

SPACE CADETS

EIN SPIEL VON BRIAN, SYDNEY & GEOFF ENGELSTEIN



Einfach lernen wie das Spiel funktioniert!
Mit der Spielregel-Video-Erklärung auf
www.strongholdgames.com

TRAININGSHANDBUCH DER KADETTEN DER STERNENPATROUILLE

Wir gratulieren zum bestandenen Abschluss der Raumflotte und zu Ihrem ersten Einsatz! In Anbetracht Ihrer akademischen Leistungen gehen wir davon aus, dass Sie genauso überrascht seien dürften, wie wir es sind. Da sie ja in erster Linie durch Fehlstunden gegläntzt haben, dachten wir, es wäre vielleicht ganz sinnvoll, wenn Sie die Kenntnisse bezüglich der Funktionen Ihres Raumschiffes noch einmal auffrischen. Seien Sie bitte äußerst vorsichtig, denn etwaige Schäden am Schiff werden von Ihrem Gehalt und den Einkünften Ihrer Verwandten abgezogen ...

Zu Beginn des Spiels wählt Ihr eine Mission und einen Schwierigkeitsgrad. Ziel des Spiels ist es, euer Raumschiff auf dem Spielplan zu manövrieren und dabei die diversen Ziele eurer Mission zu erfüllen. In Mission 1 müsst ihr zum Beispiel zunächst den Traktorstrahl nutzen, um drei Kristalle einzusammeln und danach aus dem Sektor springen.

Das Spiel wird rundenweise gespielt, wobei jede Runde in neun Phasen unterteilt ist. Einige davon sind innerhalb eines Zeitlimits (Sanduhr) zu erledigen.

Ein Raumschiff verfügt über neun unterschiedliche Stationen. Jeder Spieler ist für mindestens eine Station zuständig. Es folgt ein kurzer Überblick über die einzelnen Stationen, welche darüber hinaus detailliert in den entsprechenden Abschnitten dieser Regel erklärt werden.

Space Cadets ist ein kooperatives Spiel, welches die Spieler gemeinsam gewinnen oder verlieren.

Viel Glück, Kadetten!

Stationsbeschreibungen & Zugehöriges Material



Logbuch des Captains

Nemesis-
Anzeigeplättchen



8 Karten Experimentelle
Ausrüstung



Sanduhr



Maschinenraummonitor



16 Ingenieursplättchen



2 Batterieplättchen



16 Energieplättchen



Captain: Legt die grundsätzliche Strategie und die Ziele für den Rest der Mannschaft fest und leitet die Strategiediskussionen. Er verwaltet den Rundenzähler und die Sanduhr. Darüber hinaus hat er Zugriff auf die Karten „Experimentelle Ausrüstung“, die unterstützend für die Stationen eingesetzt werden können.

Kostenlose Android- und iOS-Apps stehen zur Verfügung, um die Sanduhr und das Logbuch des Captains zu ersetzen. Schau einfach nach der Stronghold Games Timer-App!



Maschinenraum: Verteilt die Energie auf die Stationen. Je mehr Energie eine Station bekommt, desto mehr Optionen hat der jeweils zuständige Offizier. Der Ingenieur legt Plättchen aneinander, um zu bestimmen, welche Station Energie bekommt.



Sensorenphalanx

Zielerfassungs-
Plättchen



8
Sensorplättchen



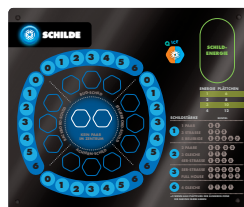
8 Sensorkarten



1
Tampplättchen



Stoffbeutel



Schildmonitor



4 Schildstärke-Plättchen



32 Schildplättchen

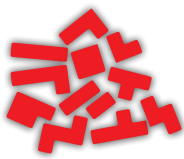


Sensoren: Erfassen Ziele, schütteln feindliche Zielerfassung ab und scannen unbekannte Spielplanteile.

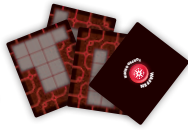
Um diese Aktionen durchführen zu können, zieht der Sensoroffizier Karten, auf denen Formen abgebildet sind. Er muss dann das entsprechende Puzzleteil im Stoffbeutel ertasten. Der Offizier zieht eine Sensorkarte je erhaltener Energie.



Schilde: Schützen das Raumschiff gegen feindliche Angriffe, Asteroiden und andere Schäden. Schildplättchen werden gezogen und den verschiedenen Seiten des Schiffs zugeordnet. Die Menge der Schildpunkte wird durch die Farbe und die Kombination der Schildplättchen bestimmt. Je mehr Energie die Schildstation bekommt, desto mehr Plättchen können gezogen werden.



24 Torpedo-Puzzleteile



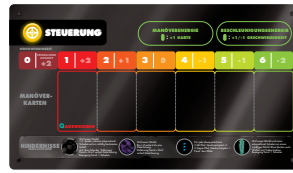
18 Torpedorohr-Karten



Torpedoscheibe



Torpedospur



Steuerungskonsole

Geschwindigkeitsanzeigepflichtchen



20 Manöverkarten



Waffen: Greifen feindliche Schiffe an. Pro zugewiesener Energie kann ein Torpedo abgefeuert werden. Der Waffenoffizier muss zunächst die Torpedorohre laden und kann sie dann abfeuern. Um einen Torpedo zu laden, zieht er eine Torpedorohr-Karte und legt Puzzleteile darauf, um das Puzzle zu vervollständigen. Für jedes vollständige Puzzle feuert er einen Torpedo ab und schnippt diesen die Torpedospur entlang. Sensor-Zielerfassungen und Traktorstrahlen erhöhen den verursachten Schaden.



Steuerung: Bestimmt die Geschwindigkeit des Schiffs und die Bewegung über den Spielplan. Der Kurs, den das Raumschiff nimmt, wird durch das Auslegen von Manöverkarten bestimmt. Zugewiesene Energie ermöglicht es dem Steuermann, die Geschwindigkeit des Schiffes zu variieren und eine größere Auswahl an Manöverkarten zu ziehen.



Traktorstrahlmonitor



16

Traktorstrahlplättchen



Schadens- und Reparaturmonitor



Schadenskarten (12 / Seite)



12 Kernbruch-Karten

Kernbruch-Anzeigepflichtchen



11 Reparaturkarten



12 Kernreparatur-Karten



Traktorstrahl: Sammelt Kristalle und andere Objekte ein, um Missionsziele zu erfüllen und kann feindliche Schiffe festhalten, um den Waffenschaden zu erhöhen. Der Offizier aktiviert einen Traktorstrahl, indem er eine ausreichende Menge Pärchen der Traktorstrahlplättchen aufdeckt. Jeder Punkt Energie erlaubt, zwei Plättchen umzudrehen.



Schadenskontrolle: Schaden einstecken und reparieren. Wenn das Schiff Schaden erhält, der die Schilde durchschlägt, wird eine Karte umgedreht, um die Konsequenzen zu bestimmen.

Einige Schadenskarten verursachen dauerhaften Schaden an bestimmten Stationen. Diese Schäden können durch das Aufdecken von Reparaturkarten behoben werden. Reparaturversuche können erfolgreich sein, noch mehr Schäden verursachen oder einen Würfelwurf erfordern, der das eine oder das andere bewirken kann. Zugewiesene Energie kann eingesetzt werden, um schlechte Reparaturkarten zu ignorieren.

