrt sie in ihren Stapel zurück.
 - Befand sich ein Kontaktmarker auf dem Kopfgeldauftrag, legt der Spieler ihn offen auf den von ihm aus nächsten Planeten mit einem freien Kontaktfeld (unabhängig von dessen Klasse).
- Hat ein Kopfgeldauftrag den Preis 0, kann man ihn kaufen, ohne zu bezahlen, aber man kann ihn nicht in Zahlung geben.
- Jeder Kopfgeldauftrag hat eine Klasse – dargestellt durch farbige Punkte – die der Klasse des gesuchten Kontaktmarkers entspricht.

Kopfgeldaufträge abhandeln

Um eine der Belohnungen für einen Kopfgeldauftrag erhalten zu können, muss man den auf der Karte genannten Kontakt finden und einen Kampf gegen ihn gewinnen. Falls der Kopfgeldauftrag einem anderen Spielercharakter entspricht, siehe „[Spielercharakter-Kopfgeldaufträge abhandeln](#)“.

Sobald man einem Kontaktmarker begegnet, für den man einen Kopfgeldauftrag besitzt, kann man einen Kampf gegen diesen Kontakt austragen, **anstatt seine Datenbankkarte abzuhandeln**.

- Jeder Kopfgeldauftrag hat einen Kampfwert, der angibt, wie viele Würfel während des Kampfes für den Kontakt geworfen werden.

- Das Bodenkampfsymbol (👤) oder Schiffskampfsymbol (🚢) neben dem Kampfwert des Kopfgeldauftrags bestimmt, ob ein Boden- oder Schiffskampf ausgetragen wird.
- Gewinnt man einen Kampf gegen einen Kontakt, für den man einen Kopfgeldauftrag besitzt, entscheidet man, ob man den Kontakt eliminieren oder gefangen nehmen will.
 - Beim **Eliminieren** erhält man die „Belohnung für die Eliminierung“ des Kopfgeldauftrags. Dann entfernt man die Karte und den zugehörigen Kontaktmarker aus dem Spiel.
 - Beim **Gefangennehmen** legt man den Kontaktmarker auf den Kopfgeldauftrag. Auf dem angegebenen Planeten kann man die Aktion „Abliefern“ abhandeln, um die „Belohnung für die Gefangennahme“ des Kopfgeldauftrags zu erhalten. Nach Erhalt der Belohnung entfernt man die Karte und den zugehörigen Kontaktmarker aus dem Spiel.
- Hat der aktive Spieler einen Kopfgeldauftrag für einen Kontaktmarker, der zu einem seiner eigenen Crewmitglieder gehört, kann er dieses Crewmitglied als „Begegnung“-Fähigkeit bekämpfen.
 - Gewinnt der Angreifer den Kampf, legt er die Crewmitglied-Karte ab und entscheidet, ob er den Kontakt eliminieren oder gefangen nehmen will. Nimmt er den Kontakt gefangen, sucht er den Kontaktmarker aus dem Vorrat der abgelegten Marker neben dem Spielplan heraus und legt ihn auf seinen Kopfgeldauftrag.
 - Verliert der Angreifer den Kampf, muss er die Crewmitglied-Unterstützung von seinem Schiffbogen ablegen und deren Kontaktmarker offen auf den von ihm aus **nächsten** Planeten mit einem freien Kontaktfeld legen (unabhängig von dessen Klasse).
 - Während des Kampfes kann der Spieler keine Kompetenzen oder Fähigkeiten dieses Crewmitglieds verwenden.
- Falls der aktive Spieler einen Kopfgeldauftrag für die Crewmitglied-Unterstützung eines anderen Spielers hat und falls er sich auf dem Feld dieses Spielers befindet, kann er dieses Crewmitglied als „Begegnung“-Fähigkeit bekämpfen. Der andere Spieler kann entscheiden, ob er sein Crewmitglied beschützen will oder nicht. Wenn ja, bekämpft der aktive Spieler nicht das Crewmitglied, sondern den anderen Spieler.
 - Beschützt der andere Spieler sein Crewmitglied, wird ein Bodenkampf ausgetragen, falls die beiden Spieler auf einem Planeten sind, oder ein Schiffskampf, falls sie es nicht sind.
 - Verliert der Verteidiger den Kampf, legt er die Crewmitglied-Karte ab und der aktive Spieler entscheidet, ob er den Kontaktmarker des Crewmitglieds eliminieren oder gefangen nehmen will.
 - Beschützt der andere Spieler sein Crewmitglied nicht, würfelt der Spieler zur Linken des aktiven Spielers für das Crewmitglied wie bei einem normalen Kopfgeldkampf.

Spielercharakter-Kopfgeldaufträge abhandeln

Um die Belohnung eines Kopfgeldauftrags für einen Spielercharakter zu erhalten, muss man sich auf dem Feld jenes Spielers befinden und als Begegnung einen Kampf gegen ihn gewinnen.

- Befinden sich die Spieler auf einem Planetenfeld, ist es ein Bodenkampf. Ansonsten ist es ein Schiffskampf.
- Falls der Spieler mit dem Kopfgeldauftrag den Kampf gewinnt, hat er den Kopfgeldauftrag erledigt und erhält eine Belohnung (siehe „[Belohnungen für Spielercharakter-Kopfgeldaufträge](#)“).
 - Nachdem der Kopfgeldauftrag erledigt ist, wird er aus dem Spiel entfernt.
- Falls der Spieler mit dem Kopfgeldauftrag den Kampf nicht gewinnt, behält er den Kopfgeldauftrag und kann es in einem späteren Zug erneut versuchen.

- Anders als bei Kontakt-Kopfgeldaufträgen hat man nicht die Möglichkeit, den Spielercharakter gefangen zu nehmen oder zu eliminieren.
- Niemand kann einen Kopfgeldauftrag für seinen eigenen Charakter erledigen.
 - Ein Spieler kann den Kopfgeldauftrag für seinen eigenen Charakter erhalten, damit niemand anderes ihn erledigen kann.

Belohnungen für Spielercharakter-Kopfgeldaufträge

Wenn man einen Kopfgeldauftrag für einen Spielercharakter erledigt, **ignoriert man alle Belohnungen und anderen Effekte auf der Kopfgeldauftragskarte** und tut stattdessen Folgendes:

1. Erhalte 5.000.
2. Erhalte 1 Prestige.
3. Falls der verteidigende Spieler einen schlechten Ruf (☹️) bei mindestens 1 Fraktion hat, wähle eine davon und erhalte 1 Ruf bei ihr.
4. Falls der verteidigende Spieler einen guten Ruf (😊) bei mindestens 1 Fraktion hat, wähle eine davon und verliere 1 Ruf bei ihr.

Verwandte Themen: Aktion „Abliefern“, Aktion „Markt“, Begegnung mit einem Kontakt, Crewmitglieder, Kampf, Kontaktmarker, Unterstützung

Luxusgüter-Marktstapel

Der Luxusgüter-Marktstapel (👛) enthält hochpreisige Unterstützungen, die gekauft werden können. Jede Karte im Stapel bietet eine Möglichkeit Prestige zu erhalten.

- Der Luxusgüter-Marktstapel enthält eine Vielzahl verschiedener Unterstützungen, darunter Fracht, Crewmitglieder, Ausrüstung, Jobs und Mods.
- Die Karten in diesem Stapel kosten zwischen 10.000 und 20.000 Credits.

Verwandte Themen: Ablegen, Aktion „Markt“, Ausrüstung, Crewmitglieder, Fracht, Jobs, Mods, Prestige, Unterstützung

Mahlstrom

Der Mahlstrom ist ein besonderes Feld, das die Bewegung der Spieler einschränkt.

- Bewegt sich ein Spieler während seines Planungsschrittes in den Mahlstrom, so endet seine Bewegung sofort und er geht zum Aktionsschritt über.
- Gewährt eine Fähigkeit zusätzliche Bewegungen oder erlaubt sie Bewegungen außerhalb des Planungsschrittes, kann man sich damit nicht durch den Mahlstrom hindurchbewegen. Wer seine Bewegung im Mahlstrom beginnt, kann sich jedoch hinausbewegen.
- Ein Spieler, der sich im Mahlstrom befindet und eine Begegnung auf seinem Feld hat, zieht eine Begegnungskarte vom Kessel/Mahlstrom-Stapel. Diese Karten bieten immer die Möglichkeit, einen zusätzlichen Spielzug auszuführen.
- Mahlstrom-Begegnungskarten können zusätzliche Spielzüge gewähren. Erhält man einen zusätzlichen Spielzug, handelt man nach Abschluss des aktuellen Spielzugs einen weiteren Zug (bestehend aus Planungs-, Aktions- und Begegnungsschritt) ab.
 - Solange man einen zusätzlichen Spielzug abhandelt, kann man keinen weiteren zusätzlichen Spielzug erhalten. Alle zusätzlichen Spielzüge, die man auf diese Weise erhalten würde, verfallen.
- Patrouillen können sich ungehindert durch den Mahlstrom bewegen, ohne ihre Bewegung dort zu beenden.
- Der Mahlstrom ist kein Sprungpunkt, was Fähigkeiten betrifft.

Verwandte Themen: Begegnungsschritt, Bewegung, Felder, Nachbarschaft

Marktstapel

Es gibt sechs Marktstapel, von denen die Spieler einkaufen können: Kopfgeldaufträge (👁️), Fracht (🚚), Ausrüstung und Mods (🛠️), Jobs (👤), Luxusgüter (👛) und Schiffe (🚢).

- Die oberste Karte jedes Marktstapels ist immer aufgedeckt und liegt offen auf ihrem Stapel.
 - Wird eine aufgedeckte Marktkarte gekauft, erhalten, abgelegt oder in den Stapel gemischt, wird die neue oberste Karte des Stapels aufgedeckt.
 - Verlangt ein Effekt, dass man einen Marktstapel nach dem Kauf oder Erhalt einer Karte mischt, deckt man die oberste Karte erst nach dem Mischen auf.
- Verlangt ein Effekt, dass man eine bestimmte Anzahl an Karten von einem Marktstapel zieht, aufdeckt oder durchsucht, zählt die offene Karte als eine dieser Karten.
- Die Marktstapel enthalten eine Vielzahl an verschiedenen Karten. Aus diesem Grund werden die Stapel stets mit Symbolen und nicht mit Namen betitelt.
 - Wenn sich eine Fähigkeit auf eine Art von Unterstützung, z. B. Fracht, bezieht, ist damit jede Frachtkarte gemeint, egal von welchem Stapel sie stammt.

Verwandte Themen: Aktion „Markt“, Ausrüstung, Fracht, Jobs, Kopfgeldaufträge, Luxusgüter-Marktstapel, Mods, Schiffe, Unterstützung

Merkmale

Eine Unterstützung kann ein oder mehrere Merkmale haben, die in fett gedruckten Kapitalälchen am oberen Rand des Textfeldes der Karte zu finden sind (Beispiel: **ILLEGAL**).

An sich haben Merkmale keinen Effekt, es gibt aber Spieleffekte, die Bezug auf sie nehmen.

