

RICHARD HAMBLÉN'S

MERCHANT OF VENUS



STANDARDSPIEL
SPIELREGELN

BEGINN DER ÜBERTRAGUNG.

GENEHMIGUNG: A1JDK-5632

NACHRICHT: Galaxienhaufen 5632 erbittet Aufhebung des Rastur-Sanktionsprotokolls und sofortigen Bau einer Galaktischen Basis. Wiederaufbau der kriegszerrütteten Sektoren hat begonnen. Verbleib friedlicher Zivilisationen unbekannt. Hilfe erbeten für die Einrichtung von Handelsrouten zwischen isolierten Kulturen. Wiederhole: Rastur-Invasion wurde abgewehrt. Galaxienhaufen ist bereit für den Handel.

ENDE DER ÜBERTRAGUNG.

G'Ranoc beendet den Vortrag des Berichtes und wendet sich an den Leiter der Handelsgilde, der regungslos zur Hafenseite der Aussichtsplattform hinausstartet, die Hände auf seinem Rücken verschränkt. Er bleibt stumm, bis das nahe gelegene Teleportal plötzlich zum Leben erwacht und etwas ausspuckt, was sich als Dell-Kreuzer erweist, der aus den Fernen des Alls zum Galaktischen Handelszentrum gesprungen ist.

Nach einem kleinen Seufzer dreht sich der LHG um und spricht:

"G'Ranoc, Sie sind mit sofortiger Wirkung befördert. Die Galaktische Basis 1013 wurde wieder in Dienst gestellt. Sie übernehmen die Kontrolle darüber und beginnen damit, die Schäden zu reparieren, welche die verdammten Rastur im Haufen 5632 angerichtet haben. Wir haben keine großartigen Mittel, also müssen die Händler, die Sie mitnehmen, sehr genügsam sein. Menschen sind anpassungsfähig. Sie werden Whynomms für schnellen Wiederaufbau benötigen und Eepeeep, um mit technischen Problemen fertig zu werden. Schließlich könnten noch die Qossuth nützlich sein, falls die Rastur sich noch mal bemerkbar machen sollten. Laden Sie einen Händler von jeder dieser Rassen ein mit dem Auftrag, die Handelsaktivitäten im Haufen 5632 anzukurbeln. Sagen Sie ihnen, dass sie dort viele Credits verdienen können!"

SPIELÜBERSICHT

Merchant of Venus ist ein interstellares Handels- und Erkundungsspiel für zwei bis vier Spieler. Jeder Spieler verkörpert einen Händler, der noch ein Grünschnabel ist und sich einen Namen machen will, indem er einen Galaxienhaufen erforscht, der erst kürzlich nach einem verheerenden Angriff von Aliens für den Handel freigegeben wurde.

Jeder Spieler muss selbst Sorge tragen, die profitabelsten Handelsrouten zu finden, um Waren zu liefern, Passagiere zu befördern, Raumhäfen zu bauen, Asteroiden auszubeuten und Ruhm zu erlangen, indem er Aufträge erfüllt und sein Raumschiff verbessert.

Möge der beste Händler gewinnen!

SPIELZIEL

Ziel des Spiels ist es, am Spielende der Spieler mit den meisten Credits (Geld) zu sein.

ZWEI SPIELE IN EINER SCHACHTEL!

Diese Ausgabe von *Merchant of Venus* enthält zwei unterschiedliche Spiele. Das erste Spiel, ab jetzt Standardspiel genannt, ist eine weiterentwickelte und neu ausgedachte Version des Originalspiels *Merchant of Venus*.

Das zweite Spiel, ab jetzt Das klassische Spiel genannt, ist unsere Umsetzung des Originalspiels von Richard Hamblen.

Dieses Regelheft enthält die Regeln des Standardspiels.



SPIELMATERIAL

Diese vollständige Liste führt das gesamte in der Spielschachtel enthaltene Material auf, inklusive des Materials, das nur für das klassische Spiel benötigt wird.

- Regelheft Standardspiel
- Regelheft Klassisches Spiel
- 4 Kunststoff-Händlerschiffe
- 4 Kunststoff-Schiffsockel
- 8 Kunststoff-Befestigungsstifte
- 1 doppelseitiger Spielplan
- 4 Armaturentafeln
- 8 Schiffsklassentafeln
- 42 Begegnungskarten
- 78 Kleine Karten, bestehend aus:
 - 10 Herausforderungskarten
 - 14 Erstkontaktkarten
 - 1 Startspielerkarte
 - 20 Auftragskarten
 - 8 Pilotenkarten
 - 25 Belohnungskarten
- 12 Blaues Feld/Asteroidenmarker
- 8 Frachtraummarker
- 103 Creditmarker
- 38 Nachfragemarker
- 6 Antriebsmarker
- 35 Begegnungsmarker, bestehend aus:
 - 17 Marker Gefahr
 - 9 Marker Relikt
 - 6 Marker Teleportal
 - 3 Marker Neutraler Raumhafen
- 14 Fabrikwarenmarker
- 14 Marker Fabrikvertrag
- 24 Marker Raumhafenvertrag
- 25 Ruhmes-/Schandemarker
- 76 Warenmarker
- 42 Marktmarker
- 14 Kulturmarker
- 8 Auftragsmarker
- 15 Passagiermarker
- 8 Piratenmarker
- 2 Produktionsmarker
- 34 Rassentechnologiemarker
- 8 Anzeigepfeile
- 8 Unterlegscheiben
- 1 Spielrundenmarker
- 8 Schildmarker
- 4 Teleportalmarker
- 48 Raumhafen-/Bohrmarker
- 5 Sechsseitige Würfel:
 - 4 Weiße Geschwindigkeitswürfel
 - 1 Lilafarbener Effektwürfel

ÜBERSICHT DES SPIELMATERIALS

Die folgenden Einträge stellen das Material vor, das im *Merchant of Venus* Standardspiel benutzt wird. Alles hier nicht aufgeführte Material wird nur im Klassischen Spiel benötigt und ist im Regelheft für das Klassische Spiel beschrieben.

HÄNDLERSCHIFFE

Diese Plastikschiffe sind die Handelsschiffe, die jeder Spieler auf dem Spielplan steuert.



SPIELPLAN

Der doppelseitige Spielplan zeigt einen noch unerschlossenen Galaxienhaufen, der reif für den Handel ist. Eine Seite wird für das Standardspiel benutzt, die andere für das Klassische Spiel.



ARMATURENTAFELN

Mit diesen Tafeln steuern die Spieler ihre Raumschiffe.



BEGEGNUNGSKARTEN

Diese Karten stellen Schicksalsfügungen und seltsame Begebenheiten dar, denen die Spieler auf ihren Reisen in diesem Galaxienhaufen begegnen können.

ERSTKONTAKTKARTEN

Diese Karten repräsentieren die Kulturen des Galaxienhaufens.



AUFTRAGSKARTEN

Diese Karten nennen die verschiedenen Aufträge, welche die Spieler ausführen können, um Belohnungskarten zu erhalten und ihren Ruhm zu mehren.

PILOTENKARTEN

Diese Karten nennen das Geschick und die Fähigkeiten der Piloten der einzelnen Schiffe.



BELOHNUNGSKARTEN

Die Spieler erhalten diese Karten, wenn sie Aufträge erfüllt und Piraten besiegt haben.



STARTSPIELERKARTE

Diese Karte zeigt immer an, wer gerade Startspieler ist.



HERAUSFORDERUNGSKARTEN

Diese Karten nennen die Ziele und Herausforderungen, denen sich der Spieler in der Solospiel Variante stellen muss.

BLAUES FELD/ ASTEROIDENMARKER

Nach der Abwicklung bestimmter Begegnungen legen die Spieler diese Marker auf den Spielplan.



FRACHTRAUMMARKER

Diese Marker werden benutzt, wenn ein Spieler zusätzlichen Frachtraum kauft.



CREDITMARKER

Diese Marker sind die Währung in *Merchant of Venus*.

ANTRIEBSMARKER

Diese Marker stellen die neuesten Errungenschaften der Raumfahrttechnologie dar und ermöglichen es, dass sich die Schiffe schneller fortbewegen.



RUHMES-/SCHANDEMARKER

Diese doppelseitigen Marker stellen das Ansehen oder den schlechten Ruf eines Händlers dar.

WARENMARKER

Diese Marker sind die Waren, die in dem Galaxienhaufen gehandelt werden.



MARKT-MARKER

Diese Marker nennen die Bedingungen des Marktes einer Kultur und geben an, welche Ausrüstung diese Kultur verkauft.

AUFTRAGSMARKER

Mit diesen Markern markieren die Spieler das Ziel ihres Auftrages.



PASSAGIERMARKER

Passagiermarker stellen sehr wichtige Aliens (VIA – Very Important Aliens) dar, die von einem Ort zu einem anderen gebracht werden müssen.

PIRATENMARKER

Diese Marker stellen Raumpiraten dar, welche die Spieler um ihre schwer verdienten Credits erleichtern wollen.



PRODUKTIONS-MARKER

Mit diesen Marker werden Produktionsspielrunden in der epischen Spielvariante angezeigt.



RASSENTECHNOLOGIEMARKER

Diese Marker stellen verschiedene Schiffsverbesserungen und Technologien dar, welche die Spieler erwerben können, um bestimmte Fähigkeiten zu erhalten.



SPIELRUNDENMARKER

Mit diesem Marker wird immer die aktuelle Spielrunde auf der Spielrundenleiste angezeigt.



RAUMHAFEN/BOHRMARKER

Diese doppelseitigen Marker stellen von den Spielern gebaute Raumhäfen dar oder Asteroiden, die gegenwärtig ausgebeutet werden.

TELEPORTALMARKER

Diese Marker zeigen künstlich geschaffene Wurmlöcher an, die für zeitsparende, aber manchmal unvorhersehbare Abkürzungen in dem Galaxienhaufen sorgen.



WÜRFEL

Es gibt vier weiße **GESCHWINDIGKEITSWÜRFEL** und einen lilafarbenen **EFFEKTWÜRFEL**. Die Spieler würfeln mit den Geschwindigkeitswürfeln, um ihre Raumschiffe zu bewegen und weisen sie auch bestimmten Schiffsmerkmalen zu; der lilafarbene Würfel wird für bestimmte Spieleffekte benutzt.



DER GALAXIENHAUFEN

Der Spielplan zeigt den großen und vielfältigen Galaxienhaufen 5632, in welchem die Spieler versuchen, ihre Handelsvermögen aufzubauen. Der folgende Abschnitt beschreibt genau die verschiedenen Elemente des Spielplans.

FELDER

Das vorrangige Merkmal des Spielplans sind die miteinander verbundenen Felder, über welche die Raumschiffe der Spieler sich durch den Galaxienhaufen bewegen. Jeder Feldtyp ist hier abgebildet, die jeweilige Bedeutung wird später erklärt:



SYSTEME UND ROUTEN

Der Galaxienhaufen besteht aus 14 **SYSTEMEN**, die durch eine oder mehrere **HANDELSROUTEN** verbunden sind.

Ein **SYSTEM** ist dadurch definiert, dass alle seine Felder durch eine ununterbrochene Linie (grau oder grün) miteinander verbunden sind und dass es einen **MARKT** hat.



1. System
2. Name des Systems
3. Markt

ZUSAMMENBAU DER ARMATURENTAFELN

Jede Armaturentafel hat zwei Ressourcenanzeigen, die zusammengesetzt werden müssen. Die Anzeigepfeile werden in folgenden Schritten auf den Armaturentafeln befestigt:

1. Eine Seite eines Kunststoff-Befestigungsstiftes wird von hinten durch eins der Löcher einer Armaturentafel gesteckt.
2. Ein Anzeigepfeil der entsprechenden Farbe wird von vorne auf diesen Stift gesteckt.
3. Eine Unterlegscheibe der entsprechenden Farbe wird über den Anzeigepfeil gesteckt.
4. Die andere Hälfte des Kunststoff-Befestigungsstiftes aufgesteckt und so fest wie möglich eingedrückt, um den Anzeigepfeil und die Unterlegscheibe festzuhalten.



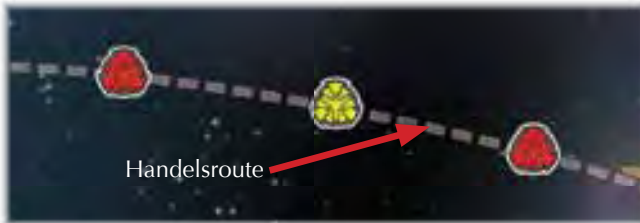
Auf gleiche Weise werden die übrigen Anzeigepfeile auf allen Armaturentafeln befestigt.

ZUSAMMENBAU DER HÄNDLERSCHIFFE

Jedes Händlerschiff wird auf seinen Sockel gesetzt, so wie in der Abbildung rechts zu sehen ist.



HANDELSROUTEN sind aufeinanderfolgende Felder, die durch eine gestrichelte Linie miteinander verbunden sind. Sie stellen Raumwege dar, welche die Spieler nutzen, um von einem System zu einem anderen zu fliegen.



Ein Feld, das sowohl mit einer durchgehenden als auch einer gestrichelten Linie verbunden ist, gilt als zu dem dadurch verbundenen System gehörig.

DAS ASTEROIDENSYSTEM

Das Asteroidensystem besteht aus einem Feldernetz anstatt eines elliptischen Pfades mit Feldern. Diese Felder, mit kräftigen durchgehenden Linien miteinander verbunden, gehören alle zum Asteroidensystem, auch die beiden Orbitalfelder an beiden Enden des Systems.



ANOMALIEN

Die Anomalien Supernova und Supergigant sind keine Systeme und die sie umgebenden Felder (durch gestrichelte Linien verbunden) sind Handelsrouten. Da diese Anomalien Ziele für zwei Aufträge sind, haben sie einen Namen und einen Platz für einen Auftragsmarker.



Supernova



Supergigant

MÄRKTE

Jedes System enthält einen Markt, der aus mehreren Bereichen besteht, wie hier zu sehen ist:



1. Bereich für Kulturmarker
2. Bereich für Rassentechnologiemarker
3. Bereich für Warenmarker
4. Bereich für Auftragsmarker

GALAKTISCHE BASIS

Die Galaktische Basis ist kein System, sondern dient als neutraler Raumhafen, in welchem die Spieler sich bessere Piloten besorgen können, nicht mehr erwünschte Belohnungskarten und einen zweiten Auftrag beschaffen und bestimmte Passagiere aufnehmen/absetzen können (die Regeln für Piloten, Belohnungen und Passagiere werden später erklärt). Die Galaktische Basis ist auch das Startfeld für alle Spieler zu Spielbeginn.



SPIELVORBEREITUNG

Um ein *Merchant of Venus* Standardspiel vorzubereiten, müssen die folgenden Schritte sorgfältig ausgeführt werden.

1. **Material des klassischen Spiels entfernen:** Das folgende aufgeführte Spielmaterial bleibt in der Schachtel bzw. wird dorthin zurückgelegt: Begegnungsmarker, Kulturmarker, Nachfragemarker, Raumhafen- und Fabrikverträge, Fabrikwarenmarker, Schildmarker und Schiffsklassentafeln. Dieses Material wird im Standardspiel nicht benutzt (eine bebilderte Übersicht dieser Komponenten ist auf Seite 36 unter „Entfernung des Spielmaterials für das klassische Spiel“ zu finden).
2. **Spielplan auslegen:** Der Spielplan wird ausgebreitet und in die Mitte der Spielfläche gelegt. Dabei muss man darauf achten, dass die Seite „Standardspiel“ oben liegt (s. linke untere Ecke).
3. **Galaxienhaufen vorbereiten:** Die Erstkontaktkarten werden gemischt, dann wird jeweils eine davon verdeckt auf jedes System des Spielplans gelegt.
4. **Vorratsbereiche der Kulturen vorbereiten:** Die Marktmarker, Warenmarker und Rassentechnologiemarker getrennt sortiert und dann in den Vorratsbereich der jeweiligen Kultur an der linken Seite des Spielplans gelegt.

ÜBERSICHT DES SPIELAUFGAUS

SPIELBEREICH DES ROTEN SPIELERS



SPIELBEREICH DES WEISSEN SPIELERS



SPIELBEREICH DES ORANGEFARBENEN SPIELERS



SPIELBEREICH DES GRÜNEN SPIELERS

- | | | | |
|---------------------------------|----------------------------------|---------------------------|-----------------------|
| 1. Spielplan | 6. Auftragskartenstapel | 11. Piratenmarker | 17. Pilotenkarte |
| 2. Erstkontaktkarte | 7. Blaues Feld/Asteroiden Marker | 12. Teleportalmarker | 18. Auftragskarte |
| 3. Vorratsbereiche der Kulturen | 8. Frachtraummarker | 13. Armaturentafel | 19. Bank |
| 4. Begegnungskartenstapel | 9. Antriebsmarker | 14. Auftragsmarker | 20. Passagiermarker |
| 5. Belohnungskartenstapel | 10. Ruhmes-/Schandemarker | 15. Raumhafen-/Bohrmarker | 21. Startspielerkarte |
| | 16. Händlerschiffe | | 22. Spielrundenmarker |
| | | | 23. Spielrundenleiste |

- Kartenstapel vorbereiten:** Die Begegnungs-, Belohnungs- und Auftragskarten werden separat gemischt und anschließend ebenfalls separat als verdeckte Stapel neben den Spielplan gelegt.
- Markerstapel vorbereiten:** Die Blaues Feld/Asteroidenmarker, Frachtraummarker, Antriebsmarker, Ruhmes-/Schandemarker, Piratenmarker und Teleportalmarker werden nach Typ sortiert und neben dem Spielplan getrennt gestapelt. Alle Passagiermarker werden ebenfalls gemischt und als verdeckter Vorrat neben den Spielplan gelegt.