Sollten die Schadenskarten aufgebraucht sein, kommt es bei weiteren Schäden zu einem Kernbruch. Die Spieler müssen dann zusammenarbeiten, um den Schaden zu beheben. Andernfalls explodiert das Schiff und die Mission ist gescheitert.



Sprungmonitor



12

Sprungkarten



5 Würfel



Sprungantrieb: Nachdem die Spieler die Missionsziele erfüllt haben, müssen sie sich per Sprungantrieb aus dem Sektor entfernen, um das Spiel zu gewinnen. Der Sprungantriebsoffizier wirft fünf Würfel und benötigt fünf Gleiche. In den Zügen vor dem finalen Sprung wirft der Offizier die Würfel, um Kombinationen (wie z. B. drei Gleiche) zu bekommen. Für diese erhält er dann Sprungkarten, mit denen er das Ergebnis späterer Würfe modifizieren kann. Mit zugewiesener Energie kann der Offizier Würfe wiederholen und zusätzliche Zeit erhalten, um den Sprung erfolgreich durchführen zu können.

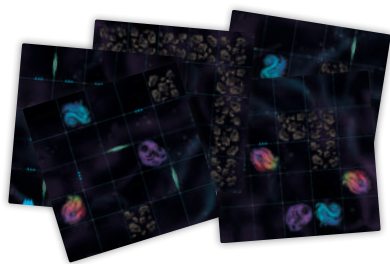


Fortgeschrittene Systemfunktionen

Es ist jetzt etwas unangenehm, aber wir haben aufgrund Ihrer eher mangelhaften akademischen Ergebnisse einige Informationen über zusätzliche Systemfunktionen der einzelnen Stationen für Ihre erste Mission weggelassen.

Sobald Sie sich sicher im Umgang mit dem Schiff fühlen, können Sie diese Funktionen ebenfalls nutzen. Spielmaterial, das mit dem Symbol Fortgeschrittene Systemfunktionen (☆) versehen ist, kommen nur zum Einsatz, wenn Sie dies möchten.

WEITERES SPIELMATERIAL



10 Spielplanteile

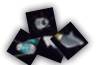
12 Übersichtskarten (nicht abgebildet)



17 Schiffskarten



4 Kristallkarten



17 Feindplättchen



4 Kristallplättchen

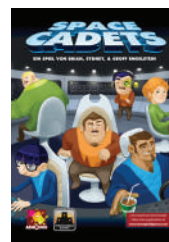
1 Raumschiff-Plättchen



4 Spezialkristall-Plättchen (für den Einsatz mit Promokarten)



Schadensplättchen



dieses Regelheft

DIE PHASEN WÄHREND EINER SPIELRUNDE

Neun Phasen werden in der folgenden Reihenfolge während einer Runde durchgeführt. Diese werden durch die Position der Sanduhr auf dem Logbuch des Captains markiert. Die Details bezüglich der einzelnen Stationen werden in den entsprechenden Kapiteln erklärt, hier bekommt ihr einen Überblick über den Ablauf einer Runde. Die meisten Phasen müssen innerhalb einer kurzen Zeitspanne durchgeführt werden, für einige wenige gibt es jedoch kein Zeitlimit.

Phase 1: Diskussion und Energie-Verteilung (Diese Phase dauert drei Minuten.)

Die Spieler diskutieren, was sie in dieser Runde machen möchten. Der Ingenieur bestimmt, welche Station wie viel Energie zur Verfügung haben wird, basierend auf den gelegten Energieplättchen der letzten Runde. Außerdem kann der Ingenieur die Energie in einem Verhältnis von 2:1 umverteilen.

Phase 2: Stationen vorbereiten (Ohne Zeitlimit.)

Einige Stationen müssen, basierend auf den Entscheidungen der Spieler und der verfügbaren Energie, vorbereitet werden. Die Steuermann muss beispielsweise festlegen, wie viel Energie für Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit aufgewendet werden soll. Dann werden entsprechend Manöverkarten für Phase 3 gezogen.

Phase 3: Aktionen (Diese Phase dauert 30 Sekunden.)

Fünf der Stationen führen parallel ihre Aktionen durch: Die Steuerung platziert die Manöverkarten, Schilde platziert die Schildplättchen, die Sensorstation sucht die benötigten Puzzleteile im Beutel, die Waffenstation komplettiert Torpedo-Puzzles und der Maschinenraum nutzt die Plättchen, um die Menge der Energie für Phase 1 der nächsten Runde zu bestimmen. Sollte es zu einem Kernbruch kommen, müssen die Spieler zusätzlich gemeinsam versuchen, diesen zu reparieren. Sollte die Reparatur nicht möglich sein, explodiert das Schiff und die Mission ist gescheitert.

Anmerkung: Da in Phase 3 fünf Aktionen parallel durchgeführt werden müssen, ist bei 3 oder 4 Spielern diese Phase in zwei Teile geteilt: 3A und 3B. Das Logbuch des Captains hat eine Seite für 3 - 4 Spieler und eine Seite für 5 und mehr Spieler. Dort sind die Phasen und die jeweils aktiven Stationen abgebildet.

Phase 4: Auswertung (Ohne Zeitlimit.)

Schildpunkte werden auf der Zählleiste markiert, der Steuermann bewegt das Schiff über den Spielplan und registriert Schäden durch Hindernisse wie beispielsweise Asteroiden oder spezielle Manöverkarten. Die Sensorstation erfasst feindliche Schiffe, scannt Spielplanteile usw., abhängig von den gefundenen Puzzleteilen. Diese drei Phasen werden genau in dieser Reihenfolge (Schilder, Schiffsbewegung, Sensoren) durchgeführt.

Phase 5: Traktorstrahl-Versuche (Diese Phase dauert 30 Sekunden.)

Die Plättchen auf dem Traktorstrahlmonitor werden paarweise umgedreht, um ein Objekt mit dem Traktorstrahl zu erfassen, oder auch nur, um für spätere Runden zu wissen, wo welches Plättchen liegt.

Phase 6: Waffen abfeuern (Diese Phase dauert 30 Sekunden.)

Die Torpedoscheibe wird die Torpedospur entlang geschnippt, einmal pro erfolgreich geladenem Torpedorohr.

Phase 7: Feindliche Aktionen (Ohne Zeitlimit.)

Die feindlichen Schiffe bewegen sich nun und greifen ggf. an. Danach bewegt sich das Nemesis-Schiff weiter Richtung Spielgeschehen bzw. wird stärker.

Phase 8: Sprung (Diese Phase dauert 30 Sekunden.)

Der Sprungantrieb kann aktiviert werden, um Sprungkarten zu bekommen, oder um den finalen Sprung aus dem Sektor am Ende des Spiels durchzuführen.

Phase 9: Reparaturen (Diese Phase dauert 30 Sekunden.)

Sollte es dauerhafte Schäden am Raumschiff geben, können Reparaturversuche durchgeführt werden.

Nach der neunten Phase beginnt eine neue Runde wieder bei Phase 1. Die Spieler setzen dies fort, bis die Mission erfüllt ist, verloren wurde oder das Schiff explodiert, was zwangsläufig das sieglose Ende der Mission bedeutet.

