

Regelwerk

Ziel des Spieles

Das Ziel des Spieles besteht darin, entweder das **Hauptschiff** aller Gegner komplett zu **zerstören** oder **alle sechs eigenen Preiskarten** aufzunehmen. Der Spieler, der eines der beiden Ziele zuerst erreicht, gewinnt.



Deck

Das Deck jedes Spielers besteht aus zwei Kartenarten, die im Spiel getrennt verwendet werden, und die sich an der Farbe der Kartenrückseite unterscheiden. Die Kartenarten sind einerseits **Gegenstandskarten (=Marktstapel)** und andererseits **Ereigniskarten (=Ziehstapel)**. Diese beiden Deckteile werden nicht miteinander vermischt. Ein Deck muss aus **mindestens 10 Marktkarten und 40 Ereigniskarten** bestehen.

Ein Deck hängt stark vom Piloten ab. Das Deck darf zwar aus mehreren unterschiedlichen Fraktionskarten bestehen, jedoch ist dies nicht zu empfehlen, da zusätzlich zu den allseits erlaubten neutralen Karten immer nur Karten einer mit dem aktiven, sich auf dem Spielfeld befindlichen Piloten übereinstimmenden Fraktion gespielt werden dürfen.

Die verschiedenen Fraktionen sind:



- Frabianer



- Rebellen



- Syndikat



- Insektoiden

Beindet sich beispielsweise ein Rebellenpilot auf der Spielfeldseite des Spielers, dürfen nur neutrale- und Rebellenkarten von ihm gespielt werden. Neutrale Piloten hingegen können ausschließlich neutrale Karten dulden.

Fazit: Solange ein Pilot der Fraktion X auf der Spielfeldseite des Spielers ist, dürfen nur Gegenstandskarten **derselben Fraktion X** auf seiner Spielfeldseite sein und er darf nur Ereigniskarten **derselben Fraktion X** von der Hand spielen. **Der Markt ist hiervon unberührt.** Lediglich beim Kauf einer Karte der Fraktion X muss die Fraktion mit der des Piloten übereinstimmen.

(!) **Neutrale Karten** können **immer** gespielt werden!

Wechselt man den Piloten im Laufe des Spiels durch den Handel am Markt, werden im selben Moment alle nicht mit der Fraktion des neuen Piloten übereinstimmenden Karten auf seiner Spielfeldseite auf den entsprechenden Ablagestapel **abgelegt** (hierzu gehören auch diverse Effektkarten, die dem Gegner zugespielt wurden). **Der Markt ist hiervon unberührt.** Ereigniskarten der falschen Fraktion dürfen für Credits von der Hand abgeworfen werden, aber ihre Fähigkeiten dürfen **nicht** gespielt werden.







Typzeile

Als *Typzeile* wird der Balken in der Mitte der Karte bezeichnet. Zusätzlich zur unterschiedlichen Rückseite erkennt man auch anhand der Typzeile, ob es sich um eine Gegenstandskarte oder um eine Ereigniskarte handelt.

Gegenstandskarten sind alle Karten, die nicht "*Ereigniskarte*" in der Typzeile aufscheinen haben.

Ereigniskarten sind alle Karten, die "*Ereigniskarte*" in der Typzeile aufscheinen haben.

Beispiele für eine **Gegenstandskarte**:

 Einheit - Schiff 
 Ausrüstung - Leichte Waffe 
Pilot - Meisterschütze 
Erweiterung für Schiff 

Beispiele für eine **Ereigniskarte**:

Ereigniskarte - Effekt 
Ereigniskarte 

Als **Schiff** wird außerdem nur eine Einheit bezeichnet, die folgende Typzeile hat:

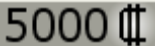
 Einheit - Schiff 
--


Folgende Beispiele für **andere Einheiten** zählen nicht als „Schiff“:

Einheit - Drone 
 Einheit - Jäger 

Credits

Credits ist die im Spiel verwendete **Geldeinheit** und stellt das **Zahlungsmittel** dar, mit dem man **Gegenstandskarten erwerben** oder **Karteneffekte auslösen** kann. Credits können hauptsächlich durch **Abwerfen seiner Handkarten**, in Sonderfällen auch durch Karteneffekte gewonnen werden. Dieser Effekt ist **stapelbar**, mit anderen Worten, es können beispielsweise auch mehrere Karten in einem Zug abgeworfen werden und sogar mit Karteneffekten kombiniert werden. Die gesammelten Credits landen in dem sogenannten *Credit-Pool* und stehen dem Spieler in diesem Zug beispielsweise zum Erwerb von Gegenstandskarten oder Aktivierung von Effekten zur Verfügung. Werden verfügbare Credits aus dem Credit-Pool nicht verwendet, **verfallen sie am Ende des Zuges** und der Pool wird auf 0 zurückgesetzt.

