

# SKYMINES

ANLEITUNGS-  
HEFT

**LUNA**



**DEEP PRINT**  
GAMES

Hallo! Ich bin Luna.

Du willst eine virtuelle Mitspielerin simulieren? Super! Dafür bin ich da. Damit du solo spielen kannst, benötigst du meine Teilnahme in jedem Fall. Und falls ihr zu zweit oder zu dritt seid, könnt ihr mich ebenfalls gerne einsetzen.

## Spielvorbereitung

Egal, ob du alleine oder mit mehreren spielst und welchen Modus du nutzt (Grundspiel, Kampagne oder Module), bereite mich wie folgt vor:

Nachdem du alle üblichen Spielvorbereitungen getroffen hast, lege eine der übrig gebliebenen Laborablagen, mit der **Lunaseite** nach oben, auf den Tisch. Stelle sicher, dass sich meine Ablage zur Rechten der Startperson befindet (damit ich als Letzte dran bin). Lass um meine Ablage herum genug Platz.

Gib mir einen der übrig gebliebenen **Farbmarker** und lege ihn auf den Computerbildschirm oben links.

Lege **1 Uploadmarker** auf die Markierung, die sich auf dem Startscreen meiner Forschungsleiste befindet.

Lege **1 Helium-3-Marker** auf das erste Feld meiner Tankleiste.

Nimm **2 ON/OFF-Marker** und lege sie, mit der OFF-Seite nach oben, auf die zusätzlichen Aktions-Slots meiner Ablage.

Lege **1 CrypCoin** sowie alle **5 Bonusmarker** meiner Farbe in mein **Lager**.  
(Hinweis: Ich habe stets alle meine Bonusmarker zur Verfügung. Denk daran: wenn ihr zu zweit seid, spielen wir im Prinzip zu dritt und somit habt ihr jeweils nur 2 Bonusmarker zur Verfügung.)

Nimm die **4 Anteilsmarker** meiner Farbe und lege je einen davon auf Feld 0 jeder der 4 Unternehmensleisten.

Nimm von den übrig gebliebenen Start-Forschungsplättchen ein zufälliges und wende dessen Startbonus auf meine Marker an. Lege danach das Start-Forschungsplättchen in die Schachtel zurück. Lass auch die Start-Aktionskarten meiner Farbe und übrige Einzel-Energiekarten in der Schachtel. Davon benötige ich nichts.

Lege **1 zusätzliche Übersicht** bereit, die mit der Lunaübersicht nach oben zeigt.

Lege schließlich noch mein **Schwierigkeitslevel** fest. Ich würde empfehlen, es zunächst mit dem **Standardlevel** zu versuchen.

### Standardlevel (Level 2)

Nimm die **19 Lunakarten**.

Es gibt **12 „Grad 1“-Lunakarten** (L1).

und **7 „Grad 2“-Lunakarten** (L2).



Mische die **12 „Grad 1“-Karten** und lege sie als verdeckten Stapel über dem **L-Slot** meiner Ablage ab. Das ist mein **Zugstapel** (L1).

Mische dann die **7 „Grad 2“-Karten** und lege sie als verdeckten Stapel links neben meiner Ablage ab. Das ist mein **Zusatzstapel** (L2).

Lass rechts neben meiner Ablage Platz für meinen offenen **Ablagestapel** (L3).



### Leichte Level (Level 1 und 0)

**Level 1:** Falls das Standardlevel zu anspruchsvoll ist, lass die „Grad 2“-Lunakarten (L2) komplett weg und nutze ausschließlich die **12 „Grad 1“-Lunakarten** (L1) für die gesamte Partie.

**Level 0:** Um Level 1 noch weiter zu vereinfachen, lass die ON/OFF-Marker von meinen beiden zusätzlichen Aktions-Slots weg.