SPIELAUFBAU

Empfohlene Besetzung der verschiedenen Stationen (für unerfahrene Spieler):

	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4	Spieler 5	Spieler 6
3 Spieler	Captain Maschinenraum Traktorstrahl	Waffen Steuerung Sprungantrieb	Sensoren Schilde Schadenskontrolle			
4 Spieler	Captain Maschinenraum Traktorstrahl	Waffen Schadenskontrolle	Steuerung Sprungantrieb	Sensoren Schilde		
5 Spieler	Captain Maschinenraum	Waffen Sprungantrieb	Steuerung	Sensoren Schadenskontrolle	Schilde Traktorstrahl	
6 Spieler	Captain Traktorstrahl	Maschinenraum Sprungantrieb	Waffen	Steuerung	Sensoren	Schilde Schadenskontrolle

AUSWAHL DER MISSION UND DES SCHWIERIGKEITSGRADES

Die Spieler wählen die Mission, die sie spielen möchten und den Schwierigkeitsgrad (einfach, normal, schwer).

Schwierigkeitsgrad

Das Spiel kann in drei Schwierigkeitsgraden gespielt werden: einfach, normal oder schwer. Es gibt nur zwei Unterschiede:

- ♦ Der Schadenskartensapel setzt sich aus unterschiedlichen Schadenskarten zusammen (siehe unten).
- ♦ Die Stärke der feindlichen Schiffe ändert sich (siehe Abschnitt „Missionen“ auf S. 24).

Wir empfehlen die Missionen in der Reihenfolge von 1 bis 6 zu spielen. Baut den Spielplan entsprechend der Vorgaben der jeweiligen Mission auf.

1. Weist den Spielern ihre Stationen zu.

Jeder Spieler nimmt sich das Material, das für seine Stationen benötigt wird. Die Stationen können beliebig verteilt werden, es ist jedoch zu beachten, dass in Phase 3 einer Runde einige Stationen gleichzeitig aktiv sind (Aktionsphase – für weitere Details siehe auch „Captain“ auf Seite 8). Kein Spieler sollte zwei Stationen kontrollieren, die gleichzeitig aktiv sind. Eine mögliche Verteilung zeigt die Tabelle oben.

Jeder Spieler baut seine Stationen entsprechend der jeweiligen Regeln auf.

2. Stellt die Schadenskartensapel zusammen.

Sortiert die Schadenskarten nach den Seiten des Schiffs (Bug, Achtern, Steuerbord, Backbord) und entfernt die Schichtwechselkarten für jede Seite. Dann bildet zwei Stapel für jede Seite, einen mit den Strukturschaden-Karten und einen mit den Stationsschaden-Karten. Jetzt habt ihr acht Kartensapel (zwei für jede Seite des Schiffs) und je Seite eine Schichtwechselkarte.

Für jede Schiffsseite stellt ihr nun einen Kartensapel mit 8 Karten zusammen. Wie dieser zusammengestellt wird, entnehmt ihr der folgenden Tabelle, gemäß dem gewählten Schwierigkeitsgrad.

	Einfach	Normal	Schwer
Struktur	3	2	1
Schichtwechsel	1	1	1
Station	4	5	6

Nehmt die entsprechende Anzahl an Karten von den jeweiligen Stapeln, ohne diese anzuschauen und mischt sie für jede Schiffsseite separat zusammen, so dass ihr 4 Kartensapel erhaltet. Diese legt ihr auf die entsprechenden Felder auf dem Schadensmonitor. Alle nicht verwendeten Karten legt ihr unbesehen in die Spielschachtel zurück.

3. Beginnt das Spiel mit der ersten Diskussionsrunde

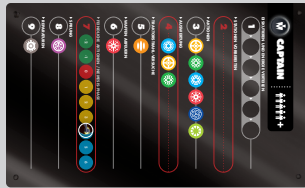
Anmerkung: Für die erste Phase 1 gibt es kein Zeitlimit, so dass ihr in Ruhe eure erste Strategie austüfteln könnt.

Beispiel für einen 5-Spieler-Aufbau

Nachfolgend seht ihr einen 5-Spieler-Spielaufbau für die erste Mission, mit den empfohlenen Stationseinteilungen. Den genauen Aufbau und die genaue Funktion der Stationen findet ihr im Kapitel „Stationen“.

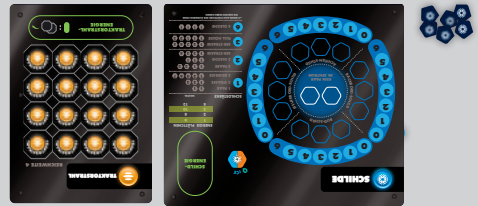
Sebastian spielt den Captain und den Ingenieur. Als Captain nimmt er sich das Logbuch des Captains und die Sanduhr. Er bekommt vier Karten „Experimentelle Ausrüstung“ und wählt die X-95 Torpedos, die Tachyon-Kapsel, den Fokussierungskristall und den Matrix-Stabilisator. Er platziert außerdem den Nemesis-Anzeiger auf dem 5er-Feld, entsprechend der Missionsbeschreibung.

Für den Ingenieur nimmt sich Sebastian den Maschinenraummonitor, die 16 Ingenieursplättchen und die 16 Energieplättchen.



Carol ist für die Schilde und den Traktorstrahl zuständig. Sie nimmt den Schildmonitor und platziert die 32 Schildplättchen daneben. Sie nimmt darüber hinaus auch die vier Schildstärke-Plättchen und platziert sie auf den Stufe 0-Feldern.

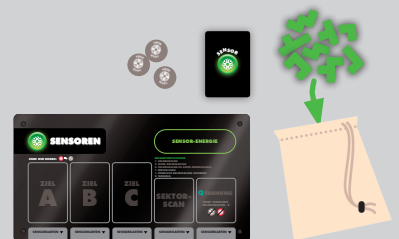
Für den Traktorstrahl bekommt sie den Traktorstrahlmonitor und die 16 Traktorstrahlplättchen. Diese Plättchen werden gemischt und dann verdeckt auf dem Monitor abgelegt. Carol benötigt Energie und ihr Erinnerungsvermögen, um herauszufinden, wo sich die passenden Pärchen befinden.



Anderen Offizieren helfen

Die Spieler können allen Offizieren Tipps geben, während diese am Zug sind. Das Material der Station darf jedoch nur vom jeweiligen Offizier berührt werden.

Beispiel: In Phase 5 dreht Carol, Offizier für den Traktorstrahl, Plättchen um, um passende Pärchen zu finden. Die anderen Spieler dürfen ihr Tipps geben, wo sich ihrer Meinung nach Plättchen befinden, umdrehen darf aber nur sie die Plättchen.

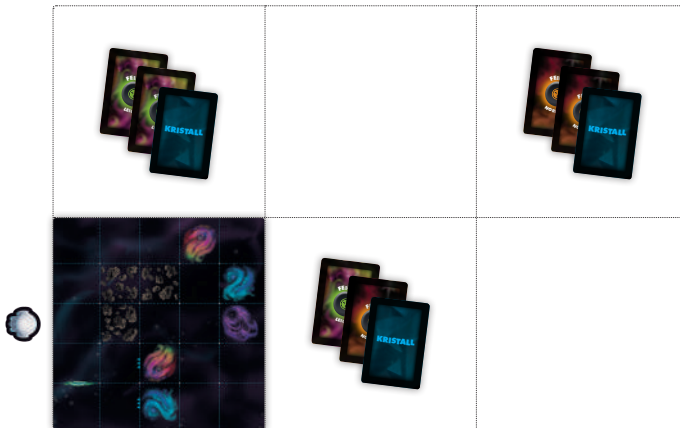


Robin kontrolliert die Sensoren und die Schadenskontrolle. Für den Sensor bekommt er die Sensorenphalanx, den Beutel mit den Sensorplättchen und die Sensorziel-Karten. Er nimmt sich auch die Zielerfassungs-Plättchen.