 Dieses Symbol stellt den **Kaufwert** einer Gegenstandskarte in Credits dar. Dieser Preis muss vorab gezahlt werden, um den entsprechenden Gegenstand erwerben zu können.

 Dieses Symbol stellt die Credits dar, die man in seinen **Credit-Pool** für diesen Zug erhält, wenn man die jeweilige **Karte abwirft** oder einen entsprechenden Effekt einer Karte aktiviert oder auslöst.

Gegenstandskarten

Gegenstandskarten sind alle Karten, die nicht "Ereigniskarte" in der Typzeile aufscheinen haben (siehe „Typzeile“).

Gegenstandskarten repräsentieren einen möglichen **Bestandteil eines Schiffes**. Sie werden immer auf dem Spielfeld platziert und befinden sich niemals auf der Hand. Gegenstandskarten müssen erst durch Zahlen von *Credits* (Geldeinheit, siehe „Credits“) erworben werden.

Wie viel eine Gegenstandskarte kostet, erkennt man anhand des Symbols rechts oben in der Ecke:

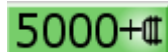


Ereigniskarten



Ereigniskarten sind alle Karten, die "Ereigniskarte" in der Typzeile aufscheinen haben (siehe „Typzeile“).

Sie repräsentieren Ereignisse, die den **Spielverlauf beeinflussen** und werden gestartet bzw. ausgelöst, sobald die Karte ausgespielt wird. Sie werden vom Ziehstapel gezogen und befinden sich bis zur Aktivierung auf der Hand des Spielers. Beim Auslösen einer Ereigniskarte, platziert man sie zunächst auf das Spielfeld. Ist sie mit dem Zusatz "Effekt" gekennzeichnet, verbleibt sie dort bis zum Ende des Effekts (je nach Karte unterschiedlich). Hat sie keine Zusatzbezeichnung, wird das Ereignis ausgelöst. Dabei werden alle Auswirkungen der Ereigniskarte von oben nach unten nacheinander ausgeführt. Anschließend kommt die Karte sofort auf den *Ereigniskarten-Ablagestapel* (Ausnahme: *Effekt-Ereigniskarten*). Ereigniskarten können außerdem durch sofortiges Abwerfen auf den Ereigniskarten-Ablagestapel zum Auffüllen seines *Credit-Pools* (siehe „Credits“) verwendet werden, mit anderen Worten zum Erhalt von Geld. Beides gleichzeitig, also sowohl die Verwendung des Effektes, als auch die Einlösung in Credits ist nicht möglich.

Wie viel Credits man für das Abwerfen einer Ereigniskarte erhält, erkennt man anhand des Symbols rechts oben in der Ecke:



Preiskarten

Preiskarten sind vom Typ her Ereigniskarten und werden vor Spielbeginn zufällig dem Ziehstapel entnommen und anschließend daneben verdeckt platziert. Die Anzahl der Preiskarten beträgt zu Spielbeginn **sechs** und muss im Laufe des Spiels **zu jeder Zeit beiden Spielern klar einsehbar** sein. Preiskarten können vom Spieler gezogen werden, wenn er eine gegnerische Karte zerstört, welche in der Typzeile folgendes Symbol trägt:  oder indem er durch einen Karteneffekt dazu aufgefordert wird. Es werden stets eigene Preis-  karten gezogen, nie welche vom Gegner. Schafft es ein Spieler als erster, all seine eigenen sechs Preiskarten zu ziehen, gewinnt er das Spiel.

(!) Eine Preiskarte darf auch gezogen, wenn der Gegner seinen Zieh-Ablagestapel mischt und als neuen Ziehstapel bereitstellt.