## Fortgeschrittenen-Level (Level 3 bis 8)

Bereite alles vor wie im Standardlevel. Wähle danach, welches der Fortgeschrittenen-Level gespielt werden soll: je höher die Levelnummer, desto anspruchsvoller ist es. Im Solospiel sollte grundlegend ein höheres Level gewählt werden als mit mehreren Personen.

### Level 3 bis 5

Lege je ein **Lunaplättchen** auf die Felder und Screens meiner Ablage, die im Bild unten jeweils mit der **gelben Nummer** des Levels markiert sind.

*Beispielsweise müsstest du in Level 5 die Lunaplättchen wie folgt platzieren:*



### Level 6 bis 8

Lege je ein **Lunaplättchen** auf die Felder und Screens meiner Ablage, die im Bild unten jeweils mit der **gelben Nummer** des Levels markiert sind. Lege außerdem meinen Helium-3-Marker auf das Tankfeld sowie meinen Uploadmarker auf den Screen, welche mit der **weißen Nummer** des Levels markiert sind.



### Auswirkungen auf den Spielablauf

Immer wenn mein Helium-3-Marker oder mein Uploadmarker auf ein Lunaplättchen zieht oder dieses überschreitet, musst du **1 verdeckte Karte** von meinem Zusatzstapel (☐) unesehen auf meinen Zugstapel (L) legen.

## Spielablauf

Das Spiel wird über die üblichen 7 Runden gespielt, die jeweils die üblichen 3 Phasen umfassen.

### 1) Planungsphase:

#### Schritt a)

Nachdem du deine Karten wie üblich in deinem Aktionsbereich ablegt hast, tue Folgendes: Lege an jedem meiner verfügbaren Aktions-Slots (die mit „ON“ markiert sind) von links nach rechts die jeweils oberste Karte meines Zugstapels **verdeckt** an.

**Wichtig:** Immer wenn mein Zugstapel aufgebraucht ist, musst du **die oberste Karte** meines Zusatzstapels (☐) **verdeckt** in meinen Ablagestapel (☒) einmischen und diesen dann als meinen neuen verdeckten Zugstapel (L) bereitlegen.

#### Schritt b)

Nachdem ihr die Karten in **euren** Aktionsbereichen aufgedeckt habt (im Solospiel kannst du natürlich deine Karten schon beim Planen offen hinlegen), tue Folgendes:

- 1) Ziehe 2 weitere verdeckte Karten von meinem Zugstapel und lege sie an den **2 Mehrheiten-Slots** an, die sich rechts daneben befinden. Dann decke diese 2 Karten auf.
- 2) Falls eine oder beide dieser Karten am unteren Rand ein Aktions-Symbol zeigen, führe für mich die entsprechende(n) Aktion(en) jetzt aus, indem du meinen Helium-3-Marker (2) bzw. meinen Uploadmarker (1) entsprechend vorwärts ziehst (*Details siehe Seite 5*).
- 3) Schau dir im Anschluss die Werte an, die an den Mehrheiten-Slots anliegen. Diese geben dir einen Eindruck davon, welche **Mehrheiten-Bonusfelder** du diese Runde nutzen kannst:



Die Mehrheiten-Slots meiner Ablage zeigen 4 Symbole: Titan, Kohlenstoff, Energiepunkte und Mineralien, und jedem davon ist durch die Karte darüber ein Wert zugewiesen. Dieser Wert stellt jeweils die Gesamtmenge dar, die ich von der jeweiligen Sorte besitze. Wie bei jedem Mitspielenden gilt dabei:

Solange deine Gesamtmenge der entsprechenden Sorte **niedriger** ist als die meine, darfst du auf das zugehörige Mehrheiten-Bonusfeld **keinen** Bonusmarker setzen.

Dasselbe gilt für das „Forscher“-Mehrheiten-Bonusfeld, falls du **weniger** Laborkarten „Forscher“ offen in deinem Aktionsbereich liegen hast, als insgesamt „Forscher“-Symbole zwischen den Werten über meinen Mehrheiten-Slots abgebildet sind.