Verwandte Themen: Unterstützung, Fracht

Mods

Eine Mod ist eine Art von Unterstützung, die dem Schiff eines Spielers zusätzliche Fähigkeiten verleiht.

- Normalerweise erhält man Mods, indem man sie aus dem 👛-Marktstapel kauft.
- Sobald ein Spieler eine Mod erhält, steckt er sie in einen freien „Mod“-Kartenplatz seines Schiffbogens.
 - Der Spieler darf eine Karte aus einem „Mod“-Kartenplatz ablegen, um einen freien Platz für die neue, gerade erhaltene Mod zu schaffen. Falls er gerade die Aktion „Markt“ durchführt, darf er die abgelegte Karte in Zahlung geben.
- Jede Mod-Karte im Markt hat einen Preis, der bestimmt, wie viele Credits für den Erwerb der Mod ausgegeben werden müssen und wie viel sie wert ist, wenn man sie in Zahlung gibt.

Verwandte Themen: Ablegen, Aktion „Markt“, Schiffe, Unterstützung

Nachbarschaft

Zwei Spielplanfelder sind benachbart zueinander, falls sie durch eine Flugroute miteinander verbunden sind. Eine Flugroute wird durch eine blaue Linie auf dem Spielplan dargestellt. Zwei Spielplanteile sind benachbart, falls sie sich berühren.

- Jeder Patrouillenmarkerstapel auf einem Spielplan-Endstück ist zu dem Feld benachbart, mit dem er über eine Flugroute verbunden ist.
 - Das benachbarte Feld jedes Patrouillenmarkerstapels ist das Feld, auf dem neue Patrouillen aus diesem Stapel erscheinen.
- Die Kernweltenfelder sind **nicht** zueinander benachbart.

Verwandte Themen: Felder, Mahlstrom

Nächstes

Der oder das „Nächste“ beschreibt einen Spieler, ein Feld oder Spielmaterial, das möglichst wenige Felder von einem anderen Spieler, Feld oder Spielmaterial entfernt ist.

- Beim Bestimmen des „Nächsten“ wird stets die kürzeste Strecke abgezählt.
- Manche Fähigkeiten oder Spieleffekte verwenden „das Nächste“, um einen Spieler, ein Feld oder ein Spielmaterial als Ziel zu bestimmen. Gibt es mehrere Spieler, Felder oder Spielmaterialien in gleicher Nähe zu etwas, entscheidet der aktive Spieler, welcher der nächsten Spieler, Felder oder Spielmaterialien von der Fähigkeit betroffen ist.
- Eine Patrouille, **ein Planet oder ein Spieler**, der sich auf dem Feld eines Spielers befindet, ist die nächste Patrouille, **der nächste Planet bzw. der nächste Spieler** für diesen Spieler.
 - Beim Bestimmen des nächsten Spielers zählt man sich selbst nicht mit.

Verwandte Themen: Bewegung, Felder, Patrouillen

Patrouillen

Patrouillen sind Vertreter der verschiedenen Fraktionen, die den Spielern im Laufe der Partie helfen oder in die Quere kommen können.

- Was Spielfähigkeiten betrifft, gelten Patrouillen nicht als Schiffe.
- Die Fraktion einer Patrouille (☹, ☹, ☹, ☹) ist auf beiden Seiten des Markers abgebildet.
 - Viele Fähigkeiten und Spieleffekte beziehen sich auf die Fraktion einer Patrouille.
- Jede Patrouille hat eine Stufe (1–4), erkennbar an den 1 bis 4 weißen Punkten auf der Rückseite des Patrouillenmarkers.
- Auf den Vorderseiten mancher Patrouillenmarker ist eine Belohnung aufgedruckt. Man erhält sie, wenn man die Patrouille im Kampf besiegt.
 - Stufe-1-Patrouillen gewähren Credits als Belohnung, Stufe-2- und Stufe-3-Patrouillen gewähren Prestige.
 - Stufe-4-Patrouillen gewähren keine Belohnung, da sie nicht besiegt werden können.
- Jeder Patrouillenmarker hat einen Schiffskampfwert (☹). Dieser gibt an, wie viele Würfel die Patrouille im Kampf wirft.
- Der Schiffskampfwert einer Stufe-4-Patrouille ist unendlich. Diese Patrouillen können nicht eliminiert werden, sie gewinnen jeden Kampf und sie zwingen jedem Spielerschiff, das sie bekämpfen, so viel Schaden auf, wie nötig ist, um den Spieler zu besiegen.
 - Beim Abhandeln eines Kampfes gegen eine Stufe-4-Patrouille wird nicht gewürfelt.

- Sobald man einen Kampf gegen eine Patrouille verliert, bewegt man die Patrouille auf ein beliebiges benachbartes Feld.
- Gewinnt man einen Kampf gegen eine Patrouille, erhält man die auf dem Marker genannte Belohnung (Credits oder Prestige) und **verliert 1 Ruf** bei der Fraktion der Patrouille. Anschließend eliminiert man die Patrouille (man entfernt sie aus dem Spiel).
- Jede Fraktion hat immer genau 1 Patrouille auf dem Spielplan. Sobald eine Patrouille eliminiert wird, erscheint eine neue Patrouille dieser Fraktion auf dem Spielplan.
 - Um eine neue Patrouille erscheinen zu lassen, nimmt man den obersten Marker des Stapels der Fraktion (auf einem Spielplan-Endstück) und legt ihn offen auf das Feld, das benachbart zu diesem Stapel ist.
- Es können beliebig viele Patrouillen gleichzeitig auf demselben Feld sein.

Patrouillenbewegung

Patrouillen bewegen sich über die Patrouillenbewegungssymbole, die auf manchen Karten aus den Marktstapeln zu finden sind.

- Nachdem ein Spieler eine Karte von einem Marktstapel gekauft oder erhalten hat, muss er die oberste Karte dieses Stapels aufdecken. Falls die aufgedeckte Karte ein Patrouillenbewegungssymbol enthält, muss er eine Patrouille bewegen.
 - Nur nach dem Kauf oder Erhalt einer Karte von einem Marktstapel werden Patrouillen über Patrouillenbewegungssymbole bewegt. Wird nach dem **Ablegen** einer Karte von einem Marktstapel eine Karte mit Patrouillenbewegungssymbol aufgedeckt, bewegt man die Patrouille **nicht**.
 - Wenn ein Spieler eine Karte kauft oder erhält, nachdem er die obersten Karten eines Marktstapels aufgedeckt oder durchsucht hat, bewegt er eine Patrouille, falls nach dem Mischen die oberste Karte des Stapels ein Patrouillenbewegungssymbol enthält.
- Jedes Patrouillenbewegungssymbol besteht aus einer Fraktion und einer Bewegungsweite. Die Fraktion, dargestellt durch ein Fraktionsymbol, gibt an, welcher Patrouillenmarker bewegt wird. Die Bewegungsweite, dargestellt durch einen Zahlenwert, bestimmt, um wie viele Felder der Patrouillenmarker sich bewegt.
 - Um ein Patrouillenbewegungssymbol abzuhandeln, bewegt der aktive Spieler den offenen Patrouillenmarker der entsprechenden Fraktion auf dem Spielplan. Der Patrouillenmarker bewegt sich um so viele Felder, wie die Bewegungsweite beträgt, auf den aktiven Spieler zu.
- Gibt es für eine Patrouille, die sich auf einen Spieler zubewegt, mehrere mögliche Flugrouten, entscheidet der aktive Spieler, welche Route die Patrouille nimmt, auch wenn es eine kürzere Flugroute gibt.
 - Wenn es der Patrouille möglich ist, das Feld des aktiven Spielers zu erreichen, darf er ihre Flugroute nicht frei wählen. In diesem Fall muss die Patrouille sich auf das Feld des aktiven Spielers bewegen.
 - Die Patrouille muss sich auf dem Weg zum aktiven Spieler im Uhrzeigersinn bewegen, falls der aktive Spieler im Uhrzeigersinn zu ihr ist. Gleichermaßen muss sie sich gegen den Uhrzeigersinn bewegen, falls der aktive Spieler entgegen dem Uhrzeigersinn zu ihr ist.
 - Falls nicht klar ist, in welcher Richtung sich der aktive Spieler von der Patrouille aus befindet, dann wählt der aktive Spieler eine Richtung. Die Patrouille bewegt sich weiter in diese Richtung, bis sie an eine Abzweigung gelangt. An diesem Punkt kann sie ihre Richtung umkehren, wenn sie dadurch näher an das Feld des aktiven Spielers herankommt.

- Betritt eine Patrouille das Feld des Spielers, auf den sie sich zubewegt, hält sie an.
 - Wenn das passiert, wird nicht sofort ein Kampf abgehandelt. Erst **während seines Begegnungsschrittes** muss ein Spieler, der einen schlechten (☹) Ruf bei der Fraktion einer Patrouille auf seinem Feld hat, dieser Patrouille begegnen.
- Patrouillen bewegen sich ohne anzuhalten durch andere Patrouillen, Spieler und den Mahlstrom hindurch.
- Patrouillen können **nicht** durch die Kernwelten abkürzen. Sie können sich nicht von einem Kernweltenfeld direkt zum anderen bewegen, außer ein Karteneffekt erlaubt es.
- Bewegt eine Fähigkeit eine Patrouille „direkt“ auf ein Feld, wird sie von ihrem gegenwärtigen Feld genommen und auf das von der Fähigkeit genannt Feld gelegt.
 - Die Patrouille bewegt sich nicht durch die Felder, die zwischen Ausgangs- und Zielfeld liegen.
- Patrouillen können sich auf Sprungpunkten, Planeten und im Mahlstrom aufhalten.

Verwandte Themen: Aktion „Markt“, Begegnungsschritt, Felder, Fraktionen, Kampf, Nächstes, Ruf, Schiffe

Planeten

Siehe „Felder“ auf S. 8.

Planungsschritt

Während des Planungsschrittes eines Spielzugs entscheidet der aktive Spieler, ob er sich bewegen, Credits erhalten oder Schaden regenerieren will.

- **Bewegen:** Möchte sich der aktive Spieler während seines Planungsschrittes bewegen, kann er sich um maximal so viele Felder bewegen, wie der Hyperantriebswert seines Schiffes beträgt (siehe „Bewegung“ auf S. 7).
- **Credits erhalten:** Will der aktive Spieler während seines Planungsschrittes Credits erhalten, erhält er 2.000 Credits, d. h. er nimmt Credit-Marker im Wert von 2.000 aus dem Vorrat und legt sie in seinen Spielbereich.
- **Schaden regenerieren:** Entscheidet sich der aktive Spieler für das Regenerieren von Schaden, legt er sämtliche Schadensmarker von seiner Charakterkarte und seinem Schiffbogen ab.
 - Ist der aktive Spieler besiegt, **muss** er sich für das Regenerieren von Schaden entscheiden. Er kann sich nicht bewegen, Credits erhalten oder eine Fähigkeit mit dem Stichwort „Planung“ abhandeln.
- Anstatt sich zu bewegen, Credits zu erhalten oder Schaden zu regenerieren, kann der aktive Spieler während seines Planungsschrittes **genau 1** Fähigkeit abhandeln, die durch das Stichwort „Planung“ eingeleitet wird.

