

Gwiezdny kupiec

Oto przed Państwem GWIEZDNY KUPIEC - kolejna gra ze znanej i popularnej serii gier fantasy i science fiction. Tym razem opuszczamy mroczne i zięjące groza labirynty śmierci, rojące się od Orków i Nazguli pola Pelennoru i atakowane przez potwory miasta by znaleźć się w XXIV wieku i włączyć do międzygwiazdnej rywalizacji ekonomicznej. Każda z grających osób (od 1 do 6) spełnia rolę armatora flotyli statków kosmicznych, który konkuruje z przeciwnikami w celu zwiększenia swoich dochodów. Ogromna liczba możliwych wariantów sytuacji powstających podczas gry wymaga od graczy dużego zaangażowania intelektualnego i koncentracji uwagi.

Gra może się toczyć według jednego z kilku scenariuszy i w zależności od zastosowanego scenariusza rozgrywka może trwać od 3 do 10 godzin.

Zasady gry są bardzo skomplikowane. Nie należy więc dążyć do zapamiętania wszystkich przepisów od razu. Zresztą nie wydaje się to możliwe. Należy przeczytać instrukcję raz bądź dwa razy i rozpocząć rozgrywkę, a w jej trakcie, gdy wynikną niejasne sytuacje, odnosić się do odpowiedniego rozdziału. Wprawdzie pierwsze rozgrywki będą trwać bardzo długo, ale w sumie jest to metoda pozwalająca na szybkie i pełne poznanie tajników gry, a tym samym na czerpanie z niej maksimum przyjemności.

2.0 REKWIZYTY

W każdym zestawie GWIEZDNEGO KUPCA znajduje się broszura zawierająca zasady gry oraz opowiadanie M. Baranieckiego, plansza z układami gwiazdnymi o wymiarach 86 cm x 61 cm oraz dwa tekturowe arkusze z wytłoczonymi 400 żetonami. Potrzebne są także ołówki, gumki do wycierania i trzy kostki do gry. W trakcie gry wykonuje się rzuty zarówno jedną kostką, jak również dwiema i trzema na raz. Liczba rzuconych kostek podana jest za każdym razem skrótem: 1K (rzut jedną kostką), 2K (rzut dwiema kostkami), 3K (rzut trzema kostkami). Podczas wykonywania rzutów 2K i 3K wynik stanowi sumę wyrzucanych oczek. Jeżeli gracz nie posiada kostek, to mogą korzystać z żetonów, oznaczonych numerami od 1 do 6, umieszczając je w pojemniku (np. plastikowym kubeczku) i losowo wyciągając jeden z nich zawsze wtedy, gdy potrzebny jest rzut kostką. W przypadku rzutów 2K lub 3K należy ciągnąć żetony dwu lub trzykrotnie. Należy jednak przy tym pamiętać, aby po każdym wyciągnięciu żeton wrócił z powrotem do pojemnika i wszystkie żetony zostały wymieszane.

[2.1] Plansza układów gwiazdnych zawiera sześć układów, na obszarze, których gracze prowadzą działalność handlową.

Układy gwiazdne są symbolizowane przez pola o kształcie kół, wokół których znajdują się różne pola pomocnicze opisane poniżej. Pola pomocnicze tego samego typu zgrupowane są w ciągi zwane dalej torami (np. tor cen, tor pozycji rynkowej itp.).

SZLAKI HIPERSKOKÓW

Podróże między układami odbywają się techniką hiperskoku. Jest to delikatna operacja, która wymaga użycia sił psi. Z każdego układu odchodzi 5 szlaków, reprezentowanych przez ostrza strzałek. Przypisane szlakom liczby (od 2 do 9) określają względną szansę powodzenia odbywanych na nich hiperskoków.

TOR CEN

Tor pokazuje każdy towar, którym można handlować w tym układzie, a pole, na którym narysowany jest symbol towaru określa jego cenę w chwili rozpoczęcia gry. Pól oznaczonych liczbami od 1 do 20 używa się do odzwierciedlania fluktuacji cen towarów w trakcie gry.

PORT KOSMICZNY

Jest to centrum handlowe układu, znajdujące się w kierowanym przez rząd federalny porcie, który orbituje wokół głównej planety. Widoczne są tutaj 2 liczby. Oznaczają one KLASĘ PORTU (która informuje o jakości usług kosmicznych, na jakie można liczyć w tym układzie) i SYSTEM PRAWNY (odzwierciedlający stopień obecności w układzie władzy federalnej).

Niektóre porty posiadają też przegródki oznaczone jako: HANGARY POSTOJOWE (w których statki kosmiczne mogą schronić się przed sabotażem) i STOCZNIA (gdzie gracze mogą budować nowe statki).

PRZESTRZEŃ WOKÓŁ PLANETARNA

To miejsce stanowi wewnętrzną przestrzeń układu. Gracze, którzy w niej przebywają mogą przechwytywać nadlatujące statki kosmiczne. Tutaj

znajduje się też oznaczenie określające SPRAWNOŚĆ POLICJI, które informuje o skuteczności działań patroli federalnych.

PLANETA

Statki kosmiczne, które zdążają bezpośrednio (i nielegalnie) na planetę, a nie do portu kosmicznego (jak tego wymaga prawo federalne) są umieszczane w miejscu oznaczonym PLANETA. STOPIEŃ BEZPIECZEŃSTWA jest wskaźnikiem, używanym przy sprawdzeniu, czy lądujący nielegalnie na planecie statek został odkryty przez policję federalną. Na polu PLANETA wymienione są również towary, których produkcja jest dozwolona w tym układzie.

FABRYKI I MAGAZYNY

Na tych polach każdy gracz może budować fabryki i magazyny.

TORY POZYCJI RYNKOWEJ

Gracz może zdobywać coraz wyższą pozycję w danym układzie gwiazdowym jako sprzedawca jednego lub kilku towarów, stając się kolejno DETALISTĄ, HURTOWNIKIEM i DYKTATOREM. Tory POZYCJI RYNKOWEJ pozwalają graczom na odznaczenie ich aktualnej pozycji na rynkach danego układu.

Na planszy znajduje się także kilka innych torów, powiązanych z poszczególnymi elementami gry lub graczami:

TOR GOTÓWKI

W trakcie gry każdy gracz gromadzi lub traci gotówkę, a jego aktualny stan majątkowy

określany jest przez tor gotówki. Stanowi on licznik posiadanych przez gracza Hektotransów (HT).

KALKULATOR podaży i popytu (P/P)

Użycie tego toru określa cenę i dostępność poszczególnych towarów w każdym układzie. Pole oznaczone liczbą jest wskaźnikiem liczby jednostek towarowych znajdujących się w zapasie (jeśli ma liczbę dodatnią) lub na które jest zapotrzebowanie (jeśli ma liczbę ujemną). MODYFIKATOR CENY połączony z każdym wskaźnikiem P/P służy do zmiany ceny towarów po ustaleniu dla nich wskaźnika P/P.

TOR REPUTACJI

Ten tor odzwierciedla zmieniającą się stale w trakcie rozgrywki reputację gracza.

TOR ETAPÓW ROZGRYWKI

Po zakończeniu kolejnego etapu gry żeton ETAPÓW zostaje przesunięty na tym torze o jedno pole do przodu (i tak aż do zakończenia rozgrywki). Na tym torze umieszczane są również żetony WIADOMOŚCI aż do chwili wyczerpania się WYDARZEŃ lub OKAZJI, reprezentowanych przez te żetony.

Różne tabele, wykazy i zestawienia znajdujące się na planszy są omówione w dalszych rozdziałach.

[2.2] Każdy gracz prowadzi własny dziennik, w którym zapisuje:

* aktualny POZIOM POWIĄZAŃ gospodarczych, politycznych i kryminalnych,

* warunki i informacje na temat zaciągniętych kredytów,

* oferty, które składa podczas każdego etapu gry w celu zdobycia INICJATYWY oraz kupna i sprzedaży towarów,

* liczbę jednostek towarów specjalnych, które aktualnie posiada,

* miejsca przeznaczenia, do których zobowiązał się dostarczyć pasażerów,

* cechy i aktualną sytuację jego statków kosmicznych.

Wzór DZIENNIKA GRACZA znajduje się na ostatniej stronie niniejszej instrukcji.

Przed rozpoczęciem gry należy sporządzić odpowiednią liczbę jego kopii.

[2.3] Żetony do gry reprezentują: gotówkę, towary, statki kosmiczne i inne elementy gry.

Niektóre żetony powinny zostać sklejone ze sobą tak, aby powstały żetony dwustronne. Żetony, które należy skleić, są zaznaczone na planszy z żetonami.

STATEK KOSMICZNY

Sokół 10 Skok nieudany

14 żetonów statków kosmicznych (identycznych poza numerami i nazwami) zostaje rozdzielonych między graczy zgodnie ze wskazaniami wybranego scenariusza. W czasie rozgrywki statki można również budować i sprzedawać. Indywidualne cechy każdego statku są wyszczególnione w tabeli "Zestawienie charakterystyk kadłubów i modułów" i są

wpisywane do dziennika właściciela statku.

TOWARY

Ilość czterech podstawowych towarów występujących w grze jest określana w jednostkach towarowych. Ilość towaru znajdująca się w danym czasie w MAGAZYNIE lub na STATKU gracza jest reprezentowana przez odpowiedni żeton towarowy umieszczony pod żetonem reprezentującym magazyn lub statek. Każdy towar określony jest przez żetony, reprezentujące 1, 2, 4 i 8 jednostek. Dzięki różnym zestawieniom żetonów może być osiągnięta dowolna liczba jednostek (np. żetony z nominałami 1, 2 i 4 dałyby 7 jednostek towarowych). Żeton towarowy umieszczony na terenie układu gwiazdowego na miejscu oznaczonym FABRYKA reprezentuje fabrykę i w tym wypadku określa jednostki produkcji zamiast jednostek przechowywanego towaru (np. żeton "2 podzespoły elektroniczne" oznacza fabrykę wytwarzającą 2 jednostki podzespołów w trakcie każdego etapu rozgrywki).

Na rysunkach - obok nazwy - podano ciężar na jednostkę towarową.

MAGAZYNY

Magazyn 4

Żetony umieszczone na planszy na miejscach oznaczonych jako MAGAZYN informują, że gracz dysponuje w tym układzie gwiazdowym przestrzenią magazynową. Żetony te reprezentują 1, 2, 4, 8 lub 10 jednostek i mogą być zestawiane tak, by symbolizowały pożądaną wielkość przestrzeni magazynowej. Każda

jednostka przestrzeni magazynowej może pomieścić najwyżej 10 jednostek polimerów lub izotopów (albo ich kombinację do 10 jednostek łącznie) oraz dowolną ilość podzespołów i żywności.

GOTÓWKA

A HT x 100

Wszystkie rozliczenia są dokonywane w hektotransach (HT). Jeden hektotrans równy jest 100 transom. Każdy gracz używa 3 podstawowych żetonów gotówkowych: 1 HT, 1 OHT i 100HT. Umieszczając je w różnych punktach toru gotówki może oznaczyć dowolną kwotę od 0 do 999 HT. Jeśli gracz dysponuje 1000 HT lub więcej, to wówczas korzysta z żetonu dodatkowego 100 HT+ 1000. Np. jeśli ten żeton będzie leżał w punkcie "3" toru, to będzie określał kwotę 1 300 HT.

POZYCJA RYNKOWA

Poz A rynkowa

Te żetony umieszcza się na właściwym polu toru POZYCJI RYNKOWEJ danego układu gwiazdowego. Wskazują one, że gracz jest w handlu danym towarem DETALISTA, HURTOWNIKIEM lub DYKTATOREM.

REPUTACJA

A REP

Aktualny poziom REPUTACJI każdego gracza określony jest położeniem żetonu na torze reputacji.

AGENT

AGENT Spluwa

Agent jest to osobnik przydzielony danemu graczowi

zgodnie z instrukcją scenariusza lub zdobyty w trakcie rozgrywek. Każdy agent przynosi graczowi odmienne korzyści (określone w tabeli "Agenci").

CENA

Podzesp Żywność CENA CENA PP-10 PP-5 Izotop Polimr CENA CENA PP-9 PP-7

Każdy towar, na który jest zbyt lub zapotrzebowanie w danym układzie gwiazdowym jest reprezentowany przez żeton CENY znajdujący się na torze cen w tym układzie. Każdy żeton CENY posiada MODYFIKATOR P/P, (Podaż/Popyt), którego używa się do określania WSKAŹNIKA P/P dla każdego ETAPU.

POPYT I PODAŻ (P/P)

PP

Ten żeton umieszcza się na KALKULATORZE P/P i w trakcie rozgrywki przesuwają po nim w celu określenia ceny i dostępności każdego towaru w czasie kolejnego ETAPU. Kiedy żeton P/P znajduje się na polu o dodatnim wskaźniku P/P, to zapasy danego towaru przewyższają zapotrzebowanie; kiedy na polu ze wskaźnikiem ujemnym, to zapotrzebowanie przewyższa zapasy.

WIADOMOŚCI

OKAZJA Krym 8 2 2
WYDARZ Pol 3 4

Wylosowane na początku każdego kolejnego ETAPU i umieszczone na torze etapów żetony reprezentują OKAZJE dla poszczególnych graczy lub WYDARZENIA, które mogą dotyczyć wszystkich graczy

ETAP GRY

Etap gry

Żeton ten umieszcza się na torze etapów i przesuwa po nim w celu oznaczenia aktualnego ETAPU.

Uwaga: jeśli wszystkie dostępne żetony pozycji rynkowej, statków kosmicznych, towarów lub magazynów ulegną w trakcie gry wyczerpaniu, to gracze mogą we własnym zakresie wykonać żetony dodatkowe.

3.0 PRZEBIEG GRY

Gra GWIEZDNY KUPIEC przebiega etapami, każdy z nich reprezentuje 3 miesiące czasu ziemskiego. Nie określa się liczby etapów koniecznych dla odbycia rozgrywki - gra toczy się aż do zwycięstwa jednego z graczy. Każdy ETAP podzielony jest na 8 FAZ, w każdej FAZIE biorą udział wszyscy gracze.

1. FAZA LICYTACJI

Wszyscy gracze jednocześnie i w tajemnicy przed sobą zapisują ile HT przeznaczają na uzyskanie INICJATYWY (4.0) i na kupno (lub sprzedaż - w tym wypadku ile HT spodziewają się otrzymać) jakiegoś towaru.

2. FAZA INICJATYWY

Każdy gracz ujawnia i odejmuje na swoim torze gotówki ile HT przeznaczył na uzyskanie INICJATYWY. Na tej podstawie i po rzucie kostkami ustala się ostateczną wielkość INICJATYWY, a na

jej podstawie KOLEJNOŚĆ obowiązującą w tym etapie (4.0).

3. FAZA WIADOMOŚCI

a. Wszystkie żetony WIADOMOŚCI, znajdujące się na aktualnym dla danego ETAPU polu na torze etapów zostają ujawnione i niektóre wracają do puli.

b. Wyciąga się nowe żetony WIADOMOŚCI i umieszcza na tym torze.

c. Uprawnieni gracze (i tylko oni) mogą sprawdzić dolną stronę żetonów umieszczonych na torze etapów.

4. FAZA HIPERSKOKÓW

Gracze mogą wykonywać swoimi statkami kosmicznymi hiperskoki, z jednego układu gwiezdny do drugiego (9.0) zgodnie z KOLEJNOŚCIĄ. Podczas FAZY HIPERSKOKÓW można też przeprowadzić bitwę (10.0), a w jej wyniku przejście ładunku (11.0).