Stefan ist für die Waffen und den Sprungantrieb verantwortlich. Für die Waffen nimmt er sich die Torpedorohr-Karten, die Torpedo-Puzzleteile, die Torpedospur und die Torpedoscheibe.



Für den Sprungantrieb bekommt er den Sprungmonitor und die 12 Sprungkarten. Die Karten werden links neben den Monitor gelegt, um anzuzeigen, dass sie inaktiv sind. Um den Sprungantrieb zu aktivieren werden fünf Würfel benötigt. Allerdings werden diese Würfel vielfältig eingesetzt und daher von allen Spielern genutzt.



Die Spieler bauen entsprechend der Missionsvorgabe den Spielplan auf. In Mission 1 wird zu Spielbeginn nur ein Spielplanteil ausgelegt. Die gestrichelten Linien zeigen an, wo Spielplanteile angefügt werden, wenn sie gescannt werden oder sich das Schiff dorthin bewegt. Die weiteren Spielplanteile werden in Griffweite abgelegt.

Entsprechend der Missionsbeschreibung wird das Raumschiff an die linke Kante des ersten Spielplanteils gelegt. Die Spieler haben die Wahl, in welchem Feld sie starten möchten, und werden in ihrer ersten Diskussion entscheiden, wo sie sich positionieren.

Wenn ihr eine Mission spielt, bei der sich feindliche Schiffe auf vorgegebenen Spielplanteilen befinden, könnt ihr sie verdeckt auf den entsprechenden Spielplanteilen platzieren oder sie erst ziehen, wenn sie benötigt werden. Links ist der Aufbau für Mission 1 zu sehen, auch später auftauchende Feinde und Kristalle sind bereits ausgelegt.



Der Schadens- und Reparaturmonitor wird so aufgebaut, dass sich ein Stapel mit je acht Karten auf den vier Seiten des Schiffes (Bug, Achtern, Backbord, Steuerbord) befinden. Schließlich wird der Reparaturkarten-Stapel gemischt und verdeckt auf dem Reparaturfeld abgelegt.



Daniel übernimmt die Steuerung und ist dafür zuständig, das Schiff über den Spielplan zu manövrieren. Zum Material der Steuerung gehören die Steuerungskonsole, die Standard-Manöverkarten sowie das Geschwindigkeitsanzeige-Plättchen, welches zu Spielbeginn entsprechend der Missionsbeschreibung auf Geschwindigkeit 2 platziert wird.

Die Spezial-Manöverkarten werden offen ausgelegt, so dass Daniel darauf zugreifen kann.



Das Logbuch des Captains

Auf dem Logbuch des Captains wird der Ablauf einer Spielrunde in neun Phasen dargestellt. Es gibt eine Seite für 3 – 4 Spieler und eine für 5+ Spieler. Die Sanduhr wird zu Spielbeginn auf das Feld 1 des Logbuchs gestellt. Jedes Mal, wenn die Uhr durchgelaufen ist, wird sie umgedreht und ein Feld weiter gesetzt.

Jedes Feld zeigt eine spezielle Aktion, die die Spieler durchführen müssen. Die Stationssymbole zeigen, welche Stationen in der entsprechenden Phase aktiv sind. Die detaillierten Regeln für die Stationen gibt es in den jeweiligen Kapiteln.

Die Phasen mit den weißen Ziffern sind innerhalb eines Zeitlimits durchzuführen. Die Aktion muss abgebrochen werden, sobald die Sanduhr durchgelaufen ist.

Die Phasen mit den roten Ziffern sind zeitlich unlimitiert. Die Spieler können sich hier so viel Zeit nehmen, wie sie brauchen, um die Aktionen durchzuführen. Sie sollten in diesen Phasen keinerlei Strategie-Diskussionen führen, diese sind auf die weißen Runden beschränkt.

Phase 1 „Diskussion“ verfügt über sechs Kreise. Diese Phase dauert dementsprechend drei Minuten. Das ist die Zeit, welche die Spieler zur Verfügung haben, um ihre strategische Planung zu besprechen, obwohl es gut möglich ist, dass sie ihre Planungen entsprechend der folgenden Situationen anpassen müssen. Die Sanduhr wird nicht auf die Stationssymbole gestellt, nur auf die roten und weißen Zahlen, Ausnahme ist hierbei Phase 1.

WICHTIG: In der ersten Runde wird in Phase 1 „Diskussion“ die Sanduhr nicht benutzt. Die Spieler können sich so viel Zeit nehmen, wie sie möchten.

Wenn ein Phase nicht benötigt wird (wie z. B. Reparaturen), kann sie übersprungen werden.

Nach der letzten Phase der Runde wird die Sanduhr wieder auf das erste Feld der Phase 1 gestellt.

Anmerkung zum Zeitlimit: Folgen zwei Phasen mit Zeitlimit aufeinander, müssen die Spieler nicht sofort die Sanduhr umdrehen. Der Spieler der jeweiligen Station hat die Möglichkeit, kurz zu überprüfen, ob er und seine Station einsatzbereit sind. Nach einem Sprung können die Spieler beispielsweise erst einmal kurz besprechen, ob sie Reparaturen durchführen möchten, bevor die Sanduhr umgedreht wird.

Auch am Ende einer Runde solltet ihr etwas Zeit einplanen, um die Karten und das Material zu sortieren, und um sicherzustellen, dass die Stationen für die nächste Runde einsatzbereit sind. Erst dann setzt ihr die Sanduhr auf das erste Feld der ersten Phase.

Experimentelle Ausrüstung

Während des Spielaufbaus wählt der Captain vier Karten „Experimentelle Ausrüstung“ für das Spiel aus. Die anderen Karten werden zurück in die Schachtel gelegt.

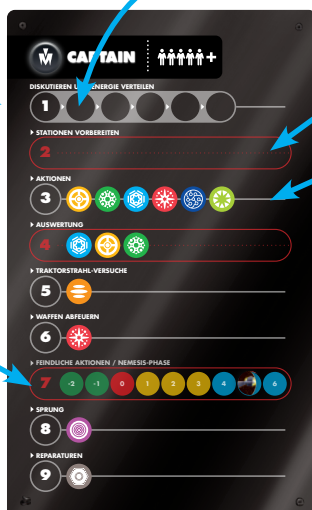
Während des Spiels kann der Captain eine Karte pro Runde einsetzen. Diese Karte kann nur einmalig eingesetzt werden und wird danach aus dem Spiel genommen.

Sanduhr startet hier



Karte „Experimentelle Ausrüstung“

Diese Leiste wird genutzt, um anzuzeigen, wann die Nemesis ins Spiel kommt (siehe auch Regelabschnitt „Nemesis“).



Jedes Mal, wenn die Sanduhr durchgelaufen ist, wird sie gedreht und ein Feld weiterbewegt.

Die Phasen mit roten Ziffern werden ohne Zeitbegrenzung durchgespielt. Die Spieler können sich die Zeit nehmen, die sie brauchen.

Während der Aktionsphase werden die Aktionen der Stationen (und ggf. der Kernbruch) parallel durchgeführt. Die Details erfahrt ihr in den Regeln für die Stationen.