Verwandte Themen: Besiegt, Bewegung, Credits, Schaden

Prestige

Prestige zeigt an, wie bekannt ein Halunke in der Galaxis ist. Wer als Erster **mindestens so viel Prestige wie die gewählte Prestigevorgabe** angesammelt hat, gewinnt das Spiel. Auf den Prestigeleisten und manchen Patrouillenmarkern wird Prestige durch das Symbol (⚡) dargestellt.

Hauptsächlich erhält man Prestige, indem man illegale Fracht abliefern, Luxusgüter kauft, Patrouillen besiegt, Kopfgeldaufträge oder Jobs erledigt und Ziele erreicht.

- Die Standard-Prestigevorgabe ist 10.
 - Vor dem Spiel können sich die Spieler auf eine andere Prestigevorgabe einigen.
- Immer wenn ein Spieler Prestige erhält oder verliert, passt er den Prestigeanzeiger auf seinem Spielertableau entsprechend an.
 - Jeder Spieler beginnt mit 0 Prestige. Würde ein solcher Spieler Prestige verlieren, bleibt er auf 0 Prestige.
- Besagt eine Unterstützung, dass ein Spieler zusätzliches Prestige hat, erhält er dieses Prestige und passt seinen Prestigeanzeiger entsprechend an. Sollte er die Unterstützung später wieder verlieren oder ihre Bedingungen nicht mehr erfüllen, verliert er das Prestige, das von der Unterstützung gewährt wurde, und muss seinen Prestigeanzeiger entsprechend anpassen.
- Erreichen zwei Spieler gleichzeitig genügend Prestige, um die Siegbedingung zu erfüllen, wird der beteiligte Spieler mit den meisten Credits zum Sieger erklärt. Haben beide Spieler gleich viele Credits, gewinnt der Spieler, der (im Uhrzeigersinn) am weitesten vom Startspieler der Partie entfernt sitzt.
- Manche Fähigkeiten betreffen den Spieler mit dem meisten Prestige. Haben mehrere Spieler das meiste Prestige, gelten sie alle als der Spieler mit dem meisten Prestige.
 - Diese Regel gilt nicht bei Fähigkeiten, die ausdrücklich den **aktiven Spieler** betreffen, falls er das meiste Prestige hat. In diesem Fall muss der aktive Spieler zum Ziel der Fähigkeit werden, falls er der Spieler mit dem meisten Prestige ist (oder er einer der Spieler mit dem meisten Prestige ist).
- Vor dem Spieldaufbau kann man sich auf eine verlängerte Partie einigen. Wenn alle einverstanden sind, wird die Siegbedingung auf 12 Prestige (anstatt 10) erhöht.

Verwandte Themen: Aktion „Abliefern“, Ambitionen, Jobs, Kopfgeldaufträge, Luxusgüter-Marktstapel, Patrouillen, Unterstützung

Proben

Siehe „Kompetenzproben“ auf S. 12.

Ruf

Jeder Spieler hat bei jeder der vier Fraktionen des Spiels einen guten (☺), neutralen (☹) oder schlechten (☹) Ruf.

- Welchen Ruf man bei den vier Fraktionen hat, wird auf dem Spielertableau festgehalten. Für jede Fraktion gibt es eine eigene Leiste mit drei Feldern – gut (☺), neutral (☹) und schlecht (☹).
 - Das neutrale Feld liegt in der Mitte der Leiste und ist mit dem Fraktionssymbol gekennzeichnet anstatt mit dem Symbol für neutralen Ruf (☹).
- Wer Ruf erhält, schiebt seinen Rufmarker um ein Feld in Richtung gut (☺).
 - Erhält ein Spieler mit gutem Ruf noch mehr Ruf, bleibt sein Rufmarker, wo er ist – er kann nicht noch weiter steigen.
- Wer Ruf verliert, schiebt seinen Rufmarker um ein Feld in Richtung schlecht (☹).
 - Verliert ein Spieler mit schlechtem Ruf noch mehr Ruf, bleibt sein Rufmarker, wo er ist – er kann nicht noch weiter fallen.
- Wird man angewiesen, eine Fraktion auf einen bestimmten Ruf zu „setzen“, schiebt man den Marker auf diesen Ruf, ungeachtet seiner vorherigen Position.

- Der Ruf bei einer Fraktion kann bestimmen, welchen Abschnitt einer Begegnungskarte man abhandelt, durch welche Patrouillen man sich ungehindert hindurchbewegen kann und welchen Patrouillen man zwangsweise begegnen muss.
- Solange ein Spieler „behandelt wird“, als hätte er bei einer Fraktion einen anderen Ruf, als er tatsächlich hat, ignoriert er sämtliche Zugewinne und Verluste von Ruf bei dieser Fraktion.

Verwandte Themen: Begegnungskarten, Begegnungsschritt, Bewegung, Fraktionen, Patrouillen

Schaden

Schadensmarker werden verwendet, um festzuhalten, wie viel Schaden ein Schiff oder Charakter erlitten hat.

- Erleidet ein Charakter oder Schiff Schaden, legt man entsprechend viele Schadensmarker auf die Charakterkarte bzw. den Schiffbogen.
 - Schadensmarker werden aus dem Vorrat genommen.
- Sobald ein Charakter Schaden in Höhe seiner Ausdauer erlitten hat, wird der Spieler besiegt.
- Sobald ein Schiff Schaden in Höhe seiner Hülle erlitten hat, wird der Spieler besiegt.
- Ein Charakter kann nicht mehr Schaden haben, als sein Ausdauerwert beträgt. Ebenso kann ein Schiff nicht mehr Schaden haben, als sein Hüllenwert beträgt.
 - Sämtlicher Schaden, der über die Ausdauer bzw. Hülle eines Charakters oder Schiffes hinausgeht, verfällt.
- Regeneriert ein Charakter oder Schiff Schaden, entfernt man entsprechend viele Schadensmarker von der Charakterkarte bzw. dem Schiffbogen.
 - Wenn ein Spieler während seines Planungsschrittes Schaden regeneriert, entfernt er sämtliche Schadensmarker von seiner Charakterkarte und seinem Schiffbogen.
 - Entfernte Schadensmarker werden in den Vorrat zurückgelegt.
- Erlaubt eine Fähigkeit einem Charakter Schaden zu „verhindern“, verringert er die Schadenssumme, die er eigentlich erleiden würde, um den genannten Betrag.

Verwandte Themen: Besiegt, Charaktere, Kampf, Schiffe

Schiffe

Jeder Spieler beginnt die Partie mit einem Startschiff.

- Der Hyperantriebswert (☚) eines Spielerschiffes bestimmt, um wie viele Felder sich der Spieler während seines Planungsschrittes bewegen kann.
- Der Schiffskampfwert (☙) eines Spielerschiffes bestimmt, wie viele Würfel der Spieler beim Austragen eines Schiffskampfes wirft.
- Der Hüllenwert (☘) eines Spielerschiffes bestimmt, wie viel Schaden das Schiff erleiden kann, bevor der Spieler besiegt wird.
- Jedes Schiff hat Kartenplätze. In jeden Kartenplatz kann 1 Unterstützung der entsprechenden Art gesteckt werden.
- Jedes Schiff hat einen Preis, der bestimmt, wie viele Credits für den Erwerb des Schiffes ausgegeben werden müssen und wie viel es wert ist, wenn man es in Zahlung gibt.
- Neue Schiffe können über den ☛-Marktstapel gekauft werden. Beim Kauf eines Schiffes muss das alte Schiff in Zahlung gegeben werden, auch wenn es einen Preis von 0 hat.
- Sobald man ein Schiff kauft, entfernt man die Marktkarte aus dem Spiel (gemäß den Anweisungen auf der Karte). Dann ersetzt man seinen Schiffbogen durch den des gekauften Schiffes.

- Jeglicher Schaden des Schiffes wird entfernt.
- Das alte Schiff kehrt in den Vorrat der ungenutzten Schiffe zurück. Gibt es für das Schiff eine zugehörige Marktkarte, wird diese Karte **nicht** in den Marktstapel zurückgelegt.
- Hat das neue Schiff nicht genügend Kartenplätze für alle Unterstützungen, die man hat, muss man beliebige Unterstützungen ablegen, bis jede Unterstützung entweder abgelegt ist oder in einem passenden Kartenplatz steckt.

- Die Schiffbögen im Vorrat können jederzeit angesehen werden.
- Jedes Schiff, das man vom Markt kaufen kann, hat ein Schiffsziel auf seinem Schiffbogen.
 - Fortschritte, die vor dem Erhalt des Schiffes gemacht wurden, zählen nicht zum Erreichen des Schiffsziels hinzu, es sei denn, man erfüllt die Bedingung immer noch.
- Was Spielfähigkeiten betrifft, zählen Patrouillen nicht als Schiffe.

Verwandte Themen: Aktion „Markt“, Bewegung, Kampf, Kartenplätze, Mods, Schaden, Ziele

Schiffskampf

Siehe „[Kampf](#)“ auf S. 10.

Spielplan

Der Spielplan besteht aus Spielplanteilen und Endstücken, die einen Teil der *Star Wars*-Galaxis abbilden.

- Bei den Aufbauregeln ist eine Standardkonfiguration für den Spielplan angegeben. Alternativ kann der Spielplan gemäß den Anweisungen unter „[Zufälliger Spielplan](#)“ auf S. 19 nach dem Zufallsprinzip zusammengesetzt werden.

Verwandte Themen: Bewegung, Felder, Nachbarschaft

Spielziel

Siehe „[Prestige](#)“ auf S. 16 und „[Ambitionen](#)“ auf S. 4.

Spielzug

Bei *Outer Rim* kommen die Spieler reihum im Uhrzeigersinn zum Zug, bis ein Spieler gewonnen hat.

- Während eines Spielzuges handelt man die folgenden Schritte der Reihe nach ab:
 - Planungsschritt
 - Aktionsschritt
 - Begegnungsschritt
- Beendet ein Effekt den Zug des aktiven Spielers, kann er keine Fähigkeiten mehr abhandeln, Aktionen durchführen oder weitere Schritte seines Spielzuges abhandeln.
- Nachdem ein Spieler alle drei Schritte seines Zuges abgehandelt hat, endet sein Zug und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn beginnt mit seinem Spielzug.

Verwandte Themen: Aktionsschritt, Begegnungsschritt, Planungsschritt

Sprungpunkte

Siehe „Felder“ auf S. 8.

Unterstützung

Als Unterstützungen gelten Kopfgeldaufträge, Fracht, Crewmitglieder, Ausrüstung, Mods und Jobs, egal auf welchen Karten sie auftauchen.