5. FAZA TRANSAKcji

Określa się niezależne od graczy, zmiany na wszystkich 18 rynkach towarów we wszystkich układach gwiezdnych oraz przeprowadza transakcje między graczami (12.0). Gracz z najwyższą INICJATYWĄ wybiera żeton, reprezentujący ten z 18 rynków towarów, który ma być rozpatrywany jako pierwszy, a następnie podejmuje się następujące czynności:

A. Wykonuje się rzut 2K i do liczby oczek dodaje MODYFIKATOR P/P tego towaru. Żeton P/P zostaje umieszczony na tym polu KALKULATORA P/P, który

odpowiada uzyskanemu rezultatowi.

B. Wszyscy gracze, którzy zgłaszają oferty kupna lub sprzedaży tego towaru, ujawniają swoje zamiary. Jeśli nikt nie zgłasza zainteresowania tym towarem to omija się punkt c.

C. Gracze kupują i sprzedają jednostki towaru w miarę możliwości, oferowanych przez stale zmieniające się położenie żetonu P/P.

D. Kiedy zakończy się kupno i sprzedaż towaru, to jego cena zostaje zmodyfikowana zgodnie z aktualną pozycją żetonu P/P. Gracz z najwyższą INICJATYWĄ wybiera następny towar i wymienione wyżej czynności są powtarzane. Ta FAZA gry kończy się po rozpatrzeniu wszystkich 18 towarów (w kolejności wybranej przez gracza z najwyższą INICJATYWĄ).

6. FAZA OKAZJI

Pierwszy w kolejności gracz przeprowadza jedną, kilka lub wszystkie poniższe czynności, potem gracz następny, itd.:

- otrzymuje towary wyprodukowane w jego fabrykach,

- próbuje dokonać sabotażu na statkach kosmicznych, w magazynach i fabrykach swoich przeciwników,

- próbuje podważyć POZYCJĘ RYNKOWĄ przeciwników

- wynajmuje AGENTÓW,

- przyjmuje pasażerów na przystosowane do ich przewozu statki kosmiczne,

- używa sprawdzonego uprzednio przez siebie żetonu OKAZJI,

- sprzedaje nielegalne towary.

7. FAZA INWESTYCJI

Gracze wykonują równocześnie którekolwiek z poniższych czynności w obojętnej kolejności:

- kupują wzrost POZIOMU REPUTACJI,

- kupują powierzchnię magazynową,

- kupują i sprzedają fabryki,

- kupują, naprawiają lub sprzedają statki, ich kadłuby lub moduły,

- angażują lub wymieniają załogi statków kosmicznych,

- zaciągają kredyty (z wyjątkiem sytuacji, gdy gracz jeszcze nie spłacił poprzedniego kredytu),

- spłacają zaciągnięte kredyty lub płaca od nich odsetki,

- kupują wzrost któregoś ze swych POZIOMÓW POWIĄZAŃ.

8. FAZA KONTROLI

A. Ewentualne przeszukanie przez patrole federalne statku, który znajduje się w przestrzeni wokółplanetarnej.

B. Gracze, których POZIOM REPUTACJI wynosi 5 lub mniej są zmuszeni do poddania się KONTROLI. Jeśli trzeba, patrz tabela "Kontrola".

C. POZIOMY REPUTACJI, mieszczące się aktualnie w

zakresie 2 - 18 zwiększa się o 3 (ale nie więcej niż do 20),

D. Każdy gracz, którego POZIOM REPUTACJI wynosi 25 lub więcej otrzymuje premię reputacyjną,

E. Z żetonów statków, którym nie powiodły się hiperskoki zdejmuje się żetony SKOK NIEUDANY.

Jeżeli któryś z graczy oświadczy, że spełnił warunki zwycięstwa i może to wykazać, to gra zostaje zakończona. W przeciwnym wypadku na torze etapów gry przesuwają się żetony ETAPÓW o jedno pole do przodu i rozpoczyna się następny ETAP rozgrywki.

4.0 INICJATYWA

Kolejność, w jakiej gracze wykonują poszczególne czynności określana jest na nowo na początku każdego Etapu. W trakcie FAZY LICYTACJI każdy gracz zapisuje dyskretnie ile hektotransów poświęca, aby zdobyć INICJATYWE. Następnie, podczas FAZY INICJATYWY, wszyscy gracze równocześnie ujawniają swoje zapisy, potrącając wydaną kwotę z zapasu posiadanej przez nich gotówki. Potem każdy gracz wykonuje 2K i dodaje liczbę wyrzuconych oczek do kwoty, którą wydał na INICJATYWE. **Gracz, który osiągnął najwyższy rezultat, posiada najwyższą INICJATYWE, gracz, który osiągnął drugi rezultat drugą, itd.** Gracze, którzy osiągnęli identyczną INICJATYWE wykonują powtórnie 2K i dodają wynik do wydanej kwoty. Poprzednie 2K nie liczy się.

[4.1] Gracz z najwyższą INICJATYWA wybiera dla siebie miejsce, które chce zająć w KOLEJNOŚCI graczy w tym ETAPIE, następnie robi to gracz z drugą INICJATYWA itd.

[4.2] Tak wybrana KOLEJNOŚĆ dotyczy tylko następujących FAZ ETAPU: HIPERSKOKI, WIADOMOŚCI I OKAZJE. To znaczy pierwszy według KOLEJNOŚCI gracz w danym ETAPIE nie wykonuje wszelkich czynności zawsze przed innymi graczami: jako pierwszy podejmuje akcję jedynie w FAZACH HIPERSKOKÓW i OKAZJI oraz jako pierwszy sprawdza żetony podczas FAZY WIADOMOŚCI.

[4.3] Gracz uzyskujący najwyższą INICJATYWE ustala kolejność FAZY TRANSAKCJI. Gracz z najwyższą INICJATYWA (niezależnie od tego czy występuje jako pierwszy w danym etapie czy nie) ustala kolejność, w której rozpatrywane są poszczególne towary w FAZIE TRANSAKCJI.

5.0 POWIĄZANIA

Scenariusze (patrz 23.0) wyznaczają każdemu graczowi poziom trzech rodzajów POWIĄZAŃ, w skali od 0 do 10 punktów. Te POWIĄZANIA (POLITYCZNE, GOSPODARCZE i KRYMINALNE) określają zdolność gracza do reakcji na WYDARZENIA i do wykorzystywania OKAZJI. W trakcie rozgrywki gracz może wzmacniać swoje POWIĄZANIA i w rozmaitych sytuacjach czerpać z nich

korzyści.

Na początku gry każdy gracz zapisuje swoje POZIOMY POWIĄZAŃ politycznych, gospodarczych i kryminalnych w DZIENNIKU. Gracz może podnieść o 1 poziom jednego ze swoich POWIĄZAŃ podczas każdej FAZY INWESTYCJI poprzez zapłacenie pewnej sumy hektotransów. W celu określenia tej sumy nowy, wyższy poziom mnoży się przez 10 (np. zwiększenie POWIĄZAŃ gospodarczych z 4 na 5 wymaga wydatkowania 50 HT). Nowy POZIOM wpisuje się do DZIENNIKA. Wszelkie zmiany POZIOMÓW POWIĄZAŃ jednego gracza muszą zostać oznajmione pozostałym graczom.

[5.1] POZIOM POWIĄZAŃ nie może być nigdy większy niż 10.

[5.2] POZIOM POWIĄZAŃ może zostać obniżony jedynie w wyniku KONTROLI.

[5.3] POZIOM REPUTACJI gracza zmienia się za każdym razem, gdy podnosi się któryś z jego POZIOMÓW POWIĄZAŃ. Rośnie o 1, kiedy POZIOM POWIĄZAŃ politycznych zostaje podniesiony o 1. Przy zwiększeniu POZIOMU POWIĄZAŃ gospodarczych o 1 POZIOM REPUTACJI rośnie o 2. Natomiast podniesienie POZIOMU POWIĄZAŃ kryminalnych gracza o 1 powoduje zmniejszenie się REPUTACJI o 1.

[5.4] POZIOMY POWIĄZAŃ mają bezpośrednio wpływ na różne elementy gry:

* wszystkie POWIĄZANIA wpływają na zdolność gracza do sprawdzania żetonów WIADOMOŚCI,

* POZIOM POWIĄZAŃ kryminalnych oddziałuje na próby SABOTAŻU,

* POZIOM POWIĄZAŃ politycznych wpływa na KONTROLĘ

* POZIOMY POWIĄZAŃ politycznych i gospodarczych wpływają na kupowanie fabryk i próby podważania POZYCJI RYNKOWYCH innych graczy.

6.0 WIADOMOŚCI

Podczas FAZY WIADOMOŚCI zostają wprowadzone do gry ŻETONY WIADOMOŚCI dostarczając graczom OKAZJI (zarówno legalnych jak i nielegalnych) oraz zaznając ich z WYDARZENIAMI. Na początku FAZY WIADOMOŚCI żetony WIADOMOŚCI, zajmujące pole aktualnego ETAPU zostają ujawnione graczom i należy wykonać ich dyspozycję. Następnie żetony te zwraca się do puli. Pozostające na torze żetony OKAZJI zostają również zwrócone do puli. Pierwszy według KOLEJNOŚCI gracz rzuca 1 K, wynik dzieli przez 2 (zaokrąglając w dół) i ciągnie z puli odpowiednią liczbę żetonów WIADOMOŚCI (należy zauważyć, że liczba ta może wynosić zero). Każdy wyciągnięty żeton zostaje umieszczony na torze ETAPÓW strona POWIĄZAŃ do góry. Na żetonach WIADOMOŚCI znajdują się liczby, oznaczające o ile ETAPÓW naprzód w stosunku do aktualnego mają one być umieszczone. Na przykład: żeton wyciągnięty w trakcie 5 ETAPU, mający wydrukowaną liczbę 2, umieszczony zostaje na polu 7 toru etapów.

Odpowiedni gracze mogą zadeklarować (wg KOLEJNOŚCI), że sprawdzają odwrócone awersem do dołu żetony (łącznie z tymi, które zostały umieszczone na torze w poprzednich etapach). Gracz może sprawdzić żeton jedynie wtedy, jeśli jego POZIOM POWIĄZAŃ odpowiedniego typu równa się lub przewyższa POZIOM tego samego typu oznaczony na rewersie żetonu (w tym momencie odwróconym do góry). Przykład: gracz musi posiadać POWIĄZANIA polityczne równe co najmniej 4 aby móc sprawdzić żeton oznaczony POL-4. Sprawdzenie żetonu kosztuje gracza 5HT płatne natychmiast. Sprawdzenie polega na odnalezieniu w tabeli "Zestawienie żetonów Wiadomości" (6.5) ustępu, odpowiadającego kodowi, który jest umieszczony na spodniej stronie sprawdzonego żetonu. Gracz nie może zmienić dyspozycji żetonu WYDARZEN, po prostu wchodzi wtedy w posiadanie wiedzy na temat zdarzeń, które wystąpią w przyszłości. Gracz, który sprawdził żeton OKAZJI może go wykorzystać w trakcie każdej FAZY OKAZJI, podczas której ten żeton pozostaje na torze ETAPÓW. Dokonuje tego poprzez przewrócenie żetonu drugą stroną i deklarację, że wykorzystuje daną OKAZJĘ. Wówczas żeton OKAZJI zostaje umieszczony pod żetonem tego statku kosmicznego, który jest przez gracza przydzielony do wykorzystania tej OKAZJI.

[6.1] Po sprawdzeniu żetonu WIADOMOŚCI gracz może o nim rozmawiać, sprzedawać informację na jego temat itd. /może też wprowadzać w błąd). Jednakże nie wolno mu pokazywać żetonu innemu graczowi. Żeton może zostać sprawdzony przez wszystkich graczy, którzy posiadają

odpowiednie POWIĄZANIA i zapłacą 5 HT. Jeżeli gracz już raz sprawdził żeton WIADOMOŚCI, to może sprawdzać go ponownie w dowolnym momencie.

[6.2] Żeton OKAZJI oznajmia, że jest do nabycia specjalny towar albo statek kosmiczny.

Żetony oznaczające OKAZJE legalne są omówione dokładnie w tabeli 6.5 "Zestawienie żetonów Wiadomości" na końcu instrukcji. Żetony, oznaczające towary nielegalne obejmują: niewolników, broń i narkotyki. W wypadku OKAZJI dotyczącej towaru nielegalnego gracz, który bierze żeton, musi posiadać na PLANECIE dowolnego układu gwiazdowego statek kosmiczny i musi zakupić od 1 do 10 jednostek towaru po cenie wskazanej w tabeli 6.5. Może on sprzedać towary w trakcie każdej późniejszej FAZY OKAZJI, podczas której statek znajduje się na PLANECIE układu, wskazanego jako docelowy. Cenę ustala tabela "Czarny Rynek" (16.6). W przypadku nielegalnych KADŁUBÓW i MODUŁÓW, gracz, który bierze żeton, może zakupić na PLANECIE we wskazanym układzie jakiegokolwiek sprzęt spośród wymienionych. Jeżeli kupuje kadłub, to płaci wymaganą kwotę i statek zostaje ustawiony na PLANECIE. 0 ile jednak gracz kupuje tylko moduły, to musi posiadać na PLANECIE statek, na którym te moduły zamontuje.

[6.3] Gracz biorący żeton OKAZJI musi go wykorzystać, to znaczy kupić chociaż 1 jednostkę towarową lub moduł. Żeton OKAZJI, który reprezentuje towar, znajduje się w rękach gracza aż do momentu sprzedania lub utracenia towaru. Towar przechowywany jest na statku (lub też w magazynie, pod

warunkiem, że jest to towar legalny) a liczba jednostek towarowych zostaje odnotowana w DZIENNIKU w dziale Towary Specjalne. Gdy towary zostaną sprzedane lub utracone, żeton jest zwracany do puli. Pozostałe żetony OKAZJI zwraca się do puli natychmiast po ich wykorzystaniu.

[6.4] Niektóre żetony WYDARZEŃ nie są zwracane do puli natychmiast po wykorzystaniu. Informacja, których żetonów to dotyczy znajduje się w tabeli 6.5 "Zestawienie...". Wszystkie inne żetony WYDARZEŃ wracają do puli po odsłonięciu ich treści /tj. mogą one pojawiać się w grze więcej niż 1 raz).

[6.5] Tabela "Zestawienie żetonów Wiadomości" objaśnia treść wszystkich żetonów OKAZJI i WYDARZEŃ.

7.0 STATKI KOSMICZNE

Kompletny statek kosmiczny składa się z kadłuba i ewentualnie pewnej liczby modułów. Każdy kadłub posiada silnik fotonowy, mostek nawigacyjny i pomieszczenie załogi (kajuty). Każdy moduł stanowi oddzielny mechanizm spełniający określoną funkcję i może być dotaczany do kadłuba. Szczegółowe cechy różnych typów kadłubów i modułów wymienione są w tabeli "Zestawienie charakterystyk kadłubów i modułów".

[7.1] Kadłuby charakteryzują się następującymi cechami:

* **POJEMNOŚĆ MODUŁOWA:** maksymalna liczba modułów, którą można dołączyć do kadłuba.

* **ZDOLNOŚĆ PRZECHWYTYWANIA:** miara zdolności statku do manewrowania w warunkach gwałtownych przyspieszeń odbywanych w trakcie przechwytywania obcych statków lub przy unikaniu przechwycenia z ich strony.

* **ZAŁOGA:** liczba 5-osobowych wacht potrzebnych do obsługi kadłuba.

* **SIŁA BOJOWA:** ilościowe ujęcie jakości uzbrojenia kadłuba.