Kultur-Merkmal

Jede Kultur ist durch ein Symbol und eine Nummer eindeutig erkennbar. Das rechte Kennzeichen stellt z. B. die Zum-Kultur dar.



- Spielerfarbe wählen:** Jeder Spieler wählt seine Spielerfarbe und nimmt die Armaturentafel, die Auftragsmarker, Raumhafen-/Bohrmarker und das Kunststoffraumschiff seiner gewählten Farbe.

8. **Wahl des Piloten:** *Merchant of Venus* bietet den Spielern vier Piloten aus vier verschiedenen Kulturen: Menschen, Eepeeep (oder „Eeep“ im Singular), Whynom und Qossuth (diese werden auch **PILOTENHEIMATKULTUREN** genannt). Jeder Spieler wählt einen dieser Piloten (falls sie sich nicht einigen können, werden die Piloten zufällig verteilt), nimmt die beiden entsprechenden Pilotenkarten und legt den Piloten der 1. Stufe (siehe „Aufbau Pilotenkarte“ auf Seite 26) offen auf den Pilotenkartenplatz seiner Armaturentafel (siehe „Aufbau Armaturentafel“ auf Seite 9).
 9. **Auftragskarten verteilen:** Jeder Spieler erhält eine offene Auftragskarte. Falls die Auftragskarte eines Spielers ein konkretes Ziel nennt, legt der Spieler einen seiner Auftragsmarker in dieses System auf dem Spielplan (siehe „Aufträge“ auf Seite 27).
 10. **Startspieler bestimmen:** Auf beliebige Weise wird ein Startspieler bestimmt. Er erhält die Startspielerkarte und wird ab jetzt auch immer **STARTSPIELER** genannt.
 11. **Bank und Startvermögen vorbereiten:** Die Creditmarker werden nach Wert sortiert und neben dem Spielplan gestapelt. Jeder Spieler erhält so viele Credits, wie es dem Zwanzigfachen der Spieleranzahl entspricht. Dann erhält der dritte Spieler noch c20 zusätzlich und der vierte Spieler c40, im Uhrzeigersinn vom Startspieler aus gesehen.
 12. **Laser und Schild Werte festlegen:** Jeder Spieler wählt entweder seine Laser- oder seine Schildanzeige. Er stellt den Pfeil der gewählten Anzeige auf „2“, den anderen auf „1“.
 13. **Spielrundenmarker einsetzen:** Der Spielrundenmarker wird auf Feld „1“ der Spielrundenleiste gesetzt. 
 14. **Ersten Passagier einsetzen:** Aus dem Vorrat wird ein Passagiermarker gezogen und auf den darauf angegebenen Startort gelegt (siehe „Aufbau Passagiermarker“ auf Seite 17).
 15. **Händlerschiffe einsetzen:** Jeder Spieler setzt sein Händlerschiff auf die Galaktische Basis des Spielplans.
- Nun können die Spieler mit ihren Geschäften beginnen!

SPIELABLAUF

Merchant of Venus wird über 30 Spielrunden gespielt. In jeder Spielrunde führen die Spieler ihre Spielzüge aus, um den Galaxienhaufen zu erkunden, Waren zu kaufen und zu verkaufen und bessere Schiffe kaufen.

Zum Ende des Spiels zählen die Spieler ihr Aktivvermögen und der Spieler mit den meisten Credits ist der Spielsieger.

BEGINN EINER NEUEN SPIELRUNDE

Jede neue Spielrunde (außer der ersten) beginnt damit, dass der Startspieler den Spielrundenmarker auf der Spielrundenleiste um ein Feld vorrückt und das Ereignis für diese Spielrunde ausführt. Dies wird durch ein entsprechendes Symbol angegeben:



Passagiersymbol: Der Startspieler zieht einen zufälligen Passagiermarker vom Vorrat und legt ihn zu dessen auf dem Marker angegebenen Startkultur (siehe „Aufbau Passagiermarker“ auf Seite 17). Falls diese Kultur noch nicht entdeckt wurde, wird der Marker in den Vorratsbereich dieser Kultur am linken Spielplanrand gelegt.



Bohrsymbol: Jeder Spieler nimmt seine Bohrer vom Spielplan zurück (falls überhaupt dort vorhanden) und löst dafür Credits ein (siehe „Bohrungen“ auf Seite 25).

SPIELERZUG

Nachdem der Startspieler den Spielrundenmarker vorgesetzt hat und das Ereignis ausgeführt wurde, geht die Spielrunde mit den Spielzügen der Spieler weiter. In jeder Spielrunde führt jeder Spieler einen Spielzug aus, immer beginnend mit dem Startspieler und dann weiter reihum im Uhrzeigersinn.

Der Spielzug eines Spielers besteht aus vier Phasen, die in dieser Reihenfolge ausgeführt werden:

1. Bewegungsphase
2. Erstkontaktphase
3. Geschäftsphase
4. Händler-Raumhafenphase

Nachdem ein Spieler seine Händler-Raumhafenphase beendet hat, ist sein Spielzug beendet und der nächste Spieler beginnt mit seinem Spielzug. Nachdem der letzte Spieler seinen Spielzug beendet hat, beginnt die nächste Spielrunde (außer dieses war die 30. Spielrunde).

BEWEGUNGSPHASE

Die Bewegungsphase eines Spielers besteht aus vier Schritten, die in dieser Reihenfolge stattfinden:

1. Richtungserklärung
2. Geschwindigkeitsbestimmung
3. Bewegung
4. Bewegungsende

Ein Spieler kann sich dafür entscheiden, seine Bewegungsphase zu überspringen, um auf dem gegenwärtigen Feld seines Raumschiffes zu bleiben und seinen Spielzug zu beenden. Wenn ein Spieler seine Bewegungsphase überspringt, **während er in einer Oberflächenstadt oder einem Raumhafen ist**, fährt er sofort mit seiner Geschäftsphase fort (s. „Geschäftsphase“ auf Seite 12).

1. RICHTUNGSERKLÄRUNG

Falls der aktive Spieler zu Beginn seines Spielzuges auf einem anderen Feld als einer Oberflächenstadt oder einem Raumhafen ist, muss er bekannt geben, in welche Richtung er reisen will (über eine Route, die mit seinem aktuellen Standort verbunden ist) und sein Schiff auf das nächste Feld ausrichten, auf das er fliegen will. Falls der Spieler es versäumt, sein Ziel anzugeben, bevor er die Geschwindigkeitswürfel wirft, muss er seine Reise in die Richtung fortsetzen, in die sein Schiff zeigt.

Falls der aktive Spieler seine Bewegungsphase in einer Oberflächenstadt oder einem Raumhafen beginnt, kann er diesen Schritt überspringen und direkt mit seinem Schritt Geschwindigkeitsbestimmung fortfahren.

AUFBAU ARMATURENTAFEL



1. Laserwert Einstellung
2. Schildwert Einstellung
3. Platz für Pilotenkarte
4. Platz für Antriebsmarker
5. Navigationswürfeld
6. Zusatzschubwürfeld
7. Anlegeplätze für Schiffsverbesserung
8. Schiffsverbesserungswürfelfeld
9. Frachtraumanzeige
10. Frachträume
11. Plüschwürfelanzeige

2. GESCHWINDIGKEITSBESTIMMUNG

Nachdem der aktive Spieler seine Richtung erklärt hat, würfelt er mit drei Geschwindigkeitswürfeln und summiert die Ergebnisse der einzelnen Würfel. Diese Summe ist sein **BEWEGUNGSWERT**, welcher die maximale Anzahl **BEWEGUNGSPUNKTE** angibt, die er für die Bewegung seines Schiffes in seinem Bewegungsschritt nutzen kann.

Nach dem Würfeln der Geschwindigkeitswürfel kann der Spieler berechtigt sein, einen seiner geworfenen Würfel seinem Zusatzschubwürfeld zuzuweisen, um noch einen zusätzlichen Geschwindigkeitswürfel zu werfen (siehe „Würfel zuweisen“ auf Seite 10).

Nachdem der Spieler seine Geschwindigkeitswürfel geworfen hat, muss er sein Schiff bewegen und mit dem Bewegungsschritt fortfahren.

3. BEWEGUNG

Nachdem der aktive Spieler seine Geschwindigkeit bestimmt hat, nutzt er seine Bewegungspunkte, um sein Schiff durch den Galaxienhaufen in der Richtung zu bewegen, die er in seinem Schritt Richtungserklärung genannt hat. Die Bewegung von einem Feld auf das nächste über eine graue Linie (ununterbrochen oder gestrichelt) kostet einen Bewegungspunkt, während die Bewegung über eine ununterbrochene grüne Linie zwei Bewegungspunkte kostet.

Während dieses Schrittes kann der Spieler auf Teleportale oder Navigationsfelder treffen, auf Gefahrenfelder, Piraten und andere Überraschungen stoßen, die ihn auf Umwege leiten, seine Bewegung unterbrechen oder auch beenden können. Die Feinheiten der Bewegung durch die Galaxien sind auf Seite 20 unter „Hindernisse entlang des Weges“ beschrieben.

4. BEWEGUNGSENDE

Der aktive Spieler beendet seine Bewegungsphase entweder durch eine **LANDUNG** oder indem er seinen kompletten Bewegungswert aufbraucht.

Die Spieler können nur in einer Oberflächenstadt, einem Raumhafen oder auf einem Asteroiden landen. Wenn ein Spieler mit seinem Schiff in einer Oberflächenstadt oder einem Raumhafen landet, ist seine Bewegungsphase beendet und er setzt seinen Spielzug mit der Erstkontaktphase fort (s. „Erstkontaktphase“ auf Seite 11). Falls er auf einem Asteroiden landet, ist damit sofort sein kompletter Spielzug beendet.

Wenn ein Spieler nicht mit seinem Schiff landet oder durch anderweitige Spieleffekte gestoppt wird, **muss** er seinen gesamten Bewegungswert aufbrauchen. Nachdem er seinen letzten Bewegungspunkt verbraucht hat, ist sein Spielzug sofort beendet.

WEITERE BEWEGUNGSREGELN

Die Spieler müssen während der Bewegungsphase die Einhaltung folgender Regeln beachten:

- Ein Spieler kann in seinem Spielzug nie mehr als vier Geschwindigkeitswürfel werfen, auch falls manche Kombinationen von Fähigkeiten das zu ermöglichen scheinen.
- Schiffe können einander ohne zusätzliche Kosten passieren.
- Mehrere Schiffe können sich auf demselben Feld aufhalten.
- Nachdem ein Schiff ein Feld verlassen hat, kann es nicht direkt umkehren und auf dieses Feld zurück fliegen. Anders ausgedrückt, die Spieler können während der Bewegung nicht zurück ziehen.

MATERIALBESCHRÄNKUNGEN

Falls es nicht genügend Creditmarker, Blaues Feld/Asteroidenmarker oder Ruhmes-/Schandemarker geben sollte, kann geeigneter Ersatz dafür verwendet werden (Centstücke, Glasperlen usw.). **Sämtliches andere Material des Standardspiels ist strikt auf die in der Schachtel enthaltene Menge begrenzt.**

WÜRFEL ZUWEISEN

Um bestimmte Fähigkeiten nutzen zu können, muss ein Spieler einigen Feldern seiner Armaturentafel Würfel zuweisen. Um das zu tun, nimmt er einfach einen beliebigen seiner gewürfelten Geschwindigkeitswürfel und legt ihn auf das entsprechende Feld seiner Armaturentafel. Ein Spieler kann Würfel nur während seiner Bewegungsphase zuweisen und das können nur Würfel sein, die er während seines Schrittes Geschwindigkeitsbestimmung geworfen hat.

Das Ergebnis eines Geschwindigkeitswürfels zählt **immer** für den Bewegungswert des Spielers, auch wenn er einem Würfel-feld der Armaturentafel zugewiesen ist. Wenn ein Würfel zugewiesen wird, darf dabei sein Wert nicht verändert werden.

Die Anzahl der Würfel, die ein Spieler zuweisen kann, ist gleich der Stufe seines Piloten (siehe „Aufbau Pilotenkarte“ auf Seite 26). So kann beispielsweise ein Spieler mit einem Piloten der Stufe 1 während seiner Bewegungsphase einen Würfel zuweisen, ein Spieler mit einem Piloten der Stufe 3 kann drei Würfel zuweisen.

Nachdem ein Spieler seiner Armaturentafel einen Würfel zugewiesen hat, kann dieser Würfel in diesem Spielzug weder einer anderen Fähigkeit zugewiesen noch von dem Würfel-feld entfernt werden.

Unter keinen Umständen kann ein Spieler einem Würfel-feld seiner Armaturentafel mehr als einen Würfel zuweisen.

Alle Schiffe haben von Beginn an zwei Fähigkeiten, denen während der Bewegungsphase Würfel zugewiesen werden können: **NAVIGATION** und **ZUSATZSCHUB**. Darüber hinaus erfordern viele Rassentechnologien die Zuweisung eines Würfels, um zu funktionieren.

Navigation

Ein dem Navigationswürfel-feld zugewiesener Würfel bestimmt, wie sich das Raumschiff des Spielers über ein Navigationsfeld

(siehe „Navigationsfelder“ auf Seite 20) oder ein Teleportal bewegt (siehe „Teleportale“ auf Seite 21).

Um seiner Navigation einen Würfel zuzuweisen, legt der aktive Spieler einen seiner gewürfelten Geschwindigkeitswürfel auf das Navigationswürfel-feld seiner Armaturentafel. Die oben liegende Zahl dieses Würfels ist sein Navigationswert für diesen Spielzug.

Zusatzschub

Falls irgendeiner der gewürfelten Geschwindigkeitswürfel des aktiven Spielers das Ergebnis 1 zeigt, kann der Spieler diesen Würfel dem Zusatzschubwürfel-feld zuweisen und dann einen weiteren Geschwindigkeitswürfel werfen. Die Summe der Ergebnisse aller vier Geschwindigkeitswürfel ist der Bewegungswert des Spielers in diesem Spielzug.

BEWEGUNGSBEISPIEL



Der orangefarbene Spieler möchte auf die Dschungelwelt fliegen, aber dabei das Feld Pilotengefahr vermeiden.

1. Zu Beginn seiner Bewegungsphase nennt er seine Richtung und richtet sein Schiff auf das Feld aus, zu dem er fliegen will.
2. Anschließend würfelt er mit drei Geschwindigkeitswürfeln, die Ergebnisse sind 6, 3 und 2. Damit ist sein Bewegungswert 11 – gerade ausreichend, um die Dschungelwelt zu erreichen.

2 + 6 + 3 = 11



3. Um das Navigationsfeld zu fliegen, weist er einen Würfel seiner Navigation zu – er legt den Würfel mit Ergebnis 2 auf das Navigationswürfel-feld seiner Armaturentafel (s. „Navigationsfelder“ auf Seite 20).

Zur Erinnerung: Die Bewegung über eine grüne Linie kostet zwei Bewegungspunkte (wie in diesem Beispiel zwischen dem Orbitalfeld und der Oberflächenstadt).

Schiffsverbesserungen



Einige Rassentechnologien erfordern einen zugewiesenen Würfel, um zu funktionieren. Das sind die **SCHIFFSVERBESSERUNGEN** (siehe "Schiffsverbesserungen" auf Seite 15), durch das links abgebildete Symbol erkennbar.

Um einer Schiffsverbesserung einen Würfel zuzuweisen, legt der aktive Spieler einen seiner gewürfelten Geschwindigkeitswürfel auf das Würfelfeld seiner Armaturentafel neben die Verbesserung, die er wahrnehmen möchte.

BEISPIEL ZUSATZSCHUB

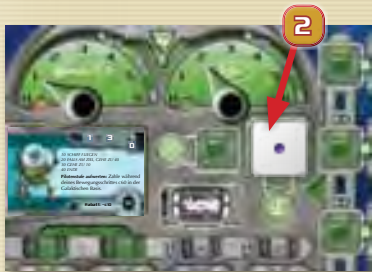


1. Spieler Grün möchte von der Galaktischen Basis aus zur Koloniewelt fliegen. Wie in der Abbildung oben zu sehen, braucht er einen Bewegungswert von mindestens 9, um eine ihrer Oberflächenstädte zu erreichen.

Er wirft seine Geschwindigkeitswürfel und erzielt die Ergebnisse 4, 2 und 1; sein Bewegungswert beträgt also 7.

$$1 \quad \begin{array}{|c|} \hline 4 \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline 2 \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline 1 \\ \hline \end{array} = 7$$

2. Da einer seiner Geschwindigkeitswürfel den Wert 1 zeigt, kann er diesen Würfel dem Zusatzschubwürfelbereich seiner Armaturentafel zuweisen.



3. Ein dem Zusatzschubwürfelbereich zugewiesener Würfel erlaubt dem Spieler, einen vierten Geschwindigkeitswürfel zu werfen. Grün würfelt eine 5, sodass sein Bewegungswert nun 12 ist und völlig genügt, um eine der beiden Oberflächenstädte der Koloniewelt zu erreichen.

$$3 \quad 7 + \begin{array}{|c|} \hline 5 \\ \hline \end{array} = 12$$

ERSTKONTAKTPHASE

Zu Beginn jedes *Merchant of Venus* Spiels sind alle Systeme unerforscht und die Wohnsitze aller Kulturen im Galaxienhaufen sind unbekannt. Die unentdeckten Kulturen werden durch eine verdeckte Erstkontaktkarte repräsentiert.