- Sobald ein Spieler eine Unterstützung erhält, steckt er sie in einen freien Kartenplatz seines Spielertableaus oder seines Schiffbogens, passend zur Art der erhaltenen Unterstützung.
 - Fracht, Ausrüstung und Mods sind auf Begegnungskarten verkehrt herum gedruckt, da sie oberhalb der Spielertableaus und Schiffbögen in Kartenplätze gesteckt werden. Dabei werden sie halb unter die Tafel bzw. den Bogen geschoben, sodass nur der Unterstützungsteil der Karte sichtbar ist.
 - **Drehbare Unterstützungen sind Karten mit zwei verschiedenen Unterstützungen oben und unten.**
 - **Drehbare Unterstützungen haben ein Startpositionssymbol oben links.** Dieses gibt an, welches die Startposition der Karte ist.
 - Wenn ein Spieler eine drehbare Unterstützung vom Markt kauft oder erhält, bezahlt er den Preis der Unterstützung auf der Startposition und steckt die Karte so in einen Kartenplatz, dass nur diese Unterstützung sichtbar ist und die andere nicht.
 - Wenn eine drehbare Unterstützung besagt: „Drehe diese Karte“, dreht man sie um 180°, sodass die andere Unterstützung auf der Karte richtig herum sichtbar wird. Die Karte bleibt in ihrem Kartenplatz.
 - Erhält ein Spieler eine drehbare Unterstützung von einem anderen Spieler (durch Handel oder einen anderen Spielereffekt), behält die Karte auch nach dem Transfer ihre Orientierung bei.
 - Wird eine drehbare Unterstützung abgelegt, kehrt sie in den passenden Stapel zurück. Ihre Orientierung wird an die der anderen Karten im Stapel angepasst.
- Erhält ein Spieler eine Unterstützung, für die er keinen freien Kartenplatz hat, kann er 1 seiner Karten ablegen, um einen freien Platz zu schaffen.
 - Eine Spieler kann wählen, eine Unterstützung nicht zu erhalten und sie stattdessen abzulegen.
 - Man kann Unterstützungen nicht jederzeit ablegen. Unterstützungen können nur dann abgelegt werden, wenn eine Fähigkeit oder Regel es erlaubt oder wenn man eine weitere Unterstützung erhält und eine bisherige abgelegt werden muss, um einen freien Kartenplatz zu schaffen.

Verwandte Themen: Ausrüstung, Crewmitglieder, Fracht, Jobs, Kartenplätze, Kopfgeldaufträge, Merkmale, Mods

Würfel

Würfel werden verwendet, um Kämpfe, Proben und bestimmte Fähigkeiten abzuhandeln.

- Jeder Würfel hat folgende Seiten:
 - ✳ Treffer (3 Seiten)
 - ✳ Kritischer Treffer (1 Seite)
 - 👁 Fokus (2 Seiten)
 - Leerseite (2 Seiten)
- Ein kritischer Treffer (✳) ist, was Spieleffekte betrifft, **kein Treffer** (✳). Bezieht sich eine Fähigkeit auf Treffer (✳), sind kritische Treffer (✳) nicht damit gemeint.
- Wenn sich Fähigkeiten auf Würfelergebnisse beziehen, verwenden sie stets die Würfelsymbole. Leerseiten-Ergebnisse werden in Fähigkeiten durch das Wort „Leerseite“ bezeichnet.

Verwandte Themen: Aktion „Abliefern“, Jobs, Kampf, Kompetenzproben

Ziele

Alle Charakterkarten sowie die meisten Schiffbögen geben den Spielern Ziele vor, die sie erreichen können, um Prestige und neue Fähigkeiten zu erlangen.

- Jeder Spieler beginnt die Partie mit einem persönlichen Ziel auf seiner Charakterkarte.
- Jedes Schiff, das man vom Markt kaufen kann, hat ein Schiffsziel auf seinem Schiffbogen.
 - Fortschritte, die vor dem Erhalt des Schiffes gemacht wurden, zählen nicht zum Erreichen des Schiffsziels hinzu, es sei denn, man erfüllt die Bedingung immer noch.
- Jedes persönliche Ziel und jedes Schiffsziel beschreibt, wie man es erreichen kann und was zu tun ist, sobald man es erreicht hat.
 - Das Erreichen eines Ziels gewährt Prestige und bewirkt, dass die Charakterkarte bzw. der Schiffbogen umgedreht wird.
- Wird eine Karte bzw. ein Bogen nach dem Erreichen eines Ziels umgedreht, tritt an die Stelle des erreichten Ziels eine neue Fähigkeit.
 - Bei jeder Fähigkeit ist angegeben, wann und wie sie abgehandelt wird.
- Zielmarker können auf Charakterkarten und Schiffbögen gelegt werden, um Fortschritte beim Erreichen von Zielen festzuhalten.
- Eine Karte trägt nur dann zum Erreichen von Doktor Aphras persönlichem Ziel bei, wenn sie die exakte Formulierung „erledige diesen Job“ enthält.

Verwandte Themen: Charaktere, Prestige, Schiffe

ANHANG 1: SPIELAUFBAU

Um eine Partie *Outer Rim* aufzubauen, werden die folgenden Schritte der Reihe nach durchgeführt. Für Einzelspielerpartien gelten zusätzliche Aufbaueregeln, die ebenfalls befolgt werden müssen (siehe „Regeln für Einzelspieler“ auf S. 21).

- 1. Prestigevorgabe festlegen:** Die Spieler entscheiden gemeinsam, wie viel Prestige nötig ist, um das Spiel zu gewinnen. Die empfohlene Prestigevorgabe ist 10 (8 bei der optionalen Regel „Ambitionen“).
- 2. Spielplan zusammensetzen:** Gemäß folgender Liste wird der Spielplan von links nach rechts zusammengesetzt. Alternativ kann mit den Anweisungen unten ein Spielplan nach dem Zufallsprinzip zusammengestellt werden.
 - Rebellen/Syndikate-Endstück
 - Cantonica/Ord Mantell-Spielplanteil
 - Lothal/Mon Calamari-Spielplanteil
 - Kessel-Spielplanteil
 - Tatooine/Nal Hutta-Spielplanteil
 - Ryloth/Naboo-Spielplanteil
 - Der Ring von Kafrene/Takodana-Spielplanteil
 - Imperium/Hutts-Endstück

Zufälliger Spielplan (optional): In folgenden Schritten kann der Spielplan nach dem Zufallsprinzip zusammengestellt werden:

- a. Die sechs Spielplanteile werden gemischt und verdeckt auf einen Stapel gelegt. Da die Teile unterschiedliche Formen haben, empfehlen wir, sie mit geschlossenen Augen zu mischen.
- b. Das oberste Teil wird aufgedeckt an das Rebellen/Syndikate-Endstück* angefügt.
- c. Dann wird das nächste Spielplanteil gezogen und an das zuvor gezogene angefügt. Dies wird so lange wiederholt, bis alle Spielplanteile platziert sind. Zum Abschluss wird das Imperium/Hutts-Endstück* an das zuletzt aufgedeckte Spielplanteil angefügt.

*Beim Spiel mit der Erweiterung werden stattdessen die Kernwelten-Endstücke verwendet.

- 3. Patrouillenmarker aufbauen:** Die Patrouillenmarker werden nach Stufen sortiert. Jeder Stufe-1-Marker wird offen auf das Sprungpunktfeld gelegt, das benachbart zu dem Endstück-Feld mit dem passenden Fraktionssymbol ist. Auf jedem Kernwelten-Endstück teilen sich je zwei Patrouillen ein Feld.

Aus den übrigen Patrouillenmarkern werden vier verdeckte Stapel gebildet, einer für jede Fraktion, in denen die Marker numerisch nach Stufen sortiert sind. Jeder Stapel sollte ganz unten einen Stufe-4-Marker und ganz oben einen Stufe-2-Marker haben. Anschließend wird jeder Stapel auf das Endstück-Feld mit dem passenden Fraktionssymbol gelegt.

- 4. Kontakte aufbauen:** Alle Kontaktmarker werden verdeckt gemischt. Dann wird auf jedes Kontaktfeld des Spielplans je ein verdeckter Kontaktmarker gelegt. Die Klasse (farbige Punkte) von Marker und Feld müssen übereinstimmen. Auf jedes Planetenfeld mit Ausnahme der Kernweltenfelder wird 1 oranger Kontaktmarker verdeckt gelegt.
- 5. Markervorrat bilden:** Credit-, Schadens- und Zielmarker werden sortiert und für alle Spieler griffbereit gehalten.
- 6. Charaktere wählen:** Jeder Spieler wirft alle sechs Würfel. Wer die meisten ✨- und ✨-Ergebnisse erzielt, wird Startspieler. Bei Gleichstand wird der Wurf wiederholt. Beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn sucht sich jeder Spieler einen Charakter aus und nimmt sich folgendes Spielmaterial:

- a. 1 Charakterkarte mit der Seite „Persönliches Ziel“ nach oben
 - b. 1 Charakteraufsteller des gewählten Charakters
 - c. 1 Spielertableau mit einem Prestigeanzeiger auf Feld 0 der Prestigeleiste. Falls mit der optionalen Regel „Gefallen“ gespielt wird, nimmt sich jeder einen Schuldenmarker in der Farbe seines Spielertableaus.
 - d. 4 Rufmarker (1 für jede Fraktion). Sie werden auf die Rufleisten des Spielertableaus gelegt, sodass sie die Symbole ihrer Fraktionen überdecken.
 - e. 1 Startschiffbogen mit einer vom Spieler gewählten Seite nach oben – entweder den G9-Auslegerfrachter oder den G-1A-Sternenjäger
 - Die Spieler müssen ihre Startschiffe wählen, bevor sie ihre Start-Datenbankkarten zu Gesicht bekommen.
 - f. 1 Übersichtskarte. (Beim Spiel mit der Erweiterung werden die -Übersichtskarten verwendet.)
 - g. Credit-Marker (die Summe variiert). Der Startspieler erhält 4.000 Credits, der zweite Spieler im Uhrzeigersinn 6.000, der dritte 8.000 und der vierte 10.000. Beim Spiel mit der optionalen Regel „Ambitionen“ wird dieser Schritt übersprungen.
- 7. Charakteraufbau:** Alle Spieler befolgen gleichzeitig die Anweisungen zum Spielaufbau am unteren Rand ihrer Charakterkarten.
 - a. Jede Charakterkarte gewährt eine Karte mit einer bestimmten Nummer. Jeder Spieler sucht seine Karte aus der Datenbank heraus. Ist die Datenbankkarte als „Fracht“ betitelt, muss sie in den „Fracht“-Kartenplatz des Schiffbogens gesteckt werden. Andernfalls wird sie in einen der „Job oder Kopfgeldauftrag“-Kartenplätze des Spielertableaus gesteckt.
 - b. Jeder Spieler stellt seinen Charakteraufsteller auf den Spielplan, und zwar auf den Startplaneten, der auf seiner gerade gezogenen Datenbankkarte angegeben ist.
 - c. Gewähren die Anweisungen zum Spielaufbau Ruf, schiebt man den Rufmarker der genannten Fraktion nach oben oder unten auf das angegebene Feld (entweder  oder .
 - 8. Kartenstapel und Bögen aufbauen:** Die Kartenstapel werden wie folgt zusammengestellt:
 - a. Die Marktkarten werden nach Rückseiten in sechs verschiedene Stapel aufgeteilt. Jeder Stapel wird gemischt und verdeckt in eine Reihe unterhalb des Spielplans gelegt. Dann wird die oberste Karte jedes Stapels aufgedeckt und offen auf ihren Stapel gelegt.
 - b. Die Begegnungskarten werden nach Rückseiten in sieben verschiedene Stapel (acht mit den Kernwelten) aufgeteilt. Jeder Stapel wird gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt.
 - c. Der Datenbankstapel wird sortiert und für alle Spieler griffbereit gehalten.
 - d. Die ungenutzten Schiffbögen werden beiseitegelegt.
 - 9. Ambitionsbögen wählen (optional):** Nur falls mit der optionalen Regel „Ambitionen“ gespielt wird:
 - a. Es werden Spieleranzahl plus 1 Ambitionsbögen offen auf den Tisch gelegt.
 - b. Beginnend mit dem letzten Spieler und dann weiter in umgekehrter Zugreihenfolge sucht sich jeder einen der ausliegenden Ambitionsbögen aus und legt ihn neben sein Spielertableau.
 - c. Der übrige Ambitionsbogen wird aus dem Spiel entfernt.
 - d. Jeder befolgt die Aufbauanweisungen seines Ambitionsbogens. Falls bei den Aufbauanweisungen eine Unterstützungskarte genannt ist, durchsucht der Spieler den angegebenen Marktstapel nach dieser Unterstützung und erhält sie. Anschließend mischt er den Stapel.