* **SKUTECZNOŚĆ OSŁONY:** ilościowe ujęcie jakości pancerza i pola siłowego wokół kadłuba.

* **ŁADOWNOŚĆ:** liczba jednostek towarowych, która może zmieścić kadłub. Litera "N" oznacza, że do kadłuba można ładować tylko podzespoły elektroniczne, żywność i narkotyki (w każdej ilości).

Koszt zakupu i reperacji (w HT) każdego kadłuba wymieniony jest w tabeli 7.7 "Zestawienie...".

[7.2] Kadłuby Pikulina, Flet, Sztylet i Corco Gamma mają kształt aerodynamiczny. Mogą się one poruszać w atmosferze planet. Jeżeli są one wykorzystywane do lądowania na PLANECIE, to do rezultatu rzutów kostkami, wykonywanych w czasie KONTROLI przemytu (patrz 16.0) dodaje się 2.

[7.3] Kadłuby Sztylet, Miecz i Włócznia są Kadłubami Wojskowymi i ich posiadanie jest nielegalne. Nielegalne kadłuby (i moduły) mogą być

zdobyte tylko dzięki żetonowi OKAZJI albo przez zakup od innego gracza. Statek z nielegalnym kadłubem (lub modułami) nie może wejść do PORTU KOSMICZNEGO, posiadającego POZIOM PRAWNY 3 lub 4 i może być naprawiony tylko w PORCIE układu Tau Ceti.

[7.4] Poszczególne rodzaje modułów charakteryzują się następującymi cechami:

* SIŁA BOJOWA: powiększa SIŁĘ BOJOWĄ kadłuba. Cztery typy modułów posiadają dwa rodzaje, SIŁY BOJOWEJ. Pierwsza to jego NORMALNA SIŁA BOJOWA (bez odpalania rakiet), a druga (w nawiasie) to RAKIETOWA SIŁA BOJOWA.

* ZAŁOGA: liczba wacht, potrzebnych do obsługi modułu. Koszt zakupu każdego modułu (w HT) wymieniony jest w tabeli 7.7 "Zestawienie...". Koszt naprawy każdego modułu wynosi 10 HT.

[7.5] Moduły: Myśliwy, Broń Ciężka, Arsenał, i łączność Bojowa są Modułami Wojskowymi i ich posiadanie jest nielegalne.

[7.6] Następujące moduły mają cechy specjalne:

* BEZPIECZNY SKOK: zwiększa szansę powodzenia hiperskoku o 2. Każdy kadłub jest w posiadaniu standardowego modułu skoku. Dodanie do kadłuba modułu BEZPIECZNEGO SKOKU nie obciąża jego pojemności modułowej (gdyż moduł BEZPIECZNEGO SKOKU wchodzi na miejsce modułu standardowego).

* Towarowy: mieści 2 jednostki ładunkowe.

* Pasażerski: mieści 2 grupy pasażerów (lub niewolników).

* ŁĄCZNOŚĆ BOJOWA: używana jest do zagłuszania radarów i łączności przeciwników oraz do śledzenia obcych statków. Powiększa ZDOLNOŚĆ PRZECHWYTYWANIA kadłuba o 1. Zwiększa o 2 rezultat rzutu kostkami przy próbie uniknięcia kontroli przez Patrole Federalne, zaś o 3 przy próbie PRZEMYTU. Zapobiega zmniejszeniu POZIOMU REPUTACJI przy PRZECHWYTYWANIU.

[7.7] "Zestawienie Charakterystyk Kadłubów i Modułów" zawiera wykaz podstawowych cech wszystkich rodzajów kadłubów i modułów. Patrz - plansza. Uszkodzone kadłuby i moduły można naprawiać w każdym PORCIE KOSMICZNYM posiadającym STOCZNIĘ. Podczas jednej FAZY INWESTYCJI można naprawiać dowolny rodzaj uszkodzeń kadłuba albo modułu (płacąc wymaganą kwotę). Kadłub lub moduł nielegalny można naprawiać wyłącznie w PORCIE KOSMICZNYM układu Tau Ceti.

8.0 BUDOWA STATKÓW KOSMICZNYCH

Gracze otrzymują statki kosmiczne na początku rozgrywki zgodnie ze scenariuszem. W trakcie rozgrywki statki mogą być również kupowane w każdym PORCIE KOSMICZNYM posiadającym STOCZNIĘ. W trakcie FAZY INWESTYCJI gracz podejmuje decyzję jaki kadłub (a także moduły - do

wypełnienia pojemności modułowej kadłuba) zamierza kupić wybierając KLASĘ ZAŁOGI, którą obsadza statek i od razu płaci za wszystko. Następnie wypełnia w DZIENNIKU rubryki z danymi statku kosmicznego i umieszcza żeton statku w którejś ze STOCZNI. Statek zostaje przeniesiony ze STOCZNI do PORTU KOSMICZNEGO (w tym samym układzie gwiazdowym) podczas FAZY INWESTYCJI następnego ETAPU. Kiedy statek znajduje się w STOCZNI nie można go używać dla jakiegokolwiek celu.

Rubryki dotyczące statku w DZIENNIKU wypełnia się w następujący sposób:

* Numer statku - odpowiada numerowi na żetonie. Można używać dowolnego żetonu statku nie biorącego aktualnie udziału w grze,

* Typ Kadłuba, jakość osłony, ZDOLNOŚĆ PRZECHWYTYWANIA - bierze się bezpośrednio z tabeli 7.7 "Zestawienie Charakterystyk...". Jeśli statek posiada moduł łączności bojowej, to ZDOLNOŚĆ PRZECHWYTYWANIA zwiększa się o 1.

* ŁADOWNOŚĆ - równa się ładowności kadłuba plus 2 za każdy dołączony moduł towarowy.

* Pasażerowie - podwojona liczba dołączonych modułów pasażerskich, czyli liczba grup pasażerów, którą statek może wziąć na pokład.

* Oznacza się 2 rodzaje SIŁY BOJOWEJ:

a. NORMALNA SIŁA BOJOWA równa się sumie tych SIŁ BOJOWYCH kadłuba i modułów, które w tabeli 7.7 znajdują się poza nawiasami.

b. RAKIETOWA SIŁA BOJOWA - równa się sumie RAKIETOWYCH SIŁ BOJOWYCH wszystkich modułów, czyli tych, które w tabeli 7.7 ujęte są w nawiasy.

* Załoga - równa się łącznej liczbie wacht do obsługi kadłuba i wszystkich modułów. Dalej zapisuje się KLASĘ ZAŁOGI,

* Wpisuje się nazwy wszystkich wybranych modułów,

* Rubryki "Uszkodzenia" używa się wyjątkowo w wypadku uszkodzenia statku.

[8.0.1] Nowe moduły można kupić w porcie kosmicznym posiadającym stocznię.

[8.1] Nielegalny kadłub lub moduł można kupić jedynie dzięki żetonowi OKAZJI lub od innego gracza. Nielegalne statki natychmiast po zakupieniu umieszcza się na odpowiedniej PLANECIE i można ich od razu używać.

[8.2] Kadłuba ani modułu nie można kupić, o ile należność za nie oraz za ich załogi nie będzie zapłacona natychmiast.

[8.3] Kadłub może unieść każdą liczbę modułów aż do wyczerpania jego pojemności modułowej.

Kadłuby można kupować bez modułów, zaś moduły dokupować w trakcie dalszych ETAPÓW. Statek powinien przebywać w STOCZNI tylko wtedy, gdy jego kadłub znajduje się w budowie. Wszelkie przyszłe dołączanie modułów lub ich wymiana nie wymagają przybycia do STOCZNI. Modułami można handlować w dowolnym czasie, jednak tylko pomiędzy statkami, które znajdują się w tym samym PORCIE

KOSMICZNYM. Moduły legalne mogą być przechowywane w magazynie: magazynowany moduł zajmuje miejsce 5 jednostek towarów.

[8.4] Moduły i kadłuby można sprzedawać w każdym PORCIE. Moduły i kadłuby można w dowolnym momencie sprzedać innemu graczowi za dowolną, umówioną cenę. Dodatkowo, podczas FAZY INWESTYCJI gracz może sprzedać moduł, kadłub lub cały statek na rynek. W tym celu sprzedający gracz rzuca 3K, odejmuje KLASĘ PORTU i mnoży rezultat przez 10; wynik określa ile procent ceny katalogowej otrzyma za sprzedaż. Gracz wykonuje jeden rzut dla wszystkich pozycji, które chce sprzedać w danym PORCIE podczas tej samej FAZY INWESTYCJI. Skoro wykonał rzut kostkami, musi sprzedać wszystkie zgłoszone towary, nawet jeśli cena mu nie odpowiada. Załóg ani znajdujących się na statku towarów nie sprzedaje się w powyższy sposób wraz ze statkiem (podczas sprzedaży statku na rynek nie otrzymuje się zwrotu opłaty wniesionej przy angażowaniu załogi: załogę się traci).

[8.5] Moduły i kadłuby nielegalne można sprzedawać wyłącznie na PLANECIE. Procedura sprzedaży nielegalnych statków kosmicznych jest identyczna jak ta, która jest opisana w punkcie 8.4.

[8.6] Każdy statek musi posiadać załogę. Załogi dzielą się na cztery KLASY: A, B, C i D. KLASA ZAŁOGI modyfikuje szansę powodzenia hiperskoku (9.4) i może modyfikować zdolność przechwytywania (10.1). Wynajęcie każdej załogi wymaga wniesienia odpowiedniej opłaty. Przy kupowaniu statku dany gracz musi zaangażować załogę.

Wybiera KLASĘ ZAŁOGI i wpłaca taką kwotę HT, jaka równa się opłacie przewidzianej w tabeli 8.9 "Załoga" pomnożonej przez liczbę wacht potrzebnych do obsługi danego statku. Opłata jest jednorazowa. Jeśli na statku nastąpi wymiana modułów, która spowoduje zwiększenie liczby potrzebnych wacht, to należy natychmiast uiścić dodatkową opłatę, zgodną ze wzrostem liczby wacht. Nie otrzymuje się zwrotu kosztów w wypadku zmniejszenia liczby potrzebnych wacht.

[8.7] KLASA ZAŁOGI statku przebywającego w porcie może ulec podwyższeniu przez wniesienie nowej opłaty, która oznacza zaangażowanie nowej załogi. Koszt ogólny liczony jest zgodnie z punktem 8.6. Musi on być pokryty w całości - nie otrzymuje się bonifikaty za opłatę wniesioną wcześniej.

[8.8] Gracze mogą umówić się, że zamiast jednorazowej zapłaty wprowadzają dla załóg stałą pensję (zasada dobrowolna).

Jeśli wybiera się tę zasadę, to przy kupnie statku nie wnosi się opłat za załogę. Zamiast tego podczas każdej FAZY INWESTYCJI, gracze muszą wpłacić załogom wszystkich swoich statków wynagrodzenie, określone w tabeli 8.9 "Załoga". Wynagrodzenie dla nowej załogi zaczyna się płacić dopiero podczas tego ETAPU, w czasie którego statek po raz pierwszy opuszcza PORT KOSMICZNY lub PLANETĘ i odtąd płaci się je podczas każdego następnego ETAPU. Jeśli gracz nie zapłaci załozde wymaganego wynagrodzenia, to natychmiast ja traci i jego REPUTACJA spada o 2. Statek, który w chwili utracenia załogi znajduje się na PLANECIE albo w przestrzeni

wokółplanetarnej, ulega przypadkowi wraz ze wszystkim, co miał na pokładzie

[8.9] Tabela "Załoga" wyszczególnia opłaty i wynagrodzenia załóg wszystkich klas. Patrz - plansza.

9.0 HIPERSKOKI

W trakcie FAZY HIPERSKOKÓW każdy statek może spróbować przenieść się do dowolnego miejsca każdego układu gwiazdowego. Jeśli statek wejdzie w obszar przestrzeni wokółplanetarnej, którą zajmują wrogie statki, to właściciel tych statków może przeprowadzić próbę PRZECHWYCENIA. Jeśli statek wylądowuje na PLANECIE, to jego armator musi przeprowadzić procedurę, związaną z kontrolą przemytu (16.0).

Gracze (według KOLEJNOŚCI) deklarują, które statki odbędą podróż, do jakiego układu gwiazdowego i w jaki jego obszar (PORT KOSMICZNY, PRZESTRZEN WOKÓŁPLANETARNA, PLANETA).

Kolejny gracz może zacząć przenoszenie swoich statków dopiero, gdy jego poprzednik skończy to robić. Za każdym razem, kiedy statek ma być przesunięty do innego układu gwiazdowego, gracz rzuca 2K i porównuje rezultat z odpowiednią dla układu docelowego SZANSĄ POWODZENIA HIPERSKOKU. SZANSA POWODZENIA może się zwiększać w zależności od jakości załogi statku lub

posiadania przez niego modułu BEZPIECZNEGO SKOKU. Jeśli kostki dają wynik równy lub mniejszy od zmodyfikowanej SZANSY, to skok jest udany; jeśli wynik rzutu jest wyższy niż SZANSA, to statek pozostaje na swoim miejscu i jego żeton należy przykryć żetonem SKOK NIEUDANY. Jeśli statek podróżuje po terenie tego samego układu (np. między PORTEM a przestrzenią wokółplanetarną), to nie trzeba rzucać kostek (chyba że przybywa na PLANETĘ); w tym wypadku należy przeprowadzić KONTROLĘ PRZEMYTU.

[9.1] Gracz, posiadający statek w przestrzeni wokółplanetarnej, musi w chwili przybycia tam obcego statku zadeklarować się czy dokonuje próby przechwycenia go. Nie wolno mu czekać aż zostaną wykonane inne ruchy. Nie wolno mu również przechwytywać statków opuszczających jakiegokolwiek obszar tego układu. Jeśli więcej graczy posiada statki w tej samej przestrzeni wokółplanetarnej, to wszyscy, według KOLEJNOŚCI, deklarują czy chcą przechwycić przybysza. O ile gracze nie próbują przechwytywania, to przybywający statek może lądować tam gdzie chce.

[9.2] Statek, któremu nie powiedzie się próba hiperskoku pozostaje na miejscu, nie biorąc udziału w rozgrywce do końca tego ETAPU, a na jego żeton kładzie się żeton SKOK NIEUDANY. Nie można na niego załadować ani z niego wylądować żadnych towarów ani pasażerów, agentów czy modułów. Po zakończeniu danego ETAPU żeton SKOK NIEUDANY zostaje zdjęty i statek wraca do gry.

[9.3] Niektóre PORTY KOSMICZNE posiadają HANGAR POSTOJOWY. Za każdym razem, kiedy statek kosmiczny przybywa do takiego PORTU jego właściciel może zapłacić 5 HT i umieścić ten statek w HANGARZE. Statek już znajdujący się w PORCIE może być wprowadzony do HANGARU (po zapłaceniu 5 HT) podczas FAZY HIPERSKOKU. Statek, który jest w HANGARZE nie może stać się przedmiotem SABOTAŻU (pod innymi względami uważa się, że znajduje się w PORCIE KOSMICZNYM). W każdym ETAPIE (podczas FAZY HIPERSKOKU) gracz, który chce nadal zatrzymać swój statek w HANGARZE, musi zapłacić 5 HT. HANGARY mogą zmieścić dowolną liczbę statków.

[9.4] Na planszy znajduje się zestawienie, wyliczające wszystkie modyfikatory, które mogą zwiększyć SZANSĘ POWODZENIA HIPERSKOKÓW.

10.0 PRZECHWYTYWANIE I BITWA

W trakcie FAZY HIPERSKOKÓW statek znajdujący się w przestrzeni wokółplanetarnej może podjąć próbę przechwycenia wrogich statków, dokonujących hiperskoku do tego układu gwiazdowego. Przy podjęciu próby przechwycenia bitwę

może rozpocząć każda ze stron.