Falls der aktive Spieler seine Bewegungsphase in einer Oberflächenstadt oder einem neutralen Raumhafen eines Systems beendet, in dem eine Erstkontaktkarte liegt, führt er folgende Schritte aus:

1. Er deckt die Erstkontaktkarte auf und gibt damit allgemein bekannt, welche Kultur in diesem System lebt.
2. Er nimmt die Marktmarker dieser Kultur (es gibt drei Marktmarker für jede Kultur), mischt sie verdeckt und legt sie dann als offenen Stapel auf das Marktmarkerfeld dieses Systems. Falls es im Vorratsbereich dieser Kultur Passagiermarker gibt, legt er diese neben den Marktbereich des Systems.
3. Er legt die Warenmarker und Rassentechnologiemarker der nun bekannten Kultur auf ihre entsprechenden Plätze, mit ihrer Kostenseite nach oben.
4. Er nimmt die Erstkontaktkarte und erhält so viele Credits von der Bank, wie der Schuldschein dieser Kultur angibt. Diese Credits legt er auf die Erstkontaktkarte (siehe „Nutzung der Erstkontaktcredits“ auf Seite 15).
5. Er kann dann sofort bis zu drei **KAUFAKTIONEN** und bis zu drei **VERKAUFAKTIONEN** mit dieser Kultur ausführen (siehe „Kaufaktionen auf Seite 12). Diese 3 Kauf- und Verkaufaktionen sind eine Ausnahme, die nur beim Erstkontakt erfolgt.



Diese Kultur ist nun bereit zum Handel mit jedem Spieler, der in ihrem System landet; das gilt auch für den Spieler, der diese Kultur gerade entdeckt hat.

AUFBAU EINER ERSTKONTAKTKARTE



1. Name
2. Kultur Merkmal
3. Schuldscheinwert
4. Atmosphärischer Text

BEISPIEL ERSTKONTAKT



1. Spieler Grün landet als Erster auf der Oberflächenstadt des Planeten Eingefangener Einzelgänger. Er deckt die Erstkontaktkarte auf: Dort lebt die Volois-Kultur.
2. Er nimmt die Volois-Marktmaker aus dem Volois-Vorratsbereich, mischt sie und legt sie als offenen Stapel auf das Marktmakerfeld.
3. Dann nimmt er alle Volois-Warenmarker und legt sie auf das Warenmarkerfeld.
4. Als Nächstes nimmt er die Volois-Rassentechnologiemarker und legt sie das Rassentechnologiefeld.
5. Schließlich nimmt er die Volois-Erstkontaktkarte und legt c120 aus der Bank darauf. Er kann nun sofort bis zu drei Kauf- und bis zu drei Verkaufsaktionen ausführen.

GESCHÄFTSPHASE

Ein Spieler in einer Oberflächenstadt oder einem Raumhafen kann in seiner Geschäftsphase mit der Kultur des Systems Handel treiben. Das umschließt den Kauf von Waren, Ausrüstung und Rassentechnologien der Kultur sowie den Verkauf von Waren an diese Kultur und den Transport von Passagieren in dieses und aus diesem System.

In seiner Geschäftsphase kann ein Spieler folgende Aktionen vornehmen:

- Kaufen
- Verkaufen
- Einen Passagier aufnehmen
- Einen Passagier absetzen

Es gibt keine Beschränkung für die Anzahl solcher Aktionen, die ein Spieler in seiner Geschäftsphase vornehmen kann, und er kann diese Aktionen in beliebiger Reihenfolge vornehmen.

Wichtige Ausnahme: Falls der aktive Spieler **während der Bewegungsphase desselben Spielzuges** auf einer Oberflächenstadt, kann er in der folgenden Geschäftsphase nur jeweils eine Kauf- und eine Verkaufsaktion ausführen. Er kann trotzdem beliebig viele Passagiere aufnehmen oder absetzen. Diese Einschränkung gilt nicht für Raumhäfen.

Hinweis: Das Nebel-Habitat, das Asteroidensystem und das Generationenschiff haben keine Oberflächenstädte. Stattdessen haben diese Systeme Raumhäfen, auf denen die Spieler landen müssen, um ihre Geschäftsphase abzuwickeln.

KAUFAKTIONEN

Beim Handel mit einer Kultur kann der aktive Spieler mit einer Kaufaktion eins der folgenden Objekte von der Kultur kaufen:

- Waren
- Ausrüstung
- Rassentechnologie

Jeder Kauf wird in den folgenden Abschnitten im Detail erklärt.

Kauf von Waren

Jede Kultur verkauft eine Sorte Waren, und zwar die Warenmarker auf ihrem Markt.

Um eine Ware zu kaufen, zahlt der Spieler den Preis in Credits an die Bank, der als Kosten der Ware angegeben ist (s. „Aufbau eines Warenmarkers“ auf Seite 13). Dann nimmt er den Warenmarker vom Markt dieser Kultur und legt ihn in einen dafür geeigneten Frachtraum unterhalb seiner Armaturentafel (s. „Kapazität“ auf Seite 24).

WAREN- UND TECHNOLOGIEMARKER

Beim Kauf von Waren und Rassentechnologien einer Kultur sind die Spieler nicht auf die Marker beschränkt, die auf den jeweiligen Stapeln zuoberst liegen. Sie können jeden Waren- und jeden Rassentechnologiemarker in diesem System kaufen (und sie können sich auch jederzeit die Rückseiten aller Marker des Systems ansehen).



Nach dem Kauf eines Warenmarkers wird er in einen verfügbaren Frachtraum gelegt.

Falls der Spieler keinen freien Frachtraum hat, kann er keine Waren kaufen, außer er macht Platz in seinem Schiff (siehe „Platz im Schiff machen“ auf Seite 25).

Beispiel: Spieler Rot landet in einer Oberflächenstadt der Dschungelwelt, auf der die Nillis leben. Weil er erst gerade gelandet ist, kann er nur je eine Kauf- und Verkaufsaktion vornehmen. Er besitzt nicht genügend Credits, um etwas zu kaufen, also entschließt er sich zuerst zu einer Verkaufsaktion, um Geld aufzutreiben.

Er verkauft also zuerst einen Marker Designer-Gene für c120, das ist seine Verkaufsaktion in dieser Geschäftsphase.

Dann kauft er einen Warenmarker Bionisches Parfüm für c80, das ist seine Kaufaktion in dieser Geschäftsphase. Er legt den Marker Bionisches Parfüm in einen leeren Frachtraum seines Raumschiffes.

Falls Spieler Rot seine nächste Bewegungsphase überspringt und in der Oberflächenstadt bleibt, kann er in seiner nächsten Geschäftsphase beliebig viele Kauf- und Verkaufsaktionen mit den Nillis durchführen.

Kauf von Ausrüstung

Jede Kultur bietet zwei Ausrüstungsgegenstände zum Kauf an, wie auf ihrem Marktmarker angezeigt. Es gibt vier Arten Ausrüstungsgegenstände: **LASER**, **SCHILDE**, **FRACHTRÄUME** und **ANTRIEBE**.



Verfügbare Ausrüstung

Um einen Ausrüstungsgegenstand zu kaufen, zahlt der Spieler den Preis in Credits an die Bank, der als Kosten dafür auf dem Marktmarker angegeben ist.

Die folgenden Absätze beschreiben die verschiedenen Ausrüstungsgegenstände in allen Einzelheiten.

Laser und Schilde

Laser und Schilde helfen den Spielern bei Gefahren (siehe „Gefahren“ auf Seite 22) und gegen Piraten (siehe „Piraten“ auf Seite 22).

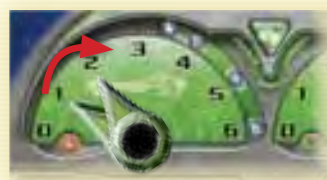


Laser



Schild

Wenn ein Spieler einen Laser oder Schild kauft, stellt er die entsprechende Anzeige auf seiner Armaturentafel um den Wert 1 vor.



Beispiel: Ein Spieler kauft einen Laser und stellt seine Laseranzeige um 1 vor.

AUFBAU EINES WARENMARKERS

VORDERSEITE

RÜCKSEITE

1. Name
2. Kultur, die diese Ware verkauft
3. Kosten
4. Wiederverkaufswerte (siehe „Verkaufsaktionen“ auf Seite 15)
5. Kulturen, die diese Ware kaufen
6. Kapazitätswert (s. „Kapazität“ auf Seite 24)

Warenkategorien (Farbe)

Die **KATEGORIE** einer Ware oder Rassentechnologie ist durch die Farbe des Markers festgelegt. Es gibt drei Kategorien: Grundgüter/-technologien, hochwertige Güter/Technologien und Luxusgüter/-technologien. Je höher die Kategorie einer Ware oder Technologie ist, desto teurer ist sie.

GRUNDGÜTER/-TECHNOLOGIEN
c10 – c40
(Kupferfarben)

HOCHWERTIGE GÜTER/TECHNOLOGIEN
c50 – c110
(Silberfarben)

LUXUSGÜTER/-TECHNOLOGIEN
c120 – c200
(Goldfarben)

Frachträume

Frachträume nehmen die geladenen Waren, Passagiere und manche Rassentechnologien eines Spielers auf. Jeder Spieler hat zu Beginn zwei Frachträume (wie durch die grüne Frachtraumanzeige seiner Armaturentafel zu erkennen ist), und er kann während des Spiels zwei weitere Frachträume hinzukaufen.



Frachtraumanzeige

Nachdem ein Spieler einen weiteren Frachtraum gekauft hat, legt er einen Frachtraummarker auf den am weitesten links liegenden freien Frachtraumplatz auf seine Armaturentafel. Das bedeutet, dass dieser Frachtraum nun mit seiner vollen Kapazität zur Verfügung steht.



Beispiel: Der grüne Spieler kauft während seiner Geschäftsphase einen Frachtraum. Um das anzuzeigen, legt er einen Frachtraummarker auf den dritten Frachtraumplatz (das ist der am weitesten links liegende freie Frachtraumplatz) auf seine Armaturentafel.

Antriebe

Antriebe dienen dazu, dass die Schiffe sich schneller bewegen können, indem sie bestimmte Felder des Spielplans überspringen.

Nachdem der Spieler einen Antrieb gekauft hat, legt er ihn auf den Platz für Antriebsmarker seiner Armaturentafel und muss einen dort eventuell liegenden Antriebsmarker entfernen.

Es gibt drei Arten Antriebe:

- Der **GELBE ANTRIEB** ermöglicht es dem Spieler, alle gelben Felder des Spielplans zu überspringen.
- Der **ROTE ANTRIEB** ermöglicht es dem Spieler, alle roten Felder des Spielplans zu überspringen.
- Der **KOMBIANTRIEB** ermöglicht es dem Spieler, alle gelben **und** roten Felder des Spielplans zu überspringen.



Falls der Spieler seinen Antrieb während seines Bewegungsschrittes nicht benutzen möchte, muss er das im Schritt Richtungserklärung seiner Bewegungsphase bekannt geben.

BEWEGUNGSBEISPIEL MIT ANTRIEB



Bei seiner Reise von einem Feld der Koloniewelt zur Oberflächenstadt der Dschungelwelt ermöglicht der rote Antrieb dem orangefarbenen Spieler, drei rote Felder auf dem Weg zu überspringen, wodurch er nur 8 Bewegungspunkte braucht, anstatt 11.

Kauf von Rassentechnologien

Jede Kultur verkauft eine Rassentechnologie, durch ihre Rassentechnologiemarker dargestellt. Die Regeln und genauen Beschreibungen aller Rassentechnologien sind im „Anhang B: Rassentechnologien“ auf Seite 31 zu finden.

Rassentechnologiemarker



Um eine Rassentechnologie zu kaufen, zahlt der aktive Spieler den Preis in Credits an die Bank, der als Kosten der Rassentechnologie angegeben ist.

Nachdem der Spieler eine Rassentechnologie gekauft hat, kann er sie nutzen, wie auf der Rückseite des Markers angegeben ist, mit Ausnahme von Schiffsverbesserungen, welche die Zuweisung eines Geschwindigkeitswürfels erfordern (siehe „Schiffsverbesserungen“ auf Seite 15).

Ein Spieler kann nie zwei oder mehr derselben Rassentechnologiemarker gleichzeitig haben (außer Datensonden).

Es gibt vier Arten Rassentechnologien: **SCHIFFSVERBESSERUNGEN**, **VERSORGUNGSTECHNOLOGIEN**, **STRUKTURTECHNOLOGIEN** und **SPEZIALTECHNOLOGIEN**. Die folgenden Einträge beschreiben die Rassentechnologien im Einzelnen:

Schiffsverbesserungen



Wenn ein Spieler eine Schiffsverbesserungstechnologie kauft, legt er den Marker rechts neben den obersten freien Anlegeplatz für Schiffsverbesserungen seiner Armaturentafel.

Um die Schiffsverbesserung auch tatsächlich nutzen zu können, muss der Spieler während seiner Bewegungsphase einen der gewürfelten Geschwindigkeitswürfel dem entsprechenden Schiffsverbesserungswürfelfeld zuweisen (siehe „Würfel zuweisen“ auf Seite 10).

Falls ein Spieler keinen freien Anlegeplatz für Schiffsverbesserungen auf seiner Armaturentafel hat, kann er keine weitere Schiffsverbesserung kaufen, es sei denn, er macht Platz in seinem Raumschiff (siehe „Platz im Schiff machen“ auf Seite 25).

Strukturtechnologien



Wenn ein Spieler eine Strukturtechnologie kauft, muss er den Marker in einen geeigneten Frachtraum legen.

Das Symbol der Strukturtechnologie zeigt auch den Kapazitätswert dieser Technologie (einen Punkt), den der Spieler erfüllen muss, um sein Schiff mit dieser Technologie auszurüsten (siehe „Kapazität“ auf Seite 24).

Falls ein Spieler keinen verfügbaren Platz in seinen Frachträumen hat, kann er auch keine Strukturtechnologie kaufen, es sei denn, er macht Platz in seinem Raumschiff (siehe „Platz im Schiff machen“ auf Seite 25).

Spezialtechnologien

Es gibt zwei Spezialtechnologien, die jeweils auf einen bestimmten Platz der Armaturentafel des Spielers gelegt werden müssen:



Schubverstärkung: Wenn ein Spieler die Schubverstärkung kauft, legt er den Marker verdeckt auf das Zusatzschubwürfelfeld.



Plüschwürfel: Wenn ein Spieler die Plüschwürfel kauft, legt er den Marker verdeckt oberhalb der Plüschwürfelanzeige neben seine Armaturentafel.

Versorgungstechnologien



Wenn ein Spieler eine Versorgungstechnologie kauft, legt er den Marker links neben seine Armaturentafel.

Versorgungstechnologien können nicht über Bord geworfen oder abgeladen werden (siehe „Platz im Schiff machen“ auf Seite 25).

Nutzung der Erstkontaktcredits

Beim Abschluss einer Kaufaktion mit einer Kultur kann der Spieler, der den ersten Kontakt mit dieser Kultur hatte, die Credits des Schuldscheins nutzen, die auf seiner Erstkontaktkarte liegen. Diese Credits werden wie andere Credits auch benutzt, **können allerdings nur bei dieser Kultur ausgegeben werden**.

Zum Ende des Spiels noch auf einer Erstkontaktkarte liegende Credits zählen nicht bei der Schlusswertung des Spielers.

VERKAUFSAKTIONEN

Um Waren verkaufen zu können, muss der Spieler in einer Oberflächenstadt oder einem Raumhafen einer Kultur sein, welche **diesen bestimmten Warentyp** kauft. Die Kulturen, an die eine Ware verkauft werden kann, sind auf jedem Warenmarker aufgeführt (siehe „Aufbau eines Warenmarkers“ auf Seite 13).



Beispiel: Das von der Nillis Kultur (1) gekaufte Bionische Parfüm kann an die Volois (2), Graw (3), Niks (4) und Dell (5) Kulturen verkauft werden.

Wenn ein Spieler Waren an eine Kultur verkauft, muss er zunächst die Marktsituation der Kultur sondieren, indem er sich den auf dem Marktmarkerstapel zuoberst liegende Marker anschaut. Die aktuelle Marktsituation bestimmt, welchen Preis der Spieler erzielt, wenn er der Kultur die passenden Waren verkauft, und zwar folgendermaßen:



Schwacher Markt: Der Warenmarker wird zu seinem niedrigsten Wiederverkaufswert verkauft.



Starker Markt: Der Warenmarker wird zu seinem höchsten Wiederverkaufswert verkauft.



Aktiver Markt: Der Warenmarker wird zu seinem mittleren Wiederverkaufswert verkauft.

Die Wiederverkaufswerte einer Warensorte sind auf der Rückseite des Markers vermerkt (siehe „Aufbau eines Warenmarkers“ auf Seite 13).

Wenn ein Spieler eine Ware verkauft, erhält er ihren Wiederverkaufswert in Credits von der Bank. **Sofort anschließend legt er den Warenmarker in den Vorratsbereich dieser Kultur am linken Spielplanrand zurück** (er wird **nicht** auf den Markt der Kultur gelegt). Der Verkauf jedes einzelnen Warenmarkers gilt als eine Verkaufsaktion.

Marktbewegung

Eine **MARKTBEWEGUNG** findet immer dann statt, wenn ein Spieler **mindestens eine Verkaufsaktion** auf dem Markt einer Kultur vornimmt. Nachdem der aktive Spieler **alle** seine Verkaufsaktionen abgeschlossen hat, nimmt er den obersten Marktmarker der Kultur und legt ihn unter den Stapel, wodurch der nächste Marktmarker sichtbar wird.

Falls durch die Marktbewegung ein aktiver Markt sichtbar wird (kenntlich durch das rechts abgebildete Zahnradsymbol), produziert diese Kultur einen Warenmarker (siehe „Marktproduktion“ auf Seite 24).



BEISPIEL EINES WARENVERKAUFS



1. Spieler Grün hat sich dafür entschieden, in seinem aktuellen Spielzug seine Bewegungsphase zu überspringen, um in der Oberflächenstadt beliebig viele Kauf- und Verkaufsaktionen vornehmen zu können.



2. Der Marktmarker dieser Kultur zeigt einen starken Markt und der Spieler verkauft seine drei Marker Bionisches Parfüm für den höchsten auf der Rückseite der Marker angegebenen Wiederverkaufswert.