- Achtung:**
- Der obere **Aktionsteil** der Karten, die an meinen Mehrheiten-Slots anliegen, wird komplett ignoriert.
  - Decke noch **nicht** die Karten auf, die in meinem Aktionsbereich liegen.
  - Sollten zusätzliche Aktions-Slots auf „ON“ geschaltet werden, sind diese wie üblich erst ab der **nächsten** Planungsphase nutzbar.

## 2) Aktionsphase:

Die Aktionsphase läuft wie üblich ab. Ich reihe mich stets in die normale Zugreihenfolge ein und kann niemals zur Startperson werden. Somit ist mein Spielzug immer nach der Person dran, die sich rechts von mir befindet.

Wenn ich mit meinem Spielzug an die Reihe komme, musst du die am weitesten links liegende **verdeckte** Karte meines Aktionsbereiches aufdecken und von oben nach unten alle Aktionen ausführen, die im **Aktionsteil** der Karte angegeben sind (*Details siehe Seiten 5 und 6*).

Der **Mehrheitenteil** der Karte wird komplett ignoriert.

Danach ist mein Spielzug beendet.

Am Ende desjenigen Spielzugs, indem du schließlich die am weitesten rechts liegende Karte meines Aktionsbereiches aufgedeckt und deren Aktionen ausgeführt hast, tue noch Folgendes: **Mische** alle Karten, die in meinem **Aktionsbereich** liegen, und lege sie offen auf meinen Ablagestapel. Dann sieh dir den **Mehrheitenteil** der nun **zuoberst liegenden Karte** an:

- Falls dessen **linker Wert** größer ist als der rechte Wert, entferne nun diejenige Karte, die an meinem **linken Mehrheiten-Slot** anliegt, und lege sie auf meinen Ablagestapel.
- Falls dessen **rechter Wert** größer ist als der linke Wert, entferne nun diejenige Karte, die an meinem **rechten Mehrheiten-Slot** anliegt und lege sie auf meinen Ablagestapel.
- Falls beide Werte gleich groß sind, wird keine der Karten von meinen Mehrheiten-Slots entfernt.

Danach wird für den Rest der Runde mein Spielzug übersprungen. Lass aber die Karte(n) an meinen Mehrheiten-Slots noch bis zur „Vorbereitungsphase für die nächste Runde“ liegen (wodurch weiterhin Mehrheiten-Bonusfelder blockiert sein können).

## 3) Vorbereitungsphase für die nächste Runde

Diese Phase wird wie üblich abgehandelt. Stelle alle meine Bonusmarker zurück in mein Lager. Bonusplättchen erhalte ich keine. Lege dann die Karte(n) von meinen Mehrheiten-Slots auf meinen Ablagestapel.



## Spielende

Spielende und Schlusswertung werden wie üblich durchgeführt. Schreibe für mich in jeder der 7 Wertungskategorien ganz normal auf, wie viele CrypCoin ich verdient habe. Wenn du die Anzahl der Anteile berechnest, die ich an Unternehmen halte, vergiss nicht die zusätzlichen Anteile von Karten zu berücksichtigen, die ich in meinem Lager gesammelt habe.

## Änderungen bei der Kampagne und den Modulen

### Die Kampagne

*Mein Schwierigkeitslevel:* Im Solospiel beginne ich die Kampagne auf Level 5 oder (falls du vorsichtiger einsteigen willst) auf Level 4. Wenn ihr zu zweit oder dritt seid, beginne ich auf Level 3 oder (falls ihr vorsichtiger einsteigen wollt) auf Level 2.