Kiedy jakiś statek dokonuje hiperskoku do któregoś układu gwiazdowego, wszyscy gracze posiadający statki w przestrzeni wokółplanetarnej tego układu deklarują (wg KOLEJNOŚCI), czy podejmują próbę przechwycenia przybywającego statku.

Właściciele statku przechwytywanego i przybywającego rzucają kostką i do wyniku rzutu dodają ZDOLNOŚĆ PRZECHWYTYWANIA jednego ze swoich statków, przebywających w tej przestrzeni wokółplanetarnej. Jeśli łączny wynik właściciela przybywającego statku jest wyższy od wszystkich rezultatów graczy przechwytywających, to statek przybywający umieszczony zostaje w PORCIE KOSMICZNYM, na PLANECIE lub w przestrzeni wokółplanetarnej (w zależności od wyboru). W przeciwnym wypadku statek przybywający pozostaje w przestrzeni wokółplanetarnej i może rozpocząć się bitwa.

Zainteresowani gracze deklarują (według INICJATYWY, a nie według KOLEJNOŚCI), czy strzelają do siebie. Jeśli żaden nie chce strzelać, to bitwy nie ma (aczkolwiek w dowolnym momencie tej FAZY, w którym inny statek wejdzie do przestrzeni wokółplanetarnej oraz w trakcie innej FAZY HIPERSKOKÓW gracze mają dodatkową możliwość zadeklarowania strzelania). Po zdecydowaniu się na strzelanie bitwę prowadzi się seriami.

W każdej serii gracze (według INICJATYWY) postępują w następujący sposób:

1. Strzelający gracz deklaruje, który z jego statków (jeśli ma ich więcej niż jeden) będzie strzelał jako pierwszy, który statek będzie celem oraz czy będzie używał rakiet czy nie.

2. Dla każdego strzelającego statku rzuca 1 K i dodaje SIŁĘ BOJOWĄ statku (RAKIETOWĄ lub NORMALNĄ - tak jak zadeklarował) do liczby wyrzuconych oczek.

3. Zmodyfikowany rezultat rzutu kostką porównuje się ze SKUTECZNOŚCIĄ OSŁONY statku-celu, aby ustalić liczbę trafień, którą ten statek otrzymuje. Jeśli użyto rakiet, to gracz strzelający ponownie rzuca 1 K. Jeśli ten drugi rezultat jest równy lub mniejszy niż liczba trafień, które cel otrzymał w tej serii, to cel jest całkowicie zniszczony. W przeciwnym przypadku liczbę trafień uznaje się za liczbę uszkodzeń statku (patrz 11.0).

Gdy wszystkie statki jednego gracza zakończą strzelanie, ogień może otworzyć przeciwnik, używając wszystkich pozostałych mu jeszcze statków. Czynności te powtarzane są tak długo aż ani jeden z uczestniczących w bitwie graczy nie może lub nie chce kontynuować walki.

[10.1] ZDOLNOŚĆ PRZECHWYTYWANIA statku równa się ZDOLNOŚCI PRZECHWYTYWANIA jego kadłuba, zmodyfikowanej w następujący sposób:

+1 jeśli statek posiada moduł ŁĄCZNOŚCI BOJOWEJ,

+1 jeśli statek posiada załogę klasy A,

-1 jeśli statek posiada załogę klasy D.

[10.2] Statek, który dobrowolnie zostaje umieszczony w przestrzeni wokółplanetarnej automatycznie przechwytuje wszystkie statki już się w tej przestrzeni znajdujące.

Jeśli dwa lub więcej statków zostaje jednocześnie umieszczonych (dobrowolnie) w tej samej przestrzeni wokółplanetarnej, przechwytywają się one nawzajem. Jeśli chcą, to mogą rozpocząć bitwę.

[10.3] Podczas FAZY KONTROLI patrole federalne mogą zmusić każdy statek do opuszczenia przestrzeni wokółplanetarnej.

Każdy gracz, który ma statek w tej przestrzeni, musi rzucić 2K dla każdego statku. Jeśli liczba wyrzuconych oczek jest równa lub mniejsza niż SPRAWNOŚĆ POLICJI, to statek musi natychmiast zostać przesunięty do PORTU KOSMICZNEGO. Jeśli statek jest nielegalny, a SYSTEM PRAWNY portu wynosi 3 lub 4, to gracz musi próbować lądowania na PLANECIE w tym układzie gwiazdowym (16.0). W każdym z tych przypadków właściciel natychmiast traci na REPUTACJI tyle, ile wyniósł wynik 2K. Jeśli wynik 2K był większy niż SPRAWNOŚĆ POLICJI w tym układzie, to statek pozostaje niezauważony, a REPUTACJA się nie zmienia. Jeśli statek posiada moduł ŁĄCZNOŚCI BOJOWEJ, to do wyniku rzutu kostkami dodaje się 2.

[10.4] BITWĘ można rozgrywać tylko pomiędzy statkami znajdującymi się w tej samej przestrzeni wokółplanetarnej. Gracz nigdy nie jest zmuszony do

strzelania z żadnego ze swoich statków, nawet jeśli do niego strzelają Statek, który nie uniknął przechwycenia i wziął udział w bitwie, w czasie której nie uległ zniszczeniu, może opuścić przestrzeń wokółplanetarną i odlecieć na PLANETĘ lub do PORTU KOSMICZNEGO w trakcie tej samej FAZY HIPERSKOKÓW.

[10.5] Strzelanie i trafienia dotyczą zawsze tylko jednego statku. Każdy statek może strzelać tylko do jednego celu podczas danej serii, ale może strzelać dowolną liczbę razy w trakcie całej rundy ataku. Każdy statek strzela niezależnie od innych statków (nawet od tych, które strzelają do tego samego celu w tej samej serii). Strzelanie nie odbywa się jednocześnie. Statek, który strzela jako drugi może, w rezultacie otrzymanych na początku serii trafień, w ogóle nie być zdolny do otwarcia ognia lub też jego SIŁA BOJOWA może zostać poważnie zredukowana.

Jeżeli w bitwie uczestniczy kilka statków, należących do tego samego gracza, to ich właściciel ma prawo znać rezultaty strzałów, oddanych przez wszystkie jego statki kolejno, to znaczy znać rezultaty strzałów statku poprzedniego, zanim zacznie strzelać statek następny.

[10.6] REPUTACJA gracza może ulec obniżeniu jeżeli podejmuje on próbę PRZECHWYCENIA lub uczestniczy w BITWIE.

Kiedy gracz próbuje przechwycić nadlatujący statek, który nie życzy sobie być przechwycony, to musi rzucić 2K, aby dowiedzieć się ile punktów REPUTACJI stracił. (Wyjątek: jeśli statek przechwytyjący posiada moduł ŁĄCZNOŚCI BOJOWEJ, to nie wykonuje się rzutu). Kiedy

gracz strzela do statku, który spróbował uniknąć przechwycenia, to musi w tym celu rzucić 3K (wtedy moduł ŁĄCZNOŚCI BOJOWEJ nie zapobiega utracie REPUTACJI).

[10.7] Tabela "Wyniki Bitwy" ukazuje wyniki każdego strzału. Patrz - plansza.

11.0 USZKODZENIE I PRZEJĘCIE ŁADUNKU

Rezultaty strzałów, odnalezione w tabeli "Wyniki Bitwy" wyrażają liczbę trafień. Kiedy statek otrzymuje trafienie, to jego właściciel musi zdecydować czy został trafiony kadłub czy któryś z modułów. Gdy moduł otrzymuje pierwsze trafienie, to zostaje uszkodzony; przy drugim trafieniu zostaje zniszczony. Kadłub może otrzymać kilka trafień - aż do wyczerpania limitu, wyznaczonego przez SKUTECZNOŚĆ OSŁONY. Kiedy liczba trafień, którą otrzyma kadłub przewyższa SKUTECZNOŚĆ OSŁONY - zostaje on zniszczony.

[11.1] Uszkodzenie statku zawsze umiejscawiane przez jego właściciela. Każde uszkodzenie musi być umiejscowione. Na każdym module nie można umiejscowić więcej niż dwóch trafień.

[11.2] Kadłub funkcjonuje normalnie pomimo uszkodzeń, ale gdy zostaje on zniszczony, to cały statek ulega zniszczeniu. Przykładowo statek o SKUTECZNOŚCI OSŁONY równej 3 może

przyjąć bez uszczerbku do 3 trafień na swój kadłub. Kadłub jest uszkodzony do momentu naprawy (patrz 7.8). Czwarte trafienie w kadłub spowoduje zniszczenie całego statku. Jeśli statek ulega zniszczeniu, to jego żeton zostaje zdjęty z planszy, a zapis na jego temat przekreślony. Wszelkie towary na pokładzie statku powinny być odłożone na bok do czasu zakończenia bitwy (na wypadek PRZEJMOWANIA ŁADUNKU).

[11.3] Uszkodzony moduł przestaje funkcjonować. Nie liczy się w SILE BOJOWEJ statku, pojemności ładunkowej, itd. (aż zostanie naprawiony - patrz 7.8). Jeśli uszkodzony moduł otrzyma następne trafienie, lub jeśli nieuszkodzony moduł otrzyma od razu dwa trafienia - zostaje zniszczony, należy go wytrzeć z zapisów na temat statku. Jeśli uszkodzenia modułu lub modułów spowoduje zmniejszenie pojemności ładunkowej statku do takiej wartości, że nie może on już pomieścić całego ładunku, to właściciel musi zdjąć nadwyżkę towarów z tego statku (odłożyć je na bok na wypadek ewentualnego PRZEJĘCIA). Gracz nie ponosi specjalnej straty jeśli moduł pasażerski (zajęty czy nie zajęty) zostanie uszkodzony lub zniszczony.

[11.4] Ładunek ze zniszczonego kadłuba lub uszkodzonego kadłuba i modułów może być uratowany w trakcie rundy PRZEJMOWANIA ŁADUNKU. Kiedy pojemność ładunkowa statku zostaje zmniejszona, nadwyżkę towarów odkłada się na bok, podobnie jak towary ze statków, które uległy całkowitemu zniszczeniu. (Wyjątek: ładunek na statku, który został zniszczony przez rakiety, zostaje wyłączony z gry: nie może być przejęty). Skoro cały rozproszony po

bitwie ładunek zostanie już zebrany rzuca się 2K dla towaru każdego typu. Od liczby 'wyrzuconych oczek odejmuje się 2 i wynik mnoży przez 10. Stanowi to procent towaru, który można uratować (zaokrąglając do góry). Przykład: statek wiozący 5 jednostek żywności zostaje zniszczony. Rzuca się 2K - liczba oczek = 6, co oznacza, że można uratować 40% czyli 2 jednostki żywności.

[11.5] Każdy statek biorący udział w bitwie może przejąć dowolny towar, na który posiada pojemność ładunkową. Gracz może wyprzedać towary po zaniżonej cenie żeby zrobić miejsce na przyjęcie innych towarów. W trakcie rundy PRZEJMOWANIA ŁADUNKU gracze mogą przenosić towary pomiędzy swoimi statkami, znajdującymi się w tej samej przestrzeni wokółplanetarnej. Jeśli statki więcej niż jednego gracza są w stanie zabrać przejmowane ładunki, to gracze wybierają towar według INICJATYWY.

12.0 HANDEL

Towary mogą zawsze być przedmiotem sprzedaży lub wymiany pomiędzy graczami po dowolnych, wzajemnie uzgodnionych cenach. Jednakże największa masa towarowa zwykle pochodzić będzie z rynków żywności, podzespołów elektronicznych, izotopów i polimerów każdego układu gwiazdowego. Towar, na który jest popyt w danym układzie, posiada odnoszący się do tego układu MODYFIKATOR P/P (wydrukowany na żetonie ceny towaru). Aktualne ceny towarów odnotowane są na torach cen każdego układu.

Podczas FAZY LICYTACJI każdy gracz dyskretnie zapisuje jaki towar go interesuje i na którym z głównych rynków towarowych, notując: nazwę układu w którym zamierza handlować, towar - czy zamierza go kupić czy sprzedać i cenę, która oferuje lub której poszukuje. (Przykład: gracz może zapisać tak: kupię polimery w układzie Gamma Leporis po 16). Podczas FAZY TRANSAKCJI zapisy zostają ujawnione. Następnie, dla każdego towaru w każdym układzie gwiazdowym wykonuje się czynności w poniższej kolejności:

1. Rzuca się 2K i do liczby wyrzuconych oczek dodaje MODYFIKATOR P/P tego towaru. Żeton P/P zostaje umieszczony na polu KALKULATORA, którego wskaźnik P/P odpowiada powyższemu rezultatowi.

2. Jeśli w rozpatrywanym układzie nie ma ofert dotyczących danego towaru, to odczytuje się z KALKULATORA MODYFIKATOR CENY, odpowiadający pozycji żetonu P/P na KALKULATORZE i odpowiednio modyfikuje cenę towaru. (Np. jeśli żeton P/P znajdowałby się na polu KALKULATORA o wskaźniku P/P = +3 to cena towaru obniżyłaby się o 1). Następnie gracze przechodzą do nowego towaru, w przeciwnym wypadku patrz pkt. 3.

3. Jeśli żeton P/P leży na polu "0" lub dodatnim, to gracz, który zadeklarował najwyższą cenę, zgłaszając chęć zakupu otrzymuje możliwość kupienia towaru. Liczba jednostek, którą może kupić obliczana jest następująco: aktualna cena towaru zostaje odjęta od oferowanej przez gracza. Następnie odnajduje się na KALKULATORZE P/P pola z MODYFIKATOREM CENY równym wyżej wymienionej

różnicy. Wśród tych pól wybiera się leżące najdalej na lewo. Jeżeli żeton P/P znajduje się na lewo od tego pola lub leży na nim, to gracz nie może kupić tego towaru.

Jednakże jeśli żeton P/P leży na prawo od tego pola, to gracz może kupić tyle jednostek towaru o ile pól w prawo żeton ten jest oddalony. Za każdą jednostkę, którą gracz chce kupić, płaci zaoferowaną kwotę i żeton P/P zostaje przesunięty w lewą stronę o tyle pól, ile jednostek towaru gracz zakupił. - Jeśli żeton P/P leży na polu, oznaczonym liczbą mniejszą niż "0", to odbywa się procedura odwrotna: gracz, który zaoferował się sprzedać towar po najniższej cenie, ma taką możliwość. Ilość towaru, która może sprzedać oblicza się w następujący sposób: aktualną cenę towaru odejmuje się od kwoty, jaką gracz żąda za każdą jednostkę towaru i odszukuje się na KALKULATORZE pole leżące najdalej na prawo oznaczone MODYFIKATOREM CENY odpowiadającym w/w różnicy. Jeśli żeton P/P znajduje się na lewo od tego pola, to można sprzedać tyle jednostek towaru, o ile pól w lewo żeton P/P oddalony jest od tego pola.

Jednakże, jeśli żeton P/P znajduje się na prawo od tego pola lub leży na nim, to nie można sprzedać ani jednej jednostki towaru. Za każdą jednostkę towaru, którą gracz zdecydował się sprzedać, otrzymuje kwotę, po której oferował sprzedaż, a żeton P/P zostaje przesunięty o tyle pól, ile jednostek towaru gracz sprzedał. **Przykład:** Podzespół elektroniczny w układzie Mu Herculis, (MODYFIKATOR P/P -4). Aktualna cena wynosi 13. Trzech graczy zgłasza oferty, które uprzednio zanotowali w swoich Dziennikach.