3. Er erhält für jeden Marker c160 aus der Bank, also insgesamt c480.



4. Weil er während seines Spielzuges mindestens einen Warenmarker verkauft hat, bewegt Grün den Markt (nachdem er alle seine Verkaufsaktionen abgeschlossen hat), indem er den obersten Marktmarker unter den Marktmarkerstapel schiebt, wodurch der darunter liegende Marktmarker zum Vorschein kommt – in diesem Fall ein schwacher Markt.

AUFNAHME VON PASSAGIEREN

Passagiere aufzunehmen und sie an ihren Zielorten abzusetzen ist eine andere Möglichkeit für die Spieler, Credits zu verdienen.

Um einen Passagier aufzunehmen, muss der Spieler in einer Oberflächenstadt oder einem Raumhafen eines Systems sein, in welchem mindestens ein Passagiermarker liegt. Während seiner Geschäftsphase kann er dann bei dieser Kultur beliebig viele Passagiere aufnehmen, indem er sie in dafür geeignete Frachträume unterhalb seiner Armaturentafel legt.

Hinweis: Die meisten Passagiermarker haben einen Kapazitätspunkt. Die Passagiere „Diva“ und „Delikatessenhändler“ beanspruchen aber zwei Punkte Kapazität (siehe „Kapazität“ auf Seite 24).

ABSETZEN VON PASSAGIEREN

Um einen Passagier abzusetzen, muss der Spieler seinen Bewegungsschritt in einer Oberflächenstadt oder einem Raumhafen des Systems beenden, welches das Reiseziel dieses Passagiers ist.

Zuerst erhält der Spieler von der Bank den auf dem Passagiermarker angegebenen Fahrpreis in Credits, zusammen mit eventuellen Ruhmes-/Schandemarkern, falls auf dem Passagiermarker angegeben. Dann entfernt er den Passagiermarker aus dem Spiel und legt ihn in die Spielschachtel zurück.

Hinweis: Das hier abgebildete Symbol stellt die Galaktische Basis dar. Falls dieses Symbol als Start- oder Zielort auf einem Passagiermarker zu sehen ist, beginnt der Passagier entweder seine Reise auf der Galaktischen Basis oder muss dort abgesetzt werden.



ENDE DER GESCHÄFTSPHASE

Nachdem der aktive Spieler alle seine Geschäftsaktionen abgeschlossen hat, ist seine Geschäftsphase beendet und er fährt mit der Händler-Raumhafenphase fort.

AUFBAU EINES MARKTMARKERS



1. Name der Kultur
2. Kultur Merkmal
3. Marktsituationssymbol
4. Verfügbare Ausrüstung

AUFBAU EINES PASSAGIERMARKERS



- | | |
|------------------|---------------------|
| 1. Passagiername | 5. Kapazitätswert |
| 2. Startort | 6. Ruhm/Schande |
| 3. Zielort | 7. Passagier Symbol |
| 4. Fahrpreis | |

CREDITS AUSGEBEN

Wenn ein Spieler Credits ausgibt oder etwas bezahlen muss, nimmt er Creditmarker des entsprechenden Betrages aus seinem Spielbereich und legt sie in die Bank (es sei denn, er muss einem anderen Spieler etwas bezahlen). Mit der Bank kann jederzeit gewechselt werden (d. h., Creditmarker mit großem Wert können in mehrere Marker mit entsprechenden kleineren Werten umgetauscht werden).

HÄNDLER- RAUMHAFENPHASE

In einigen Systemen gibt es bereits auf dem Spielplan aufgedruckte Raumhäfen. Das sind die Neutralen Raumhäfen. Diese werden **NEUTRALE RAUMHÄFEN** genannt.

Die Spieler können ihre eigenen Raumhäfen auf leeren Orbitalfeldern bauen. Diese von den Spielern gebauten Raumhäfen werden **HÄNDLER-RAUMHÄFEN** genannt.



Neutraler Raumhafen



Händler-Raumhafen

Wichtiger Hinweis: Falls ein Spieler während seiner Erstkontaktphase oder seiner Geschäftsphase eine oder mehrere Kaufaktion unternommen hat, kann er in diesem Spielzug **keinen** Raumhafen mehr bauen.

Um einen Händler-Raumhafen in einem System zu bauen, muss der aktive Spieler in einer Oberflächenstadt des Systems sein und c200 an die Bank zahlen. Nachdem er das erledigt hat, legt er einen Raumhafenmarker seiner Spielerfarbe auf ein **leeres** Orbitalfeld des Systems, das mit einer einzigen grünen Linie mit der Oberflächenstadt verbunden ist, in der er sich aufhält (siehe „Beispiel eines Händler-Raumhafenbaus“ auf Seite 18). Schließlich setzt er noch sein Raumschiff auf den neu gebauten Raumhafen, womit sein Spielzug beendet ist.

Falls es kein mit einer Oberflächenstadt verbundenes leeres Orbitalfeld gibt, kann dort kein Raumhafen gebaut werden.

Hinweis: Zum Spielende ist jeder gebaute Händler-Raumhafen c200 wert, auch wenn er mit Rabatt gekauft wurde (siehe „Piloten-Heimatkulturenrabatte“ auf Seite 26).

Der Handel auf Händler-Raumhäfen

Nachdem ein Händler einen Raumhafen auf einem Orbitalfeld gebaut hat, kann kein Spieler mehr vom Feld des Raumhafens zur damit verbundenen Oberflächenstadt gelangen. Falls auf allen Orbitalfeldern eines System Raumhäfen gebaut wurden, können die Spieler die Oberflächenstädte dieses Systems nicht mehr erreichen und müssen ihre Geschäftsphasen in den Raumhäfen des Systems abwickeln.

Auf den Raumhäfen gelten die üblichen Regeln für Kauf- und Verkaufaktionen, zusätzlich muss aber der Spieler, der dort handelt, dem **Besitzer** des Raumhafens c10 für jede Kauf- und Verkaufaktion zahlen. Falls der aktive Spieler dazu nicht in der Lage ist, kann er dort keine Kauf- oder Verkaufaktionen vornehmen.

Für jede Kauf- oder Verkaufaktion, die ein Spieler auf seinem eigenen Raumhafen unternimmt, erhält er c10 von der Bank, anstatt dafür zahlen zu müssen.

Beispiel: Der rote Spieler führt eine Verkaufaktion mit der Qossuth-Kultur aus, und zwar auf einem Raumhafen, der dem grünen Spieler gehört. Rot legt einen Warenmarker Reinrassige Schrauben aus seinem Frachtraum in den Vorratsbereich der Qossuth-Kultur. Er erhält c300 von der Bank, dann muss er c10 an Grün zahlen.

Händler-Raumhäfen im Asteroidensystem

Um einen eigenen Raumhafen im Asteroidensystem zu bauen, muss der Spieler auf einem Neutralen Raumhafen das System sein. Nachdem er c200 an die Bank gezahlt hat, setzt er einen seiner Raumhafenmarker auf das Orbitalfeld, das **durch drei ununterbrochene grüne Linien mit dem Neutralen Raumhafen verbunden** ist. Dann setzt er sein Raumschiff auf den neu erbauten Raumhafen und beendet seinen Spielzug.

Nachdem im Asteroidensystem ein Händler-Raumhafen gebaut wurde, ruiniert dieser den damit verbundenen Neutralen Raumhafen. Um das anzuzeigen, wird ein Asteroidenmarker auf den Neutralen Raumhafen gelegt.

Ende der Händler-Raumhafenphase

Nachdem der aktive Spieler einen eigenen Raumhafen gebaut oder darauf verzichtet hat, ist sein Spielzug beendet. Während seines Spielzuges kann ein Spieler nie mehr als einen Raumhafen bauen.

ENDE EINES SPIELZUGES

Der Spielzug eines Spielers endet unter einer der folgenden Voraussetzungen:

- Der Spieler beendet seine Händler-Raumhafenphase.
- Der Spieler besteht eine Gefahrenprüfung nicht.
- Eine Begegnungskarte beendet den Spielzug.
- Der Spieler beendet seinen Bewegungsschritt (oder überspringt seine Bewegungsphase) auf irgendeinem anderen Feld als einem Raumhafen oder einer Oberflächenstadt.

Nachdem der Spielzug eines Spielers beendet ist, führt sein linker Nachbar seinen Spielzug aus. Nachdem der letzte Spieler seinen Spielzug beendet hat, beginnt die nächste Spielrunde (außer zum Ende der 30. Spielrunde).

ENDE DES SPIELS

Nachdem der letzte Spieler seinen Spielzug in Spielrunde 30 beendet hat, ist das Spiel zu Ende. Jeder Spieler führt dann seine Schlusswertung in folgenden Schritten aus:

1. **Verkauf der Händler-Raumhäfen:** Jeder Spieler nimmt alle seine Raumhäfen vom Spielplan und erhält von der Bank c200 für jeden eigenen entfernten Raumhafen.
2. **Ruhmespunkte:** Jeder Spieler führt die folgenden drei Schritte in dieser Reihenfolge aus, um seine gesamten Ruhmespunkte zu ermitteln (siehe „Ruhm“ auf Seite 26).
 - Jeder Spieler summiert die Punkte aller Ruhmesmarker in seinem Spielerbereich, dann zählt er die Ruhmespunkte seiner Belohnungskarten hinzu, ebenso die Ruhmespunkte seiner **erfüllten** Auftragskarten, und die Ruhmespunkte seiner Armaturentafel (für Schiffsverbesserungen, zusätzliche Frachträume, und seine Laser- und Schildanzeigewerte).

Hinweis: Anders als Schiffsverbesserungen und Frachträume, die für jede Verbesserung kumulativ Ruhmespunkte einbringen, bringen die Laser- und Schildanzeigen nur genau die Anzahl Ruhmespunkte, die sich durch die aktuelle Stellung der Anzeigepfeile ergibt (siehe „Ruhm für Schiffsverbesserungen“ auf Seite 26).

BEISPIEL EINES RAUMHAFENBAUS



Der grüne Spieler ist auf dem Planeten Eingefangener Einzelgänger gelandet. Da er während seiner Geschäftsphase keine Kaufaktionen unternommen hat, kann er nun in seiner Händler-Raumhafenphase einen Raumhafen bauen.

1. Zunächst zahlt er c200 an die Bank.
2. Er legt einen seiner Händler-Raumhafenmarker auf das Orbitalfeld, welcher mit der Oberflächenstadt verbunden ist, in der sich sein Raumschiff aufhält.
3. Zuletzt setzt er sein Raumschiff auf seinen neu gebauten Raumhafen und beendet damit seinen Spielzug.

- Falls der Spieler die Rassentechnologie Plüschwürfel besitzt, wirft er zwei Würfel und erhält so viele Ruhmespunkte, wie die Summe der beiden Würfelresultate ergibt.
- Jeder Spieler verliert einen Ruhmespunkt für jeden Schandepunkt, den er während des Spiels erhalten hat. Ein Spieler mit weniger als 0 Ruhmespunkten **kann das Spiel nicht gewinnen** und wird zu diesem Zeitpunkt disqualifiziert.

Die sich aus diesen drei Schritten ergebende Summe ist der **GESAMTRUHM** eines Spielers.

3. **Bonus Credits:** Jeder Spieler erhält nun die zehnfache Menge seiner Gesamtruhmespunkte als Credits. Falls ein Spieler beim Wurf seiner Plüschwürfel zwei Mal dieselbe Zahl (Pasch) gewürfelt hat, **erhält er stattdessen sogar die zwanzigfache Menge seiner Gesamtruhmespunkte als Credits**.
4. **Endsumme bestimmen:** Jeder Spieler summiert nun die Werte aller seiner Creditmarker, das ist sein Endergebnis. Noch unverbrauchte, auf Erstkontaktkarten liegende Credits werden nicht mitgezählt.

SPIELSIEGER

Der Spieler mit dem besten Endergebnis ist der Spielsieger. Bei Gleichstand für den Spielsieg gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der mehr Gesamtruhmespunkte hat (wie im Schritt der Ruhmesberechnung ermittelt). Falls dann immer noch ein Gleichstand besteht, teilen sich die daran beteiligten Spieler die Ehre.

WERTUNGSBEISPIEL



Die Abbildung zeigt den Spielerbereich des grünen Spielers zum Spielende. In folgenden Schritten ermittelt er sein Endergebnis:

Er nimmt seine fünf Händler-Raumhäfen vom Spielplan und erhält für jeden c200 von der Bank, also c1000 insgesamt.



Er addiert das Gesamtwürfelergebnis zu seinen bisherigen Ruhmespunkten und hat damit als Zwischenergebnis 37 Ruhmespunkte. Davon muss er zwei Punkte abziehen wegen seiner beiden Schandemarker mit je einem Punkt. Er hat 35 Gesamtruhmespunkte.

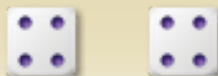
Weil er zwei Mal dieselbe Zahl gewürfelt hat (einen Pasch), erhält er für jeden Ruhmespunkt c20 anstatt wie üblich c10, macht c700.



Dann zählt er 29 Ruhmespunkte, und zwar:

1. Vier Ruhmesmarker mit je 1 Punkt (1)
2. Sechs Ruhmespunkte für zwei Relikt Belohnungskarten (2)
3. Sechs Ruhmespunkte für drei erfüllte Auftragskarten (3)
4. Sechs Ruhmespunkte für zwei zusätzliche Frachträume (4)
5. Zwei Ruhmespunkte für seine zweite Schiffsverbesserung (5)
6. Vier Ruhmespunkte für seine Laseranzeige (6)
7. Einen Ruhmespunkt für seine Pilotenkarte Stufe 2 (7)

Weil er die Rassentechnologie Plüschwürfel besitzt, wirft er mit zwei Würfeln und erzielt folgendes Ergebnis:



Schließlich zählt er den Wert aller seiner Creditmarker zusammen und kommt auf c2540, das ist sein Endergebnis.



HINDERNISSE ENTLANG DES WEGES

Auf ihren Reisen durch die Galaxis treffen die Spieler auf viele Gefahren, Piraten und Begegnungen. Durch manche erhalten sie wertvolle Fracht, während andere sie ans entgegengesetzte Ende der Galaxis schleudern. Die nun folgenden Abschnitte drehen sich um diese verschiedenen Überraschungen, welche die Spieler erwarten.



NAVIGATIONSFELDER

Navigationfelder sind verworrene Routen durch die Galaxis, auf denen sorglose Piloten leicht den falschen Weg einschlagen können.



Navigationfeld

Das Schiff eines Spielers muss ein Navigationfeld auf der Route verlassen, die seinem Navigationswert entspricht (siehe „Würfel zuweisen“ auf Seite 10).

Ein Schiff kann ein Navigationfeld **nie** auf dem Weg verlassen, über den es das Feld **in diesem Spielzug** betreten hatte. Falls daher ein Spieler seiner Navigation einen Würfel zugewiesen hat, der ihn zwingen würde, das Navigationfeld wieder in der Richtung zu verlassen, aus der er gerade gekommen war, muss er seinen Spielzug auf dem Navigationfeld beenden. Wenn ein Spieler seinen Spielzug auf einem Navigationfeld **beginnt**, gilt diese Einschränkung nicht.

Falls der aktive Spieler seinem Navigationswürfeld keinen Würfel zuweisen kann oder das verweigert, bevor er ein Navigationfeld verlässt, wählt der Spieler zu seiner Linken den Pfad, auf welchem der aktive Spieler das Navigationfeld verlässt (auch dabei gilt die oben genannte Regel, dass der Spieler das Navigationfeld nicht auf der Route verlassen darf, über die er **in diesem Spielzug** auf das Navigationfeld gekommen war).

Es darf nicht vergessen werden, dass ein zugewiesener Würfel während des gesamten Spielzuges nicht mehr geändert werden kann. Falls ein Spieler während seiner Bewegungsphase also über mehrere Navigationfelder fliegt, muss er für jedes Navigationfeld denselben Würfelwert benutzen.

TELEPORTALE

Teleportale sind WurmLöcher im Raum-Zeit-Gefüge, die einen Spieler im Nu von einem Platz in der Galaxis zu einem anderen transportieren können.



Wenn ein Spieler während seines Bewegungsschrittes ein Teleportalfeld mit einer normalen Bewegung betritt (also nicht mit einer Teleportal-Bewegung), führt er sofort folgende Schritte aus:

1. Er kann seinem Navigationswürfeld einen Geschwindigkeitswürfel zuweisen, falls er das noch nicht getan hat.
2. Er setzt sein Schiff sofort auf das Teleportal, welches die gleiche Zahl trägt wie sein Navigationswürfel.

Falls sein Navigationswert gleich der Zahl des Teleportals ist, auf welchem er sich befindet, oder wenn es kein Teleportal mit dieser Zahl gibt, ignoriert sein Schiff die Wirkung des Feldes und setzt seine Bewegung ganz normal fort (dadurch entfallen dann auch die folgenden Schritte).

3. Falls der Spieler seinem Navigationswürfeld keinen Würfel zugewiesen hat, wirft er den lilafarbenen Effektwürfel und setzt sein Raumschiff sofort auf das Teleportal, welches die gleiche Zahl zeigt wie das Würfelergebnis.

Falls das Würfelergebnis gleich der Zahl des Teleportals ist, auf welchem er sich befindet, oder wenn es kein Teleportal mit dieser Zahl gibt, ignoriert sein Schiff die Wirkung des Feldes und setzt seine Bewegung ganz normal fort (dadurch entfällt dann der folgende Schritt).

4. Nach der Reise durch das Teleportal erklärt der Spieler eine neue Richtung und setzt seine Bewegung vom neuen Teleportal aus fort. **Der Transport zwischen zwei Teleportalen kostet keinen Bewegungspunkt.**

NAVIGATIONSBEISPIEL



1. Der orangefarbene Spieler beginnt seinen Spielzug auf der Galaktischen Basis und erklärt, dass er in Richtung des Nebel-Habitats fliegen will.