ANHANG 2: INTERPRETATION VON KARTEN UND FÄHIGKEITEN

Die meisten Karten haben Fähigkeiten, die zu verschiedenen Spielzeitpunkten verwendet werden können. Bei jeder Fähigkeit ist angegeben, wann man sie verwenden kann und wie ihre Effekte abgehandelt werden.

Dieser Anhang soll dabei helfen, bestimmte Formulierungen in Fähigkeitstexten richtig zu interpretieren und Timing-Konflikte zu lösen.

Wortgebrauch

- Enthält eine Kartenfähigkeit eine Form von „nicht können“, ist das Verbot absolut und kann nicht mit anderen Fähigkeiten umgangen werden.
- Verwendet eine Kartenfähigkeit das Verb „dürfen“, sind ihre Effekte optional.
- Enthält eine Fähigkeit das Wort „dann“, muss zuerst der Effekt vor dem „dann“ abgehandelt werden und anschließend der Effekt nach dem „dann“.
- Enthält ein Fähigkeitstext eine „um zu“-Konstruktion, muss der Effekt vor dem „um zu“ vollständig abgehandelt worden sein, damit der Effekt der „um zu“-Konstruktion abgehandelt werden kann.

Beispiel: Eine Fähigkeit besagt: „Du darfst 1 Ruf bei den Hutts verlieren, um 1 Prestige zu erhalten.“ Man kann das Prestige nicht erhalten, falls man bereits einen schlechten Ruf bei den Hutts hat.

- Enthält ein Fähigkeitstext das Wort „und“, müssen sowohl der Effekt vor dem „und“ als auch der Effekt nach dem „und“ möglichst vollständig abgehandelt werden.

Beispiel: Eine Fähigkeit besagt: „Erhalte 5.000 Credits und verliere 1 Ruf bei den Rebellen.“ Man kann die Credits auch dann erhalten, wenn man bereits einen schlechten Ruf bei den Rebellen hat.

- Manche Fähigkeiten besagen ausdrücklich, dass sie nur „ein Mal pro Zug“ verwendet werden können. Hat man die Möglichkeit, eine solche Fähigkeit im Zug eines anderen Spielers zu verwenden, kann man das tun, auch wenn man sie im eigenen Zug bereits verwendet hat.

Timing von Fähigkeiten

- Beschreibt die Fähigkeit einen Zeitpunkt mit „nachdem“, wird ihr Effekt unmittelbar nach dem beschriebenen Timing-Ereignis abgehandelt.
- Beschreibt die Fähigkeit einen Zeitpunkt mit „sobald“, wird ihr Effekt gleichzeitig mit dem beschriebenen Timing-Ereignis abgehandelt.
- „Sobald“-Effekte haben Vorrang vor „Nachdem“-Effekten, die sich auf dasselbe Timing-Ereignis beziehen.
- Werden mehrere Fähigkeiten gleichzeitig abgehandelt, bestimmt der aktive Spieler die Reihenfolge, in der sie abgehandelt werden.
- Jede Fähigkeit kann ein Mal pro Eintreten ihres Timing-Ereignisses abgehandelt werden.

Beispiel: Wird eine Fähigkeit „zu Beginn des Kampfes“ abgehandelt, kann sie zu Beginn jedes Kampfes ein Mal abgehandelt werden.

- Fähigkeiten können andere Fähigkeiten nicht unterbrechen. Sie können vor oder nach der Abhandlung einer anderen Fähigkeit oder eigenständig verwendet werden.

Kampffähigkeiten

- Wird während eines Kampfes ein Würfelergebnis durch eine Fähigkeit „negiert“, ignoriert man dieses Würfelergebnis; es fügt keinen Schaden zu und wird nicht zur Ermittlung des Gewinners herangezogen.
- Wird ein Würfelergebnis durch eine Fähigkeit auf ein anderes Ergebnis „gedreht“, ignoriert man das ursprüngliche Ergebnis – Fähigkeiten, die das ursprüngliche Ergebnis modifizieren, können nicht mehr auf diesen Würfel angewandt werden.
- Fügt eine Fähigkeit einen Treffer (✱) zu einem Wurf hinzu, behandelt man den Wurf, als enthielte er einen weiteren Würfel, der ein Treffer-Ergebnis (✱) zeigt – dieses Ergebnis kann nicht neu geworfen werden.
- Wird eine Fähigkeit „zu Beginn des Kampfes“ abgehandelt, muss sie abgehandelt werden, bevor irgendein Spieler für diesen Kampf würfelt.
- Gibt eine Fähigkeit einem Spieler die Anweisung: „Erhalte +X“, gefolgt von einem Symbol (☉, ☂, ☄ oder ☃), addiert der Spieler den angegebenen Bonus auf den passenden Wert seiner Charakterkarte oder seines Schiffbogens.
 - Dies sind passive Fähigkeiten, die immer aktiv sind, solange man die Karte mit der Fähigkeit besitzt.
 - Derartige Fähigkeiten können mit anderen, ähnlichen Fähigkeiten kombiniert werden, um einen bestimmten Wert noch weiter zu erhöhen.
- Wenn während eines Kampfes der Spieler zur Linken des aktiven Spielers für einen Kontakt, eine Patrouille oder einen Feind auf einer Job- oder Begegnungskarte würfelt, kann er keine seiner Kampffähigkeiten verwenden. Beispielsweise könnte Lando die Würfel einer Patrouille nicht neu werfen.

Bei Gleichstand

- Bei allen Fällen von Gleichstand und Timing-Konflikten, die nicht ausdrücklich in diesem Handbuch behandelt werden, entscheidet der aktive Spieler.

Beispiel: Eine Fähigkeit besagt, dass der Spieler mit dem meisten Prestige 2.000 Credits verliert. Wenn mehrere Spieler das meiste Prestige haben, entscheidet der aktive Spieler, welcher der Spieler mit dem meisten Prestige die Credits verliert.

- Erreichen zwei Spieler gleichzeitig das für den Spielsieg benötigte Prestige, gewinnt der Beteiligte mit den meisten Credits. Haben beide Spieler gleich viele Credits, wird der Spieler, der (im Uhrzeigersinn) am weitesten vom Startspieler der Partie entfernt sitzt, zum Sieger erklärt.

ANHANG 3: REGELN FÜR EINZELSPIELER

Du kannst *Outer Rim* kann auch alleine, also ohne weitere Personen spielen. Dabei kontrollierst du wie gewohnt einen Charakter und spielst gegen **bis zu zwei andere Charaktere**, welche von den KI-Karten gesteuert werden. Im folgenden Anhang werden die Regeln für das Spiel für Einzelspieler erklärt.

Spielaufbau

Führe die normalen Aufbauschritte mit folgenden Änderungen durch:

- Du kannst ein verlängertes Spiel gegen die KI spielen (mit Prestigevorgabe 12). Dadurch sinkt im Allgemeinen die Schwierigkeit. Siehe „Expertenmodus“ auf S. 24, wenn du eine größere Herausforderung willst.
- Nachdem du dir einen Charakter ausgesucht hast, musst du **einen oder zwei weitere Charaktere wählen, gegen die du spielen willst**. Diese Charaktere müssen von unterschiedlicher Art sein. Es gibt zwei Arten von KI-Gegnern:
 - **Schmuggler:** Jeder Charakter, der mit der Datenbankkarte 91 oder 92 startet, verwendet den Schmuggler-KI-Stapel (lila).
 - **Kopfgeldjäger:** Jeder Charakter, der mit der Datenbankkarte 90 startet, verwendet den Kopfgeldjäger-KI-Stapel (pink).
- Du bist Startspieler (in Schritt 6 wird nicht gewürfelt). Du erhältst in Schritt 6 des Spielaufbaus 4.000 Credits (außer du spielst mit der optionalen Regel „Ambitionen“) und die KI erhält wie gewohnt 6.000 Credits. Falls es zwei KI-Gegner gibt, erhält die zweite KI in Zugreihenfolge 8.000 Credits.
- Baue die Spielmaterialien **jeder** KI auf, als wäre sie ein Spieler.
- Die **Schmuggler-KI** wählt den G-9-Auslegerfrachter als Startschiff. Die **Kopfgeldjäger-KI** wählt den G-1A-Sternenjäger als Startschiff.
- Führe den Charakteraufbau für **jede** KI wie gewohnt durch (Schritt 7). Lege dann einen Zielmarker auf den Bestimmungsort der Fracht oder des Jobs **der Schmuggler-KI** (siehe „KI-Ziele“ in der rechten Spalte).
- Stelle für jeden KI-Gegner einen separaten KI-Stapel zusammen:
 - **Schmuggler:** Mische die Schmuggler-KI-Karten zu einem verdeckten Stapel und lege ihn neben die Charakterkarte der Schmuggler-KI.
 - Wenn du mit der Erweiterung spielst, mische stattdessen die besondere KI-Karte des Charakters zu den Schmuggler-KI-Karten 1, 2, 6, 7 und 9 aus dem Grundspiel. Die Zahlen findest du unten rechts auf den Karten.
 - **Kopfgeldjäger:** Mische die besondere KI-Karte des Charakters zu den Kopfgeldjäger-KI-Karten 1–5.
 - Entferne die folgenden Karten aus dem Job-Marktstapel (☹): „Deaktiviere das Kom-Netzwerk“, „Ein ehrliches Verbrechen“, „Segelbarken-Sabotage“ und „Ein kleiner Raub für Zwischendurch“. Entferne Karte 11 aus dem Ring von Kafrene/Takodana-Begegnungsstapel.

Spielverlauf

Während der Partie handelst du wie gewohnt deine Züge ab. Nach deinem Zug kommt **jede KI einzeln** an die Reihe. Um einen KI-Zug abzuhandeln, ziehst du einfach die oberste Karte des **passenden** KI-Stapels und handelst sie von oben nach unten ab. **Eine** KI handelt niemals Begegnungskarten ab.