Oferty: Gracz A chce kupić po 12. Gracz B chce kupić po 16. Gracz C chce sprzedać po 10.

Przy rzucie 2K wypada 10 oczek, co po dodaniu do MODYFIKATORA P/P równego -4, daje sumę +6. Żeton P/P przesunięty zostaje na KALKULATORZE na pole +6. Skoro żeton P/P leży na polu większym od zera, gracz zgłaszający najwyższą ofertę kupna (gracz B) ma prawo zakupu jako pierwszy.

Gracz B: oferta wynosi 16, minus aktualna cena 13 równa się +3. Najdalszym polem na lewo z MODYFIKATOREM CENY równym +3 jest pole oznaczone -8, które znajduje się o 14 pól od aktualnej pozycji zajmowanej przez żeton P/P, (tj. od pola +6). Gracz B może kupić maksymalnie 14 jednostek. Kupuje np. 7 jednostek za 112 HT (siedem razy tyle, ile wynosiła jego oferta = 16) i żeton P/P przesuwa się o 7 pól w lewo, na pole -1. Ponieważ żeton P/P leży teraz na polu mniejszym od zera, możliwość handlu ma gracz, oferujący najniższą cenę sprzedaży (gracz C).

Gracz C: oferta wynosi 10, minus aktualna cena 13 daje -3. Najdalszym polem na prawo z MODYFIKATOREM CENY równym -3 jest pole +10, znajdujące się o 11 pól od aktualnej pozycji żetonu P/P (na polu -1). Gracz C może sprzedać maksymalnie 11 jednostek. Sprzedaje 3 jednostki za 30 HT (trzy razy tyle, ile wynosiła jego oferta = 10) i żeton P/P zostaje przesunięty o trzy pola na prawo, tj. na pole +2. Gracz A nie może w tym ETAPIE kupić podzespołów w układzie Mu Herculis, ponieważ jego oferta 12 minus aktualna cena 13 wynosi -1, polem najdalej na lewo z MODYFIKATOREM

CENY -1 jest pole +2, a to pole jest obecnie zajmowane przez żeton P/P. Handel w układzie Mu Herculis na rynku podzespołów został w tym ETAPIE zakończony.

Zmiana ceny: teraz, skoro handel na rynku podzespołów w układzie Mu Herculis został zakończony, MODYFIKATOR CENY - odczytany z pola, zajmowanego przez żeton P/P w chwili zakończenia handlu - oddziałuje na cenę towaru. MODYFIKATOR wynosi -1, a więc cena spada z 13 na 12.

4. Po zakończeniu wszystkich transakcji kupna i sprzedaży cena towaru zostaje zmieniona przez MODYFIKATOR CENY, odczytany z pola zajmowanego aktualnie przez żeton P/P. (W przykładzie z pkt. 3, cena byłaby obniżona o 1). Aktualna cena jest ustalana przez przesunięcie żetonu ceny towaru na torze ceny w danym układzie.

[12.1] Gracz nie musi posiadać statku ani magazynu w danym układzie aby móc składać tam oferty. Jednakże, jeśli gracz zadeklaruje kupno i będzie miał taką możliwość, to musi zakupić co najmniej 1 jednostkę towaru. Jeśli nie ma miejsca na złożenie towaru, to natychmiast go traci. Jeśli gracz oferuje sprzedaż jakiegoś towaru i jeśli potem może to zrobić, to musi sprzedać co najmniej jedną jego jednostkę, jeśli ją w tym układzie posiada. Graczom nie wolno w jednym ETAPIE oferować jednocześnie kupna i sprzedaży tego samego towaru w tym samym układzie. Towary legalne można po kupnie złożyć w statku, znajdującym się w PORCIE tego układu lub w magazynie. Legalnych towarów, znajdujących się na pokładzie statku, który przebywa w przestrzeni wokółplanetarnej

lub na PLANECIE, nie można sprzedać.

[12.2] Cena towaru nie może nigdy przekroczyć 20 ani spaść poniżej 1. Gracze nie mogą oferować kupna ani sprzedaży towaru po cenie wyższej niż 20 lub niższej niż 1

Jeśli jakikolwiek MODYFIKATOR CENY (jakiegokolwiek rodzaju) popchnie cenę towaru powyżej 20 lub poniżej 1, należy ją ustalić na 20 lub 1 (odpowiednio).

[12.3] Jeśli więcej niż 1 gracz oferuje tę samą kwotę w takiej samej transakcji, to gracz o wyższej INICJATYWIE ma pierwszeństwo.

[12.4] Jeśli wszyscy gracze mieli możliwość kupić towar, to potencjalni sprzedawcy mogą próbować sprzedawać towar, nawet jeśli żeton P/P jest na lub powyżej pola 0.

Jest to wyjątek w stosunku do pkt. 3. To samo dotyczy sytuacji przeciwnej. Jeśli wszyscy sprzedawcy mieli możliwość sprzedać towar, to potencjalni kupcy mają możliwość go kupić, nawet jeśli żeton P/P jest na polu poniżej pola 0. Takie transakcje odbywają się nadal w kolejności, zależnej od wysokości oferty.

[12.5] Nie można przeprowadzać takich transakcji, które wypchnęłyby żeton P/P poza pola (+18 do -18). Gracz, na przykład nie może sprzedać 8 jednostek towaru jeśli żeton P/P był na polu +1 5 niezależnie od ceny jaką oferuje: może najwyżej sprzedać 3 jednostki.

13.0 POZYCJE RYNKOWE

Gracz, który handluje na danym rynku dużymi ilościami towaru zdobywa przewagę nad innymi graczami, którzy nie są tak doświadczeni. Ta przewaga nazywa się POZYCJĄ RYNKOWĄ. Są trzy kategorie pozycji: DETALISTA, HURTOWNIK i DYKTATOR. Zawsze, gdy gracz kupi lub sprzeda 6 lub więcej jednostek legalnego towaru w czasie jednej transakcji na danym rynku może mieć szansę podniesienia swojej POZYCJI RYNKOWEJ. Gracz rzuca 2K. Jeśli wynik jest mniejszy lub równy liczbie jednostek towaru, które były przedmiotem transakcji, to POZYCJA RYNKOWA gracza natychmiast wzrasta o jeden szczebel (z żadnej na DETALISTĘ, z DETALISTY na HURTOWNIKA, z HURTOWNIKA na DYKTATORA). POZYCJA RYNKOWA gracza powinna być zaznaczona na obszarze właściwego układu. DYKTATOR nie może już podnieść swojej POZYCJI na danym rynku w tym układzie: Uwaga: gracze nie muszą podnosić swoich POZYCJI RYNKOWYCH.

[13.1] W danym ETAPIE gracz może posiadać dla jednego towaru w danym układzie tylko jedną POZYCJĘ RYNKOWĄ.

[13.2] DYKTATOREM rynku poszczególnego towaru w danej chwili w określonym układzie może być tylko jeden gracz. Jeśli HURTOWNIK podniesie swoją POZYCJĘ, ale ktoś inny już jest DYKTATOREM danego rynku w tym układzie, to następuje zmiana na pozycji DYKTATORA - awansujący

HURTOWNIK staje się DYKTATOREM, zaś DYKTATOR spada do pozycji HURTOWNIKA. HURTOWNIKAMI i DETALISTAMI może być jednocześnie dowolna liczba graczy.

[13.3] Wzrost POZYCJI RYNKOWEJ gracza wiąże się z natychmiastowym wzrostem o 1 jego POZIOMU POWIĄZAŃ gospodarczych oraz o 2 jego REPUTACJI.

[13.4] DETALISTA nie ma specjalnych przywilejów.

[13.5] HURTOWNIK ma następujące przywileje:

Po ujawnieniu ofert wszystkich graczy, zrealizowaniu ich oraz po zmianie ceny wskutek działania MODYFIKATORA CENY, HURTOWNIK ma możliwość kupna lub sprzedaży do 5 jednostek towaru po nowej cenie. Ta możliwość może być wykorzystana tylko wtedy, gdy HURTOWNIK nie składał oferty na dany towar wcześniej w tym ETAPIE. Zakupy lub sprzedaż realizowane przez HURTOWNIKÓW, wykorzystujących tę szczególną możliwość nie wpływają na zmiany cen towarów, których dotyczą.

[13.6] DYKTATOR ma następujące przywileje:

Może sprawdzić wszystkie oferty zanim zadeklaruje własną. Jeśli gracz jest DYKTATOREM rynku w jakimś układzie, to nie musi, jak inni, zapisywać w DZIENNIKU swojej oferty na ten towar. Na początku FAZY TRANSAKCJI sprawdza oferty innych graczy (tylko dla danego towaru w tym układzie) i deklaruje dowolną, własną ofertę. Niezależnie od tego czy zgłasza ofertę na dany towar czy nie,

DYKTATOR może później wykorzystać kompetencje HURTOWNIKA.

[13.7] Podczas FAZY OKAZJI gracz może podjąć próbę podważenia POZYCJI RYNKOWEJ innego gracza.

Aby tak zrobić gracz musi mieć POZIOM POWIĄZAŃ gospodarczych lub politycznych wyższy od swojego przeciwnika. Gracz deklaruje, którą dokładnie POZYCJĘ RYNKOWĄ i którego przeciwnika ma zamiar podważyć i czy używa powiązań politycznych czy gospodarczych. (Np.: Gracz C w układzie Tau Ceti, Izotopy, POWIĄZANIA GOSPODARCZE). Następnie płaci 20 HT i rzuca 1 K. Jeśli liczba oczek jest mniejsza od różnicy między POZIOMAMI POWIĄZAŃ obu graczy (zadeklarowanych przez gracza), to POZYCJA RYNKOWA ofiary zostaje zmniejszona o jedną kategorię, a jego POZIOM REPUTACJI o 2. Jeśli liczba oczek jest równa lub większa niż ta różnica, to gracz traci tyle punktów POZIOMU REPUTACJI ile punktów dzieliło go od wygranej. (Przykład: Jeśli POZIOM POWIĄZAŃ różni się o 5, a liczba oczek wynosi 6, to gracz, który chciał zepsuć przeciwnikowi jego POZYCJĘ RYNKOWĄ traci 2 punkty POZIOMU REPUTACJI - jeśli liczba oczek wynosiłaby 5, to straciłby jeden punkt. Gracz nie może przedsięwziąć więcej niż jednej próby podważenia czyjejś POZYCJI RYNKOWEJ w trakcie jednego ETAPU.

14.0 PRZECHOWYWANIE

Kiedy gracz kupuje towary od innego gracza lub na rynku, towar należy schować - albo do magazynu (jeśli transakcja odbyła się w PORCIE KOSMICZNYM) albo do statku kosmicznego (jeśli kupujący ma taki w miejscu, w którym odbywała się transakcja).

[14.1] Gracz może kupić jednostkę powierzchni magazynowej za 20 HT. Kupno takich jednostek jest odnotowane przez umieszczenie żetonu MAGAZYN o odpowiedniej wartości na przydzielonym graczowi odcinku toru magazynów danego układu gwiazdowego. Magazyny nie mogą być przenoszone pomiędzy układami. Można je sprzedawać, kupować lub wynajmować innym graczom - w takich przypadkach żeton zostaje przesunięty na to pole na torze magazynów, które należy do nowego właściciela najemcy.

[14.2] Każda jednostka powierzchni magazynowej posiada ładowność równą 10 jednostkom towaru. Obecność towarów w magazynie oznacza się umieszczając odpowiednią liczbę żetonów towarowych pod żetonem MAGAZYN.

[14.3] Każda jednostka powierzchni magazynowej może pomieścić 10 jednostek polimerów albo izotopów oraz każdą ilość podzespołów i żywności. Nielegalne towary i moduły nie mogą być przechowywane w magazynach. Moduł towarowy statku może zmieścić 2 jednostki polimerów, izotopów albo broni. Podzespoły, żywność i narkotyki nie zajmują powierzchni magazynowej, a więc mogą

być składowane w jednym module lub kadłubie w dowolnej ilości.

Towary nie mogą być przechowywane w PORCIE KOSMICZNYM, jeśli nie ma tam ani statku ani magazynu.

[14.4] Podczas FAZY TRANSAKCJI towarów nie trzeba przechowywać. Gracz może kupić więcej towaru niż zdolne są pomieścić jego magazyny i (lub) statki, jeśli decyduje się na wyprzedaż części innego towaru w celu stworzenie miejsca na nowy towar. Gracz traci wszystkie jednostki towaru, które po zakończeniu FAZY TRANSAKCJI nie są schowane w magazynach i (lub) na statkach.

[14.5] Towary przechowywane w magazynie mogą być w dowolnym momencie sprzedane na rynku danego układu lub przeniesione na statki znajdujące się w PORCIE KOSMICZNYM tego układu (i odwrotnie). Towarów nie można przenosić z PLANETY do PORTU KOSMICZNEGO ani magazynu (ani odwrotnie).

[14.6] W magazynach można przechowywać moduły.

Każdy moduł, przechowywany w magazynie zmniejsza jego pojemność o 5. Moduły można swobodnie dołączać do lub odłączać od statków, znajdujących się w PORCIE tego układu (w trakcie FAZY INWESTYCJI).

15.0 PASAŻEROWIE

Statki mogą, dla zysku, przewozić pasażerów między układami gwiazdowymi. Liczba grup pasażerskich mogących

podróżować pomiędzy jakimiś dwoma układami w danym ETAPIE równa się sumie KLAS PORTÓW obu układów. Podczas FAZY OKAZJI gracz może zadeklarować głośno (według INICJATYWY), że jest gotów przewieźć jakąś liczbę z dostępnych grup pasażerskich. Otrzymuje natychmiast 5 HT za każdą grupę ale w trakcie najbliższej FAZY HIPERSKOKÓW musi próbować hiperskoku do układu gwiazdowego, do którego zobowiązał się dostarczyć pasażerów.

Przykład: gracz chce przewieźć pasażerów z układu Beta-Hydri do Epsilon Eridian. Suma KLAS PORTÓW obu tych układów wynosi 7, a więc na przeprawę oczekuje 7 grup pasażerskich. Gracz zabiera 4 grupy, natychmiast otrzymując 20 HT. Bierze też na siebie obowiązek dokonania w następnym ETAPIE próby hiperskoków z Beta Hydri na Epsilon Eridian. Inny gracz, o mniejszej INICJATYWIE, może wziąć pozostałe 3 grupy.

[15.1] Jeśli statek, który zabiera pasażerów nie może wylądować w PORCIE KOSMICZNYM układu przeznaczenia, to jego właściciel natychmiast traci sumę HT dwa razy większą niż zainkasowana przy zgłoszeniu zabrania pasażerów. Jeśli nie ma wystarczającej ilości gotówki, to traci tyle ile ma; brakująca różnica zostaje darowana.

[15.2] Statek może przyjąć na pokład 2 grupy pasażerskie do każdego nie uszkodzonego modułu pasażerskiego.

[15.3] Graczowi nie wolno zabierać pasażerów (nawet tych, których oferuje żeton OKAZJI) jeśli jego POZIOM REPUTACJI jest mniejszy niż 15.

16.0 PRZEMYT

Przemyt nielegalnego towaru jest bardzo opłacalny, aczkolwiek wiąże się dużym ryzykiem. Nielegalne towary można kupić i sprzedać tylko na PLANECIE. Gracz, który zadeklaruje, że jeden z jego statków ląduje na PLANECIE danego układu musi ustalić czy władze federalne nie przechwyciły jego statku.