2. Er würfelt mit seinen Geschwindigkeitswürfeln 4, 2 und 1.
3. Vor dem Verlassen des Navigationsfeldes, weist er den 4er Würfel dem Navigationwürfeld zu. Auf diesem Weg verlässt er das Navigationsfeld auf das benachbarte Begegnungsfeld.

TELEPORTAL-BEISPIELE



Beispiel 1: Der grüne Spieler betritt das Teleportal „2“ und beschließt, seinem Navigationswürfeld den zuvor gewürfelten Geschwindigkeitswürfel „2“ zuzuweisen. Weil sein Navigationswert nun genau dem Teleportal entspricht, auf dem sein Schiff steht, ist es davon nicht betroffen und er setzt die Reise zum benachbarten Begegnungsfeld fort.

Beispiel 2: Der grüne Spieler hat seinem Navigationswürfeld in diesem Spielzug noch keinen Geschwindigkeitswürfel zugewiesen. Nachdem er das Teleportal „2“ betreten hat, beschließt er, lieber mit dem lilafarbene Effektwürfel zu würfeln. Das Würfelergebnis ist „5“. Da es ein Teleportal „5“ gibt, muss er sein Schiff kostenlos auf dieses Teleportal setzen, eine neue Richtung angeben und dann seine Reise fortsetzen.

Nur, wenn ein Spieler ein Teleportal während seines Bewegungsschrittes **betrifft**, ist er von dessen Wirkung betroffen (mit anderen Worten gesagt, ein Spieler zieht einfach zum nächsten Feld, wenn er seinen Bewegungsschritt auf einem Teleportal beginnt).

WEGGABELUNGEN

Auf dem Weg in seiner erklärten Richtung kann ein Spieler auf eine Gabelung stoßen, wie hier rechts abgebildet.



Wenn der aktive Spieler ein Gabelungsfeld in demselben Bewegungsschritt verlässt, wie er es betreten hat, muss er bekannt geben, welchen der beiden vorwärts zeigenden Wege (er kann nie zurück fliegen) er benutzt. Dann setzt er seine Bewegung fort.

GEFAHRENFELDER

Gefahrenfelder prüfen den Laser eines Spielers, seine Raumschiffschilde oder das Geschick seines Piloten.

Wenn ein Spieler auf ein Gefahrenfeld trifft, muss er den lilafarbenen Effektwürfel werfen und das Ergebnis mit dem entsprechenden Wert seiner Armaturentafel oder Pilotenkarte vergleichen. Das wird **GEFAHRENPRÜFUNG** genannt. Die folgenden Einträge erklären jede Gefahrenprüfung ganz genau.

Laserprüfungen

Falls das Ergebnis des Effektwürfelwurfes des aktiven Spielers geringer ist als sein aktueller Laserwert, besteht er die Laserprüfung und setzt seinen Weg unbehelligt fort.



Falls das Ergebnis des Effektwürfelwurfes aber gleich oder größer ist als sein aktueller Laserwert, besteht er die Prüfung nicht und hat die Wahl, entweder seinen Spielzug auf diesem Gefahrenfeld zu beenden oder seinen Laserwert um eins zu verringern und seinen Weg fortzusetzen. Falls er sich für die letztere Möglichkeit entscheidet, ignoriert er für den Rest seines Spielzuges weitere Laserprüfungen und behandelt solche Felder als blaue Felder.

Schildprüfungen

Falls das Ergebnis des Effektwürfelwurfes des aktiven Spielers geringer ist als sein aktueller Schildwert, besteht er die Schildprüfung und setzt seinen Weg unbehelligt fort.



Falls das Ergebnis des Effektwürfelwurfes aber gleich oder größer ist als sein aktueller Schildwert, besteht er die Prüfung nicht und hat die Wahl, entweder seinen Spielzug auf diesem Gefahrenfeld zu beenden oder seinen Schildwert um eins zu verringern und seinen Weg fortzusetzen. Falls er sich für die letztere Möglichkeit entscheidet, ignoriert er für den Rest seines Spielzuges weitere Schildprüfungen und behandelt solche Felder als blaue Felder.

Pilotenprüfungen

Falls das Ergebnis des Effektwürfelwurfes des aktiven Spielers geringer ist als der Geschicklichkeitswert seiner aktuellen Pilotenkarte, besteht er die Pilotenprüfung und setzt seinen Weg unbehelligt fort.



Falls das Ergebnis des Effektwürfelwurfes aber gleich oder größer ist als der Geschicklichkeitswert seiner aktuellen Pilotenkarte, muss er seinen Spielzug sofort auf diesem Gefahrenfeld beenden.

PIRATEN

Die durch den Galaxienhaufen wütenden Schlachten hinterließen viele entrechtete Gruppen und Banden von Deserteuren, von denen sich viele aus Verzweiflung oder aus Gier der Geißel der Handels zuwandten: Piraterie.

Piratenmarker kommen üblicherweise durch Begegnungskarten ins Spiel (siehe "Begegnungen" auf Seite 23).

Sobald der aktive Spieler ein Feld mit einem Piratenmarker betritt, muss er diese Piraten folgendermaßen angreifen:



1. Falls der Spieler das Piratenfeld **mit seinem letzten Bewegungspunkt** erreicht hat, gerät er in einen Hinterhalt und verliert den Kampf automatisch, wodurch die folgenden Schritte entfallen (siehe „Niederlage gegen die Piraten“).
2. Er wählt eine seiner Fähigkeiten (Laser, Schilde oder Pilotengeschick).
3. Der Spieler wirft den lilafarbenen Effektwürfel und modifiziert das Ergebnis um den auf dem Piratenmarker angegebenen Wert.
4. Falls das Ergebnis geringer ist als der Wert seiner gewählten Fähigkeit, gewinnt er den Kampf. Falls das Ergebnis gleich oder größer ist als der Wert seiner gewählten Fähigkeit, **verliert** er den Kampf. Die Folgen eines Sieges oder einer Niederlage werden nun beschrieben.

Sieg gegen die Piraten

Die Folge eines Sieges gegen die Piraten hängt von der oben in Schritt 2 gewählten Fähigkeit ab:

Sieg durch Würfeln gegen das Pilotengeschick: Der Spieler kann seinem Bewegungswert bis zu so viele Bewegungspunkte hinzufügen, wie es der Stufe seines Piloten entspricht. Dann setzt er seine Reise unbehelligt fort und lässt den Piratenmarker auf dem Feld liegen.

Sieg durch Würfeln gegen den Schildwert: Der Spieler erhält zwei Ruhmespunkte. Dann setzt er seine Reise unbehelligt fort und lässt den Piratenmarker auf dem Feld liegen.

Sieg durch Würfeln gegen den Laserwert: Die Piraten sind vernichtet. Der Spieler kassiert c20 für jeden Schandemarker, der unter dem Piratenmarker liegt. Dann nimmt er die Schandemarker und wandelt sie in Ruhmesmarker um, indem er sie auf die Ruhmesseite dreht. Schließlich dreht er den Piratenmarker noch auf seine Asteroidenseite, nimmt eine Belohnungskarte und beendet seinen Bewegungsschritt.

Niederlage gegen die Piraten

Bei einer Niederlage gegen die Piraten muss der Spieler die folgenden Konsequenzen tragen:

1. Falls er einen oder mehrere Warenmarker gleicher Farbe (d. h., Kategorie) wie der Piratenmarker geladen hat, muss er einen dieser Marker nach eigener Wahl in den Vorratsbereich der passenden Kultur zurücklegen.
Falls er keinen Warenmarker gleicher Farbe wie der Piratenmarker geladen hat, muss er c20 an die Bank zahlen. Falls er keine c20 zahlen kann, zahlt er sein gesamtes restliches Geld.
2. Er beendet seinen Bewegungsschritt und legt einen Schandemarker unter den Piratenmarker.

BEGEGNUNGEN

Sobald ein Spieler ein Begegnungsfeld betritt, muss er sofort eine Begegnungskarte ziehen und ihren Text befolgen. Nachdem er die Begegnungskarte abgewickelt hat, wirft er sie ab und fährt mit seinem Bewegungsschritt fort, falls durch die Begegnungskarte nicht anders bestimmt.

Manche Karten weisen den Spieler an, einen Marker auf das Begegnungsfeld zu legen (z. B. einen Piratenmarker). Dieser Marker bleibt dort bis zum Spielende liegen und ersetzt das Begegnungsfeld.

Produktion durch Begegnungskarten



Einige Begegnungskarten zeigen ein Produktionssymbol und ein Kulturmerkmal am unteren Rand. Wenn solch eine Karte gezogen wird, nimmt der aktive Spieler, zusätzlich zu den Anweisungen der Karte, alle Warenmarker aus dem Vorratsbereich dieser Kultur und legt sie auf den Markt im System dieser Kultur (falls diese Kultur noch nicht entdeckt wurde, geschieht nichts).

Titelkarten

Verschiedene Begegnungskarten tragen die Bezeichnung **TITEL** und werden deshalb **TITELKARTEN** genannt.

Anstatt sofort befolgt und dann abgeworfen zu werden, bleiben Titelkarten im Spiel und können im Laufe des Spiels den Besitzer wechseln.

Die Bedeutung und Wirkung jeder Titelkarte geht klar aus ihrem Text hervor.

Aufklärungskarten

Verschiedene Begegnungskarten tragen die Bezeichnung **AUFKLÄRUNG** und werden deshalb **AUFKLÄRUNGSKARTEN** genannt.

Eine gezogene Aufklärungskarte wird üblicherweise neben die Spielrundenleiste gelegt und kann von jedem Spieler gekauft werden, der den geforderten Preis zahlt und die genannten Bedingungen erfüllt.

Nach ihrer Nutzung werden Aufklärungskarten normalerweise neben die Spielrundenleiste zurückgelegt und können dann wieder von den Spielern gekauft werden.

Die Bedeutung und Wirkung jeder Aufklärungskarte geht klar aus ihrem Text hervor.

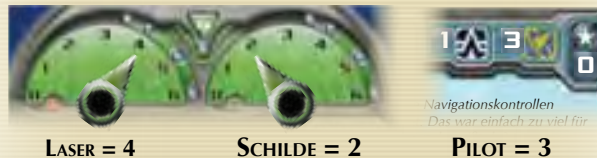


BEISPIEL EINES KAMPFES GEGEN PIRATEN

1. Spieler Grün ist unterwegs im System des Verseuchten Planeten, als er ein Feld mit einem Piratenmarker betritt.



2. Grün hat diese Eigenschaften:



3. Da sein Würfelwurf durch den Piratenmarker um +2 modifiziert wird, hat er die besten Chancen, wenn er gegen seinen Laserwert würfelt.
4. Grün wirft den lilafarbenen Effektwürfel und erzielt eine 1, was unter Berücksichtigung der +2 Modifikation durch den Piratenmarker das Endresultat 3 ergibt.

$$\text{Lilafarbener Effektwürfel (1)} + \text{Piratenmarker (+2)} = 3$$

5. Dieses Resultat ist geringer als sein Laserwert 4, also vernichtet der Spieler die Piraten.
6. Er erhält c80 aus der Bank (c20 für jeden der drei Schandemarker unter dem Piratenmarker). Dann dreht er den Marker auf die Asteroidenseite.



7. Schließlich nimmt Grün die drei Schandemarker (und dreht sie auf die Ruhmeseite), zieht eine Belohnungskarte und beendet seinen Spielzug.



ASTEROIDEN

Asteroiden sind so große Felsbrocken, dass die Spieler mit ihren Raumschiffen darauf landen können. Wenn er ein Asteroidenfeld betritt, kann der aktive Spieler dort landen und damit seinen Spielzug beenden, auch falls er noch nicht alle Bewegungspunkte verbraucht hat.

Außerdem kann ein Spieler, dessen Schiff mit der Rassentechnologie Bohrlizenz ausgestattet ist, einen seiner Bohrmarker auf ein Asteroidenfeld legen, wenn er es während seiner Reise betritt oder darauf landet (siehe „Bohrungen“ auf Seite 25).

WEITERE REGELN

Die folgenden Einträge behandeln weitere wichtige Regeln für *Merchant of Venus*.

MARKTPRODUKTION

Wenn auf dem Markt einer Kultur ein Marktmarker mit Produktionssymbol (aktiver Markt genannt) sichtbar wird, produziert diese Kultur sofort einen weiteren Warenmarker, falls möglich.

Falls im Vorratsbereich dieser Kultur Warenmarker liegen (die z. B. dorthin gelegt wurden, weil ein Spieler einen Warenmarker dieser Kultur verkauft hat), nimmt der aktive Spieler nun einen dieser Warenmarker aus dem Vorratsbereich heraus und legt ihn auf das Warenmarkerfeld im System dieser Kultur.

Falls im Vorratsbereich dieser Kultur keine Warenmarker liegen, produziert der aktive Markt nichts.

Waren können auch durch bestimmte Begegnungskarten produziert werden (siehe „Produktion durch Begegnungskarten“ auf Seite 23).

KAPAZITÄT

Die Frachtkapazität wird in *Merchant of Venus* durch ein Kapazitätssymbol mit einer bestimmten Anzahl Kapazitätspunkten (oder einfach Punkten) angezeigt.



Kapazitätssymbol
(1 Punkt)



Kapazitätssymbol
(2 Punkte)

Die Kapazitätswerte von Warenmarkern, Passagiermarkern und manchen Rassentechnologiemarkern sind auf jedem Marker durch ein Kapazitätssymbol mit einem oder zwei Punkten angegeben. So hat z. B. der Marker Designer-Gene einen Kapazitätswert von 2 Punkten.



BEISPIEL FÜR KAPAZITÄT

Der rote Spieler überspringt seine Bewegungsphase, um in einer Oberflächenstadt auf dem System der Wasserwelt zu bleiben. Das erlaubt ihm, in seiner Geschäftsphase beliebig viele Geschäfte zu tätigen.

Das Wasserwelt-System bietet Bionisches Parfüm als Warenmarker an und einen Rassentechnologiemarker Schicker Spoiler. Außerdem wartet dort der Passagier „Wissenschaftler“ darauf, befördert zu werden.



In seiner Geschäftsphase unternimmt Rot die folgenden Handelstätigkeiten:



1. Mit einer Kaufaktion kauft er einen Marker Bionisches Parfüm. Dieser Marker beansprucht zwei Kapazitätspunkte, was bedeutet, dass er einen kompletten Frachtraum belegt. Der Spieler zahlt c80 an die Bank und legt den Marker Bionisches Parfüm in einen seiner leeren Frachträume.
2. Mit einer weiteren Kaufaktion erwirbt er den Rassentechnologiemarker Schicker Spoiler. Er zahlt c60 an die Bank und legt das Bionische Parfüm mit einem Kapazitätspunkt in einen anderen leeren Frachtraum.
3. Schließlich nimmt Rot den „Wissenschaftler“ an Bord. Der Passagier hat auch einen Kapazitätspunkt, also legt er den Marker in denselben Frachtraum, in dem der Schicke Spoiler liegt. Mit zwei Markern mit je einem Kapazitätspunkt ist nun auch der zweite Frachtraum komplett gefüllt.

Jeder Frachtraum eines Raumschiffes hat eine maximale Kapazität von 2 Punkten. Das bedeutet, dass ein einzelner Frachtraum entweder a) einen Marker mit einem Kapazitätswert von 2 Punkten aufnehmen kann oder b) ein oder zwei Marker mit je einem Kapazitätswert von 1 Punkt.

PLATZ IM SCHIFF MACHEN

Hin und wieder kann es sinnvoll sein, dass ein Spieler Platz für lukrativere Ladung, Verbesserungen oder Passagiere schafft. Es gibt drei Möglichkeiten, Platz zu schaffen, außer durch Warenverkauf: **REORGANISATION**, **ABLADEN** und **ÜBER BORD WERFEN**.

Im Folgenden werden diese Möglichkeiten genau erklärt.

Reorganisation

Ein Spieler kann seine Fracht (d. h., Waren, Passagiere und strukturelle Technologiemarker) jederzeit neu auf seine Frachträume verteilen, solange er dabei nicht die Kapazität eines Frachtraums überschreitet.

Abladen

Wenn ein Spieler in einer Oberflächenstadt oder einem Raumhafen ist, kann er jederzeit während seiner Geschäftsphase beliebig viele Waren, Rassentechnologien oder Passagiere ausladen. Das geschieht, indem er die nicht mehr erwünschten Marker einfach aus seinen Frachträumen nimmt und auf den Markt des Systems legt, in welchem er sich gerade befindet. Diese abgeladenen Waren-, Rassentechnologie- oder Passagiermarker stehen ab sofort **in diesem System** zum Kauf bereit.

Normalerweise stammen die auf einem Markt angebotenen Waren-, Rassentechnologie- und Passagiermarker von der Kultur dieses Systems. Durch das Abladen (und manche Kartenwirkungen) wird es aber möglich, dass auf Märkten Waren-, Rassentechnologie- und Passagiermarker angeboten werden, die aus anderen Systemen kommen.

Abladen zählt nicht als Aktion und die Spieler erhalten dafür nie Credits.

Abladen in der Galaktischen Basis

Waren und Rassentechnologien können nicht in der Galaktischen Basis abgeladen werden, aber Passagiere können dort abgeladen werden.

Über Bord werfen

Wenn der aktive Spieler seinen Bewegungsschritt auf einem anderen Feld als einer Oberflächenstadt oder einem Raumhafen beendet, kann er beliebig viele Waren, Rassentechnologien oder Passagiere **ÜBER BORD WERFEN**.