In manchen Abschnitten von KI-Karten heißt es: „Führe das erste Zutreffende aus“. Das bedeutet, dass die KI falls möglich den obersten Punkt abhandelt. Hätte der Punkt keine Auswirkung oder kann er nicht abgehandelt werden (z. B. weil die KI keinen Schaden hat, den sie regenerieren könnte), handelt sie stattdessen den nächsten Punkt ab. Kann sie keinen der Punkte abhandeln, tut sie nichts.

In manchen Abschnitten von KI-Karten heißt es: „Führe alles Zutreffende aus“. Dies bedeutet, dass die KI jeden Punkt dieses Abschnitts von oben nach unten abhandelt. Punkte, die nicht abgehandelt werden können oder keine Auswirkung hätten, werden übersprungen.

Nach dem Abhandeln der Karte legst du sie verdeckt unter dem KI-Stapel ab. Die Regeln für das Interpretieren von KI-Karten werden in den folgenden Abschnitten erklärt.

Du gewinnst, falls es dir gelingt, **die Prestigevorgabe zu erreichen**, bevor **irgendein** KI-Gegner das tut. Erreicht eine KI vor dir **die Prestigevorgabe**, verlierst du das Spiel.

- Wenn du gegen zwei KI-Gegner spielst, versucht jede KI, vor dir und vor der anderen KI die Prestigevorgabe zu erreichen.
 - Achte darauf, dass du die Credits und Unterstützungen der beiden KIs strikt getrennt hältst.

Karten und Credits der KI

Du musst Prestige, Credits und Karten **jeder** KI verwalten, als wäre sie ein echter Spieler (z. B. musst du ihre Frachtkarten in die Fracht-Kartenplätze ihres Schiffes stecken).

Die KI **verwendet keine Kartenfähigkeiten** mit Ausnahme von Fähigkeiten, welche die Werte ihres Schiffes oder Charakters verbessern (z. B. „Erhalte +1 ☹“). Persönliche Ziele oder Schiffsziele kann die KI nicht erreichen.

KI-Ziele

Die **Schmuggler-KI** verwendet Zielmarker, um festzuhalten, auf welchen Planeten sie Fracht abliefern oder Jobs erledigen kann. Diese Marker bestimmen, wohin sich die KI in ihrem Zug bewegen wird (siehe unten).

Der erste Zielmarker der **Schmuggler-KI** wird während des Spielaufbaus an den Bestimmungsort ihrer Startfracht oder ihres Startjobs gelegt.

Sobald die **Schmuggler-KI** auf einem Planeten Fracht abliefern oder einen Job erledigt, wird 1 Zielmarker von jenem Planeten entfernt. **Wenn die Schmuggler-KI eine drehbare Fracht abliefern, dreht sie die Karte und bewegt ihren Zielmarker an den neuen Bestimmungsort.**

Jagdziele

Die **Kopfgeldjäger-KI** versucht in der Regel, sich auf ein Jagdziel zuzubewegen oder ihm zu begegnen. Ein Jagdziel ist ein Charakter, Crewmitglied oder Kontaktmarker, der einem Kopfgeldauftrag der KI entspricht. Falls die KI einen Kopfgeldauftrag hat, der keinem Charakter, Crewmitglied oder offenen Kontaktmarker auf dem Spielplan entspricht, ist der nächste verdeckte Kontaktmarker der entsprechenden Klasse (weiß, grün, gelb oder orange) das Jagdziel.

Bewegen

Wenn die KI sich bewegen soll, bewegst du ihren Charakteraufsteller um so viele Felder, wie der Hyperantriebswert (☹) ihres Schiffes beträgt.

- Die **Schmuggler-KI** wird sich stets auf den nächsten Zielmarker auf dem Spielplan zubewegen. Enthält ihr Feld einen Zielmarker, bewegt sie sich nicht.
- Die **Kopfgeldjäger-KI** wird sich stets auf ein Jagdziel zubewegen. Hat sie mehrere mögliche Jagdziele zur Auswahl, geht sie nach folgender Priorität vor:
 1. Charakter
 2. Crewmitglied
 3. Offener Kontaktmarker mit der niedrigsten Klasse (den wenigsten Punkten)
 4. Verdeckter Kontaktmarker mit der niedrigsten Klasse (den wenigsten Punkten)

- Gibt es mehrere Jagdziele mit gleicher Priorität, wählt die KI das nächste. Gibt es mehrere Jagdziele mit gleicher Priorität in gleicher Nähe, entscheidet der Zufall.

Gibt es mehrere Flugrouten zu einem Zielmarker **oder Jagdziel**, wählt die KI diejenige, die sie möglichst nahe an ihr Ziel heranbringt. Wie ein normaler Spieler muss sie anhalten, falls sie sich auf das Feld einer Patrouille bewegt, bei deren Fraktion sie keinen guten Ruf (☹) hat.

- Anders als ein normaler Spieler kann sich die KI durch den Mahlstrom bewegen, als wäre es ein Sprungpunkt.
- Die KI wird keine längere Route wählen, um Patrouillen aus dem Weg zu gehen. Enthält das Feld, das ihrem Zielmarker **oder Jagdziel** am nächsten ist, eine Patrouille, wird sie sich trotzdem in diese Richtung bewegen, auch wenn sie einen schlechten Ruf (☹) bei der Fraktion dieser Patrouille hat.
- Könnte die KI sich auf zwei Flugrouten bewegen, die sie in gleiche Nähe zu ihrem Ziel bringen würden, bevorzugt die KI: 1.) die Route, auf der ihre Bewegung nicht durch eine Patrouille unterbrochen wird, und 2.) falls keine Patrouille ihre Bewegung unterbrechen würde, bevorzugt sie das Feld in gleicher Nähe zum Ziel, das ein Planet ist. Sind beide Felder Planeten, entscheidet der Zufall (z. B. ein Münzwurf).
- KIs können sich nicht durch die Kernwelten bewegen.

Wichtig: Wenn die KI ihre Bewegung auf einem Sprungpunkt beenden würde, nachdem sie sich um eine Anzahl Felder in Höhe ihres Hyperraumwertes (☞) bewegt hat, wird sie sich stattdessen um 1 oder 2 Felder weniger bewegen, falls sie dadurch ihre Bewegung auf einem Planeten beenden kann.

- Könnte die KI ihre Bewegung auf Planeten beenden, indem sie sich um 1 Feld weniger bewegt oder um 2 Felder weniger bewegt, wird sie sich um 1 Feld weniger bewegen.

Einkaufen

Die meisten KI-Karten lassen die KI eine Karte kaufen. Dabei ist stets angegeben, von welchem Marktstapel sie kauft (z. B.: „Kaufe ☒“). Die KI kann nur dann einkaufen, wenn sie auf einem Planeten ist, **außer die KI-Karte besagt etwas anderes.**

Beim Einkaufen handelt die KI folgende Schritte ab:

1. Vor dem Einkaufen wird die KI die oberste (offene) Karte des angegebenen Stapels ablegen, falls eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:
 - Die oberste Karte kann auf dem gegenwärtigen Planeten der KI nicht gekauft werden.
 - Die KI hat nicht genügend Credits, um die oberste Karte zu kaufen. Sie wird die oberste Karte immer ablegen, egal wie viele Credits sie hat, auch wenn sie sich keine der Karten in diesem Stapel leisten kann.
 - Die KI hat keinen freien Kartenplatz für die oberste Karte. Sie wird die oberste Karte immer ablegen, auch wenn der Stapel keine Karten enthält, die in andere Kartenplätze passen.
 - Die KI kauft vom ☠-Marktstapel und die oberste Karte kostet **nicht mehr** als das gegenwärtige Schiff der KI.
 - Die oberste Karte ist eine Fracht, deren Bestimmungsort eine Patrouille ist.
 - Die oberste Karte ist eine der Folgenden: „Gesucht!“, „Infobroker“ oder „Spezialanfertigung“.
 - Falls einer der zuvor genannten Punkte auf die neue Karte oben auf dem Stapel zutrifft, wird die KI eine zweite Karte von diesem Stapel ablegen. Pro „Kaufen“-Anweisung legt die KI maximal zwei Karten ab.

2. Die KI kauft die oberste Karte des Stapels. Dazu gibt sie die erforderlichen Credits aus und steckt anschließend die Karte in einen freien Kartenplatz.

- Hat die KI keinen passenden freien Kartenplatz für die oberste Karte des Stapels, wird sie die Karte nicht kaufen. Sie wird keine Karten aus ihren Kartenplätzen ablegen, um Platz für neue Karten zu schaffen.
- Die KI muss alle Kaufbeschränkungen der Karte (z. B. „Kann nicht auf Kessel gekauft werden“ oder „Maximal 1 **RÜSTUNG** pro Charakter“) befolgen.
- Die KI wird Unterstützungen kaufen, die sie nicht verwenden kann (z. B. die Crewmitglied-Karte „Handlanger“ aus dem ☞-Marktstapel).
- Die KI wird niemals ein Schiff kaufen, das weniger kostet als ihr gegenwärtiges Schiff. Die KI gibt immer ihr altes Schiff in Zahlung; Unterstützungen gibt sie hingegen nie in Zahlung.
- Kauft die KI die Karte „Gebrauchtschiff“ aus dem ☠-Marktstapel, befolgt sie alle Fähigkeiten der Karte und entscheidet sich für das teuerste Schiff, das sie sich leisten kann. Kommen mehrere in Frage, wird eines zufällig gezogen.
- Die KI kauft keine Fracht, deren Bestimmungsort eine Patrouille ist.
- Die KI kauft folgende Karten nicht: „Gesucht!“, „Infobroker“ und „Spezialanfertigung“.

3. Nach dem Kauf einer Karte wird die oberste Karte des Marktstapels aufgedeckt und die Patrouillenbewegungssymbole **sowie die „Kontakt aufdecken“-Symbole** der aufgedeckten Karte werden abgehandelt, wobei sich die Patrouille auf die KI zubewegt.
 - **Beim Abhandeln eines Patrouillenbewegungssymbols bewegt sich die Patrouille wie gewohnt auf die KI zu.**
 - Anders als wenn ein Spieler eine Patrouille bewegt, wird die KI die Patrouille immer auf der kürzesten Flugroute auf sich zubewegen.
 - Wenn die Kopfgeldjäger-KI ein „Kontakt aufdecken“-Symbol abhandelt, deckt sie nach Möglichkeit einen Kontaktmarker auf, dessen Klasse einem ihrer Kopfgeldaufträge entspricht. Ansonsten deckt sie den verdeckten Kontaktmarker mit der niedrigsten Klasse (den wenigsten Punkten) auf ihrem Planeten auf.
 - Kommen mehrere Marker derselben Klasse infrage, entscheidet der Zufall.
 - Wenn die KI einen Kontakt aufdeckt, der bereits als Charakter im Spiel ist, wird der Kontakt abgelegt und ein anderer Kontaktmarker wird nach den oben genannten Kriterien aufgedeckt.

Jobs und Fracht

Manche KI-Karten lassen die KI Jobs erledigen. Dazu handelt die KI einfach den Belohnungsabschnitt der Job-Karte ab (sprich: je nach Angaben erhält oder verliert sie Ruf, Prestige und Credits). Sie zieht keine Datenbankkarte und führt keine Proben durch.