Nach jedem Kapitel werden die Erfolgspunkte wie üblich berechnet. Dabei zähle ich wie jede andere Person und erhalte die Punkte ebenfalls ganz normal. In der Kategorie, die das Entfernen von mindestens zwei Einmal-Bonusmarkern von der eigenen Fortschrittskarte belohnt, erhalte ich jedoch immer +1 EP, obwohl ich keine Fortschrittskarte besitze. Nachdem alle Erfolgspunkte verteilt wurden, tue noch Folgendes:

- Falls ich das abgeschlossene Kapitel gewonnen habe, wähle für das nächste Kapitel (sofern es noch eines gibt), ob du mein Level um 1 reduzieren möchtest oder ob du es beibehalten willst. Falls du es **reduzierst**, erhalte ich jetzt sofort +1 EP zusätzlich.
- Falls ich das abgeschlossene Kapitel nicht gewonnen habe, wähle für das nächste Kapitel (sofern es noch eines gibt), ob du mein Level um 1 erhöhen möchtest oder ob du es beibehalten willst. Falls du es **beibehältst**, erhalte ich jetzt sofort +2 EP zusätzlich.

Notiere dir schließlich noch das Level für das nächste Kapitel auf dem Wertungszettel.

### Das Missionsmodul

Ich interagiere in keiner Weise mit Missionskarten. Ich erhalte bei der Vorbereitung keine Fortschrittskarte.

### Modul: Die Asteroidenseite des Spielplans

Es gibt keine andere Änderung als die Art und Weise, wie ich Unternehmen ausbreite (*siehe Seite 6*).

### Bedrohungsmodul

Ich interagiere in keiner Weise mit der Bedrohungskarte. Falls die Bedrohungskarte zu Beginn der Schlusswertung noch auf dem Spielplan liegt, wird deren Konsequenz wie üblich auf jede Person angewendet **außer auf mich** (mit Ausnahme von „Singularität“ und „Zeitanomalie“). Für die unterschiedlichen Bedrohungskarten bedeutet das im Einzelnen:

*Weltraumpiraten:* Ich behalte und werte mein Bargeld ganz normal.

*Verirrter Komet:* Der Wert des wertvollsten Unternehmens bleibt für mich unverändert.

*Künstliche Einstein-Rosen-Brücke:* Ich behalte alle Energiekarten, die ich gesammelt habe.




*Sonde mit unbekannter Signatur:* Mein Helium-3-Marker wird ganz normal gewertet.


*Singularität:* Auch für mich endet das Spiel nach der sechsten Runde.

*Zeitanomalie:* Sobald die Zeitschleife beseitigt wurde, werden meine Ergebnisse genauso wie die euren durch die Anzahl der Spiele geteilt.

## Die Aktionen auf den Lunakarten

Viele der Aktionen im Aktionsteil meiner Lunakarten sollten selbsterklärend sein. Es gibt aber einige Details, die zusätzlicher Erläuterungen bedürfen, und im Folgenden aufgelistet sind:

- Luna erhält:**  Lege den abgebildeten CrypCoin-Betrag aus der Bank in mein Lager.
- Luna erhält:**  Ziehe den Helium-3-Marker auf meiner Tankleiste die abgebildete Anzahl Felder vorwärts. Wie üblich wird mein ON/OFF-Marker auf die ON-Seite gedreht, wenn mein Marker das Feld mit dem ON-Schalter erreicht. Sobald er das Schlussfeld erreicht hat, erhalte ich fortan 2 CrypCoin aus der Bank für jedes Feld, das er normalerweise vorwärts rücken würde.
- Luna erhält:**  Ziehe den Uploadmarker auf meiner Forschungsleiste die abgebildete Anzahl Screens vorwärts. Beachte, dass er sich auf den leeren Screens fortbewegt und dass dort nie Forschungspläne abgelegt werden. Wie üblich wird mein ON/OFF-Marker auf die ON-Seite gedreht, wenn mein Marker den Screen mit dem ON-Schalter erreicht. Sobald er den Schluss-Screen erreicht hat, erhalte ich fortan 2 CrypCoin aus der Bank für jeden Screen, den er normalerweise vorwärts rücken würde.