Marktstapel und Markt-Ablagestapel

Der *Marktstapel* besteht ausschließlich aus Gegenstandskarten und befindet sich in der **Mitte des Spielfeldes**. Im Laufe jedes eigenen Zuges wird die oberste Karte offen daneben aufgelegt und kann nun vom Spieler erworben werden. Mit jedem weiteren Zug, kommt eine neue Karte hinzu. Es dürfen **maximal drei Karten am Markt** liegen. Liegen zu Beginn des Zuges bereits drei Karten am Markt, muss vor dem Aufdecken der nächsten Gegenstandskarte die am längsten am Markt befindliche Karte auf den *Markt-Ablagestapel* daneben befördert werden. Wird im Laufe des Zuges eine Gegenstands- bzw. Marktkarte erworben und gekauft, verlässt diese den Markt und wird sofort auf das Spielfeld auf die entsprechende Position gelegt (nicht auf die Hand aufgenommen!).

Handelt es sich um eine **Ausrüstungskarte**, muss man darauf achten, dass das Schiff auch einen geeigneten **freien Ausrüstungsplatz** hat. Ist dies nicht gegeben, sprich es sind zu wenige *Slots* verfügbar, dann muss der aktuelle Gegenstand auf den Markt-Ablagestapel abgeworfen und durch den neuen Gegenstand ersetzt werden. Neue Ausrüstungsgegenstände werden neben die jeweilige Einheit, die ausgerüstet werden kann, platziert (bzgl. *Ausrüstungsslots* siehe "*Spielablauf*", *Aufbauphase*").

Handelt es sich um eine **Erweiterungskarte**, müssen die nötigen Voraussetzungen (auf der jeweiligen Karte aufgeführt) erfüllt sein, bevor diese erworben werden kann. Trifft dies zu, wird die Erweiterung **unterhalb** der entsprechend zu erweiternden Karte **angelegt**. Es bleiben also sowohl die zu erweiternde Karte als auch die Erweiterung selbst auf dem Feld.

(!) Es kann immer **nur eine Erweiterung pro Karte** angelegt werden, nie mehr!

Allerdings ist es sehr wohl möglich, auch Erweiterungen zu erweitern. Bei mehreren Erweiterungen, die aneinander angelegt werden, spricht man von der sogenannten **Erweiterungskette**.

Möchte man eine Erweiterung auf eine Karte spielen, die schon eine Erweiterung angelegt hat, so **ersetzt die neue Erweiterung die alte**. Die ersetzte Erweiterung kommt auf den Markt-Ablagestapel.

Handelt es sich um eine **Piloten-Karte**, dann ist die **Fraktion** relevant zu beachten. Nimmt der neue Pilot eine andere Fraktion an als der vorhergegangene, dann werden im selben Moment alle nicht mit der Fraktion des neuen Piloten übereinstimmenden Karten auf seiner Spielfeldseite auf den entsprechenden Ablagestapel **abgelegt** (hierzu gehören auch diverse Effektkarten, die dem Gegner zugespielt wurden). **Der Markt ist hiervon unberührt**. Ereigniskarten der falschen Fraktion dürfen weiterhin für Credits von der Hand abgeworfen werden, aber ihre Fähigkeiten dürfen **nicht** gespielt werden.

Sofern man eine „*Flottenlizenz*“ oder eine Karte mit ähnlichem Effekt auf dem Spielfeld hat, kann man nicht nur Ausrüstungsgegenstände, sondern auch **zusätzliche Schiffe** kaufen. Diese werden ebenfalls auf dem Spielfeld platziert.

Kauft man ein **zweites Schiff**, dann ist dieses Schiff **vorerst** im sogenannten *Hangar*. An dieser Stelle kann man das Schiff (entsprechend der verfügbaren Ausrüstungsslots) **ausrüsten** und betriebsbereit machen. Im Hangar kann das Schiff nicht geladen und nicht Ziel von Fähigkeiten oder Ereigniskarten werden. Es kann somit auch nicht angegriffen werden. Der Spieler kann dann zu einem beliebigen Zeitpunkt ein einem seiner Züge entscheiden, das Schiff aus dem Hangar zu holen. Ab diesem Moment ist das Schiff Teil des Spiels und ist nicht mehr geschützt. Es ist nicht möglich, ein Schiff wieder zurück in den Hangar zu stecken.

Der Hangar ist deswegen Bestand des Spiels, weil es so ein soeben gekauftes Schiff schützt. Die meisten Schiffe müssen erst mit Waffen und/oder Schilden ausgestattet werden und wären somit

unmittelbar nach dem Kauf einem Angriff schutzlos ausgeliefert. Um dies zu vermeiden, bietet der Hangar, die Möglichkeit, sein Schiff vorher aufzubauen und betriebsbereit machen zu können.