Manche KI-Karten lassen die KI Fracht abliefern, sofern sie sich am Bestimmungsort ihrer Fracht befindet. Dazu handelt die KI einfach den Belohnungsabschnitt der Fracht ab und legt die Karte anschließend ab. Hat die KI mehrere Frachtkarten mit gleichem Bestimmungsort, wird sie sie alle gleichzeitig abliefern.

Wenn die KI **ILLEGALE** Fracht abliefern, würfelt sie nicht (entgegen den Anweisungen auf der Karte). Dafür gibt es KI-Karten, die besagen, dass die KI Schaden erleidet, sobald sie **ILLEGALE** Fracht abliefern.

- Wenn die KI eine drehbare Fracht abliefern, dreht sie die Karte und bewegt ihren Zielmarker an den neuen Bestimmungsort.

Crewmitglieder erhalten

Manche Karten lassen die KI über Kontaktmarker Crewmitglieder erhalten. Dabei gelten die normalen Regeln, außer dass die KI die Datenbankkarten der Kontaktmarker nicht vollständig abhandelt. Stattdessen ziehst du die Datenbankkarte und, falls sich eine Crewmitglied-Unterstützung darauf befindet, steckst du sie in einen freien Crewmitglied-Kartenplatz im Schiff der KI.

- Die KI gibt keine Credits aus, führt keine Proben durch und handelt auch anderweitig keine Fähigkeiten der Datenbankkarte ab.
 - Hat die KI keine freien Crewmitglied-Plätze, legt sie eine ihrer Crewmitglied-Karten zufällig ab, um Platz für das neue Crewmitglied zu schaffen. (Es gelten die normalen Regeln für das Ablegen von Crewmitgliedern.)
- Enthält die Datenbankkarte kein Crewmitglied, legst du sie wieder in den Stapel zurück.
- KI-Karten besagen stets, dass du verdeckte Kontaktmarker aufdecken sollst. Gibt es jedoch keine **verdeckten** Kontaktmarker auf dem Planeten, handelt die KI den offenen Kontaktmarker mit der niedrigsten Klasse (den wenigsten Punkten) auf dem Planeten ab.
 - Gibt es zwei verdeckte oder zwei offene Kontaktmarker mit gleicher Klasse auf dem Planeten, wird die KI den weiter links liegenden Marker abhandeln.
- Die KI beschützt ihre Crewmitglieder nicht vor Kopfgeldaufträgen.

Jagdziel-Begegnungen

Wie genau die Kopfgeldjäger-KI eine Begegnung mit einem Jagdziel abhandelt, hängt von der Art des Ziels ab. In jedem Fall endet die Begegnung mit einer Kopfgeldjagd mit leichter Beute oder einer Kopfgeldjagd mit wehrhafter Beute.

Es gibt drei Arten von Begegnungen, die die Kopfgeldjäger-KI abhandeln kann:

- Kontaktmarker:** Die KI kann verdeckten und offenen Kontaktmarkern begegnen. Bei einer Begegnung mit einem verdeckten Kontaktmarker deckt sie den Marker zunächst auf. Falls sie einen passenden Kopfgeldauftrag dazu hat, handelt sie eine Kopfgeldjagd mit leichter Beute ab. Ansonsten endet die Begegnung.
- Crewmitglied:** Befindet sich die KI auf dem Feld eines Crewmitglieds, für das sie einen Kopfgeldauftrag hat, kann sie ihm begegnen. Gehört das Crewmitglied einem anderen Spieler, kann dieser entscheiden, ob er sein Crewmitglied beschützen will oder nicht. Wenn ja, handelt die KI eine Kopfgeldjagd mit wehrhafter Beute ab. Ansonsten ist es eine Kopfgeldjagd mit leichter Beute.
- Charakter:** Befindet sich die KI auf dem Feld eines Spielers, für dessen Charakter sie einen Kopfgeldauftrag hat, kann sie ihm begegnen. Dazu handelt sie eine Kopfgeldjagd mit wehrhafter Beute ab.

Kopfgeldjagd mit leichter Beute

So handelst du eine Kopfgeldjagd mit leichter Beute ab:

- Entferne den Kontaktmarker oder das Crewmitglied aus dem Spiel.
- Die KI erhält die „Belohnung für die Eliminierung“ des Kopfgeldauftrags und handelt den „Nachdem du eine Belohnung von dieser Karte erhalten hast“-Effekt ab.
- Die KI erleidet mit ihrem Charakter Schaden in Höhe des  des Kopfgeldauftrags bzw. mit ihrem Schiff Schaden in Höhe des  des Kopfgeldauftrags.

Kopfgeldjagd mit wehrhafter Beute

Bei einer Kopfgeldjagd mit wehrhafter Beute trägt die KI einen Kampf gegen den Spieler aus, für dessen Charakter oder Crewmitglied sie einen Kopfgeld-

auftrag hat. Befinden sich beide auf einem Planetenfeld, ist es ein Bodenkampf. Ansonsten ist es ein Schiffskampf.

Der Kampf wird nach den normalen Schritten abgehandelt. Die KI ist der Angreifer und alle ihre Fähigkeiten, die nicht ihren Kampfwert, Ausdauerwert oder Hüllenwert erhöhen, werden ignoriert.

Gewinnt der Verteidiger den Kampf, legt die KI den Kopfgeldauftrag für den Charakter oder das Crewmitglied ab.

Sollte die KI den Kampf gewinnen, passiert je nach Art der Begegnung Folgendes:

- Crewmitglied:** Die Karte des Crewmitglieds wird aus dem Spiel entfernt. Die KI erhält die „Belohnung für die Eliminierung“ des Kopfgeldauftrags und handelt den „Nachdem du eine Belohnung von dieser Karte erhalten hast“-Effekt ab.
- Charakter:** Die KI erhält unabhängig von den Angaben auf dem Kopfgeldauftrag  5.000 und 1 Prestige. Der Kopfgeldauftrag wird aus dem Spiel entfernt. Dann erhält oder verliert die KI Ruf wie folgt:
 - Falls der Verteidiger einen schlechten Ruf () bei mindestens 1 Fraktion hat, erhält die KI 1 Ruf bei einer dieser Fraktionen deiner Wahl. Falls möglich, musst du eine Fraktion wählen, bei der die KI noch keinen guten Ruf hat.
 - Falls der Verteidiger einen guten Ruf () bei mindestens 1 Fraktion hat, verliert die KI 1 Ruf bei einer dieser Fraktionen deiner Wahl.

Entscheidungen der KI

Sollte eine deiner Kartenfähigkeiten eine KI zu einer Entscheidung zwingen (z. B. eine Begegnungskarte, die einem Spieler erlaubt, an einem Glücksspiel teilzunehmen), wird sich die KI immer gegen eine Teilnahme entscheiden, sofern das möglich ist. Wird eine KI zu einer verpflichtenden Entscheidung gezwungen (wie Landos Anweisungen beim Spielaufbau), entscheidet der Zufall (z. B. indem ein Marker blind gezogen wird).

Klarstellungen

- Für eine KI gelten alle Regeln, die auch für einen normalen Spieler gelten, es sei denn, es handelt sich um eine Ausnahme, die in diesem Anhang beschrieben wird.
- Wird eine KI während ihres Zuges besiegt, handelt sie keine weiteren Punkte auf ihrer KI-Karte ab. Stattdessen handelt sie den Punkt, bei dessen Abhandlung sie besiegt wurde, fertig ab. Anschließend endet ihr Zug.
- Während eines Kampfes würfelst du selbst für deinen Gegner (da es keine anderen Spieler gibt). Achte darauf, dass du den Schaden für jeden Wurf separat berechnest, und halte dich an das Timing der normalen Kampfschritte.
- Wenn ein Job dich die Datenbankkarte 40 abhandeln lässt, kann es passieren, dass eine KI zum Durchführen einer Kompetenzprobe gezwungen wird. In diesem Fall würfelst du für die KI und handelst die Probe nach den normalen Regeln ab.
 - Wird eine KI durch eine dieser Karten zu einer Entscheidung gezwungen, entscheidet sie nach dem Zufallsprinzip (siehe oben).
- Wenn eine KI einen Kontakt aufdeckt, der einen Spielercharakter darstellt, wird der Kontakt abgelegt und der Effekt, durch den er aufgedeckt wurde, falls möglich wiederholt.
- Wird eine KI dazu angewiesen, die oberste Karte des -Marktstapels abzulegen und Credits zu erhalten, dann kauft sie dadurch die Frachtkarte nicht und handelt somit auch keine Symbole auf der nächsten aufgedeckten Karte ab.

Expertenmodus

Für erfahrene Spieler kann die KI zu schwach sein. Um das zu kompensieren, kannst du die KI mit etwas Prestige starten lassen. Je mehr Start-Prestige die KI hat, desto ruhmreicher wird dein Sieg sein!

Du kannst auch eine verlängerte Partie (bis 12 Prestige) gegen die KI spielen. Grundsätzlich wird das Spiel dadurch nicht schwieriger, sondern eher etwas einfacher.

Ambitionen

Die optionale Regel „Ambitionen“ kann auch im Einzelspielermodus verwendet werden.

- Beim Spielaufbau erhältst du keine Startcredits. Ziehe stattdessen zwei zufällige Ambitionsbögen und suche dir einen aus, den du verwenden willst. Lege den anderen Ambitionsbogen in die Spielschachtel zurück. Befolge die Aufbauanweisungen deines gewählten Ambitionsbogens.
- KI-Gegner benutzen keine Ambitionsbögen. Stattdessen müssen sie 2 Prestige mehr als die Prestigevorgabe ansammeln, um das Spiel zu gewinnen.

Gefallen

Die optionale Regel „Gefallen“ ist im Einzelspielermodus **nicht** anwendbar.