- Luna erhält:**  Ziehe meinen Anteilsmarker die angegebene Anzahl Felder auf derjenigen Leiste vorwärts, dessen Unternehmen auf der Lunakarte benannt wird (*siehe rechts für die Bedeutungen der Benennungen*).
- Dabei sind folgende Regeln zu beachten:
- Immer wenn ein Anteilsmarker eine Bonusschwelle überquert, wird deren CrypCoin-Belohnung wie üblich ausgeschüttet (das gilt für mich wie für euch).
  - Immer wenn einer meiner Anteilsmarker über eine Pflichteinzahlung zieht, werden deren Kosten mit CrypCoin aus meinem Lager bezahlt. Falls ich nicht genug CrypCoin dafür habe, wird so viel bezahlt, wie ich habe, und dann der Marker dennoch weitergezogen.
  - Sobald einer meiner Anteilsmarker das Ende seiner Leiste erreicht hat, erhalte ich fortan **2 CrypCoin** aus der Bank für jedes Feld, das er normalerweise vorwärts rücken würde.
  - Sämtliche Leistenboni werden für mich ignoriert.

- Das wertvollste Unternehmen ist dasjenige, in dessen Station die meisten Münzsymbole sichtbar sind.
- Herrscht Gleichstand bei der Wertigkeit, gilt das Unternehmen als wertvoller, dessen Station mehr freie Stationsfelder aufweist. Löst auch das nicht den Gleichstand auf, gilt davon dasjenige als wertvoller, dessen Leisten-Kennzeichnung in **alphabetischer Reihenfolge** zuerst kommt.
- Ich habe den größten Vorsprung auf derjenigen Unternehmensleiste, auf der zwischen meinem Anteilsmarker und dem nächsten, dahinter folgenden Anteilsmarker die insgesamt meisten Felder liegen (Pflichteinzahlungen sind keine Felder). Liege ich auf keiner Leiste vorne, ist es diejenige, auf der ich mir die Führung teile. Liege ich auf allen Leisten hinten, ist es diejenige, auf der zwischen meinem Marker und dem führenden die wenigsten Felder liegen. Gleichstände werden zugunsten des wertvolleren Unternehmens aufgelöst.
- Ich habe den größten Rückstand auf derjenigen Unternehmensleiste, auf der zwischen meinem Anteilsmarker und dem führenden die insgesamt meisten Felder liegen. Falls ich auf keiner Leiste zurückliege, ist es diejenige, wo ich mir die Führung teile bzw. den geringsten Vorsprung habe. Gleichstände werden zugunsten des wertvolleren Unternehmens aufgelöst.

**Luna setzt einen Bonusmarker** Immer wenn die Aktion einer Lunakarte angibt, dass ich einen Bonusmarker setze, musst du Folgendes tun:

Nimm einen Bonusmarker aus meinem Lager und setze ihn auf das Bonusfeld, das durch diese Lunakarte spezifiziert wird. Dazu ist auf der Karte ein Schema abgebildet. Dieses Schema, stellt die **Bonusfelder** in der unteren rechten Ecke des Spielplans dar. Einige der Felder im Schema tragen kleingeschriebene Buchstaben (a bis e), von denen jeder mit einem meiner Aktions-Slots korrespondiert. Spezifiziert also eine Lunakarte das Bonusfeld, das ihrem Slot entspricht, heißt das: Setze den Bonusmarker auf das Bonusfeld, das im Schema mit **demselben Buchstaben** markiert ist wie der Aktions-Slot, an dem die Lunakarte anliegt.

- Das Platzieren kostet mich nichts und gibt mir auch keine Belohnung.
- Falls das spezifizierte Bonusfeld bereits besetzt ist, wird kein Bonusmarker gesetzt.



**Luna erhält Karten** Immer wenn die Aktion einer Lunakarte angibt, dass ich Karten erhalte, musst du die spezifizierte(n) Karte(n) aus der **Kartenauslage** nehmen und sie **in mein Lager** legen, wo ich sie als verdeckten Stapel sammle. (Das auf der Lunakarte abgebildete Schema stellt die Kartenauslage dar, und die darauf abgebildeten Buchstaben korrespondieren mit meinen Aktions-Slots auf die gleiche Weise, wie oben beschrieben.)