(!) Das Hauptschiff ist von Beginn an Teil des Spiels und befindet sich niemals im Hangar!

(!) **Achtung:** *Drohnen, Rebellen-Jäger, Frabbianische Jäger* oder Ähnliches sind keine Schiffe, sondern andere Einheiten! **Eine Einheit ist dann ein Schiff, wenn es explizit in der Typzeile erwähnt wird** (siehe „Typzeile“). Das bedeutet, oben genannte Einheiten können ohnehin ohne Einschränkung gekauft und auf dem Spielfeld zusätzlich zum Hauptschiff platziert werden.


Wird eine Gegenstandskarte zerstört, kommt diese nicht direkt auf den Markt-Ablagestapel, sondern wird **umgedreht**. Sie ist in diesem Zustand **nicht verwendbar**, bis sie durch einen Karteneffekt (z.B. „Garantiekarte“) **repariert** oder auf den **Ablagestapel befördert** wird. Die von der Karte verwendeten **Ausrüstungsslots** sind **wieder verfügbar**.

Wird eine **Ausrüstung** zerstört, die mit weiteren Karten **erweitert** wurde, werden **alle beteiligten Karten** umgedreht. Somit verlieren auch die angelegten Erweiterungen ihre Wirkung.

Wird eine **Erweiterung** zerstört, bleibt die erweiterte Karte im Spiel. War die Erweiterung jedoch **selbst erweitert**, wird dessen Erweiterung **ebenfalls** zerstört. Es gilt wieder das Prinzip des **Umdrehens**.

Außerdem kann eine Gegenstandskarte durch eine Karte am Markt **ersetzt** werden, wenn man diese kauft und insgesamt entsprechend viele Ausrüstungsslots verfügbar sind. In diesem Fall wird die ersetzte Karte **nicht umgedreht**, sondern **direkt auf den Markt-Ablagestapel** befördert.

Ist der **Marktstapel leer**, kann der Spieler - muss aber nicht - den **Markt-Ablagestapel mischen** und als **neuen Marktstapel** verwenden.

(!) Wird ein Gegenstand mit *Initialladung*  gekauft, wird es sogleich mit der entsprechenden Anzahl an **Ladungsmarken** geladen. Das Gleiche gilt, wenn ein Gegenstand auf andere Weise (wieder) ins Spiel kommt (z.B. durch den Effekt der „Garantiekarte“ oder der Karte „Händler“).

(!) Es können immer nur Gegenstandskarten **vom eigenen Markt** erworben werden, **nie vom Markt des Gegners!**

(!) Es können auch **mehrere Gegenstandskarten pro Zug** gekauft werden.

(!) Die Entscheidung, den Ablagestapel neu zu mischen und als neuen Marktstapel zu verwenden, ist **freiwillig** und kann auch in einem späteren Zug getroffen werden.

Ziehstapel und Ziehablagestapel

Der *Ziehstapel* besteht ausschließlich aus Ereigniskarten und befindet sich **rechts auf dem Spielfeld**. Zu Beginn jedes eigenen Zuges wird eine Karte gezogen und auf die Hand aufgenommen. **Das Spiel wird mit 5 Karten auf der Hand begonnen**. Am Ende jedes eigenen Zuges dürfen sich **maximal 5 Karten auf der Hand** befinden. Die überschüssigen Karten müssen am Ende des eigenen Zuges auf den Zieh-Ablagestapel daneben **abgeworfen** werden. Die **Anzahl der Handkarten** jedes Spielers muss für die anderen **jederzeit einsehbar** sein.

Wird eine Ereigniskarte bei Ende des Effektes bzw. nach Auslösung abgelegt, oder wird diese von der Hand abgeworfen, kommt diese direkt auf den *Zieh-Ablagestapel*.

Ist der **Ziehstapel leer**, kann der Spieler - muss aber nicht - den **Zieh-Ablagestapel mischen** und als **neuen Ziehstapel** verwenden. Wird dies gemacht, darf der Gegner in diesem Zug eine **Preiskarte** ziehen.

(!) Die Entscheidung, den Ablagestapel neu zu mischen und als neuen Ziehstapel zu verwenden, ist **freiwillig** und kann auch in einem späteren Zug getroffen werden.