ANHANG 4: KLARSTELLUNGEN ZUR ERWEITERUNG

- **Cad Bane:** Klarstellungen zu Cad Banes Fähigkeit:
 - Wenn du durch eine Fähigkeit „1 zusätzliches Prestige“ erhältst, wird dieser Bonus nicht durch Cad Banes Fähigkeit reduziert.
 - *Beispiel: Cad Banes hat die Mod „Protonentorpedos“ auf seinem Schiff und zerstört eine Patrouille, was ihm 1 Prestige einbringt. Er erhält 1 Prestige für die Patrouille plus 1 zusätzliches Prestige für die Protonentorpedos. Seine Fähigkeit reduziert die Summe um 1, sodass er insgesamt 1 Prestige und 5.000 erhält.*
 - Besagt eine Fähigkeit „du hast X zusätzliche Prestige“, tritt Cad Banes Fähigkeit nicht in Kraft.
 - Reduziert ein Effekt die Belohnungen eines Kopfgeldauftrags, eines Jobs oder einer Fracht auf 0, sind die Credits, die Cad Bane durch seine Fähigkeit erhält, davon nicht betroffen.
- **Dengar:** Falls Dengar die Ausrüstung „IQA-11-Blastergewehr“ hat, wird zuerst Dengars Fähigkeit zum Reduzieren von Schaden angewendet. Wenn dann immer noch mehr als 2 Schaden übrig sind, reduziert das Blastergewehr den Schaden auf 2.
- **Freie Kontaktfelder:** Planeten ohne einen orangen Kontaktmarker (einschließlich Kernweltenfelder) sind freie Kontaktfelder im Sinne aller Spieleffekte, die sich auf solche Felder beziehen.
 - *Beispiel: Maz Kanata befindet sich im Nordöstlichen Kern und muss ihr Crewmitglied Chewbacca ablegen. Chewbaccas Kontaktmarker muss offen auf den nächsten Planeten mit einem freien Kontaktfeld gelegt werden. Er wird also offen auf den Nordöstlichen Kern gelegt.*
- **„Gebrochener Arm“, „Verschlüsselte Nachricht“, „Prioritätslieferung“ und „Strukturschäden“:** Wenn du eine dieser Karten erhältst und keinen passenden freien Kartenplatz hast, musst du eine andere Karte ablegen, um Platz zu schaffen.
- **Hondo Ohnaka:** Zielmarker, die auf Hondos Unterstützungen gelegt werden, verbleiben dort, auch wenn Hondos Charakterkarte wieder auf die Vorderseite gedreht wird.
- **Lando Calrissian:** Beim Abhandeln von Landos Begegnungskarte darfst du Landos Crewmitglied-Fähigkeit verwenden, um den Würfel neu zu werfen. Falls du eine Leerseite würfelst und Lando dein einziges Crewmitglied ist, musst du ihn ablegen.
- **Ruf:** Solange ein Spieler „behandelt wird“, als hätte er bei einer Fraktion einen anderen Ruf, als er tatsächlich hat, ignoriert er sämtliche Zugwinne und Verluste von Ruf bei dieser Fraktion.
- **Übrige Ausdauer:** Die „übrige Ausdauer“ eines Charakters ist seine Ausdauer minus die Anzahl der Schadensmarker auf ihm.

ANHANG 5: ERRATA

Folgende Spielkomponenten haben seit der ersten Druckfassung eine Überarbeitung erhalten. Je nachdem, wann dein Exemplar gedruckt wurde, haben deine Komponenten möglicherweise schon den korrigierten Text.

Grundspiel

Begegnungskarten

- **Tatooine-Begegnung Nr. 9:** Das **GEHEIMNIS** unter „Falls du ☒ Ruf bei den Hutts hast“ sollte lauten:
„**Aktion:** Wähle einen Spieler und entweder eine Patrouille oder einen offenen Kontaktmarker auf seinem Feld. Dieser Spieler verliert 1 Ruf bei der Fraktion des gewählten Markers. Dann lege diese Karte ab.“ („Dann lege diese Karte ab“ wurde hinzugefügt.)
- **Lothal-Begegnung Nr. 1:** Das **GEHEIMNIS** sollte lauten:
„**Aktion:** Wähle einen anderen Spieler, der ☒ Ruf bei den Rebellen oder ein Rebellen-Crewmitglied hat. Dieser verliert 1 Ruf beim Imperium und du erhältst 2.000 und 1 Ruf beim Imperium. Dann lege diese Karte ab.“ („Dann lege diese Karte ab“ wurde hinzugefügt.)
- **Mon Calamari-Begegnung Nr. 2:** Das **GEHEIMNIS** sollte lauten:
„**Aktion:** Gib 3.000 aus, um dich direkt auf ein beliebiges Feld zu bewegen. Falls du ☒ Ruf bei den Rebellen hast, darfst du dies tun, ohne zu bezahlen. Dann lege diese Karte ab.“ („Dann lege diese Karte ab“ wurde hinzugefügt.)
- **Takodana-Begegnung Nr. 9:** Das **GEHEIMNIS** sollte lauten:
„**Aktion:** Wähle 2 verdeckte Kontaktmarker auf verschiedenen Planeten. Sieh sie dir im Geheimen an, dann darfst du sie tauschen. Dann lege diese Karte ab.“ („Dann lege diese Karte ab“ wurde hinzugefügt.)
- **Ryloth-Begegnung Nr. 10:** Der zweite Satz sollte lauten:
„Falls du deinen Schiffbogen nicht ersetzt, darfst du 1 Ruf beim Imperium verlieren, um 4.000 zu erhalten.“ (Das Wort „nicht“ wurde hinzugefügt.)

ANHANG 6: HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Hier werden häufig gestellte Fragen beantwortet.

Grundspiel

Fähigkeiten von Unterstützungen

F: Ich verwende das Crewmitglied „W1-LE“, um als Begegnung die Aktion „Markt“ durchzuführen. Dadurch bewegt sich eine Patrouille, bei der ich einen schlechten Ruf habe, auf mein Feld. Muss ich jetzt gegen die Patrouille kämpfen?

A: Nein. Du handelst nur eine Begegnung pro Zug ab. Da du bereits die „Begegnung“-Fähigkeit von W1-LE abgehandelt hast, kannst (und musst) du nicht gegen die Patrouille kämpfen.

F: Ich führe die „Begegnung“-Fertigkeit der Jobkarte „Gesucht!“ durch. Dabei werde ich besiegt, gewinne aber trotzdem den Kampf. Habe ich damit den Job erledigt?

A: Ja. Die Jobkarte „Gesucht!“ besagt, dass du die Belohnung beanspruchst, falls du den Kampf gewinnst. Das hat Vorrang vor der allgemeinen Regel, die besagt, dass ein Job scheitert, wenn der aktive Spieler besiegt wird.

F: Ich habe das Crewmitglied „Sy Snootles“ und erledige den Job „Enthüllungszereemonie“. Kann ich die Fähigkeit von Sy Snootles benutzen, um noch mehr Prestige zu bekommen?

A: Nein. Sy Snootles lässt dich die Credit-Belohnung eines Jobs auf 0 reduzieren, um 1 zusätzliches Prestige zu erhalten. Das funktioniert nur, wenn der Job eine Credit-Belohnung von mehr als 0 hat. Da „Enthüllungszereemonie“ keine Credits als Belohnung gibt, kannst du Sy Snootles' Fähigkeit hier nicht einsetzen. Das gleiche gilt übrigens für die „Mandalorianische Rüstung“ und Kopfgeldaufträge.

F: Ich habe die Mod „Verchromte Hülle“ und erledige den Job „Enthüllungszereemonie“. Ich beschließe, 10.000 Credits auszugeben, um 1 Prestige mehr zu bekommen. Gibt mir die verchromte Hülle jetzt 1 zusätzliches Prestige oder 2?

A: Wann immer eine Karte die Formulierung „erhalte X zusätzliches Prestige“ enthält, gilt ihre Prestige-Belohnung als Teil der Prestige-Belohnung, die sie modifiziert. Du erhältst also nur einmal die höhere Prestigesumme und nicht zweimal eine kleinere. Daher bekommst du von der verchromten Hülle auch nur 1 zusätzliches Prestige für die Enthüllungszereemonie.

Begegnungskarten

F: Was passiert, wenn wir bei der Tatooine-Begegnung 6 unsere Schiffbögen tauschen?

A: Jeder Schiffbogen bleibt auf seiner aktuellen Seite und alle Schadens- und Zielmarker bleiben darauf liegen. Sämtliche Unterstützungen, die unter den Schiffbögen stecken, bleiben bei ihren Besitzern (sie werden nicht mitgetauscht).

KI-Gegner

F: Die KI ist auf einem Planeten, welcher der Bestimmungsort von zwei Jobs der KI ist. Nun erhält sie die Anweisung: „Falls du am Bestimmungsort eines Jobs bist, erledige ihn.“ Erledigt die KI beide Jobs oder nur einen?

A: Die KI erledigt nur einen Job. Welchen, entscheidet der Zufall.

INDEX

A			
Ablegen	3	Kampffähigkeiten	20
Aktion „Abliefern“	3	Kampfschritte	11
„Aktion“-Fähigkeiten	siehe Aktionsschritt	Karten kaufen	siehe Aktion „Markt“
Aktion „Handeln“	3	Kartenplätze	11
Aktion „Markt“	3	Kernwelten	12
Aktionsschritt	4	KI-Karten	siehe Anhang 3
Aktiver Spieler	4	Klasse	siehe Kontaktmarker
Ambitionen	4	Kompetenzen	12
Aus dem Spiel entfernen	siehe Ablegen	Kompetenzproben	12
Ausdauer	siehe Charaktere, Schaden	Kontaktmarker	12
Ausgeben	siehe Credits	Kopfgeldaufträge	13
Ausrüstung	5	Kopfgeldaufträge abhandeln	13
		Kritischer Treffer	siehe Würfel
B		L	
Begegnungskarten	5	Leerseite	siehe Würfel
Begegnungsschritt	6	Luxusgüter-Marktstapel	14
Begegnung auf einem Feld	6	M	
Begegnung mit einem Kontakt	6	Mahlstrom	14
Begegnung mit einer Patrouille	6	Marktstapel	14
Bei Gleichstand	20	Materialbeschränkung	2
Besiegt	7	Merkmale	14
Bewegung	7	Mods	14
Bodenkampf	siehe Kampf	N	
C		Nachbarschaft	15
Charaktere	7	Nächstes	15
Credits	7	Nicht können	siehe Wortgebrauch
Crewmitglieder	8	P	
D		Patrouillen	15
Datenbank	8	Patrouillenbewegung	15
Drehen	siehe Kampffähigkeiten	Persönliche Ziele	siehe Ziele
Droiden	8	Planeten	siehe Felder
Durch den Kern	8	Planungsschritt	16
E		Prestige	16
Einzelspieler	21	Proben	siehe Kompetenzproben
Eliminieren	siehe Kopfgeldaufträge, Patrouillen	R	
Erscheinen	siehe Patrouillen	Rebellen	siehe Fraktionen, Ruf
F		Ruf	16
Fähigkeiten	siehe Anhang 2	S	
Felder	8	Schaden	17
Flugrouten	siehe Felder, Nachbarschaft	Schiffe	17
Fokus	siehe Würfel	Schiffskampf	siehe Kampf
Fracht	9	Schuldenmarker	9
Fraktionen	9	Siegbedingung	siehe Ambitionen, Prestige
G		Spieler und Charaktere	2
Gefallen	9	Spielercharakter-Kopfgeldaufträge	13
Gefangennahme	siehe Kopfgeldaufträge	Spielplan	17
Gegner	10	Schiffsziele	siehe Ziele
Geheimnisse	10	Spielzug	17
Goldene Regeln	2	Sprungpunkte	siehe Felder
H		Syndikate	siehe Fraktionen, Ruf
Hülle	siehe Schaden, Schiffe	T	
Hutts	siehe Fraktionen, Ruf	Treffer	siehe Würfel
Hyperantrieb	siehe Bewegung, Schiffe	U	
I		Unterstützung	18
Imperium	siehe Fraktionen, Ruf	V	
Interpretation von Karten und Fähigkeiten	20	Verlängerte Partie	siehe Prestige
In Zahlung geben	siehe Aktion „Markt“	W	
J		Wortgebrauch	20
Jobs	10	Würfel	18
K		Z	
Kampf	10	Ziele	18