- Ich erhalte die spezifizierten Karten immer kostenlos.
- Falls ein spezifiziertes Kartenfeld bereits leer ist, bekomme ich dessen Karte nicht.
- Die gesammelten Aktionskarten verbleiben unbesehen in meinem Lager bis zur Schlusswertung.
- Wenn es heißt, dass ich die Karte mit dem wertvollsten Anteil erhalte, bedeutet das: Ich bekomme die Karte aus der Auslage, auf der ein zusätzlicher Anteil desjenigen Unternehmens abgebildet ist, welches - unter allen **in der Kartenauslage vertretenen** Unternehmen - das wertvollste ist. Gibt es mehrere Karten dieses Unternehmens, bekomme ich davon diejenige Karte, die auf dem Feld mit der kleinsten Nummer liegt. Falls keine der Karten in der Auslage einen zusätzlichen Anteil aufweist, bekomme ich keine Karte.



## Luna entfernt Forschungspläne

Immer wenn die Aktion einer Lunakarte angibt, dass ich Forschungspläne entferne, musst du die spezifizierten Forschungspläne aus der Forschungsauslage nehmen und sie in die Schachtel zurücklegen. (Das auf der Lunakarte abgebildete Schema stellt die jeweilige



Reihe der Forschungsauslage dar, und die darauf abgebildeten Kleinbuchstaben korrespondieren mit meinen Aktions-Slots auf die gleiche Weise, wie auf der vorhergehenden Seite beschrieben.) Fülle anschließend jedes leere Buchstabenfeld der Forschungsauslage mit einem offenen Forschungsplan auf, den du vom Forschungsplan-Vorrat des entsprechenden Buchstabens ziehst.

- Wenn es heißt, dass ich den neuesten offenen Sonder-Forschungsplan entferne, bedeutet das: Von den auf der Rundenleiste offenliegenden Sonder-Forschungsplänen, musst du denjenigen in die Schachtel zurücklegen, der zuletzt aufgedeckt wurde. Falls keiner offen auf der Rundenleiste liegt, wird auch keiner entfernt.

## Ein Unternehmen breitet sich aus:

Immer wenn die Aktion einer Lunakarte angibt, dass sich ein bestimmtes Unternehmen ausbreitet, ist auch angegeben, mit wie vielen **Ausbreitungspunkten** es dies tut. Je nach Spielplanseite wird die Ausbreitung unterschiedlich abgehandelt (siehe unten).



### Einige wichtige Hinweise vorab:

- Der Klarheit halber wird in jeder Station eine sogenannte **Haupt-Außenposten-Spalte** definiert: Dabei handelt es sich jeweils um die Spalte, welche momentan die **meisten freien** Stationsfelder aufweist, aber dessen **hinterstes Stationsfeld** (dasjenige mit 2 Münzsymbolen) in jedem Fall noch immer mit einem Außenposten **besetzt** ist. Nur wenn die hintersten Stationsfelder **aller** Spalten unbesetzt sind, ist es stattdessen diejenige Spalte mit den **meisten freien** Stationsfeldern, in der insgesamt die wenigsten Münzsymbole sichtbar sind. Gleichstände werden zugunsten der Spalte aufgelöst, die näher an ihrem **Unternehmenslogo** liegt.
- Ich erhalte niemals irgendwelche Belohnungen, wenn in meinem Spielzug Sektoren eingenommen bzw. Setzfelder besetzt werden.
- Falls ein Unternehmen nicht weiter ausgebreitet werden kann (weil keine Außenposten bzw. Shuttle aus seiner Station mehr regelkonform gesetzt werden können), verfallen dessen restliche Ausbreitungspunkte.