Vorteil: Karten können wieder gezogen werden

Nachteil: Gegner darf eine Preiskarte ziehen

Spielablauf

Aufbauphase

In der Aufbauphase stellt sich jeder Spieler ein **Hauptschiff** für maximal **12.000 Credits** aus den Gegenstandskarten seines Decks zusammen (der Preis einer Gegenstandskarte ist rechts oben auf der Karte ersichtlich, siehe auch „Credits“). Ein gültiges Hauptschiff benötigt zumindest eine **Einheit-Schiff** und einen **Piloten** (Kartentypen sind über die Typzeile ersichtlich, siehe „Typzeile“). Zusätzlich – sofern von den 12.000 Credits genug übrig ist, darf das Schiff noch Gegenstände beinhalten, entsprechend der auf der Schiffskarte dargestellten **Ausrüstungsslots**.

Die verschiedenen **Ausrüstungsslots** sind:



Waffenslot



Schildslot



Boosterslot



Rüstungslot

Pro Ausrüstungslot darf nur ein entsprechender Gegenstand ausgerüstet werden.

(!) Manche Ausrüstungsgegenstände (z.B. mittlere oder schwere Waffen/Schilde) erfordern mehrere Slots.

Wieviele Slots ein **Gegenstand** erfordert, ist rechts oben auf dessen Karte ersichtlich.



Wieviele Slots eine **Einheit** (z.B. Schiff oder Jäger) zur Verfügung hat, ist in dessen Textfeld ersichtlich.

(!) *Drohnen, Rebellen-Jäger, Frabbianische Jäger* oder Ähnliches zählen **nicht** zu den normalen Schiffen, weswegen man sie nicht als Hauptschiff verwenden darf. Man darf nur Karten mit dem Typ „*Einheit – Schiff*“ als Hauptschiff verwenden.

(!) **Erweiterungen** dürfen nicht während der Aufbauphase gespielt werden.

Wenn alle Spieler ihr Hauptschiff zusammengestellt haben, legt jeder Spieler seine ausgewählten Karten **offen nebeneinander** vor sich auf das Spielfeld.

Die Gegenstandskarten werden **separat** von den Ereigniskarten jeweils **gemischt**. Die Ereigniskarten bilden den **Ziehstapel**, wovon **zufällig sechs Ereigniskarten** verdeckt neben den Ziehstapel aufgelegt werden und somit die **Preiskarten** bilden. Die Gegenstandskarten bilden den **Marktstapel** und werden in die Mitte des Spielfeldes gelegt.

Jeder Spieler zieht fünf Ereigniskarten.



Zum Abschluss der Aufbauphase werden alle Gegenstandskarten auf dem Spielfeld, die eine **Initialladung** besitzen, mit ihrer Initialladung geladen (dazu werden entsprechend viele Ladungsmarken auf die Karte gelegt).



Um zu bestimmen, welcher Spieler anfängt, würfelt jeder Spieler mit zwei Würfeln. Der Spieler mit der **höchsten Augenzahl** beginnt. Er/sie darf in dem allerersten Zug **keine** Karte vom Ziehstapel ziehen und darf **nicht** angreifen (Bei **mehr als zwei Spielern** darf ab dem zweiten Spieler gezogen und ab dem letzten Spieler angegriffen werden).


Der Spielzug

Beginnend mit dem Spieler, der die höchste Gesamtaugenzahl geworfen hat, kommt immer ein Spieler nach dem anderen dran. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.



In einem Spielzug gibt es **fünf Phasen**, die durchlaufen werden müssen. Einzige Ausnahme ist die *Aktionsphase* – diese ist optional und muss nicht oder nicht gänzlich durchgeführt werden. Die Reihenfolge der Aktionen innerhalb der Aktionsphase ist nicht von Bedeutung.


1. **Triggerphase** – hier werden Effekte ausgelöst, die „zu Beginn deines Zuges“ oder ähnliches im Kartentext enthalten und somit zu Beginn eines Zuges aktiviert werden müssen oder sollen.
2. **Ziehphase** - Ereigniskarte ziehen
3. **Aktionsphase**
 - Eine neue Gegenstandskarte auf den Markt bringen (vom *Marktstapel* aufdecken)
 - Karten von der Hand abwerfen (um *Credits* zu erhalten) *
 - Ereigniskarten ausspielen*
 - Gegenstandskarten vom *Markt* kaufen
 - Karten *aufladen*
 - Angreifen*
 - Fähigkeiten aktivieren*
4. **Abschlussphase** - hier werden Effekte ausgelöst, die „am Ende deines Zuges“ oder ähnliches im Kartentext enthalten und somit am Ende eines Zuges aktiviert werden müssen oder sollen.
5. **Abwerfphase** – die maximale Handkartenanzahl beträgt **fünf**. Überschüssigen Karten müssen abgeworfen werden.