Nielegalne towary pojawiają się w grze jedynie dzięki żetonom OKAZJI. Ceny towarów nielegalnych określone są przez tabelę "Czarny Rynek", a nie przez prawo popytu i podaży, jak innych towarów. Kiedy statek ląduje na PLANECIE, jego właściciel musi rzucić 2K. Do liczby wyrzuconych oczek dodaje 3 jeśli statek ma nieuszkodzony moduł ŁACZNOŚCI BOJOWEJ oraz 2, jeżeli kadłub jest opływowy. Jeżeli taki zmodyfikowany wynik rzutu kostkami jest większy niż STOPIEŃ BEZPIECZEŃSTWA tego układu, to statek ląduje bezpiecznie, jeśli jest równy, to statek ląduje w PORCIE KOSMICZNYM i wtedy właściciel natychmiast traci na REPUTACJI tyle, ile wyrzuci 2K, traci również posiadane na statku nielegalne towary (razem z niewolnikami). Uważa się je za wyrzucone w próżnię. Stracony zostaje także kadłub (jeśli jest nielegalny) i moduły (jeśli są nielegalne).

Jeśli zmodyfikowany wynik jest mniejszy niż STOPIEŃ BEZPIECZEŃSTWA układu, to statek wraz z ładunkiem przepada, a gracz traci na REPUTACJI wynik 3K. Gdy w grze pojawi się nielegalny towar, to towarzyszą mu zwykle następujące informacje: PLANETA, na której jest on dostępny; cena, za którą może być kupiony; i

miejsce, w którym ma być sprzedany. Skoro towar nielegalny zostanie dostarczony na miejsce przeznaczenia (któraś z PLANET), jego właściciel podczas FAZY OKAZJI rzuca kostką zgodnie z tabelą "Czarny Rynek" aby ustalić cenę, jaką otrzyma za jednostkę tego towaru.

[16.1], Można zakupić powyżej 10 jednostek nielegalnego towaru na raz.

[16.2] Nielegalny towar może zostać sprzedany na czarnym rynku tylko wtedy, gdy statek z tym towarem znajduje się na PLANECIE układu, który został określony przez żeton OKAZJI jako docelowy. Podczas FAZY OKAZJI właściciel nielegalnego towaru rzuca 1 K i w tabeli "Czarny Rynek" sprawdza ile HT otrzyma za jednostkę posiadanego nielegalnego towaru. Po takim sprawdzeniu gracz zobowiązany jest sprzedać cały zapas towaru po cenie, jaka została odczytana z tabeli.

[16.3] Towary nielegalne mogą być przedmiotem handlu bezpośrednio między graczami. Jest to możliwe, jeśli obaj zainteresowani gracze mają swoje statki na tej samej PLANECIE. Jeżeli jakiś nielegalny towar jest sprzedawany w tym samym czasie i na tej samej PLANECIE przez kilku graczy, to cena tego towaru jest sprawdzana w tabeli "Czarny Rynek" tylko raz.

Oznacza to, że cena osiągnięta przez pierwszego gracza musi być akceptowana przez innych graczy.

[16.4] Sprzedaż nielegalnych kadłubów oraz modułów odbywa się zgodnie

z procedurą opisaną w punkcie 8.4.

[16.5] Statek, posiadający nielegalny kadłub lub moduły, który próbuje osiąść na PLANECIE i otrzyma polecenie wyrzucenia przemytu za burtę zostaje w całości skonfiskowany.

[16.6] Tabela "Czarny Rynek" - patrz plansza.

17.0 AGENCI

Niektóre scenariusze, przewidują, że gracze od początku posiadają specjalnych agentów. Nowych agentów mogą zdobywać podczas każdej FAZY OKAZJI. Każdy agent ma specyficzny wpływ na grę wyszczególniony w zestawieniu 16.6 "Agenci". Gracz może zadeklarować, że podczas bieżącej FAZY OKAZJI spróbuje zdobyć AGENTA. Określa ile przeznaczona na to pieniędzy i rzuca 2K. Jeśli liczba oczek pomnożona przez 5 jest mniejsza lub równa zgłoszonej kwocie, to losowo bierze z puli symbolizujący AGENTA żeton. Jeśli liczba oczek jest wyższa niż zadeklarowana kwota, nie udaje mu się zwerbować agenta. W każdym przypadku płaci zgłoszoną kwotę.

[17.1] AGENCI mogą być kupowani od innych graczy, sprzedawani lub wypożyczani im.

[17.2] Każdy zwerbowany AGENT musi się znajdować w ściśle określonym miejscu. Może przebywać na pokładzie statku, (co jest oznaczone przez położenie go pod żetonem statku), w PORCIE KOSMICZNYM lub na PLANECIE. AGENT jest istotą żywą i oczywiście nie może

przebywać bez statku w przestrzeni wokółplanetarnej.

[17.3] AGENTÓW można przенosić z miejsca na miejsce. AGENT nie zajmuje przestrzeni, przeznaczonej dla pasażerów ani dla ładunku. Może podróżować na pokładzie każdego statku.

[17.4] AGENT, znajdujący się na pokładzie statku, który ulega zniszczeniu zostaje zabity. Nie może już nigdy powrócić do gry; symbolizujący go żeton odkłada się na bok. AGENT, biorący udział w grze może być używany tak często, jak istnieje po temu sposobność.

[17.5] Każdy AGENT posiada określoną, specyficzną tylko dla niego cechę. Zestawienie AGENTÓW wymienia: imię każdego z nich, jego wpływ na przebieg gry i ewentualne wymagania, które należy spełnić zanim będzie go można używać.

[17.6] Zestawienie "Agenci" - patrz plansza.

18.0 KREDYTY

Gracz oznajmia, że zaciąga kredyt, deklaruje jego pożądaną wysokość i określa termin spłaty (4 lub 8 ETAPÓW).

Kwotę odsetek, którą będzie płacił w każdym ETAPIE, oblicza się następująco: odejmuje się POZIOM REPUTACJI gracza od kwoty pożyczki. Następnie jeśli kredyt został zaciągnięty na 4 etapy ta różnica jest dzielona przez 20, jeśli na 8 etapów - przez 10. Wynik to odsetki płacone od tego kredytu.

Ułamki zaokrągla się do najbliższej liczby całkowitej. Podczas każdej FAZY INWESTYCJI gracz posiadający nie spłacony kredyt ma możliwość wyboru: spłacić go w całości lub zapłacić odsetki.

[18.1] Maksymalna wysokość kredytu, jaki gracz może otrzymać obliczona jest w następujący sposób:

* za każdy posiadany statek 100 HT, plus

* za każdą posiadaną jednostkę powierzchni magazynowej 20 HT, plus

* za każdą posiadaną jednostkę produkcyjną 20 HT, plus

* aktualny stan gotówki, zaznaczony na torze gotówki.

[18.2] Odsetki od kredytów muszą być wpłacane w trakcie każdej FAZY INWESTYCJI. Jeśli gracz nie jest w stanie zapłacić odsetek, to jego REPUTACJA spada o 4, a nie zapłacona kwota powiększa zaległą pożyczkę, jednak odsetki pozostają na dotychczasowym poziomie.

[18.3] Kredyty można zaciągać na 4 lub 8 ETAPÓW.

[18.4] Gracz musi spłacić kredyt w przewidzianym ETAPIE lub wcześniej. Jeśli gracz nie posiada odpowiedniej ilości gotówki, to musi natychmiast sprzedać tyle swoich statków (8.4), magazynów (po 20 HT za jednostkę) i (lub) fabryk (19.4), by zebrać brakującą sumę. Statek, który nie znajduje się w PORCIE K'OSMICZNYM także może być sprzedany (jest to wyjątek od zasad, regulujących sprzedaż statków) za kwotę 50 HT. Towary i AGENCI,

znajdujący się na sprzedanym w taki sposób statku są traceni. Jeśli po sprzedaniu wszystkich swoich statków, magazynów i fabryk gracz nadal nie może spłacić pożyczki, to musi wycofać się z gry.

[18.5] Minimalne odsetki, płatne w każdym ETAPIE, równają się 1 HT i nie mogą być niższe, bez względu na wysokość kredytu i POZIOM REPUTACJI gracza.

19.0 FABRYKI

Podczas FAZY INWESTYCJI gracze mogą kupować fabryki, produkujące 4 podstawowe towary. Cena zakupu zależy od wielkości fabryki (liczby jednostek towaru, które ta fabryka produkuje podczas każdego ETAPU) i aktualnej ceny towaru, który ta fabryka ma produkować.

Cena zakupu fabryki jest obliczana w następujący sposób: 10 HT plus (5 razy aktualna cena towaru) i to wszystko pomnożone przez wielkość fabryki. Tak więc np. fabryka, produkująca 4 jednostki podzespołów (aktualna cena np. 12 HT) będzie kosztowała 280 HT: (10 HT + (5 x 12 HT)) x 4.

Zakup i posiadanie fabryki zaznacza się przez umieszczenie żetonu towaru, który ta fabryka ma produkować na należącym do gracza właściciela polu FABRYKI w układzie, w którym zakup został dokonany. Żeton musi mieć odpowiedni nominał, tzn. symbolizować tyle jednostek towaru, ile fabryka będzie produkowała.

Podczas każdej następanej FAZY OKAZJI właściciel otrzymuje odpowiadającą wielkości posiadanej fabryki liczbę jednostek towaru.

[19.1] Gracz może kupować fabryki, produkujące tylko te towary, których produkcja jest dozwolona w danym układzie.

[19.2] Kiedy produkt fabryki dociera do gracza, należy go gdzieś umieścić. Gracz może go złożyć w magazynie lub na znajdującym się w PORCIE KOSMICZNYM statku, albo oddać czy sprzedać innym graczom: Towarów nie wolno przechowywać w fabrykach, ani sprzedawać na rynek od razu po ich wyprodukowaniu (jest to możliwe dopiero, w trakcie najbliższej FAZY TRANSAKCJI). Gracz traci świeżo wyprodukowany towar, jeżeli nie może go zmagazynować lub sprzedać czy oddać.

[19.3] Suma wielkości wszystkich fabryk gracza (we wszystkich układach) nie może być większa niż suma jego powiązań gospodarczych i politycznych. Gracz może z własnej woli likwidować fabryki (np. jeśli ma ich maksymalną liczbę, a chce zbudować fabrykę do produkcji innego towaru).

[19.4] Gracz może na dowolnych, uzgodnionych warunkach sprzedać fabrykę innemu graczowi lub kupić ją od niego. Gracz może także sprzedać fabrykę na rynek.

Otrzymuje wówczas sumę równą pięciokrotnej aktualnej cenie towaru pomnożonej przez wielkość sprzedanej fabryki (a więc w stosunku do ceny zakupu traci 10 HT za każdą jednostkę wielkości fabryki). Gracz nie musi sprzedawać od razu całej fabryki - może sprzedać dowolną jej część. Oczywiście

musi wtedy zmienić symbolizujący fabrykę żeton tak, aby odpowiadał on jej aktualnej wielkości.

[19.5] Nie można sprzedać fabryki, która nie produkuje towaru w wyniku sabotażu. Można natomiast powiększyć taką fabrykę, aby uczynić ją odporniejszą na sabotaż w chwili kiedy będzie mogła wznowić produkcję.

[19.6] Jeśli produkcja jest potrzebna do spełnienia warunków zwycięstwa, to musi zostać wyprodukowana jednostka towaru choćby przez jedną turę. Oznacza to, że fabrykę/i trzeba wybudować w fazie inwestycji etapu poprzedzającego ten w którym gracz chce ogłosić swoje zwycięstwo, tak aby w fazie okazji ostatniego etapu fabryka wyprodukowała jednostki towaru.

W przypadku sprzedania fabryk w danym układzie do wielkości zero (0), informacja o wyprodukowanych jednostkach towaru jest kasowana, a ilość wyprodukowanych jednostek jest liczona od nowa.

20.0 SABOTAŻ

Podczas FAZY OKAZJI każdy znajdujący się w PORCIE KOSMICZNYM statek, każdy magazyn i każda fabryka może stać się celem sabotażu ze strony przeciwników. Sabotaż może spowodować uszkodzenie statku, utratę towarów, przechowywanych w magazynie lub czasowe zamknięcie fabryki. Gracz, który chce dokonać sabotażu na statku przeciwnika, albo w jego magazynie lub fabryce deklaruje to i płaci sumę równą 20 HT pomnożone przez

SYSTEM PRAWNY układu. Następnie rzuca dwa razy 2K dodając za każdym razem do liczby oczek swój POZIOM POWIĄZAŃ kryminalnych. Pierwszy wynik zostaje odnaleziony w kolumnie "cel" w tabeli "Sabotaż" (20.5p, określając efekt sabotażu. Drugi wynik zostaje zlokalizowany w kolumnie "reputacja" tejże tabeli i określa o ile obniżyła się REPUTACJA sabotażysty.

[20.1] Wobec każdego statku, magazynu i fabryki można dokonać tylko jednego sabotażu podczas jednego ETAPU. Liczba podejmowanych przez gracza prób sabotażu różnych obiektów nie jest ograniczona. Gracz nie musi posiadać STATKU KOSMICZNEGO w układzie, w którym dokonuje sabotażu.

[20.2] Sabotażu nie można dokonać wobec statku znajdującego się w STOCZNI lub w HANGARZE.

[20.3] Podczas próby przeprowadzenia sabotażu w fabryce, wielkość fabryki zostaje odjęta od wyniku pierwszego rzutu kostkami. Wynik rzutu kostkami, służący obliczeniu strat REPUTACJI nie jest modyfikowany wielkością fabryki.

[20.4] Udany sabotaż pociąga za sobą: następujące skutki:

Statek. Odczytany z tabeli 20.05 efekt sabotażu traktowany jest tak, jak trafienie podczas bitwy. Gracz może na dowczas bitwy. Właściciel statku rozdziela trafienia według zasad wyjaśnionych w punkcie 1 1 .1 . Jeśli w wyniku sabotażu zostaje zredukowana pojemność ładunkowa statku, to wszystkie jednostki towaru

nie mieszczące się w zredukowanej pojemności ładunkowej statku mogą zostać przeniesione na inny statek lub do magazynu w tym układzie. Jeśli towar nie może być przeniesiony, sprzedany lub oddany, to zostaje utracony. Sabotażysta nie może podejmować próby przejścia ładunku.

Magazyn. Efekt sabotażu równa się liczbie jednostek towarów, które zostały nagle i całkowicie zniszczone. Sabotażysta może wybrać towar, który ulega zniszczeniu. Sam magazyn nie zostaje uszkodzony.

Fabryka. Efekt sabotażu równa się liczbie następujących po sobie ETAPÓW podczas których fabryka nie będzie produkowała towarów (włącznie z aktualnym ETAPEM, nawet jeśli fabryka już wyprodukowała jakieś towary). Właściciel fabryki powinien zapisać w swoim DZIENNIKU, w którym ETAPIE jego fabryka znów podejmie produkcję normalną.

[20.5] Tabela "Sabotaż" - patrz plansza.

21.0 REPUTACJA

Każdy gracz posiada POZIOM REPUTACJI, który zmienia się w trakcie gry w zależności od tego czy gracz postępuje w sposób uczciwy czy też bogaci się przy pomocy metod przestępczych. Posiadanie dobrej REPUTACJI zmniejsza odsetki płacone od zaciągniętych kredytów i uprawnia gracza do otrzymywania premii pieniężnej podczas każdego

ETAPU gry. Gracz o złej REPUTACJI ryzykuje wysokie kary pieniężne albo nawet przedwczesną eliminację z gry. W różnych momentach rozgrywki gracze podejmują czynności, które powodują zmiany ich POZIOMÓW REPUTACJI. Żetony REPUTACJI przesuwane są po torze reputacji, odzwierciedlając zmiany jej poziomu. Czynniki, wpływające na REPUTACJĘ zestawione są w tabeli 21.7 "Reputacja". W trakcie każdej FAZY KONTROLI sprawdzony zostaje POZIOM REPUTACJI każdego gracza. Wobec graczy o REPUTACJI wynoszącej 5 albo mniej może zostać wdrożone postępowanie karne przez władzę federalną a ci których POZIOM REPUTACJI jest większy niż 25, otrzymują nagrodę pieniężną.