Anmerkung: Auf der Seite für 3/4 Spieler ist die dritte Phase in 3A und 3B aufgeteilt. Die Symbole zeigen, welche Stationen parallel aktiv sind. Dies sorgt dafür, dass die Nummerierung der Phasen sowohl für 3/4 Spieler als auch für 5 Spieler übereinstimmend ist.



MASCHINENRAUM

Ausrüstung: 16 Ingenieursplättchen, Maschinenraummonitor, 16 Energieplättchen

Der Energieoffizier (EO, auch Ingenieur) teilt den Stationen die Energie zu. Je mehr Energie einer Station zur Verfügung steht, desto effizienter kann sie arbeiten. Die Regeln für jedes System beschreiben, wie die Energie eingesetzt wird.

Der EO legt Energieplättchen aus und versucht, so viele Verbindungen wie möglich herzustellen. Je mehr Verbindungen dadurch entstehen, desto mehr Energie steht zur Verfügung.



Phase 1 (Diskussion und Energie-Verteilung)

Während der ersten Phase werden -entsprechend den ausgelegten Plättchen der letzten Runde- Energieplättchen auf den Maschinenraummonitor gelegt. Dabei können zwei Energiepunkte einer Art in einen anderen umgetauscht werden. Es können einer Station nie mehr als vier Punkte Energie zur Verfügung gestellt werden.

Sobald die Verteilung der Energie geklärt ist, gibt der Ingenieur die Energie an die entsprechenden Stationen ab.

Spezialregel für die ersten Runde: Da die Energieplättchen in der Vorrunde noch nicht ausgelegt wurden, gibt es für die allererste Runde eine einfache Regelung. Der EO bekommt **12 Energieplättchen** und darf diese frei auf die Stationen verteilen. Auch hier dürfen maximal vier auf eine Station entfallen.

Phase 2 (Vorbereitungen)

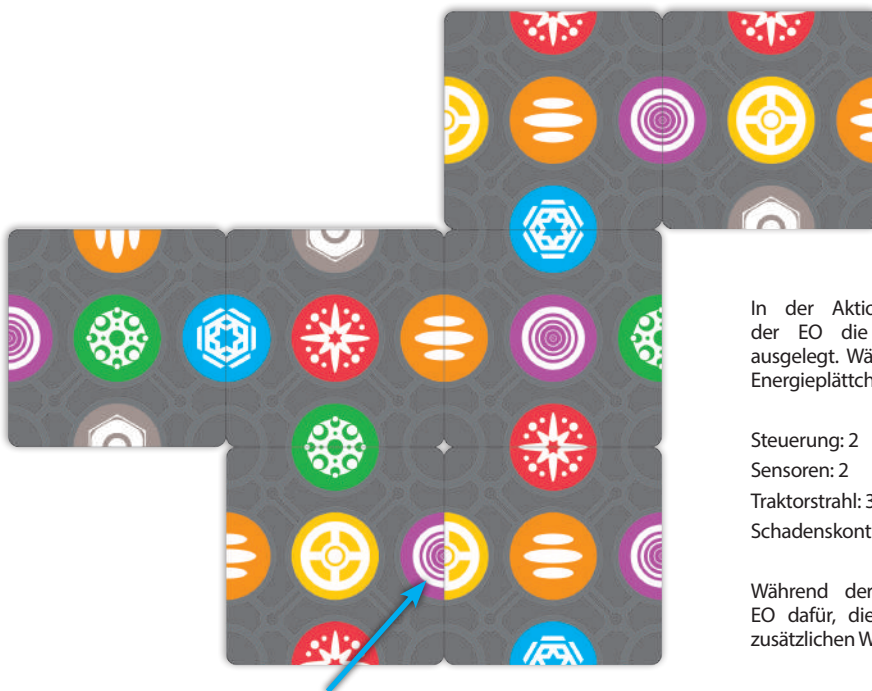
Die Ingenieursplättchen werden verdeckt zurück in den Vorrat der Ingenieursplättchen gelegt und gemischt. **Dann werden sieben neue Plättchen gezogen.**

Phase 3 (Aktionen)

Der EO dreht die Plättchen um und versucht möglichst viele Verbindungen zu bilden.

Jedes Ingenieursplättchen hat in seiner Mitte das Symbol einer Station sowie vier halbe Symbole, je eines an jeder Kante des Plättchens. Eine Station bekommt einen Energiepunkt für jedes komplette Symbol. So wird mindestens ein Energiepunkt pro Plättchen auf dem Tisch generiert.

Die Plättchen können beliebig aneinander gelegt werden.



Nicht alle Symbole an den Kanten der Plättchen müssen übereinstimmen. Dies ist eine gültige Auslage. Sie produziert an dieser Stelle nur keine Energie.

In der Aktionsphase der letzten Runde hat der EO die Energieplättchen wie dargestellt ausgelegt. Während der ersten Phase werden die Energieplättchen wie folgt verteilt:

Steuerung: 2	Schilde: 2
Sensoren: 2	Waffen: 2
Traktorstrahl: 3	Sprungantrieb: 2
Schadenskontrolle: 0	

Während der Diskussion entscheidet sich der EO dafür, die zwei Sprungpunkte gegen einen zusätzlichen Waffenpunkt zu tauschen.

Die Energieplättchen werden an die Stationen ausgegeben und der Captain bewegt die Sanduhr weiter nach Phase 2 (Stationen vorbereiten). Der EO sammelt die Plättchen ein und mischt diese mit den ungenutzten Plättchen. Dann werden sieben Plättchen gezogen und verdeckt abgelegt, um dann in Phase 3 (Aktionen) erneut zusammengefügt zu werden.



STEUERUNG

Ausrüstung: Steuerungskonsole, 20 Manöverkarten (14 Standard, 6 Spezial), Geschwindigkeitsanzeige-Plättchen.

Der Steuermann ist verantwortlich für die Navigation des Schiffes im Missionssektor. Er nutzt Hindernisse und Gravitationslöcher, um die Mission so schnell wie möglich abzuschließen und feindlichem Feuer auszuweichen.

Das Raumschiff der Spieler befindet sich immer auf einem Feld des Spielplans und ist in eine bestimmte Richtung ausgerichtet. Der Steuermann nutzt Manöverkarten, um das Schiff zu steuern. Es gibt zwei verschiedene Arten von Manöverkarten: Standardmanöver, welche zufällig gezogen werden und Spezialmanöver, welche sich in einem gesonderten Stapel befinden und immer genutzt werden können; allerdings können diese speziellen Manöver auch Schäden am Schiff verursachen.

Phase 2 (Vorbereitung)

In Phase 2 verteilt der Steuermann die ihm zur Verfügung gestellte Energie beliebig auf die Bereiche „Beschleunigung“ und „Manöver“.

Danach passt der Steuermann die Geschwindigkeit des Schiffes an, indem er sie um einen Punkt pro Energiepunkt im Beschleunigungsfeld anhebt oder senkt. Die Geschwindigkeit des Schiffes kann nicht unter Null sinken oder über Sechs steigen. Der Steuermann verschiebt das Geschwindigkeitsanzeiger-Plättchen auf der Steuerungskonsole, um die aktuelle Geschwindigkeit anzuzeigen.