* **Ereigniskarten** mit einem **gekennzeichneten**  sowie **Fähigkeiten** generell (wozu auch der Angriff zählt) dürfen **jederzeit** gespielt werden (auch im gegnerischen Zug), solange es nicht anders auf der Karte vermerkt ist und man keine Aktion des Gegners unterbricht (außer eine Karte erlaubt dies explizit). Das **Abwerfen** von Ereigniskarten ist unabhängig vom Kennzeichen **jederzeit möglich**.

(!) Jede Aktion innerhalb der Aktionsphase ist optional. **Vergisst ein Spieler eine dieser Aktionen und beendet seinen Zug, dann gibt es kein Nachholen!**

(!) Einen *Spielzug* läuft von Phase 1 bis Phase 5 eines Spielers. Eine *Runde* hingegen läuft von Phase 1 eines Spielers bis zur nächsten Phase 1 desselben Spielers!

Ladungsmarken


Jede Karte, die einen *Generator*  aufweisen kann, darf entsprechend ihrem Wert im eigenen Spielzug aufgeladen werden. **Ausnahme** bilden die **Schiffeinheiten**. Diese können nicht nur sich selbst, sondern auch **deren Piloten** oder **Ausrüstungsgegenstände** bzw. deren **angelegte Erweiterungen** aufladen.

(!) **Achtung:** *Drohnen, Rebellen-Jäger, Frabbianische Jäger* oder Ähnliches sind zwar **Einheiten**, zählen aber **nicht** zu den Schiffeinheiten! **Eine Einheit ist dann ein Schiff, wenn es explizit in der Typzeile erwähnt wird** (siehe „Typzeile“).


Folgende Indizien helfen bei der Differenzierung der Ladungsmechanik:

Karten mit einem *Generator*  dürfen **Ladungsmarken**  **produzieren**.

Karten mit einer *Maximalladung*  dürfen **Ladungsmarken**  **aufnehmen**.

Zum Aufladen muss ein Würfel  geworfen werden. Der Wert im Generatorsymbol spiegelt den Wert wieder, durch den die gewürfelte Augenzahl dividiert werden muss. Das Ergebnis wird ggf. immer abgerundet, nie aufgerundet. Das Ergebnis spiegelt nun die Ladungsmarken dar, die für die entsprechende Karte verwendet werden dürfen.

Beispiel:

Bei einer Karte mit Generator  und einer gewürfelten Augenzahl von 3, 4 oder 5 wird jeweils eine Ladungsmarke produziert. Bei einer 6 werden sogar zwei Ladungsmarken produziert (6 dividiert durch den Generatorwert 3 ergibt 2).

Ladungsmarken werden immer direkt auf der Karte platziert. **Eine Karte darf immer nur so viele Ladungsmarken tragen, wie sie Maximalladung hat.** Sind durch eine Auflade-Aktion zu viele Ladungsmarken verfügbar, verfallen die überschüssigen Ladungsmarken.

Werden Ladungsmarken für Fähigkeiten oder Ähnliches verwendet, werden sie in entsprechender Anzahl von der Karte entfernt.

Würfelwurf



Würfelwürfe werden verwendet, um **Fähigkeiten zu aktivieren** oder **Ereignisse einzuleiten**. Sie werden auch **innerhalb eines Ereignisses** benutzt oder um einem **Angriff auszuweichen**.

Ist ein „+“ hinter der Zahl, bedeutet dies „**mindestens**“ die Zahl als **Augenzahl**.




Ist ein „-“ hinter der Zahl, bedeutet dies „**maximal**“ die Zahl als **Augenzahl**.



Beispiel:


 5+: Sieh dir die Karte an. Du kannst  zahlen, um den Gegner die Karte abwerfen zu lassen.

Bei diesem Symbol muss eine 5 oder 6 gewürfelt werden, um den nachstehenden Effekt auszulösen.

 4+: Verdopple die Ladung.
1-: Lade gar nicht. Die Einheit erhält so viele , wie sie ansonsten  erhalten hätte (Ausweichen ist nicht möglich).