### Die Ausbreitung auf der **Mondseite des Spielplans** funktioniert wie folgt:

Setze **pro Ausbreitungspunkt** jeweils 1 Außenposten des auszubreitenden Unternehmens auf dem Mond ein:

- Nimm hierzu den **vordersten Außenposten** aus der **Haupt-Außenposten-Spalte** des Unternehmens und setze ihn in den folgenden **erreichbaren** Zielsektor (egal ob dieser über eine Einzel- oder Doppellinie erreichbar ist):
- Zeigt das **Ausbreitungssymbol** ein **(MIN)**, muss es derjenige erreichbare **unbesetzte** Sektor mit der **kleinsten** Sektorenummer sein.
- Zeigt das **Ausbreitungssymbol** ein **(MAX)**, muss es derjenige erreichbare **unbesetzte** Sektor mit der **größten** Sektorenummer sein.
- Falls keiner der erreichbaren Sektoren unbesetzt ist, muss es derjenige erreichbare Sektor mit der kleinsten (**(MIN)**) bzw. größten (**(MAX)**) **Sektorenummer** sein, in dem ein Außenposten desjenigen erreichbaren Unternehmens steht, auf dessen Leiste ich den **größten Rückstand** habe. Der dort vorhandene Außenposten wird wie üblich verdrängt und auf das **hinterste freie** Stationsfeld seiner **Haupt-Außenposten-Spalte** gestellt.



### Die Ausbreitung auf der **Asteroidenseite des Spielplans** funktioniert wie folgt:

Setze **pro Ausbreitungspunkt** jeweils 1 Außenposten bzw. Shuttle des auszubreitenden Unternehmens auf einem Setzfeld ein:

- Bestimme hierzu zunächst das für das Unternehmen nächste **erreichbare freie** Ziel. Dieses Ziel muss entweder ein unbesetztes Shuttlefeld sein oder ein Asteroid, auf dem das Unternehmen noch keinen Außenposten hat und auf dem noch mindestens ein Setzfeld frei ist.
- Bestimme von den in Frage kommenden Zielen dasjenige, das die **kleinste Zielnummer** aufweist, falls das **Ausbreitungssymbol** ein **(MIN)** zeigt. Falls es ein **(MAX)** zeigt, bestimme dasjenige Ziel mit der **größten Zielnummer**.
- Hast du als Ziel ein Shuttlefeld bestimmt, nimm das **vorderste Shuttle** aus der Station des Unternehmens und setze es auf dieses Shuttlefeld. (Falls in der Station keine Shuttle mehr verfügbar ist, muss das Ziel ein Asteroid sein.)
- Hast du als Ziel einen Asteroiden bestimmt, nimm den **vordersten Außenposten** aus der **Haupt-Außenposten-Spalte** des Unternehmens und setze ihn auf ein freies Außenpostenfeld dieses Asteroiden.
- Falls es kein Ziel gibt, das diesen Kriterien entspricht, setze den Außenposten auf ein **freies** Außenpostenfeld desjenigen erreichbaren Asteroiden mit der kleinsten (**(MIN)**) bzw. größten (**(MAX)**) **Zielnummer**, auf dem das Unternehmen bereits mit einem oder mehreren Außenposten vertreten ist.
- Falls es kein einziges **freies** erreichbares Setzfeld gibt, bestimme welche Setzfelder erreichbar sind, auf denen sich Außenposten bzw. Shuttles desjenigen erreichbaren Unternehmens befinden, auf dessen Leiste ich den **größten Rückstand** habe. Bestimme von diesen Setzfeldern schließlich dasjenige mit der kleinsten (**(MIN)**) bzw. größten (**(MAX)**) **Zielnummer** und verdränge das entsprechende Shuttle bzw. einen entsprechenden Außenposten auf die übliche Art und Weise. Verdrängte Außenposten kommen wie üblich auf das jeweils **hinterste freie** Stationsfeld ihrer **Haupt-Außenposten-Spalte**.