Wenn der Spieler einen Waren- oder Rassentechnologiemarker über Bord wirft, nimmt er die unerwünschten Marker einfach aus seinen Frachträumen und legt sie in den Vorratsbereich der entsprechenden Kulturen am Spielplanrand zurück.

Wenn er einen Passagier über Bord wirft, entfernt er den Marker ganz aus dem Spiel und legt ihn zurück in die Spielschachtel. Dann wirft er zwei Würfel und muss so viele Schandemarker nehmen, wie das **höhere** Würfelergebnis anzeigt.

Schiffsverbesserungen

Wenn ein Spieler eine Schiffsverbesserung ablädt oder über Bord wirft, schiebt er seine übrigen Schiffsverbesserungen auf der entsprechenden Leiste am rechten Rand seiner Armaturentafel nach oben, sodass leere Verbesserungsplätze immer unten sind.

BOHRUNGEN

Falls ein Spieler die Rassentechnologie Bohrlizenz erworben hat, kann er Bohrmarker auf Asteroidenfelder legen, wenn er dort vorbeikommt oder darauf landet. Auf jedem Asteroiden kann gleichzeitig immer nur ein Bohrmarker liegen.

Zu Beginn jeder Spielrunde mit gerader Nummer erhält jeder Spieler für jeden seiner auf dem Spielplan liegenden Bohrmarker c10 aus der Bank. Anschließend nehmen die Spieler ihre Bohrmarker zurück (siehe „Beginn einer neuen Spielrunde“ auf Seite 8).

Bohrmarker sind die Rückseiten der Händler-Raumhafenmarker. Falls ein Spieler seine sämtlichen Bohrmarker auf Asteroiden platziert hat, kann er solange keinen Raumhafen bauen, bis er die Bohrmarker zurückgehalten hat. Ebenso kann ein Spieler keinen Bohrmarker mehr legen, falls er mit sämtlichen Markern Raumhäfen gebaut hat.

PILOTEN

Zu Spielbeginn haben alle Spieler einen Piloten der Stufe 1 auf ihrer Armaturentafel (siehe „Aufbau einer Pilotenkarte“ auf Seite 26).



Aufwertung der Piloten

Während des gesamten Spiels kann jeder Spieler die Stufe seines Piloten aufwerten, um dessen Geschick und Fähigkeiten zu verbessern:

- **Aufwertung auf Stufe 2:** Während seines Bewegungsschrittes kann der aktive Spieler seinen Piloten von Stufe 1 auf Stufe 2 aufwerten, indem er auf der Galaktischen Basis landet und c60 an die Bank zahlt. Anschließend dreht er seine Pilotenkarte auf die Seite Stufe 2 um.
- **Aufwertung auf Stufe 3:** Während seines Bewegungsschrittes kann der aktive Spieler seinen Piloten von Stufe 2 auf Stufe 3 aufwerten, indem er in einer Oberflächenstadt oder einem Raumhafen der **Heimatkultur seines Piloten** landet und c60 an die Bank zahlt. Diese Aufwertungskosten werden **nicht** durch den Piloten Heimatkulturrabatt reduziert (siehe „Piloten Heimatkulturrabatt“ auf Seite 26).

Anschließend muss der aktive Spieler sich entscheiden, welche Stufe 3 Fähigkeit des Piloten er nutzen möchte (d. h., welche Kartenseite er benutzt) und legt die Pilotenkarte Stufe mit der gewählten Seite nach oben auf seine Armaturentafel. Die vorherige Pilotenkarte wirft er ab.

Nachdem der Spieler sich für eine Seite der Stufe 3 Pilotenkarte entschieden hat, kann er die andere Fähigkeit (also die andere Kartenseite) für den Rest des Spiels nicht mehr nutzen.

Falls ein Spieler in der Galaktischen Basis ist bzw. einer Oberflächenstadt oder einem Raumhafen der Heimatkultur seines Piloten und beschließt, seine Bewegungsphase zu überspringen, kann er trotzdem unmittelbar vor seiner Geschäftsphase seinen Piloten aufwerten.

Piloten-Heimatkulturenrabatt

Die Spieler erhalten einen Rabatt bei allen Kaufaktionen, **die sie im Heimatsystem der Kultur ihres Piloten tätigen**. Bei jeder Kaufaktion in diesem System erhalten die Spieler einen Rabatt von c10 für ihren Piloten der Stufe 1, einen Rabatt von c20 für ihren Piloten der Stufe 2 und einen Rabatt von c30 für ihren Piloten der Stufe 3. Durch diesen Rabatt kann ein Preis nie negativ werden (d. h., der Mindestpreis kann nie weniger als c0 betragen).

Der Piloten Heimatkulturrabatt gilt für alle Kaufaktionen des Spielers bei der Heimatkultur seines Piloten, einschließlich Kauf von Waren, Ausrüstung und Rassentechnologien. Der Rabatt gilt auch für Händler-Raumhäfen.

Beispiel: Der grüne Spieler ist auf dem Planeten *Eingefangener Einzelgänger*, auf dem die *Eeepeep* leben. Während seiner Geschäftsphase kauft er dort einen *Marker Reinrassige Schrauben*. Normalerweise müsste er dafür c200 zahlen, aber sein Pilot ist ein *Eep* der Stufe 2. Er erhält im Heimatsystem der Kultur seines Piloten (*Eeepeep*) einen Rabatt von c20 und zahlt deshalb nur c180 für die *Reinrassigen Schrauben*.

RUHM

Ruhm stellt die Wertschätzung dar, die ein Spieler in der Galaxis genießt; je mehr Ruhm er verdient, umso angesehener ist er.

Der Ruhm eines Spielers hat unmittelbaren Einfluss auf den Spielsieg. Zum Spielende erhält jeder Spieler für jeden seiner Ruhmespunkte c10 (siehe „Ende des Spiels“ auf Seite 18).

Die Spieler können Ruhm auf verschiedenen Wegen einsammeln, wie Schiffsverbesserungen und Aufwertung des Piloten, Erfüllung von Aufträgen, Siege über Piraten, Absetzen bestimmter Passagiere und durch Belohnungskarten.

Ruhm für Schiffsverbesserungen

Wie auf der Armaturentafel zu sehen, bringen Schiffsverbesserungen in bestimmten Bereichen zusätzliche Ruhmespunkte zum Spielende:

- **Frachträume:** Wer einen zusätzlichen Frachtraum kauft, erhält zum Spielende dafür zwei Ruhmespunkte. Wer zwei zusätzliche Frachträume kauft (das zulässige Maximum), erhält zum Spielende dafür sechs Ruhmespunkte (zwei für den ersten zusätzlichen Frachtraum und vier für den zweiten).
- **Schiffsverbesserungen:** Wer zwei Schiffsverbesserungen besitzt erhält zum Spielende dafür zwei Ruhmespunkte. Wer drei Schiffsverbesserungen besitzt, erhält zum Spielende dafür sechs Ruhmespunkte (zwei für die zweite Schiffsverbesserung und vier für die dritte).
- **Laserwert:** Zum Spielende erhält jeder Spieler Ruhmespunkte entsprechend der aktuellen Ruhmanzeige seines aktuellen Laserwertes. Zum Beispiel erhält ein Spieler mit Laserwert vier zwei Ruhmespunkte.



1. Stufe des Piloten
2. Geschick des Piloten
3. Heimatkultur des Piloten und Rabatt
4. Trainingsort und -kosten
5. Atmosphärischer Text/Fähigkeit des Piloten
6. Ruhmespunkte

- **Schildwert:** Zum Spielende erhält jeder Spieler Ruhmespunkte entsprechend der aktuellen Ruhmanzeige seines aktuellen Schildwertes. Zum Beispiel erhält ein Spieler mit Schildwert fünf vier Ruhmespunkte.

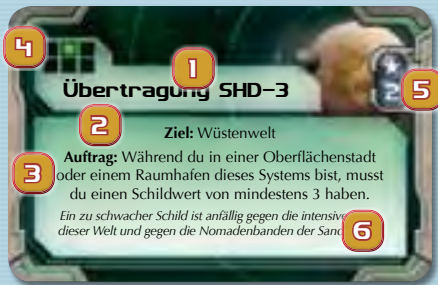
Hinweis: Wie auf der Armaturentafel ersichtlich, gibt es für die Laser- und Schildwerte von 1 – 3 keine Ruhmespunkte.

Schande

So wie manche Aktionen den Ruhm eines Spielers mehren können, kann er durch weniger edle Taten **SCHANDE** anhäufen. Jeder Schandepunkt reduziert die Ruhmespunkte eines Spielers zum Spielende um einen Punkt (siehe „Ende des Spiels“ auf Seite 18).

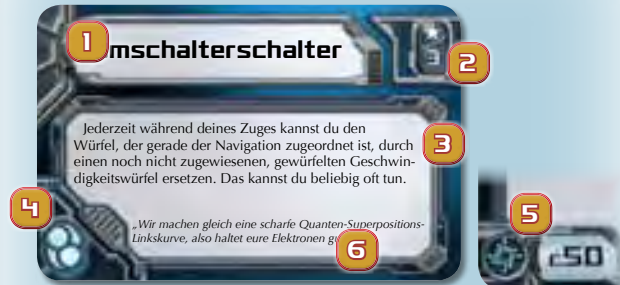


AUFBAU EINER AUFTRAGSKARTE



1. Name
2. Zielort
3. Auftrag
4. Spielplananzeige
5. Ruhmespunkte (Lage des Zielsystems)
6. Atmosphärischer Text

AUFBAU EINER BELOHNUNGSKARTE



1. Name
2. Ruhmespunkte (einige Karten)
3. Fähigkeit
4. Relikt Symbol (einige Karten)
5. Eintauschwert (einige Karten)
6. Atmosphärischer Text

AUFTRÄGE

Während des Spielaufbaus erhält jeder Spieler eine Auftragskarte und legt sie offen links neben seine Armaturentafel.



Auftragsmarker

Falls die Auftragskarte eines Spielers ein Zielsystem nennt, legt der Spieler einen seiner Auftragsmarker in das System (die Anzahl Auftragsmarker in einem System ist nicht begrenzt). Das erleichtert es dem Spieler, das Ziel seines Auftrages zu finden.

Um einen Auftrag zu erfüllen, muss der Spieler in einer Oberflächenstadt, einem Raumhafen oder einem anderen genannten Feld des Systems landen und die im Auftragstext der Karte aufgeführten Bedingungen erfüllen. Falls als Ziel der Auftragskarte "Kein Ziel" angegeben ist, muss lediglich die Bedingung der Auftragskarte erfüllt werden.

Nachdem er einen Auftrag erfüllt hat, legt der aktive Spieler die Auftragskarte verdeckt in seinen Spielbereich (wodurch angezeigt wird, dass der Auftrag erledigt wurde und zum Spielende Ruhmespunkte bringt) und zieht eine Belohnungskarte. Dann zieht er eine neue Auftragskarte vom Auftragskartenstapel und verlegt seinen Auftragsmarker in das neue Zielsystem (falls angegeben).

Zweitauftrag

Ein Spieler kann einen Zweitauftrag erwerben, indem er während seiner Bewegungsphase auf der Galaktischen Basis landet und c60 an die Bank zahlt.

Wer in seinem Spielzug einen Zweitauftrag kauft, zieht eine Auftragskarte und legt sie links neben seiner Armaturentafel unter seine Erstauftragskarte. **Außerdem erhält er sofort fünf Ruhmespunkte.**

Ein Spieler kann jede seiner beiden Aufträge in beliebiger Reihenfolge erfüllen. Nachdem er einen Auftrag erledigt und eine Belohnungskarte genommen hat, zieht er sofort eine neue Auftragskarte als Ersatz.

Das heißt mit anderen Worten dass ein Spieler, der in der Galaktischen Basis einen Zweitauftrag erworben hat, für den Rest des Spiels immer zwei aktive Aufträge hat.

Falls ein Spieler in der Galaktischen Basis ist und beschließt, seine Bewegungsphase zu überspringen, kann er trotzdem unmittelbar vor seiner Geschäftsphase einen Zweitauftrag erwerben.

BELOHNUNGEN

Die Spieler erhalten Belohnungskarten, wenn sie Piraten besiegen und Aufträge erfüllen. Wer eine Belohnungskarte erhält, legt sie offen in seinen Spielbereich und kann ihre Fähigkeit nutzen, solange sie dort liegt.

Manche Belohnungskarten haben ein **RELIKTSYMBOL**, wie rechts abgebildet. Diese Karten bringen zum Spielende Ruhmespunkte ein und stehen in Wechselwirkung mit der Begegnungskarte „Archäologe“.



Manche Belohnungskarten haben ein **Eintauschsymbol**, wie rechts abgebildet. Wer eine Belohnungskarte mit diesem Symbol nimmt, kann sie sofort gegen c50 eintauschen (diese Entscheidung muss sofort getroffen werden, wenn der Spieler die Karte nimmt – falls er beschließt, sie zu behalten, kann er sie später nicht mehr gegen c50 eintauschen).



Solcherart eingetauschte Belohnungskarten werden neben den Spielplan gelegt und können ab sofort in der Galaktischen Basis für je c60 gekauft werden. Der Kauf einer Belohnungskarte in der Galaktischen Basis zählt als eine Kaufaktion.

OPTIONALE REGELN

Wenn die Spieler gut mit *Merchant of Venus* vertraut sind, können sie die folgenden Optionen ausprobieren.

TITEL- & AUFKLÄRUNGS-KARTEN SOFORT IM SPIEL

Wenn die Spieler die Interaktion noch erhöhen möchten, werden während des Spieldaufbaus die folgenden Karten des Begegnungskartenstapels aussortiert:

- Archäologe
- Bestätigter Fundort
- Bohrkönig
- Berüchtigt
- Sklavenhändler
- Sternenkarten

Diese Karten werden von Beginn an offen neben die Spielrundenleiste gelegt und können ab sofort gekauft werden.

TELEPORTAL IM ASTEROIDENSYSTEM

Um die Bewegung durch das Asteroidensystem zu vereinfachen, kann von Spielbeginn an der Teleportalmarker „1“ auf das äußerst linke Begegnungsfeld gelegt werden, wie in der folgenden Abbildung gezeigt:



Wenn mit dieser Option gespielt wird, wird das Teleportal „1“ durch die Begegnungskarte „Teleportal 1“ nicht auf ein anderes Feld versetzt. Wenn diese Karte gezogen wird, wird sie einfach wirkungslos abgeworfen.



MAXIMALE PRODUKTION

Falls die Spieler vermeiden möchten, dass Waren sehr rar werden können, sollten sie diese Option nutzen. Wenn bei einer Marktbewegung ein aktiver Markt aufgedeckt wird (d. h. auf dem Marktmarker ist das Zahnradsymbol zu sehen), produziert dieser Markt sofort **alle** im Vorratsbereich dieser Kultur liegenden Warenmarker (anstatt wie sonst nur einen).

NACHFRAGE

Diese Option nutzt die **Nachfragemarker** des klassischen Spiels; um besondere Nachfrage nach bestimmten Waren darzustellen. Sie ersetzt nicht die üblichen Regeln für Kauf- und Verkaufsaktionen von Waren, sondern gibt den Spielern Bonuscredits, welche die auf dem Markt aufgeführten Waren verkaufen, auf dem der Nachfragemarker liegt.



Nachfragemarker aus dem Klassischen Spiel

Während des Spieldaufbaus werden alle Nachfragemarker gemischt und als verdeckter Vorrat neben den Passagiermarkern bereitgelegt. Zu Beginn jeder ungeraden Spielrunde (auch der ersten) wird wie sonst auch zufällig ein Passagiermarker gezogen, dann wird zufällig ein Nachfragemarker gezogen, aufgedeckt und offen auf den Markt der darauf angezeigten Kultur gelegt.

Falls die Kultur noch nicht entdeckt wurde, wird der Marker in den Vorratsbereich dieser Kultur am linken Spielplanrand gelegt. Wenn diese Kultur später entdeckt wird, wird der Nachfragemarker zusammen mit allen anderen Markern aus dem Vorratsbereich der Kultur auf den Markt des entdeckten Systems gelegt.

Wenn ein Spieler einen Warenmarker in einem System verkauft, in dem ein Nachfragemarker genau für diese Ware liegt, erhält er aus der Bank den üblichen Wiederverkaufspreis (wie aktuell durch schwachen, aktiven oder starken Markt angegeben) **plus** die Credits, die auf dem Nachfragemarker als Bonus angegeben sind. Nach dem Verkauf wird der Warenmarker wie üblich in den Vorratsbereich der Kultur gelegt und der Nachfragemarker wird aus dem Spiel entfernt.

Starke Nachfrage

Falls auf dem Markt einer Kultur mehrere Nachfragemarker für dieselbe Ware liegen, erhält ein Spieler, der diese Ware dort verkauft, die Bonuscredits **aller dieser Nachfragemarker zusammen**. Unabhängig von der Anzahl Nachfragemarker, die zum Bonus beisteuern, wird für jeden verkauften Warenmarker dieser Sorte nur genau ein Nachfragemarker aus dem Spiel genommen.

SPIELVARIANTEN

Erfahrene Spieler, die *Merchant of Venus* mal auf völlig andere Weise spielen möchten, können die folgenden drei Varianten ausprobieren.