[21.1] POZIOM REPUTACJI graczy może przybierać wartości od 0 do 40 punktów. Jeżeli wzrost lub spadek POZIOMU REPUTACJI prowadzi do przekroczenia którejś z tych granic, to żeton REPUTACJI gracza zatrzymuje się na polu 40 lub 0, zaś POZIOM REPUTACJI, który spadł do 0 może zostać podniesiony tylko i wyłącznie w rezultacie KONTROLI.

[21.2] Gracz, którego POZIOM REPUTACJI na początku FAZY KONTROLI wynosi 5 lub mniej może być zmuszony do poddania się KONTROLI. Gracz rzuca 1 K. Jeśli liczba oczek jest większa niż jego POZIOM REPUTACJI, to musi znów rzucić 1 K i w tabeli 21.8 "Kontrola" odszukać paragraf odpowiadający liczbie wyrzuconych oczek.

[21.3] Jeśli POZIOM REPUTACJI gracza mieści się w granicach 1 do 19 (włącznie), to podczas kroku C

FAZY KONTROLI zwiększa się on o 3 punkty. (Wyjątek: nie dotyczy to graczy, którzy w tej samej FAZIE muszą poddać się KONTROLI). POZIOM REPUTACJI gracza nie może w tej operacji wzrosnąć powyżej 20. Jeżeli dodatkowe 3 punkty spowodują wzrost REPUTACJI do 21 lub 22, to zostaje ona zwiększona jedynie do 20.

[21.4] Gracze, którzy kończą FAZĘ KONTROLI z POZIOMEM REPUTACJI równym 25 lub wyższym otrzymują premię pieniężną. Wysokość tej premii wydrukowana jest na odpowiednim polu toru reputacji.

[21.5] Gracz może podjąć próbę podniesienia swojego POZIOMU REPUTACJI, płacąc określoną kwotę HT.

Podczas FAZY INWESTYCJI gracz może zapłacić 20 HT i rzucić 1 K. Jego POZIOM REPUTACJI wzrasta o liczbę punktów równą liczbie wyrzuconych oczek. Jednak jeżeli wyrzuci 6 oczek, POZIOM REPUTACJI nie rośnie, a pieniądze przepadają. Gracz może podjąć taką próbę tylko jeden raz w każdym ETAPIE.

[21.6] Powiązania polityczne gracza mają wpływ na wyniki KONTROLI.

Jeśli POZIOM POWIĄZAŃ politycznych gracza mieści się między 5 a 8 (włącznie), to odejmuje się 1 od liczby oczek wyrzuconych, przy ustalaniu wyniku KONTROLI (tabela 21.8). Jeśli POZIOM POWIĄZAŃ politycznych wynosi 9 lub 10, to odejmuje się 2. Gracz (tylko jeden w ciągu jednego ETAPU) może również użyć swoich POWIĄZAŃ politycznych w celu zmniejszenia (0 1 lub 2, jak wyżej) liczby oczek

wyrzuconych przez innego gracza. Ryzykuje przy tym, jako gracz popierający, poniesienie konsekwencji, wymienionych w niektórych paragrafach tabeli 21.8 "Kontrola".

22.0 NEGOCJACJE

Gracze mogą swobodnie sprzedawać (lub bezpłatnie odstąpić) innym graczom informacje, posiadane dobra, AGENTÓW, a także wzajemnie pożyczać sobie gotówkę. O ile nie łamią przy tym przepisów gry, mogą (i są do tego zachęceni) zawierać dowolne umowy i porozumienia. Mogą być one ustne lub pisemne.

Ustne porozumienia zawiera się po prostu poprzez oznajmienie wszystkim, że zostało ono zawarte, natomiast pisemne poprzez spisanie umowy i wniesienie opłaty notarialnej.

O warunkach i przedmiocie obu form porozumień muszą zostać poinformowani wszyscy życzący sobie tego gracze.

Porozumienia mogą być łamane, jednak karą za to jest utrata REPUTACJI.

[22.1] POZIOM REPUTACJI gracza, który z własnej woli lub niechcący złamie umowę ustną, obniża się o rezultat 1 K.

[22.2] POZIOM REPUTACJI gracza, który z własnej woli lub niechcący złamie umowę zawartą na piśmie, obniża się o 10 punktów.

[22.3] Opłata notarialna od umowy pisemnej wynosi 10 HT płatne przez jednego lub wszystkich zawierających umowę graczy, tak jak to zostanie przez nich ustalone. Gracze mogą włączyć do umów specjalne klauzule, pozwalające im uniknąć konsekwencji punktu 22.2. Przykład: Umowa może zawierać następujący warunek: "niniejsza umowa może zostać unieważniona poprzez wpłacenie partnerowi odszkodowania w wysokości 40 HT".

[22.4] Obie formy umów mogą zostać anulowane bez żadnych konsekwencji, jeżeli wszystkie zainteresowane strony się na to zgadzają. Opornych graczy można próbować przekupić, zastraszyć, itp.

[22.5] Gracz, kupujący (otrzymujący) towary od innego gracza musi posiadać w miejscu, w którym została dokonana transakcja wystarczającą do ich przechowania przestrzeń magazynową. Pieniądze i informacje mogą być wymieniane swobodnie, w każdym momencie gry i bez żadnych dodatkowych warunków, natomiast towary, magazyny, AGENCI i inne dobra mogą zmieniać właściciela tylko podczas tych FAZ, w czasie których gracze mają możliwość kupna lub sprzedaży tych dóbr na rynku.

[22.6] Zapisane w DZIENNIKACH informacje gracze są zobowiązani ujawniać dopiero wtedy, gdy jest to niezbędne w celu wykonania czynności, związanych z przebiegiem gry.

Gracz nie musi ujawniać, z jakiego kadłuba i modułów składa się jego statek, dopóki informacje na ten temat nie jest niezbędna w celu

rozstrzygnięcia jakiejś sytuacji, np. podczas bitwy musi być ujawniona m.in. SIŁA BOJOWA statku. Oczywiście POZIOMY POWIĄZAŃ są jawne.

23.0 SCENARIUSZE

GWIEZDNY KUPIEC może być rozgrywany według jednego z kilku scenariuszy. Scenariusze te dzielą się na dwie kategorie: WOLNA KONKURENCJA oraz KORPORACJE. W scenariuszu WOLNA KONKURENCJA wszyscy gracze rozpoczynają rozgrywkę z jednym statkiem i równymi zapasami gotówki. W scenariuszu KORPORACJE każdy gracz reprezentuje korporację o ściśle określonych cechach i celach. Każdy scenariusz może być rozgrywany przez dwóch do sześciu graczy, aczkolwiek specjalne zasady gry cila 2 graczy przewidziane są w pkt. 23.7. Przed rozpoczęciem gry gracze ustalają jaki wybierają scenariusz, kompletują niezbędny zestaw żetonów i każdy wypełnia swój DZIENNIK.

[23.1] Gracze przygotowują się do gry według scenariusza WOLNEJ KONKURENCJI w następujący sposób:

* każdy gracz wybiera swój tor gotówki i kolor oraz ustawia żetony gotówki na 300 HT,

* każdy gracz otrzymuje statek, złożony z kadłuba typu Klarnet oraz trzech modułów towarowych, jednego modułu pasażerskiego, jednego modułu lekkiej broni i jednego modułu bezpiecznego skoku, obsługiwany przez załogę

Klasy B. Każdy gracz wybiera żeton reprezentujący jego statek, umieszcza go w dowolnym PORCIE KOSMICZNYM i wypełnia w DZIENNIKU rubryki dotyczące statku (patrz 8.0),

* każdy gracz rzuca 2K. Wynik reprezentuje sumę jego POZIOMÓW POWIĄZAŃ. Rozdziela ją pomiędzy różne POWIĄZANIA (dowolnie) i zapisuje to w DZIENNIKU, a potem ujawnia poziom poszczególnych POWIĄZAŃ innym graczom

* umieszcza się żeton ETAPÓW GRY na pierwszym polu toru etapów, a żeton P/P na polu "0" KALKULATORA P/P. Umieszcza się żeton REPUTACJI każdego gracza na polu "20" toru reputacji. Umieszcza się wszystkie żetony cen towarów (jest ich 18) na torach cen różnych układów, na polach noszących odpowiadające towarom symbole.

[23.2] Przed rozpoczęciem rozgrywki według scenariusza WOLNA KONKURENCJA gracze muszą zdecydować w jaki sposób zakończą rozgrywkę i wyłonią zwycięzcę. Mają tutaj do wyboru dwa warianty:

1. Zwycięża gracz, który jako pierwszy zgromadzi 1000 HT w gotówce (po zakończeniu FAZY KONTROLI). Oczywiście na takim graczu nie mogą ciążyć niespłacone kredyty ani ewentualne finansowe zobowiązania wobec innych graczy. W tym wariantcie jedna rozgrywka może trwać 5 do 8 godzin.

2. Gra kończy się po rozegraniu określonej liczby ETAPÓW. Zwycięzcą zostaje gracz, który po zakończeniu

ostatniego ETAPU posiada najwięcej gotówki ("czystej", nie obciążonej kredytami i zobowiązaniami). Gracze powinni sprzedać wszystkie swoje statki, fabryki i towary, gdyż przy ustalaniu zwycięzcy liczy się tylko "żywy", zaznaczony na torze gotówki pieniądź.

Biorąc pod uwagę, że jeden ETAP gry zajmuje od 15 do 30 minut (zależnie od liczby graczy) ten wariant może być rozgrywany tak długo, jak gracze sobie życzą

[23.3] Gracze przygotowują się do scenariusza KORPORACJE w następujący sposób:

* Każdy gracz rzuca 1 K. Gracz, który wyrzucił najwięcej oczek rzuca 2K i sprawdza w zestawieniu 23.6 która KORPORACJA odpowiada liczbie oczek, uzyskanych w tym rzucie. Następni gracze rzucają 2K w kolejności ustalonej przez początkowy rzut 1 K i odnajdują swoje KORPORACJE, to znaczy te, które w zestawieniu 23.6 odpowiadają liczbie wyrzuconych oczek. Jeśli liczba oczek wskazuje na KORPORACJĘ [6.5] ZESTAWIENIE ŻETONÓW WIADOMOŚCI zajętą już przez innego gracza, to rzuca się jeszcze raz.

* Każdy gracz umieszcza żetony na planszy i wypełnia swój DZIENNIK zgodnie z charakterystyką korporacji. Umieszcza żeton POZIOMU REPUTACJI, notuje POZIOMY POWIĄZAŃ w DZIENNIKU i ustawia żetony GOTÓWKI. Jeśli ma jakieś POZYCJE RYNKOWE, fabryki, albo magazyny, to rozmieszcza odpowiednie żetony. Wybiera żetony, symbolizujące jego statki, umieszcza je tam, gdzie nakazuje instrukcja i wypełnia odpowiednie rubryki w

DZIENNIKU. Jeśli otrzymuje agenta, to wybiera odpowiedni żeton i umieszcza w przewidzianym instrukcją miejscu. * Niektóre KORPORACJE kierują się specjalnymi zasadami postępowania. Powinny być one ujawnione pozostałym graczom.

* Umieszcza się żeton ETAPÓW na pierwszym polu toru etapów, a żeton P/P na polu "0". KALKULATORA P/P. Umieszcza się każdy żeton ceny towarów na odpowiadających symbolami polach torów cen w różnych układach.

[23.4] Do ustalenia zestawu KORPORACJI biorących udział w grze można używać tabeli "Korporacje". Sposób jej użycia opisany jest pod tabelą. Używanie tej tabeli nie jest obowiązujące. Zastępuje ona rzuty 2K przydzielające graczom poszczególne KORPORACJE i zapewnia interesujący zestaw różnych typów KORPORACJI.

[23.5] Opis każdej korporacji zawiera dwa lub trzy sposoby osiągnięcia zwycięstwa przez danego gracza. Przed rozpoczęciem gry gracz wybiera jeden z nich i dyskretnie zapisuje odpowiadającą mu literę (A, B lub C) w swoim DZIENNIKU. Jeśli spełnił warunki zwycięstwa, to na końcu FAZY KONTROLI ujawnia zapis i udowadnia, że wypełnił postawione mu zadania. Gra się kończy, a on zostaje zwycięzcą. W tym scenariuszu nie określa się liczby ETAPÓW - gra toczy się tak długo, aż jeden z jej uczestników spełni postawione mu zadania. (Zwykle trwa to 6 do 10 godzin).

[23.6] Zestawienie KОРPORACJI wymienia 11 KОРPORACJI, które gracze mogą reprezentować rozgrywając scenariusz KОРPORACJI. Zestawienie znajduje się na końcu instrukcji.

[23.7] Jeżeli w grze bierze udział tylko dwóch graczy, to używa się tylko niektórych, wybranych żetonów cen towarów z następującymi MODYFIKATORAMI P/P:

dla izotopów: -8, -7, -4, -2, -7,

dla polimerów: -2, -6, -8, -7, -7,

dla podzespołów: -8, -6, -7, -8,

dla żywności: -7, -5, -8.

MODYFIKATORY te są mniej drastyczne i kompensują brak współzawodnictwa.

[23.4] KORPORACJE

1K	LICZBA GRACZY				
	2	3	4	5	6
1	3,9	2,3,10	2,5,8,9	2,3,5,6,8	3,6,7,8,10,11
2	6,9	4,5,6	3,4,7,12	6,7,8,10,11	3,4,6,7,9,10
3	6,7	4,7,8	6,7,9,11	5,7,8,10,12	5,6,7,9,11,12
4	7,8	6,7,9	4,6,8,10	2,4,8,9,12	3,5,7,8,9,10
5	4,8	8,9,10	3,8,9,11	4,5,6,7,9	2,4,7,8,11,12
6	4,12	5,11,12	5,6,7,10	3,4,7,9,11	2,4,5,6,8,9

Po odnalezieniu odpowiadającego liczbie graczy i wynikowi 1K zestawu określonych numerami korporacji (patrz 23.6) każdy z graczy rzuca 1K. Gracz, który wyrzuci najwyższą liczbę oczek jako pierwszy wybiera z zestawu korporację, którą chce reprezentować, potem wybiera gracz z drugą najwyższą liczbą oczek, itd.

[23.6] ZESTAWIENIE KORPORACJI

2. STOWARZYSZENIE MIĘDZYGWIEZDNYCH ANARCHISTÓW (SMA)

SMA jest grupą terrorystów, której zamiarem jest oderwanie układu Sigma Draconis od Federacji, nota bene wbrew woli większości spokojnie usposobionej społeczności układu.