Sobald die Geschwindigkeit festgelegt ist, zieht der Steuermann **ein Anzahl Standard-Manöverkarten, die der aktuellen Geschwindigkeit zuzüglich der Energiepunkte auf dem Manöverfeld entspricht.**

Beispiel: Die momentane Geschwindigkeit ist „3“. Der Steuermann erhält drei Energiepunkte vom Energieoffizier und entscheidet, dass er 1 Punkt in Beschleunigung investiert und 2 Punkte in Manöver. Er passt die Geschwindigkeit an und erhöht sie auf 4 (er hätte sie auch auf 2 reduzieren können) und zieht 6 Standard-Manöverkarten – 4 aufgrund der Geschwindigkeit und 2 aufgrund der Energie auf dem Manöverfeld.

Anmerkung: Die Manöverkarten werden verdeckt gezogen und dürfen erst in Phase 3 angeschaut werden.

Phase 3 (Aktionen)

Während der dritten Phase „Aktionen“ muss der Steuermann die Bewegung des Schiffes planen. Entsprechend der aktuellen Geschwindigkeit muss auf jedes Feld der Steuerungskonsole eine Manöverkarte gelegt werden. Ist die aktuelle Geschwindigkeit 4, werden vier Karten auf die Felder 1 – 4 gelegt. Ist die Geschwindigkeit 0, dürfen keine Karten gespielt werden und das Schiff bewegt sich nicht.

Für jedes Feld kann der Steuermann eine Standard-Manöverkarte nutzen, die er in der Vorbereitungsphase gezogen hat, oder er legt ein Spezialmanöver. Die Spezialmanöver liegen offen bereit und können jede Runde erneut genutzt werden (limitiert durch die Geschwindigkeit). Sie können jedoch in der Auswertungsphase 1 oder 2 Punkte internen Schaden verursachen.

Hat der Steuermann nicht alle Felder (bis zur aktuellen Geschwindigkeit) mit Manöverkarten belegt, werden die freien Felder zufällig mit Standard-Manöverkarten vom Kartenstapel aufgefüllt.

Phase 4 (Auswertung)

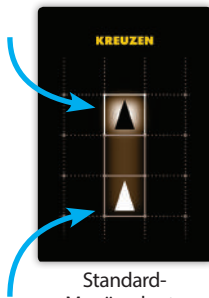
Während der vierten Phase wird das Raumschiff gemäß den Manöverkarten des Steuermanns über den Spielplan bewegt. Von links nach rechts werden die Manöverkarten abgearbeitet.

Kam eine Spezial-Manöverkarte zum Einsatz, wird nach der Bewegung gewürfelt, um zu sehen, ob dies Schaden verursacht hat.

Immer wenn das Schiff auf ein besonderes Feld gelangt, wird der entsprechende Effekt sofort ausgeführt.

Wenn die Schiffsbewegung komplett durchgeführt wurde, werden die Standardmanöver zurück in den Manöverkartenstapel gemischt, und die Spezialmanöver werden beiseite gelegt und können in der nächsten Runde wieder genutzt werden.

Dies ist das Feld und die Ausrichtung des Schiffes am Ende der Bewegung.






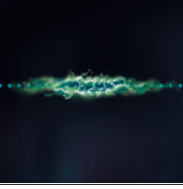
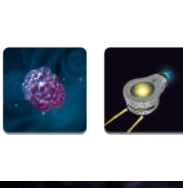
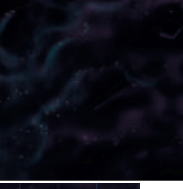
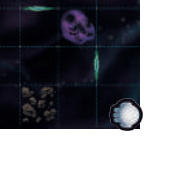
Standard-Manöverkarte

Hier befindet sich das Schiff zu Beginn der Bewegung.



Spezial-Manöverkarte

Hindernisse auf dem Spielplan

	<p>Asteroiden: Jedes Mal wenn sich das Schiff auf ein Asteroidenfeld bewegt, wird ein Würfel geworfen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Ist das Ergebnis 1, 2 oder 3 bekommt das Schiff die entsprechende Menge Schaden an einem zufällig bestimmten Schild. ◆ Alle feindlichen Schiffe, die mehr Felder entfernt sind als die Würfelzahl angibt, verlieren ihre Zielerfassung des Spieler-Raumschiffs.
	<p>Sternennebel: Jedes Mal, wenn das Raumschiff in einen Sternennebel hineinmanövriert, wird ein Würfel geworfen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Ist das Ergebnis 1 oder 2 wird eine Zielerfassung abgeworfen. Der Sensoroffizier entscheidet, welche verloren geht. ◆ Alle feindlichen Schiffe, die mehr Felder entfernt sind als die Würfelzahl angibt, verlieren ihre Zielerfassung des Spieler-Raumschiffs.
	<p>Gravitationspfeil: Überschreitet das Schiff eine Kante mit einem Gravitationspfeil, wird die Geschwindigkeit für die nächste Runde angepasst. Die Manöverkarten dieser Runde werden nicht beeinflusst. Für jede überschrittene Kante mit Gravitationspfeilen wird die Geschwindigkeit um einen Punkt erhöht. Fliegt das Schiff entgegen der Pfeilrichtung, wird die Geschwindigkeit um einen Punkt vermindert. Dies beeinflusst die Geschwindigkeit des Raumschiffs zu Beginn der nächsten Runde. Hinsichtlich Traktorstrahlen und feindlichem Feuer gilt für das Raumschiff bereits die neu ermittelte Geschwindigkeit.</p>
	<p>Riss: Das Schiff nimmt 1 – 6 Schaden (mit Würfel ermitteln) an einem zufällig bestimmten Schild. Risse schützen außerdem vor Beschuss und vor Traktorstrahlen.</p>
	<p>Kristalle und feindliche Schiffe beeinflussen die Bewegung nicht.</p>
	<p>Unbekannte Spielplanteile: Soll das Raumschiff laut Kurs auf ein unbekanntes Spielplanteil fliegen, wird ein Spielplanteil vom Stapel gezogen und die entsprechenden Einheiten werden darauf platziert. Das Schiff bewegt sich dann in den neu entdeckten Raum. Ein solches Manöver birgt natürlich Gefahren ...</p>
	<p>Sektorrand: Würde die Planung das Schiff aus dem Sektor der Mission hinausführen, endet die Bewegung sofort an der Kante des Spielplanteils. Das Schiff nimmt 2 Punkte Schaden an einem zufällig bestimmten Schild, wird dann um 180 Grad gedreht und die Geschwindigkeit wird auf 0 gesetzt. Die übrigen Manöverkarten werden abgeworfen.</p>

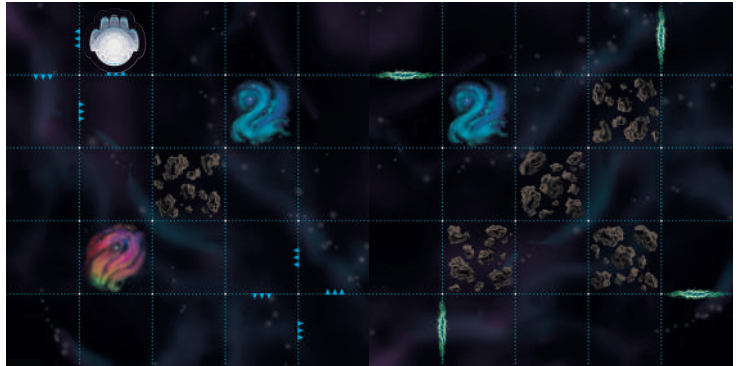
REICHWEITE BERECHNEN

In „Space Cadets“ werden Entfernungen durch die kürzeste direkte, nicht diagonale Strecke bestimmt.