SCHNELLES SPIEL

Wenn die Spieler eine schnellere Version *Merchant of Venus* spielen wollen, bauen sie das Spiel zunächst so auf, wie in den Schritten 1 - 9 auf Seite beschrieben. Ab und einschließlich Schritt 10 geht der Spielaufbau dann folgendermaßen weiter:

- Bank und Startvermögen vorbereiten:** Die Creditmarker werden nach Wert sortiert und neben dem Spielplan gestapelt. Jeder Spieler erhält so viele Credits, wie es dem Hundertfachen der Spieleranzahl entspricht.
- Startspieler bestimmen:** Auf beliebige Weise wird ein Startspieler bestimmt. Er erhält die Startspielerkarte und wird ab jetzt auch immer **STARTSPIELER** genannt.
- Pilotenaufwertung und Ausrüstungsverbesserung:** Alle Spieler werten ihre Piloten auf Stufe 2 auf (d. h., sie drehen ihre Pilotenkarte um) und stellen ihre Laser- und Schildwerte auf „3“.
- Erstkontaktkarten aufdecken:** Beginnend mit dem rechten Nachbarn des Startspielers und weiter gegen den Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler eine Erstkontaktkarte vom Spielplan, deckt sie auf und legt sie in seinen Spielerbereich. Dann legt er die dem Wert des Schuldscheins entsprechenden Credits auf die Karte und legt alle Waren-, Ressentechnologie- und Marktmarker der Kultur auf den Marktbereich des gewählten Systems. Dieser Vorgang wird wiederholt, bis alle Spieler zwei Erstkontaktkarten haben.
- Anfangswaren erwerben:** Beginnend mit dem rechten Nachbarn des Startspielers und weiter gegen den Uhrzeigersinn führt jeder Spieler eine beliebige Anzahl Kaufaktionen aus, um Waren von einer oder beiden seiner aufgedeckten Kulturen zu kaufen (dabei gelten die üblichen Regeln für den Kauf von Warenmarkern). In diesem Schritt können die Spieler ihre Schuldschein Credits oder Pilotenrabatte nicht benutzen.
- Spielrundenmarker einsetzen:** Der Spielrundenmarker wird auf Feld „16“ der Spielrundenleiste gesetzt, das ist die erste Spielrunde.
- Passagiere einsetzen:** Aus dem Vorrat werden zufällig fünf Passagiermarker gezogen und auf die entsprechenden Startorte gelegt (nach den normalen Regeln für den Einsatz von Passagieren).
- Startorte wählen:** Beginnend mit dem Startspieler und weiter im Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler den Startort seines Raumschiffes. Das kann entweder die Galaktische Basis sein oder eine Oberflächenstadt oder ein Raumhafen eines Systems, dessen Erstkontaktkarte er besitzt.

Das Spiel nimmt dann seinen üblichen Verlauf.

SOLO-HERAUSFORDERUNGSSPIEL

Obwohl man einfach ein *Merchant of Venus* Spiel als Solovariante spielen kann, indem man versucht, seinen Profit über 30 Spielrunden zu maximieren, bietet die Variante des Solo-Herausforderungsspiels zusätzliche Herausforderungen, die der Spieler bestehen muss, um das Spiel zu gewinnen.

Aufbau des Solo-Herausforderungsspiels

Für das Solo-Herausforderungsspiel werden die Titel- und Aufklärungskarten aus dem Stapel der Begegnungskarten herausgenommen. Das Spiel wird dann so vorbereitet, wie unter „Spielaufbau“ ab Seite 8 beschrieben, mit folgender Änderung des Schrittes 11:

- Bank und Startvermögen vorbereiten:** Der Spieler wählt zwei Optionen aus der folgenden Tabelle. Die Spalte „Max“ gibt an, wie oft eine Option höchstens gewählt werden kann.

MAX	OPTIONEN
2	c50
1	c30 und eine Starke Flamme
2	c30 und eine Datensonde
2	c30 und ein Weniger schicker Spoiler*
1	Tarnfeld
1	+2 Laser**
1	+2 Schilde**
1	+1 Laser und +1 Schild**

* Wenn diese Option zwei Mal gewählt wird, ersetzt der Spieler den Weniger fantasievollen Spoiler durch den Schicken Spoiler.

** Der Bonus dieser Option gilt **zusätzlich** zu dem in Schritt 12 der Vorbereitung genannten Startwert.

Dann werden die Herausforderungskarten wie folgt vorbereitet:

- Herausforderungskarten sortieren:** Die Herausforderungskarten werden nach Farbe sortiert und in fünf verdeckten Stapeln bereitgelegt. Dann mischt der Spieler jeden Stapel getrennt und nimmt anschließend jeweils die oberste Karte. Alle anderen Herausforderungskarten legt er in die Spielschachtel zurück.
- Herausforderungskarten auslegen:** Der Spieler legt nun jede Herausforderungskarte so neben die Spielrundenleiste, dass die Spielrundenangabe jeder Karte neben der entsprechenden Spielrunde liegt. Dann fährt der Spieler mit den übrigen Schritten des Spielaufbaus fort.

Nachdem er den Spielaufbau beendet hat, kann er mit dem Spiel beginnen.

Herausforderungen

Eine Herausforderungskarte wird zu Beginn der auf der Karte angegebenen Spielrunde **AKTIV** und bleibt aktiv, bis die Herausforderung bestanden ist. Solange eine Herausforderungskarte aktiv ist, ist auch ihr **EFFEKT** aktiv (meistens zum Nachteil des Spielers).

Um eine Herausforderungskarte zu bestehen, muss der Spieler die auf der Karte genannten Bedingungen erfüllen. Er kann die

Herausforderungskarten in beliebiger Reihenfolge bestehen, unabhängig davon, ob eine Karte aktiv ist oder nicht. Nachdem er eine Herausforderungskarte vollständig bestanden hat, entfernt der Spieler die Karte aus dem Spiel und legt sie in die Spielschachtel zurück. Wirkung und zu zahlender Betrag dieser Karte sind damit aufgehoben.

Irreversibler Effekt

Manche Herausforderungskarten nennen einen **IRREVERSIBLEN EFFEKT**, wenn sie aktiv werden, der auch dann noch Einfluss auf das Spiel hat, nachdem die Karte entfernt wurde. Der für solch eine Karte zu zahlende Betrag gilt nicht mehr, nachdem die Karte entfernt wurde, ihre anderen Auswirkungen bleiben jedoch bestehen.

Spielsieg im Solo-Herausforderungsspiel



Um das Spiel zu gewinnen, muss der Spieler zum Ende der 30. Spielrunde alle Herausforderungskarten vollständig bestanden haben. Ist das nicht der Fall, hat er das Spiel verloren. Falls er gewinnt, kann der Spieler sein Endergebnis (siehe „Ende des Spiels“ auf Seite 18) notieren und versuchen, es in künftigen Solospielen zu übertreffen.

EPISCHES SPIEL

Spieler, die ihre Profite in der epischen Spielvariante von *Merchant of Venus* maximieren möchten, können das Spiel erheblich länger als 30 Spielrunden spielen.

Bevor sie mit dem epischen Spiel beginnen, sollten die Spieler sich über dessen Länge einigen (beispielsweise 40, 50 oder 60 Spielrunden. Falls keine Einigung erzielt werden kann (oder die Spieler Überraschungen lieben), wird einfach mit fünf Würfeln gewürfelt und deren Gesamtsumme zu 30 hinzugezählt, um die Spiellänge zu bestimmen. Wir raten davon ab, mehr als 60 Spielrunden zu spielen.

Nach Beendigung der 30. Spielrunde und bevor die 31. Spielrunde beginnt, müssen die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge ausgeführt werden:

1. **Spielrundenmarker vorsetzen:** Der Spielrundenmarker wird auf die Seite „30“ gedreht und auf Feld „1“ der Spielrundenleiste gelegt. So wird angezeigt, dass die aktuelle Spielrundennummer höher als 30 ist (wenn der Marker z. B. auf Feld „4“ ist, ist dies die 34. Spielrunde). 
2. **Warenproduktion:** Alle Warenmarker aus dem Vorratsbereich der Kulturen werden auf die entsprechenden Märkte des Spielplans gelegt (es sei denn, die Kultur ist noch nicht entdeckt).
3. **Produktionsrundenmarker setzen:** Falls 41 Spielrunden oder mehr gespielt werden, wird ein Produktionsrundenmarker auf Feld „10“ der Spielrundenleiste gesetzt (das ist dann die 40. Spielrunde). Falls 51 Spielrunden oder mehr gespielt werden, wird ein weiterer Produktionsrundenmarker auf Feld „20“ der Spielrundenleiste gesetzt (das ist dann die 50. Spielrunde). 



1. Name
2. Spielrundenanzeige
3. Herausforderung
4. Effekt
5. Zu zahlender Betrag

4. **Auffrischung des Passagiermarkervorrats:** Alle nicht im Spiel befindlichen Passagiermarker (das sind alle, die in den bisherigen Spielrunden am Zielort abgesetzt und in die Spielschachtel zurückgelegt wurden) werden wieder ins Spiel genommen und mit den noch übrigen Passagiermarker verdeckt gemischt, das ist der neue Vorrat. Je nach Anzahl der gespielten Spielrunden kann es nötig sein, den Vorrat der Passagiermarker mehrmals aufzufrischen. Das geschieht jedes Mal, wenn ein Spieler den letzten Passagiermarker aus dem Vorrat nimmt.


Anschließend geht das Spiel ganz normal weiter. Wenn der letzte Spieler seinen Spielzug in der letzten Spielrunde beendet hat, ist das Spiel zu Ende und es findet die Schlusswertung statt (siehe „Ende des Spiels“ auf Seite 18).

Hinweis: In einem epischen Spiel kann es passieren, dass in der Bank kein Geld mehr ist, bevor das Spiel zu Ende ist. In diesem Falle notieren die Spieler ihre weiteren Credits einfach auf einem Blatt Papier.

Produktionsrunden

Sobald der Spielrundenmarker einen der eingesetzten Produktionsrundenmarker erreicht, werden alle Warenmarker aus dem Vorratsbereich der Kulturen genommen und auf die entsprechenden Märkte des Spielplans gelegt. Falls eine Kultur noch nicht entdeckt wurde, bleiben ihre Warenmarker im Vorratsbereich.

Begegnungskartenstapel

Wenn mehr als 30 Spielrunden gespielt werden, kann es nötig werden, die Begegnungskarten neu zu mischen, nachdem die letzte gezogen wurde. Bevor sie neu gemischt werden, müssen alle Begegnungskarten mit dem Symbol „30“ (in der rechten unteren Ecke der Karte) aus dem Spiel genommen werden. Dann werden die übrigen Karten gemischt und als neuer Begegnungskartenstapel bereitgelegt. 

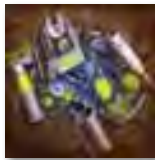
ANHANG A: WAREN

Die folgenden Einträge beschreiben die Waren von Merchant of Venus.

Bionisches Parfüm: Eine wahre Delikatesse für alle Arten von Riechorganen! Dieses lang anhaltende Parfüm besteht aus einer vielfältigen Mischung seltener Substanzen und produziert eine Vielzahl an Düften.

Eigenschaften in Dosen: Brauchst du eine neue Persönlichkeit? Die Volois haben da etwas für dich! Diese Eigenschaftskonserven werden dir helfen zu der Persönlichkeit zu werden, die du schon immer sein wolltest.

Prächtiger Schrott: Frisch aus den Müllgruben der ruhmreichen Vergangenheit der Graw, besteht dieser Schrott aus Werkzeugen, die noch repariert werden können und alten Geräten, die benutzt wurden, um die rätselhaftesten Geheimnisse der Galaxis zu entdecken.



Lebende Spielzeuge: Diese bewundernswerten Tierchen wurden geschaffen, um den tyrannischen Anforderungen auch der schlimmsten Kleinkinder zu widerstehen. Einige können sogar Kunststückchen vorführen!

Feinster Staub: Was kommt dabei heraus, wenn man wertloses Gestein so fein wie nur eben möglich mahlt? Ein geeigneter Ersatz für Wasser, ist doch klar!

Rock Videos: Diese energetischen Töne und surrealistischen Illusionen sind bei Zuschauern mit zu großer Fantasie beliebt und werden von denen mit zu wenig Fantasie studiert.

Melf-Felle: Die kleinen, mausartigen Melfs sind gemeine Viecher, aber ihre Felle sind äußerst luxuriös. Von den Shenna gefangen, gefallen diese kleinen Fellknäuel auf jeden Fall.



Unsterbliches Schmierfett: Dieses sich selbst erneuernde Schmiermittel wurde von dem berühmten Yxklyx Biochemiker Uqzxr Wnnmn Xclyz erfunden.

Chicle-Likör: Das alkoholische Getränk, das „gebraut wird, um gekaut zu werden!“ Die kautummiartige Substanz dieses starken Getränks bedeutet, dass man keine zweite Runde mehr bestellen muss.

Reinrassige Schrauben: Diese hochwertigen Schrauben sind in der Lage, sich selbst automatisch zu reproduzieren, solange sie mit dem richtigen Rohmaterial gefüttert werden..

Unmögliche Möbel: Von den cleveren Whynom gestaltet, stellen diese einzigartigen Möbelstücke sicher, dass jeder Dinosaurier, jede Pflanze, jede Schnecke mit Haus, jede Riesententakel, Nacktschnecke oder jede Bakterie einen Sitzplatz finden, wenn sie zu Besuch kommen.



Designer-Gene: Diese von den Cholos handgefertigten Gene dienen dazu, um seine Chromosomen den eigenen Bedürfnissen von Hand anzupassen.

Megalith-Briefbeschwerer: Diese monströsen Werkstücke werden von den Wollows gemeißelt und können als Architekturdenkmal, Pflanzenkübel oder für die eigenen monolithischen Gestaltungen benutzt werden.

Psychotische Skulpturen: Erweitert euren geistigen Horizont mit diesen knorrigen Kunstwerken! Nutzt sie zur Dekoration, zur Anbetung oder als verwirrende Gegenstände für Unterhaltungen.

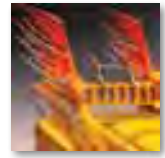


ANHANG B: RASSEN-TECHNOLOGIEN

Die folgenden Einträge beschreiben die verschiedenen Rassentechnologien von Merchant of Venus.

Schicker / Weniger schicker Spoiler

Dieses schrille Gerät sorgt für einen Antriebsschub und erregt gleichzeitig die Aufmerksamkeit potenzieller Kunden. Es nimmt aber eine Menge Platz in Anspruch.



Kultur: 1

Kosten: c60/c30

Kategorie: Hochwertig/Grundlegend

Typ: Strukturtechnologie

Der Schicke Spoiler erhöht den Bewegungswert des Spielers um **einen** Punkt, falls sein gewürfelter Bewegungswert **ungerade** ist; er erhöht den Bewegungswert des Spielers um **zwei** Punkte, falls sein gewürfelter Bewegungswert **gerade** ist.

Der Weniger schicke Spoiler erhöht lediglich den Bewegungswert des Spielers um **einen** Punkt, falls sein gewürfelter Bewegungswert **ungerade** ist.

Spoiler haben einen Kapazitätswert von 1 Punkt. Zum Spielende erhält ein Spieler mit Spoiler so viele Ruhmespunkte, wie das Würfelergebnis eines Würfels beträgt.

Ein Spieler kann nicht den Schicken Spoiler und den Weniger schicken Spoiler gleichzeitig haben (das ist beide Male dieselbe Technologie).

Marktfluss

Die Marktflusstechnologie war zunächst nur als schnelles Log-in für faule Börsenhändler gedacht, um Zugang zu ihren Systemen zu bekommen. Nun erlaubt es skrupellosen Hackern, den Markthandel zu beeinflussen.



Kultur: 2

Kosten: c90

Kategorie: Luxus

Typ: Schiffsverbesserung

Wenn ein Spieler dieser Verbesserung einen Würfel zuweist, wählt er ein bereits entdecktes System und führt auf dessen Markt eine Marktbewegung aus (siehe „Marktbewegung“ auf Seite 15).

Starke Flamme

Diese primitive Raketenverstärkung verleiht den Impulsantrieben aller Raumschiffe unbändige Kraft.



Kultur: 3

Kosten: c30

Kategorie: Grundlegend

Typ: Versorgung

Ein Spieler kann den Marker Starke Flamme benutzen, um nach seinem Geschwindigkeitswurf seinen Bewegungswert um 10 Punkte zu erhöhen. Nachdem er den Marker benutzt hat, legt er ihn sofort zu der Kultur zurück, von der er stammt.

Tarnfeld

Da der intergalaktische Handel auf die Raumhäfen angewiesen ist, können Schmuggler wertvolle Credits sparen, wenn sie durch die Sicherheitslücken schlüpfen und sich auf dem Schwarzmarkt umtun.



Kultur: 4

Kosten: c60

Kategorie: Hochwertig

Typ: Schiffsverbesserung

Wenn ihm ein Würfel zugewiesen ist, hat ein Tarnfeld folgende zwei Funktionen:

TARNUNG: Wenn der aktive Spieler den Raumhafen eines anderen Spielers aufsucht, muss er dessen Besitzer nicht die Gebühr von c10 für jede Kauf- und Verkaufsaktion zahlen.

SCHWARZMARKT: Ein Spieler kann den Schwarzmarkt bedienen, um einen Warenmarker an die Kultur zu verkaufen, die in der Rangliste der Kulturen, die diese Ware kaufen, rein numerisch gesehen an nächster (letzter) Stelle stehen würde.* Der aktive Spieler erhält zwei Schandepunkte für jeden Warenmarker, der auf diese Weise verkauft wird.

* Jeder Warenmarker zeigt die Kulturen, welche diese Ware kaufen. Die Kulturmerkmale dieser Kulturen sind auf jedem Marker in numerisch aufsteigender Reihenfolge aufgelistet. Bei der Nutzung des Schwarzmarktes folgt Kultur 1 auf Kultur 14.

Beispiel: Die Melf-Felle können normalerweise an die Kulturen 8, 9, 10 und 11 verkauft werden. Bei Nutzung des Schwarzmarktes kann ein Spieler Melf-Felle auch an die Kultur 12 verkaufen. Für jeden Marker Melf-Felle, den er der Kultur 12 verkauft, erhält er zwei Schandepunkte.

Bohrlizenz

Nach der Zerstörung Hunderter Planetoiden während der Rastur-Invasion gibt es nun viele rohstoffreiche Asteroiden in der Galaxis. Dummerweise sind die Förderrechte stark reglementiert.