Bei dieser Fähigkeit wird sowohl bei einer 4, 5 oder 6 ein Effekt ausgelöst, als auch bei einer 1. Es kann zwar physisch keine niedrigere Zahl als 1 gewürfelt werden, aber das „-“ hinter der 1 in diesem Effekt ist deshalb relevant, weil bei einer gewürfelten 1 und einem angenommenen passiven Effekt "Verringere all deine Würfe um 2" letztendlich eine -1 herauskäme. Dies würde selbstverständlich trotzdem den nachstehenden Effekt auslösen - deswegen **1-:**

Es ist auch möglich, bei Aufforderung mit **zwei Würfeln** zu würfeln.

Beispiel: Wähle eine gegnerische Einheit aus. Diese Einheit benötigt beim nächsten Angriff auf sie  12+ um auszuweichen.

Fähigkeiten

Viele Gegenstandskarten und Ereigniskarten haben Fähigkeiten. Fähigkeiten können entweder **passiv** (z.B. „*Erhöhe all deine Angriffswürfe um 1*“) oder **aktiv** (z.B. „*Angriff*“) sein. Passive Fähigkeiten wirken **dauerhaft** und müssen nicht extra aktiviert werden. Aktive Fähigkeiten hingegen müssen **aktiviert** werden, indem man die meist vor dem Doppelpunkt stehenden (manchmal aber auch im Text enthaltenen) **Voraussetzungen** durchführt. Diese werden auch *Kosten* genannt. Fähigkeiten werden wie Ereignisse auf Ereigniskarten beim Aktivieren von oben nach unten nacheinander ausgeführt.

Sind zwei (oder mehr) Fähigkeiten/Effekte mit dem gleichen Wirkungsbereich (z.B. „*Erhöht deine Ausweichwürfe um 1*“ und „*Erhöht deine Ausweichwürfe um 2*“) auf zwei (oder mehr) verschiedenen Karten mit „nicht stapelbar“ gekennzeichnet, dann gelten nicht beide (bzw. alle), sondern immer nur der jeweils stärkere Effekt. Ist nur einer der beiden Effekte (im gleichen Wirkungsbereich) nicht stapelbar, dann gelten beide Effekte und würden in unserem Beispiel die Ausweichwürfe des Spielers um insgesamt 3 erhöhen.



Ereigniskarten mit einem **gekennzeichneten** sowie **Fähigkeiten** generell (wozu auch der Angriff zählt) dürfen **jederzeit** gespielt werden (auch im gegnerischen Zug), solange es nicht anders auf der Karte vermerkt ist und man keine Aktion des Gegners unterbricht (außer eine Karte erlaubt dies explizit).

Angreifen

Eine **Sonderart von Fähigkeit** ist der *Angriff*. Hier ein Beispiel, wie ein solcher Angriff formuliert wird:



Um anzugreifen, müssen zuerst die **Kosten** bezahlt werden, meist in Form von Ladungsmarken. Man wählt dann das **Ziel für den Angriff**. Dies kann jegliche **Einheit** sein, z.B. ein Schiff, ein Jäger oder eine Drohne. Anschließend werden **weitere Voraussetzungen** für den Angriff durchgeführt, zumeist ein **Würfelfwurf** (siehe Würfelfwurf)

Glückt der Angriff, kann der Gegner **zunächst ausweichen**, entsprechend dem Wert auf der anzugreifenden Karte (siehe „*Ausweichen*“). Ist das Ausweichmanöver erfolgreich, schlägt der Angriff fehl und hat **keine Wirkung**. Ist das Ausweichmanöver hingegen nicht erfolgreich, **verrichtet** der Angriff den **gewünschten Schaden** (in unserem Beispiel von oben: 2 Schadenspunkte).

Nun hat der Gegner erneut die Möglichkeit, diesen **abzufangen**, indem er eine **Ereigniskarte** spielt, um den **Angriff zu annullieren** (z.B. „*Ausweichen*“) oder eine Fähigkeit einsetzt, die den **Schaden absorbieren** kann, zumeist **Schilde**. Können die Voraussetzungen für die Schildfunktion erfüllt werden (z.B. eine gewisse Anzahl an Ladungsmarken opfern), wird der Schaden absorbiert. Ein Angriff kann auch nur **teilweise** abgefangen werden. Werden beispielsweise zwei Schadenspunkte verrichtet und einer abgefangen, wird die angegriffene Karte mit einem Schadenspunkt getroffen.