Bei der Reichweitenbestimmung für Torpedos und Traktorstrahlen gibt es mehrere mögliche Wege, die kürzeste Strecke zu überwinden. Die Route bestimmen die Spieler. Aus diesem Grund blockiert ein Riss normalerweise nur dann Waffen und Traktorstrahlen, wenn er sich direkt zwischen dem Schiff und dem Feind befindet. In den meisten anderen Fällen (aber nicht immer) gibt es einen Weg um den Riss herum.

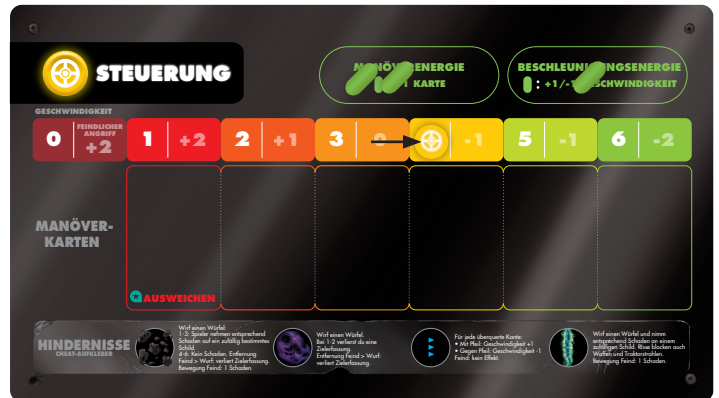
Beispiel für eine Bewegung

Zu Beginn der Runde ist das Raumschiff wie abgebildet positioniert und hat eine Geschwindigkeit von 3.

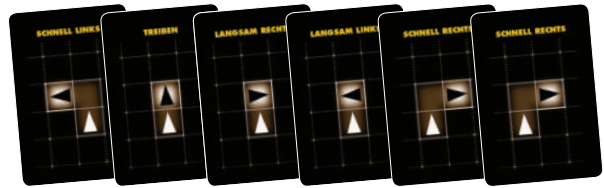


Der Steuermann erhält drei Energiepunkte vom Ingenieur. Während der Vorbereitungsphase entscheidet er sich, die Geschwindigkeit um eins auf vier zu erhöhen und legt dafür 1 Punkt auf das Beschleunigungsfeld, die anderen 2 Punkte legt er auf das Manöverfeld.

Er zieht daher 6 Karten (4 aufgrund der Geschwindigkeit und 2 aufgrund der Energie) und lässt sie bis zum Start der Aktionsphase verdeckt liegen.



Sobald die Sanduhr zu Beginn der Aktionsphase gedreht wird, deckt der Steuermann die Manöverkarten auf. Dies sind die sechs Karten, die er gezogen hat.



Er legt sie so aus; allerdings nutzt er eine Spezial-Manöverkarte (Kreuzen).



In Phase 4 wird das Schiff bewegt. Die Position des Schiffs nach jedem Bewegungsschritt wird in der Grafik (rechts) angezeigt. Mit der ersten Karte (Langsam Links) fliegt das Raumschiff entgegen eines Gravitationspeils, so dass die Geschwindigkeit auf 3 vermindert wird. Mit der dritten Karte fliegt das Schiff durch einen Sternennebel. Hier muss ein Würfel geworfen werden, um zu ermitteln, ob eine Zielerfassung verloren geht, oder ob feindliche Schiffe ihre Zielerfassung verlieren. Das Würfelergebnis von 3 hat keinerlei Auswirkung auf die Sensoren. Alle feindlichen Einheiten, die weiter als drei Felder entfernt sind, verlieren ihre Zielerfassungen. Der Steuermann muss ebenfalls für das Kreuzen würfeln. Eine 2 bedeutet, dass das Schiff glücklicherweise keinen Schaden nimmt.

Alle Traktorstrahl- und Angriffsversuche werden mit Geschwindigkeit 3 von Position 4 aus durchgeführt. Die Spieler beginnen die nächste Runde an dieser Position.





SENSOREN

Ausrüstung: Sensorenphalanx, Stoffbeutel mit 8 Sensorplättchen, 8 Sensorkarten, 3 Zielerfassungs-Plättchen

Der Sensoroffizier (SRO) erzeugt Sensorpunkte, indem er die gesuchten Sensorplättchen nur durch Tasten und Fühlen im Sensorbeutel findet und herauszieht. Mit Sensorpunkten können unbekannte Spielplanteile gescannt werden und Ziele für die Waffen und den Traktorstrahl erfasst werden.

Phase 2 (Vorbereitung)

Der SRO kann bis zu drei Ziele für die Sensoren wählen, indem er die passende Kristall- oder Schiffskarte auf ein Feld (A, B oder C) auf der Sensorenphalanx legt. Befindet sich dort bereits ein Ziel, wird dieses entfernt und die Zielerfassung darauf geht verloren. Es gibt keine Entfernungsbeschränkung für Sensoren.

Für jeden Punkt Energie zieht der SRO eine Sensorkarte, legt sie offen unter eines der Sensorfelder auf der Sensorenphalanx. Jede dieser Karten kann einen Sensorpunkt generieren.

Phase 3 (Aktionen)

Während der Aktionsphase greift der SRO in den Sensorbeutel und ertastet die darin befindlichen Sensorplättchen. Stimmt es mit einer der Sensorkarten überein, legt er das Plättchen auf der passenden Karte ab. Wenn es nicht zu den Sensorkarten passt, legt der SRO es auf eine Sensorkarte seiner Wahl. Für diese Karte kann in dieser Aktionsphase kein passendes Plättchen mehr gelegt werden.

Daher entspricht die Anzahl der Plättchen, die der SRO ziehen darf, der Anzahl der Sensorkarten.

Phase 4 (Auswertung)

Auf der Sensorenphalanx wird nun geschaut, welche Sensorkarten eine richtige Zuordnung erhielten. Der Sensoroffizier erhält einen Sensorpunkt für jede richtige Zuordnung. Diese Punkte können für unterschiedliche Aufgaben eingesetzt werden.

Punkte unter den Feldern A, B und C werden genutzt, um Ziele zu erfassen oder aufzuheben:

- ◆ **Zielerfassung (1 Punkt):** Platziere ein Zielerfassungs-Plättchen auf dem Schiff oder Kristall.
- ◆ **Super-Zielerfassung (3 Punkte):** Eine Super-Zielerfassung wird auf die Sensorenphalanx gelegt.
- ◆ **Zielerfassung verbessern (2 Punkte):** Eine Zielerfassung wird umgedreht und somit zur Super-Zielerfassung.
- ◆ **Zielerfassung aufheben (1 Punkt):** Drehe das feindliche Schiff auf der Karte wieder auf die Seite „Ziel nicht erfasst“.

Aktivitäten, für die mehr als ein Punkt benötigt werden, müssen innerhalb einer Runde durchgeführt werden. Punkte können nicht von Runde zu Runde aufgespart werden. So müssen beispielsweise unter ein Ziel zwei Sensorkarten gelegt werden und diese erfolgreiche Zuordnungen bekommen, um eine Zielerfassung zu einer Super-Zielerfassung zu verbessern.

Karten unter dem Feld des Sektor-Scans können genutzt werden, um Spielplanteile zu scannen:

- ◆ **Sektor-Scan (1 Punkt):** Der SRO zieht ein unerforschtes Spielplanteil vom Stapel und platziert Einheiten entsprechend der Missionsbeschreibung darauf. Das Spielplanteil wird so platziert wie es gezogen wurde, die Ausrichtung darf nicht von den Spielern verändert werden.

