



BOLYGÓK

A vezetővel kezdve mindenki eldönti hogy, le akar-e szállni és ha igen, akkor hova. Aki leszáll berakodhatja az azon a bolygón lévő árut, de elveszíti a kártyán jelzett repülési napot.



NYÍLT ŪR

A vezetővel kezdve mindenki meghatározza hajtóműveinek erejét. Ezután annyi mezővel mozgatja előre űrhajóját, amekkorra a hajtóműveinek ereje.



METEORZÁPOR

A vezető minden meteor után dob két kockával, ez meghatározza a találati helyet. Kis meteor: lepattan, kivéve ha nyitott csatlakozót talál el; pajzs kivédi. Nagy meteor: pajzs hatástalan, csak kilőni lehet (oldalt +1-1 sorból). Találat esetén elveszted az alkatrészt.



CSILLAGPOR

Minden játékos 1 napnyi utat veszít minden nyitott csatlakozó után (minden nyitott csatlakozó egyszer számolandó, attól függetlenül, hogy szimpla, dupla vagy univerzális). Az utolsó játékos kezdi a visszalépést.



JÁRVÁNY

Távolsítsd el legénységed 1 tagját (humanoidot vagy földönkívülit) minden olyan lakott kabinból, amely csatlakozik egy másik lakott kabinhoz.



SZABOTÁZS

A legkisebb legénységgel rendelkező játékos egyik véletlenszerűen kiválasztott alkatrésze megsemmisül. Ki kell dobni a koordinátákat. Ha 3 koordinátával való próbálkozás is találat nélkül maradt, a sabotőr feladja és semmi nem történik.



ELHAGYATOTT ŪRÁLLOMÁS

Csak egy játékos élhet ezzel a lehetőséggel. A vezető dönt elsőnek. Ha elegendő legénységed van, vedd magadhoz a jelzett árukat, és helyezd őket az űrhajódon. Ez annyi napnyi útba kerül, amennyit a kártya jelez. Nem vesztesz el legénységet.



ELHAGYATOTT ŪRHAJÓ

Csak egy játékos élhet ezzel a lehetőséggel. A vezető dönt elsőnek. Vissza kell rakni a jelzett számú legénység figurát a készletbe, és fel kell venni a jelzett értékű kozmikus pénzt. Ez annyi napnyi útba kerül, amennyit a kártya jelez.



HÁBORÚS ZÓNÁK

Mind a 3 sor szerint értékelni kell és aki az adott sor szerint a leggyengébb, az megkapja a jelzett büntetést. Ha több játékos is holtversenyben van, akkor az a leggyengébb és az fizeti a büntetést, aki előrébb van. A gyenge ágyútűzet a pajzs kivédi, az erős ágyútűz nem védhető ki.



CSEMPÉSZÉK, RABSZOLGA-KERESKEDŐK, KALÓZOK

A vezető összeszámolja hajójának erejét (és fizet az összes használatba vett dupla ágyú után). Ha ez az érték nagyobb, mint az ellenségé, akkor a játékos győz és elveszi a jutalmát. Ez meghatározott napnyi útba kerül. Ha a játékos győz, az ellenség odébbáll és nem támadja meg a többi játékost. Ha a játékos veszít (kisebb az ereje, mint az ellenségének), kifizeti a kártya felső részében jelzett büntetést. Döntetlen esetén (a játékos ereje ugyanakkora, mint az ellenségé) semmi nem történik a játékosal. Az utóbbi két esetben az életvidám ellenség továbbmegy és megtámadja a sorban következő játékost, azonos szabályok szerint.