Kultur: 5

Kosten: c60

Kategorie: Luxus

Typ: Versorgung

Die Bohrlizenz erlaubt einem Spieler, dessen Schiff über einen Asteroiden fliegt oder darauf landet, dort einen seiner Bohrmarker zu platzieren. Falls auf einem Asteroiden bereits ein Bohrmarker liegt, kann dort solange kein weiterer mehr hingelegt werden, bis der vorhandene Marker entfernt wird.

Zu Beginn jeder Spielrunde mit gerader Nummer erhält jeder Spieler für jeden seiner Bohrmarker auf Asteroiden c10. Anschließend nehmen die Spieler ihre Bohrmarker zurück in ihren Spielerbereich.

Shuttle

Nach dem Ende der Rastur-Kriege ist überall in der Galaxis die Nachfrage nach Passagiertransporten stark angestiegen.



Kultur: 6

Kosten: c60

Kategorie: Hochwertig

Typ: Schiffsverbesserung

Falls der aktive Spieler dieser Verbesserung einen Würfel zugewiesen hat, kann er beliebig viele Passagiere aus Systemen mit einem Raumhafen oder einer Oberflächenstadt aufnehmen (falls er genug Platz dafür hat), die in einer Entfernung von maximal so vielen Feldern liegen, wie es dem Wert des zugewiesenen Würfels entspricht (siehe „Aufnahme von Passagieren“ auf Seite 16).

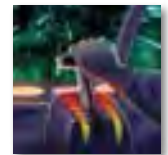
Außerdem kann er beliebig viele Passagiere in Systemen mit einem Raumhafen oder einer Oberflächenstadt absetzen (falls es die Zielorte der Passagiere sind), die in einer Entfernung von maximal so vielen Feldern liegen, wie es dem Wert des zugewiesenen Würfels entspricht (auch dafür gelten die üblichen Regeln für das Absetzen von Passagieren, siehe Seite 16).

Der Shuttleverkehr (d. h., das Zählen der Felder vom Schiff des Spielers aus bis zum Raumhafen oder zur Oberflächenstadt) ignoriert alle Gefahrenfelder. Für grüne Linien benötigt das Shuttle nur einen Bewegungspunkt statt üblicherweise zwei.

Der aktive Spieler kann sein Shuttle nur während der Schritte Geschwindigkeitsbestimmung und Bewegungsende seiner Bewegungsphase benutzen.

Schubverstärker

Der mächtige Schubverstärker kann die Beschleunigung um bis zu 400 Prozent verstärken! Aber Eile tut not, denn die besten Verstärker gehen meist an die ersten Händler, die ein Angebot machen.



Kultur: 7

Kosten: c30

Kategorie: Grundlegend

Typ: Spezialtechnologie

Nach dem Kauf eines Schubverstärkers legt der Spieler den Marker auf das Zusatzschubwürfeld seiner Armaturentafel.

Die Rückseite jedes Schubverstärkermarkers zeigt die neuen Würfelwerte, die der Spieler seinem Zusatzschub zuweisen kann. Diese Werte sind für alle Schubverstärkermarker unterschiedlich.

Stasis-Tanks

Obwohl nun größere Nachfrage nach interstellaren Flügen besteht, sind die Passagiere nicht minder quengelig, wenn es zu lange dauert, bis sie ihr Ziel erreichen. Kürzliche Fortschritte in lebenserhaltender Technologie haben bequeme Ruhetanks für organische Lebensformen gebracht, die es den Passagieren ermöglichen, die Reise in künstlichem Tiefschlag zu verbringen.



Kultur: 8

Kosten: c60

Kategorie: Hochwertig

Typ: Strukturtechnologie

Ein Stasis-Tankmarker hat einen Kapazitätswert von 1 Punkt. In diesem Tank, d. h., auf diesem Marker können beliebig viele Passagiere untergebracht werden, ohne zusätzliche Kapazität zu beanspruchen, auch solche Passagiere, die sonst einen kompletten Frachtraum einnehmen würden.

Störsender

Obwohl die Hauptaufgabe eines Händlers der Handel ist, haben viele bemerkt, dass Dienstleistungen für die Galaktische Basis ihr Ansehen enorm steigern können.

Kultur: 9

Kosten: c30

Kategorie: Grundlegend

Typ: Versorgung

Nachdem ein Spieler, der einen Störsender besitzt, seine Bewegungsphase beendet hat, kann er einen anderen Spieler, dessen Schiff auf demselben Feld wie sein eigenes ist, dazu zwingen, eine Auftragskarte mit ihm zu tauschen. Diese Möglichkeit kann ein Spieler nur ein Mal in seinem Spielzug nutzen. Wer zum Spielende einen Störsender besitzt, erhält für jeden erfüllten Auftrag drei Ruhmespunkte zusätzlich.



Datensonde

Die gerissensten Händler glauben, dass Wissen Macht bedeutet. Da dieser Galaxienhaufen weitgehend unerforscht ist, können Datensonden nützliche Werkzeuge sein, um Informationen zu erhalten.

Kultur: 10

Kosten: c30

Kategorie: Grundlegend

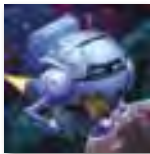
Typ: Versorgung

Während des Schrittes Geschwindigkeitsbestimmung seiner Bewegungsphase kann der aktive Spieler Datensonden folgendermaßen benutzen:

AUFKLÄRUNG: Der Spieler kann sich heimlich zwei noch verdeckte Erstkontaktkarten ansehen und anschließend darf er ihre Plätze vertauschen. Außerdem darf er sich die oberste Karte des Begegnungskartenstapels anschauen und sie dann auf oder unter den Stapel zurücklegen, nach eigenem Belieben.

Nach der Nutzung einer Datensonde muss der Spieler sie sofort zu der Kultur zurücklegen, von der sie stammt.

Ein Spieler kann beliebig viele Datensonden haben, darf aber in jedem eigenen Spielzug nur eine davon benutzen.



Plüschwürfel

Diese anscheinend nutzlosen Artefakte einer uralten Zivilisation sind innerhalb des Händlerstands zu einem Statussymbol geworden. Jeder Händler, der eins dieser Dinge über sein Armaturenbrett hängt, kann sich bestimmt fünfzehn Minuten lang im Rampenlicht sonnen.

Kultur: 11

Kosten: c30

Kategorie: Grundlegend

Typ: Spezialtechnologie



Wenn ein Spieler die Technologie Plüschwürfel erwirbt, legt er den Marker oberhalb seiner Armaturentafel ab.

Zum Spielende wirft ein Spieler im Besitz der Plüschwürfeltechnologie zwei Würfel und erhält die Summe der beiden Ergebnisse als Ruhmespunkte. Falls beide Würfel dasselbe Ergebnis zeigen (Pasch), erhält er bei der Endwertung c20 für jeden Ruhmespunkt anstatt wie üblich c10.

Variabler Schild

Nicht so schick wie normale Schilde, stellen variable Schilde die Funktion über die Form.

Kultur: 12

Kosten: c90

Kategorie: Luxus

Typ: Schiffsverbesserung

Wenn der aktive Spieler seinem Variablen Schild einen Würfel zuweist, wird sein aktueller Schildwert für den Rest seines Spielzuges um den Wert des zugewiesenen Würfels erhöht.

Diese Erhöhung des Schildwertes kann nicht vermindert werden, um Schildprüfungen automatisch zu bestehen.



Zen-Speziallackierung

Alle Passagiere möchten gerne im coolsten Raumschiff fliegen und sie zahlen sogar extra dafür. Aber dieser Modegag wird ebenso vergehen wie die Disco Ära auf der alten Mutter Erde.

Kultur: 13

Kosten: c30

Kategorie: Grundlegend

Typ: Versorgung

Nachdem ein Spieler mit Zen Speziallackierung einen Passagier abgesetzt hat, würfelt er mit zwei Würfeln und erhält das Zehnfache der Würfelsumme als Bonuscredits, zusätzlich zum normalen Fahrpreis.

Zum Spielende, noch vor der Endwertung, verliert ein Spieler mit Zen-Speziallackierung drei Ruhmespunkte.



Variabler Laser

Als Schwester des Variablen Schildes ist der Variabler Laser die Antwort, wenn auf die Schnelle eine starke Bewaffnung gebraucht wird.

Kultur: 14

Kosten: c90

Kategorie: Luxus

Typ: Schiffsverbesserung

Wenn der aktive Spieler seinem Variablen Laser einen Würfel zuweist, wird sein aktueller Laserwert für den Rest seines Spielzuges um den Wert des zugewiesenen Würfels erhöht.

Diese Erhöhung des Laserwertes kann nicht vermindert werden, um Laserprüfungen automatisch zu bestehen.



CREDITS

Autor des klassischen Spiels: Richard Hamblen

Autor des Standardspiels: Rob Kouba

Produzent: Christopher Hosch

Regeln: Rob Kouba und Christian T. Petersen

Redaktion & Lektorat: David Hansen

Thematische Inhalte: Brady Sadler und Tim Uren

Graphikdesign: Chris Beck with Shaun Boyke, Dallas Melhoff, Brian Schomburg und Evan Simonet

Schiffsdesign: David Griffith

Cover-Artwork: Alex Aparin

Spiel-Artwork: David Griffith, Johannes Holm und Henning Ludvigsen

Lizenzmanager: Deb Beck

Managing Art-Director: Andrew Navaro

Art-Director: Andy Christensen

Produktionsmanager: Eric Knight

Produktionskoordinator: Laura Creighton and Megan Duehn

Ausführende Spielentwicklung: Corey Konieczka

Ausführende Produzenten: Michael Hurley und Christian T. Petersen

Herausgeber: Christian T. Petersen

Mitarbeiter der Deutschen Ausgabe:

Übersetzung: Ferdinand Köther

Grafische Bearbeitung & Layout: Fiona Carey, Marina Fahrenbach und Heiko Eller

Redaktion & Lektorat: Marcus Lange, Linus Janßen und Heiko Eller

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Unter Mitarbeit von: Marco Reinartz und Tim Leuftink

Spietester: Chris Beck, Deb Beck, Bryan Bornmueller, Max Brooke, Daniel Lovat Clark, Frank Mark Darden, Andrew Fischer, Nicholas Frisbie, Evan Hall, Scott Hankins, David Hansen, Gregg Helmberger, Jesse Hickie, Sarah Ellen Hickie, Tim Huckelbery, Steven Kimball, James Kniffen, Lukas Litzinger, Jessica Mehok, Timothy John Mehok, Brian Mola, Christie Mola, Lori Jean Richards, Tim Uren, Clint Vogel, Jason Walden, Max Wallin, Colin Webster, and Jamie Zephyr

Inhaltlicher Support: Stronghold Games

Schutzhüllen für die Karten des Spiels:



WIZARDS OF THE COAST LIZENZPRÜFUNGSTEAM

Senior Creative Director: Jon Schindehette

Editorial Review: Jennifer Clarke Wilkes

Associate Brand Manager: Hilary Ross

© 2013 Hasbro. All Rights Reserved. Avalon Hill and its logo are trademarks of HASBRO, Inc. *Merchant of Venus*, *Wizards of the Coast*, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast LLC in the U.S.A. and other countries. Used with permission. Licensed by Wizards of the Coast LLC. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks or registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners. German version published by Heidecker Spieleverlag. Retain this information for your records. Warning! Not suitable for children under 3 years due to small parts. Choking hazard. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



Exklusive Distribution der deutschen Ausgabe:



INDEX

A

Abladen 25
Anomalien 6
Antriebe 14
Armaturentafel 9
Asteroiden 24
Asteroidensystem 6
Aufklärungskarten 23, 28
Aufträge 27
Ausrüstung 13

B

Begegnungen 23
Belohnungen 27
Bewegung 9
Bewegungsende 9
Bewegungsphase 8
Bohrsymbol 8
Bohren 8

C

Credits nutzen 17

D

Datensonde 14, 29, 33

E

Endabrechnung 18, 19
Erstkontakt 11
Erstkontaktcredits 15

F

Felder 5
Frachträume 14

G

Galaktische Basis 6
Galaxienhaufen 5
Gefahren 22
Geschäftsphase 8, 12
Geschwindigkeitsbestimmung 9

H

Händler-Raumhafen 17

I

Irreversibler Effekt 30

J

Über Bord werfen 25

K

Karten
Begegnungskarten 23
Erstkontaktkarten 7, 11
Belohnungskarten 27
Solo-Begegnungskarten 29

Kaufaktionen 12

Kaufen 12

L

Landung 9
Laserprüfungen 22
Laser 13
Bohrlizenz 24, 25, 32

M

Marktfluss 31
Markt 6
Marktbewegung 15

N

Nachfragemarker 28
Navigation 20

O

Optionale Regeln 28

P

Passagiere 8
Absetzen 16
Aufnahme 16
Pilotenprüfungen 22
Piloten 25, 26
Piraten 22
Platz im Schiff machen 25
Über Bord werfen 25
Abladen 25
Plüschwürfel 9, 15, 18, 19, 33, 36

R

Rabatte 26
Rassentechnologien 31
Datensonde 14, 29, 33
Schicker Spoiler 31
Plüschwürfel 9, 15, 18, 19, 33, 36
Starke Flamme 29, 31
Bohrlizenz 24, 25, 32
Marktfluss 31
Shuttle 32
Stasis-Tanks 32
Tarnfeld 29, 32
Schubverstärker 15, 32
Variabler Laser 33
Variabler Schild 33
Störsender 33
Zen-Speziallackierung 33
Rassentechnologien, kaufen 14
Reorganisation 25
Richtungserklärung 8
Ruhm 26
Ruhm 3, 4, 7, 17, 18, 26, 27
Schande 26

S

Schande 3, 4, 7, 17, 26
Schicker Spoiler 24, 29, 31
Schilde 13
Schildprüfungen 22
Schildverbesserungen 11, 15
Schubverstärker 15, 32
Schwarzmarkt 32
Shuttle 32
Solo-Herausforderungsspiel 29
Spezialtechnologien 15
Spielaufbau 6
Spielende 18
Spielerzüge 8
Spielmaterial 3
Spielmaterialbeschränkung 9
Spielmaterialübersicht 3
Spielsieg 18
Spielübersicht 2
Starke Flamme 29, 31
Stasis-Tanks 32
Störsender 33
Strukturtechnologien 15
Systeme und Routen 5

T

Tarnfeld 29, 32
Teleportale 21
Titelkarten 23, 28

U

Versorgungstechnologien 15

V

Verkaufsaktionen 15

W

Waren 13, 31
Kaufen 12
Beschreibung von 31
Warenkategorien 13, 36
Verkaufen 15
Weggabelungen 22
Würfel zuweisen 10

Z

Zen-Speziallackierung 33
Ziel des Spiels 2
Zusatzschub 10



KURZÜBERSICHT

SPIELPLANLEGENDE

 Blaues Feld	 Begegnung
 Gelbes Feld	 Navigationsfeld
 Rotes Feld	 Teleportal
 Lasergefahr	 Orbitalfeld
 Schildgefahr	 Oberflächenstadt
 Pilotengefahr	 Neutraler Raumhafen
 Asteroid	 Galaktische Basis

Warenkategorien (Farbe)



**GRUNDGÜTER/-
TECHNOLOGIEN**
c10 – c40
(Kupferfarben)



**HOCHWERTIGE GÜTER/
TECHNOLOGIEN**
c50 – c110
(Silberfarben)



**LUXUSGÜTER/-
TECHNOLOGIEN**
c120 – c200
(Goldfarben)

Entfernung des Spielmaterials des klassischen Spiels

Beim Aufbau des Standardspiels muss alles Spielmaterial aussortiert werden, das nur für das Klassische Spiel benötigt wird. Hier ist eine bebilderte Übersicht, welches Material vor Spielbeginn entfernt werden muss:



Kulturmarker



Schiffsklassentafel



Nachfragemarker



Begegnungsmarker



Fabrikverträge



Raumhafenverträge



Fabrikwarenmarker



Schildmarker

SYMBOLE UND IHRE BEDEUTUNG



Produktionssymbol: Wenn dieses Symbol auf einem Marktmarker erscheint, produziert die entsprechende Kultur einen Warenmarker. Wenn es auf einer Begegnungskarte erscheint, produziert die entsprechende Kultur alle Warenmarker, die in ihrem Vorratsbereich liegen.



Symbol Galaktische Basis: Passagiere mit diesem Symbol müssen entweder auf der Galaktischen Basis aufgenommen oder dort abgesetzt werden.



Schiffsverbesserungssymbol: Bezeichnet eine Rassentechnologie, die rechts von der Armaturentafel an einen Anlegeplatz für Schiffsverbesserungen gelegt wird.



Kapazitätssymbole: Ein Marker mit zwei Punkten nimmt einen kompletten Frachtraum in Anspruch. Ein Marker mit einem Punkt nimmt einen halben Frachtraum in Anspruch.



Reliktsymbol: Gibt an, welche Belohnungskarten Ruhm einbringen und mit der Begegnungskarte „Archäologe“ in Wechselwirkung stehen.



Eintauschsymbol: Eine Belohnungskarte mit diesem Symbol kann sofort gegen c50 eingetauscht werden. Eine eingetauschte Karte wird neben den Spielplan gelegt und kann ab sofort in der Galaktischen Basis für c60 gekauft werden.



Schubhebelsymbol: Gibt den Platz auf der Armaturentafel an, auf dem ein Spieler seinem Antriebsschub einen Würfel zuweisen kann.



Navigationssymbol: Gibt den Platz auf der Armaturentafel an, auf dem ein Spieler seiner Navigation einen Würfel zuweisen kann.



Plüschwürfelsymbol: Gibt den Platz auf der Armaturentafel an, oberhalb dessen der Spieler seinen Plüschwürfelmarker ablegt.