Reputacja: 0. **Powiązania:** Pol(9), Gosp(0), Krym(5). **Gotówka:** 200 HT. **Pozycje Rynkowe:** żadnej. **Fabryki:** żadne. **Magazyny:** żadne. **Statki:** Miecz (załoga A) plus moduły: 1 arsenał, 1 łączności bojowej, 1 towarowy, 1 bezpiecznego skoku (znajduje się w przestrzeni wokółplanetarnej układu Sigma Draconis); Flet (załoga A) plus moduły: 2 towarowe, 1 broni lekkiej, 1 bezpiecznego skoku (znajduje się na Planecie Epsilon Eridani z 4 jednostkami broni na pokładzie) - użyj żetonu Okazji nr 2. **Agenci:** Spluwa na Mieczu. **Zaległe kredyty:** żadnego. **Wariant zwycięstwa A:** zniszczyć kadłuby 5 statków należących do innych graczy w bitwie albo przez sabotaż. **Wariant zwycięstwa B:** żaden statek kosmiczny nie może wejść do Portu Kosmicznego Sigma Draconis przez 6 kolejnych Etapów Gry (niezależnie od przyczyn) oraz należy osiąść pozycję Dyktatora rynku 2 towarów w układzie Sigma Draconis. **Wariant zwycięstwa C:** nie ma. **Specjalne zasady:** SMT nie posiada żetonu Reputacji, nie jest poddawane kontroli, nie może przewozić pasażerów, nie może otrzymywać premii reputacyjnej. SMA nie może podejmować próby podważenia Pozycji Rynkowych przeciwników, zaciągając pożyczek, kupować fabryk. Gracz który przechwyci lub ostrzela statek SMA nie traci Reputacji.

3. NIEUSTRASZENI Z TEKSASU

Nieustraszeni z Teksasu jest to korporacja handlowa mająca swoją siedzibę na Ziemi. Specjalizuje się w handlu super-izotopami - pierwiastkami silnie rozszczepialnymi, zasilającymi generatory atomowe XXIV wieku. Założona w wieku XXII, korporacja teksaska posiada wiele starych statków.

Reputacja: 28. **Powiązania:** Pol(3), Gosp(10), Krym(0). **Gotówka:** 500 HT. **Pozycje Rynkowe:** Dyktator rynku izotopów na Tau Ceti, Hurtownik (izotopy) na Mu Herculis, Detalista (izotopy) na Sigma Draconis i na Epsilon Eridani. **Fabryki:** żadna. **Magazyny:** 4 na Tau Ceti, po 1 na Mu Herculis i Epsilon Eridani. **Statki:** Corco Zeta (załoga B) plus moduły: 3 towarowe, 1 pasażerski (znajduje się w Porcie Kosmicznym Tau Ceti); dwa statki Corco Zeta każdy z 4 modułami towarowymi i 8 jednostkami izotopów na pokładzie (znajdują się w Porcie Kosmicznym Mu Herculis). **Agenci:** żadnych. **Zaległe kredyty:** żadnego. **Wariant zwycięstwa A:** 2500 HT w gotówce. **Wariant zwycięstwa B:** 2000 HT w gotówce i Pozycje Rynkowe Dyktatora albo Hurtownika izotopów we wszystkich układach gwiazdnych. **Wariant zwycięstwa C:** 1 500 HT w gotówce, Poziom Reputacji minimum 35 i Pozycje Rynkowe Dyktatora albo Hurtownika wszystkich towarów poza izotopami we wszystkich układach. **Specjalne zasady:** żadnej.

4. STRONNICTWO BELISAR

Korporacja handlowa założona przez byłego prezydenta Federacji w celu uzyskania prestiżu w kołach nie związanych z polityką, a także funduszy potrzebnych dla odzyskania władzy. **Reputacja:** 30. **Powiązania:** Pol(9), Gosp(3), Krym(0). **Gotówka:** 800 HT. **Pozycje Rynkowe:** żadnej. **Magazyny:** żadnego **Statki:** Pikuli na (załoga A) w porcie Beta Hydri. **Agenci:** Wilk na Pikulinie. **Zaległe kredyty:** żadnego. **Wariant zwycięstwa A:** 2000 HT w gotówce. **Wariant zwycięstwa B:** 1 500 HT w gotówce, Poziom Reputacji 40, Poziom Powiązań Politycznych 10, Poziom Reputacji nigdy nie może spaść poniżej 25. **Wariant zwycięstwa C:** 1000 HT w gotówce, co najmniej 2 kadłuby wojskowe z minimum 6 nieuszkodzonymi modułami wojskowymi (w sumie). **Specjalne zasady:** żadnej.

5. KORPORACJA HOLYOKE

Korporacja znana z bezwzględnych metod postępowania i niewłaściwego wykorzystywania wszelkich nadarzających się okazji. **Reputacja:** 17. **Powiązania:** Pol(1), Gosp(3), Krym(0). **Gotówka:** 400 HT. **Pozycje Rynkowe:** Detalista (polimery) na Sigma Draconis, Detalista (żywność) na Epsilon Eridani. **Fabryki:** żadnej. **Magazyny:** po 2 na Sigma Draconis i Epsilon Eridani. **Statki:** Lewiatan (załoga B) plus moduły: 14 towarowych, 2 pasażerskie, 1 broni lekkiej, 1 bezpiecznego skoku (znajduje się w Porcie Kosmicznym Sigma Draconis); Klarnet (załoga A) plus moduły: 3 Broni lekkiej, 2 towarowe (znajduje się w Porcie Kosmicznym Epsilon Eridani). **Agenci:** żadnego. **Zaległe kredyty:** żadnego. **Wariant zwycięstwa A:** 2500 HT w gotówce. **Wariant zwycięstwa B:** 1000 HT w gotówce i Pozycja Rynkowa Dyktatora rynku jednego, dowolnego towaru na wszystkich rynkach. (Nazwę towaru należy zapisać). **Wariant zwycięstwa C:** nie ma. **Specjalne zasady:** żadnej.

6. GAMMA INDUSTRIAL CORPORATION (GIC)

Gamma Industrial Corporation sfinansowała i kierowała pierwszą wyprawą kolonizacyjną do układu Gamma Leporis i pozostaje najbardziej wpływową organizacją gospodarczą układu. **Reputacja:** 20. **Powiązania:** Pol(3), Gosp(2), Krym(0). **Gotówka:** 250 HT. **Pozycje Rynkowe:** Dyktator rynku polimerów na Gamma Leporis, Detalista (polimery) na Mu Herculis i Beta Hydri. **Fabryki:** 5 (polimery na Gamma Leporis). **Magazyny:** 4 na Gamma Leporis. **Statki:** Flet (załoga A) plus moduły: 2 towarowe, 1 broni lekkiej w Porcie Kosmicznym Gamma Leporis; Feniks (załoga B) plus moduły: 5 towarowych, 1 bezpiecznego skoku (znajduje się w Porcie Kosmicznym Gamma Leporis). **Agenci:** Krótki w Porcie Gamma Leporis. **Zaległe kredyty:** żadnego. **Wariant zwycięstwa A:** 2000 HT w gotówce. **Wariant zwycięstwa B:** 1 500 HT w gotówce, pozycja Dyktatora rynku polimerów w co

najmniej 3 układach (jednym z nich musi być Gamma Leporis), pozycja Hurtownika (polimery) w pozostałych 3 układach. **Wariant zwycięstwa C:** 1000 HT w gotówce i cena polimerów 5 lub mniej we wszystkich układach. **Specjalne zasady:** żadnej.

7. QUASAR ENTERPRISES

Nowa korporacja pomocnicza największego koncernu Federacji "Handel Galaktyczny". W pewnym stopniu posiada autorytet macierzystego koncernu.

Reputacja: 30. **Powiązania:** Pol(5), Gosp(4), Krym(3). **Gotówka:** 1000 HT. **Pozycje Rynkowe:** żadnej. **Fabryki:** żadnej. **Magazyny:** żadnego. **Statki:** Monarcha (załoga A) plus moduły: 8 towarowych, 4 broni lekkiej, 1 bezpiecznego skoku (znajduje się w Porcie Kosmicznym Beta Hydri); Pikulina (załoga A) w Porcie Beta Hydri. **Agenci:** żadnego. **Zaległe kredyty:** żadnego. **Wariant zwycięstwa A:** 2500 HT w gotówce **Wariant zwycięstwa B:** 2000 HT w gotówce oraz 10 magazynów (łącznie we wszystkich układach) i fabryki produkujące co najmniej 4 jednostki każdego towaru (łącznie we wszystkich układach). **Wariant zwycięstwa C:** 2000 HT w gotówce i pozycja Dyktatora rynku 4 podstawowych towarów w co najmniej jednym układzie. **Specjalne zasady:** Quasar Enterprises może pożyczyc do 1000 HT niezależnie od statusu (nie bierze się pod uwagę normalnej procedury dla obliczenia maksymalnej wysokości kredytu), jednakże nigdy nie może zaciągnąć kredytu wyższego niż 1000 HT. Za każdym razem, gdy poziom Reputacji Quasar Enterprises spadnie poniżej 20 należy dodać 2000 HT do kwoty wymaganej w każdym wariantcie zwycięstwa (nawet jeśli poziom Reputacji wzrośnie później powyżej 20).

8. TOWARZYSTWO PRZEMYSŁU ELEKTRONICZNEGO

Ma swoją siedzibę na Mu Herkulis. Towarzystwo jest największym producentem podzespołów elektronicznych w Federacji. **Reputacja:** 25. **Powiązania:** Pol(4), Gosp(6), Krym(0). **Gotówka:** 600 HT. **Pozycje Rynkowe:** Dyktator rynku podzespołów na Mu Herkulis. **Fabryki:** 10 (podzespoły) na Mu Herkulis. **Magazyny:** 4 na Mu Herkulis (10 jednostek podzespołów już jest w nich przechowywanych). **Statki:** żadnego. **Agenci:** żadnego. **Zaległe kredyty:** 300 HT, zwrot w 4 Etapie, odsetki: 28 HT na Etap. **Wariant zwycięstwa A:** 2000 HT w gotówce. **Wariant zwycięstwa B:** 1 500 HT w gotówce, Poziom Reputacji co najmniej 30, fabryki produkujące co najmniej 5 jednostek podzespołów w jednym Etapie. **Wariant zwycięstwa C:** 1 200 HT w gotówce i fabryki produkujące co najmniej 10 jednostek wszystkich 4 towarów. **Specjalne zasady:** żadnej.

9. GATES-LEARJET

Początkowo producent małych wewnątrzsystemowych pojazdów kosmicznych. Korporacja Gates-Learjet rozszerzyła działalność na handel międzygwiazdny, kiedy ich dłużnik ogłosił upadłość i w ramach częściowego rozliczenia przekazał im swoje statki.
Reputacja: 22. **Powiązania:** Pol(2), Gosp(5), Krym(4). **Gotówka:** 300 HT. **Pozycje Rynkowe:** Hurtownik (polimery, izotopy) na Mu Herculis, Detalista (polimery) na Epsilon Eridani. **Fabryki:** żadnej. **Magazyny:** 2 na Mu Herculis, 2 na Sigma Draconis, 1 na Epsilon Eridani. **Statki:** Monarcha (załoga C) plus moduły: 8 towarowych (zawierających 16 jednostek izotopów), 4 pasażerskie (znajduje się w Porcie Kosmicznym Mu Herculis); Feniks (załoga B) plus moduły: 4 towarowe, 2 broni lekkiej (znajduje się w Porcie Epsilon Eridani). **Agenci:** żadnego. **Wariant zwycięstwa A:** 2000 HT w gotówce. **Wariant zwycięstwa B:** 1 500 HT w gotówce, co najmniej 1 nieuszkodzony kadłub wojskowy i Poziom Powiązań Kryminalnych 10. **Wariant zwycięstwa C:** 1500 HT w gotówce, poziomy wszystkich powiązań minimum 8 i Reputacja 30 lub więcej. **Specjalne zasady:** dodaj 1 do liczby oczek przy rzutach kostką podczas prób przemytu.

10. ŚWIATŁO WIEKUISTE

Jeden z najbardziej podejrzanych członków w świecie interesu. Światło Wiekuiste jest często podejrzane o przemyt i inną działalność nielegalną i zawsze próbuje uniknąć likwidacji przez koneksje polityczne, przekupstwo i chytne postępowanie.
Reputacja: 10. **Powiązania:** Pol(7), Gosp(1), Krym(7). **Gotówka:** 200 HT. **Pozycje Rynkowe:** żadnej. **Fabryki:** żadnej. **Magazyny:** po 1 na Mu Herculis i Gamma Leporis. **Statki:** Corco Gamma (załoga A) plus moduły: 2 towarowe, 1 bezpiecznego skoku (znajduje się w Porcie Kosmicznym Mu Herculis); Sztylet (załoga A) plus moduły: 1 łączności bojowej, 1 bezpiecznego skoku (znajduje się na Planecie Epsilon Eridani z 5 jednostkami narkotyków na pokładzie) - użyj żetonu Okazji nr 12. **Agenci:** żadnego. **Zaległe kredyty:** żadnego. **Wariant zwycięstwa A:** 2000 HT w gotówce. **Wariant zwycięstwa B:** 1 200 HT w gotówce, Poziomy Powiązań Kryminalnych i Politycznych co najmniej 9 i posiadanie minimum 4 opływowych kadłubów. **Wariant zwycięstwa C:** nie ma. **Specjalne zasady:** Światło Wiekuiste nie może zaciągać kredytów bankowych, może natomiast pożyczać od innych graczy.

11. CHŁOPAKI McRADIEGO

Podczas rutynowych manewrów wojskowych statek typu Włócznia z ciężkim uzbrojeniem został uprowadzony przez I-go oficera McRadiego. Pojawił się w układzie Gamma Leporis gdzie przechwyił i zniszczył 4 wchodzące do układu statki handlowe. Od tej chwili zbuntowana załoga porucznika McRadiego stanowi stałe zagrożenie dla wszystkich statków.
Reputacja: 0. **Powiązania:** Pol(0), Gosp(5), Krym(6). **Gotówka:** 900 HT. **Pozycje Rynkowe:** żadnej. **Fabryki:** żadnej. **Magazyny:** żadnego. **Statki:** Włócznia (załoga B) plus moduły: 1 arsenał, 1 broni ciężkiej, 1 łączności bojowej, 2 towarowe (znajduje się w przestrzeni wokółplanetarnej układu Beta Hydri). **Agenci:** żadnego. **Zaległe kredyty:** żadnego. **Wariant zwycięstwa A:** 1800 HT w gotówce. **Wariant zwycięstwa B:** 1200 HT w gotówce, Poziom Powiązań Politycznych 10, Reputacja 35 lub więcej. **Wariant zwycięstwa C:** nie ma. **Specjalne zasady:** Chłopaki McRadiego nigdy nie podlegają kontroli i nie mogą kupować magazynów, fabryk ani legalnych statków (chyba że od innych graczy) oraz nie mogą zaciągać kredytów.

12. LINIE ARCHANIOŁA

Transportowe linie pasażerskie, przewożące pasażerów pomiędzy głównymi układami na obrzeżach Federacji. Właścicielką linii jest Kliwia, której uroda znana jest w całej galaktyce.
Reputacja: 27. **Powiązania:** Pol(2), Gosp(2), Krym(0). **Gotówka:** 250 HT. **Pozycje Rynkowe:** żadnej. **Fabryki:** żadnej. **Magazyny:** żadnego. **Statki:** Flet (załoga A) plus moduły: 2 pasażerskie, 1 bezpiecznego skoku (znajduje się w Porcie Kosmicznym Sigma Draconis); Klarnet (załoga A) plus moduły: 4 pasażerskie, 1 bezpiecznego skoku, 1 broni lekkiej (znajduje się w Porcie Beta Hydri). **Agenci:** żadnego. **Zaległe kredyty:** żadnego. **Wariant zwycięstwa A:** 1 000 HT w gotówce. **Wariant zwycięstwa B:** 800 HT w gotówce, Poziom Reputacji minimum 35, co najmniej 3 statki. **Wariant zwycięstwa C:** nie ma. **Specjalne zasady:** Linie Archanioła nie mogą kupować fabryk i ich statki mogą posiadać najwyżej 1 moduł towarowy.