Wird der Gegner mit Schadenspunkten getroffen (unabhängig davon, ob mit einem oder mehreren Schadenspunkten), so wird die Einheit bzw. **ein** Teil des Schiffes **zerstört**. Besteht das Angriffsziel aus **mehreren** Teilen, darf hier der Gegner (also der Getroffene) **entscheiden**, welches seiner Schiffsteile zerstört wird. Wird hingegen eine **einzelne Einheit** angegriffen, die weder Ausrüstungen, noch sonstige Zusatzteile hat, wird eben diese Einheit zerstört.

Beispiel:

Wird eine **Drohne** angegriffen und beschädigt, kann der Gegner somit nicht eine Waffe des Hauptschiffes zerstören, sondern muss die Drohne opfern.


Wird das **Hauptschiff** attackiert und beschädigt, welches mit Waffe und Schild ausgerüstet ist, kann sich der Gegner entscheiden, welches der beiden Ausrüstungsteile er opfert.

(!) **Piloten** können nicht zerstört werden.

(!) Wird die das **Hauptschiff** zerstört, dann hat der Spieler das **Spiel verloren**.

(!) Schlägt ein Angriff fehl, werden die **Kosten nicht rückerstattet!**

Zerstörte Karten werden **umgedreht**, so dass sie mit der Vorderseite nach unten am Tisch liegen. Sie können nicht mehr benutzt werden, und verbleiben in diesem Zustand bis sie durch eine neu gekaufte Karte **ersetzt** oder durch Effekte wie die der „*Garantiekarte*“ wieder **repariert** werden. Werden die Karten ersetzt, landen sie auf dem *Markt-Ablagestapel*.

Wird eine gegnerische Karte mit Symbol  zerstört, darf der Angreifer eine seiner **Preiskarten** auf die Hand nehmen. Ist dies die **letzte** seiner Preiskarten, dann hat er das **Spiel gewonnen**.

Ausweichen

Jede Einheit hat die Möglichkeit bei einer **gewissen Voraussetzung** (meist einem Würfelwurf mit bestimmter Augenzahl), von einem Angriff **auszuweichen**. Wird die Voraussetzung erfüllt, scheitert der Angriff. Falls nicht, war das Ausweichen wirkungslos.



Beispiel einer Funktion für Ausweichen


In diesem Fall muss der Gegner **zwei Würfel** werfen, wobei die Augenzahl **mind. 10** betragen muss. Gelingt dies, dann weicht er aus und der Angriff geht ins Leere. Misslingt es ihm jedoch, dann wird er getroffen.


Außerdem stehen diverse Ereigniskarten zur Verfügung, die einen Angriff zunichtemachen können (z.B. „*Ausweichen*“) Diese Karten können auch unmittelbar nach einem fehlgeschlagenen Ausweichwurf gespielt werden.


Seltenheitswert

Jede Karte hat einen von drei Seltenheitswerten, um zu definieren, wie häufig die Karte im Vergleich zu anderen ist. Dies ist nur dann relevant, wenn Karten aus Boosterpackungen zufällig gezogen werden.

Diese Werte und Symbole gibt es:

 = häufig

 = nicht allzu häufig

 = selten

Dabei ist zu bedenken, dass Karten bei größerer Häufigkeit mehr wert sein können, als Karten mit geringerer Häufigkeit. Im Endeffekt sagt die Häufigkeit nicht viel über den Wert aus, da eventuell eine seltene Karte nicht so sehr gespielt werden könnte wie eine nicht so seltene Karte. So ist z.B. "Forza Frabiana!" recht selten, kann aber nur von Frabbianer-Spielern eingesetzt werden. "Pazaak" hingegen ist mehr als doppelt so häufig, wird aber wohl von fast jedem eingesetzt werden, weswegen es eventuell mehr wert ist (je nachdem wie groß die Nachfrage ist).

Symbolreferenz

Symbolreferenz

Hilfekarte 

 : Generator	 : Maximalladung
 : Ausweichen	 : Initiaalladung
 : Geschwindigkeit	
 : Waffenslot	 : Schildslot
 : Boosterslot	 : Rüstungslot
 : Würfeln mit einem Würfel	
  : Würfeln mit zwei Würfeln	
 : Ziehe einen Preis, wenn du diese gegnerische Karte zerstörst.	
 : 1 Energie	 : 5 Energie
 : 1 Schadenspunkt	
 : Zahle 5000 Credits	
 : Du bekommst 5000 Credits	
 : Kann jederzeit gespielt werden	

#0