Nachdem die Punkte eingesetzt wurden, werden die Sensorplättchen zurück in den Beutel gelegt und die Sensorkarten werden wieder in den Stapel gemischt. Punkte können nicht zwischen den Runden aufgespart werden. Du musst nicht entscheiden, wofür du Punkte nutzt, bevor du sie einsetzt. Am Ende einer Runde werden aus allen Super-Zielerfassungen ganz normale Zielerfassungen. Sie können dann in folgenden Runden wieder zu Super-Zielerfassungen verbessert werden. Zielerfassungen gehen nur durch Sternennebel, spezielle feindliche Fähigkeiten oder andere Effekte verloren.



Während der Vorbereitungsphase bekommt der Sensoroffizier vier Energiepunkte vom EO, so dass er vier Sensorkarten legen kann. Er entscheidet sich dafür, eine unter das Feld A zu legen, um einen Kreuzer zu erfassen, zwei unter Feld B, um eine Zielerfassung auf einem Kristall zu einer Super-Zielerfassung zu verbessern und eine unter den Sektor-Scan, um ein Spielplanteil zu scannen.

Während der Aktionsphase ist der Sensoroffizier nur in der Lage, drei passende Teile zu finden. Dadurch wird ein Zielerfassungs-Plättchen auf den Kreuzer gelegt. Ein Spielplanteil wird ebenfalls gezogen. Für den Kristall gelang dem SRO nur eine Zuordnung, so dass die Zielerfassung nicht verbessert wird. Alle Teile kommen zurück in den Beutel und die Sensorkarten werden zurück in den Stapel gemischt.



TRAKTORSTRAHLEN

Ausrüstung: Traktorstrahlmonitor, 16 Traktorstrahlplättchen

Traktorstrahlen werden genutzt, um Kristalle einzusammeln, können unterstützend im Gefecht mit feindlichen Schiffen eingesetzt werden und können missionsspezifische Aufgaben durchführen. Um Traktorstrahlpunkte zu bekommen, muss der Traktorstrahlloffizier (TSO) pärchenweise Traktorstrahlplättchen aufdecken und dabei passende Pärchen finden. Die Plättchen werden jedoch wieder verdeckt, dementsprechend ist die Merkfähigkeit entscheidend.

Phase 5 (Traktorstrahl)

In Phase 5 versucht der Traktorstrahlloffizier (TSO) Ziele auf der Karte mit Traktorstrahlen zu fixieren.

Um einen Traktorstrahl zu aktivieren, muss er ein Ziel festlegen: einen Kristall oder ein feindliches Schiff. Das Ziel muss bereits mit einer Sensorzielerfassung versehen sein, andernfalls kann der Traktorstrahl nicht eingesetzt werden. Die maximale Entfernung für den Traktorstrahl sind 4 Felder.

Der TSO gibt einen Punkt Energie aus und dreht zwei Plättchen auf dem Traktorstrahlmonitor um. Wenn die beiden Plättchen die gleiche Form und Zahl haben, bekommt er Punkte im Wert der aufgedruckten Zahl. Wenn sie nicht passen, werden die beiden Plättchen wieder umgedreht. Ist das Ziel mit einer Super-Zielerfassung versehen, verdoppelt sich die Zahl der erhaltenen Punkte.

Die benötigte Menge, um einen Traktorstrahl erfolgreich auszuschießen, entspricht der eigenen Schiffsgeschwindigkeit (nicht der Geschwindigkeit des Ziels) und der Entfernung zum Ziel. Wenn sich beispielsweise das Schiff mit Geschwindigkeit drei bewegt und zwei Felder vom Ziel entfernt ist, werden 5 Traktorstrahlpunkte benötigt, um das Ziel erfolgreich zu fixieren. Dies ist die aktuelle Geschwindigkeit nach der Bewegung dieser Runde, welche bereits durch Gravitationspfeile etc. modifiziert sein könnte.

Entspricht oder übersteigt die Menge der Punkte die erforderliche Zahl, ist das Ziel erfolgreich fixiert. Wenn nicht, kann der TSO ein weiteres Pärchen umdrehen, um weitere Traktorstrahlpunkte zu erzeugen – vorausgesetzt, er verfügt noch über Energie. Diese Punkte werden zur Gesamtsumme hinzugefügt.

Der Vorgang wird so lange fortgesetzt, bis der Traktorstrahl erfolgreich ist, keine Energie mehr vorhanden ist, oder der TSO keine weiteren Versuche mehr durchführen möchte. Wurde der Traktorstrahl erfolgreich eingesetzt, werden die bereits aufgedeckten Plättchen vom Traktorstrahlmonitor entfernt. Sie können erst wieder genutzt werden, nachdem der Monitor neu gestartet wurde.

Der TSO kann sich jederzeit dazu entscheiden, den Monitor vor oder nach einem Traktorstrahl-Versuch neu zu starten. Dafür werden alle Plättchen entfernt, gemischt, und verdeckt auf dem Monitor ausgelegt, genau wie zu Beginn der Mission. Der TSO kann, solange Energie zur Verfügung steht, diesen Vorgang wiederholen, um mehrfach Objekte innerhalb einer Runde mit dem Traktorstrahl zu fixieren.

Erfolgreicher Traktorstrahl

War das Ziel des Strahls ein Kristall, wird dieser vom Spielplan entfernt und für das Missionsziel gewertet. Wurde ein feindliches Schiff fixiert, verursachen alle Torpedos, die in der Runde auf dieses Schiff abgefeuert werden, doppelten Schaden. In einigen Missionen gibt es Sondereinsätze für Traktorstrahlen. Diese Aufgaben werden, wie auf der Missionskarte angegeben, durchgeführt.

Misslungener Traktorstrahl

Wenn es misslingt, den Traktorstrahl zu fixieren, werden die bereits aufgedeckten Plättchen wieder verdeckt und nicht abgelegt. Die Sensorzielerfassung des Ziels bleibt erhalten.

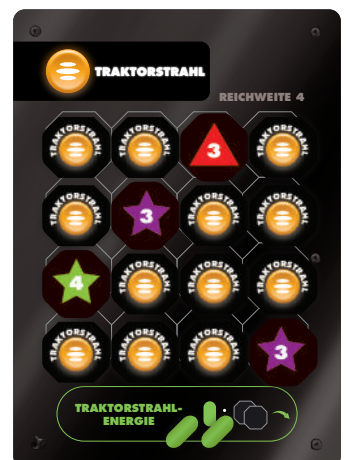
Traktorstrahl ohne Ziel

Sollte der TSO über Energie verfügen, kann er diese nutzen, um Plättchen umzudrehen, auch wenn er kein Ziel fixieren möchte. Dadurch kann er etwas über die Position der Plättchen herausfinden.

Zwei Energiepunkte wurden an den Traktorstrahlloffizier abgegeben. Die Spieler versuchen, mit dem Traktorstrahl einen Kristall zu fixieren, der sich zwei Felder entfernt befindet; das Schiff hat eine Geschwindigkeit von 3, so dass der Traktorstrahlloffizier 5 Punkte durch passende Plättchen generieren muss.

Mit dem ersten Energiepunkt dreht er zwei passende 3er-Sterne um und bekommt so drei Traktorstrahlpunkte. Nur noch zwei Punkte mehr und der Traktorstrahl ist erfolgreich! Mit dem nächsten Punkt dreht er eine dreieckige 3 und eine 4 mit Stern um; diese passen nicht zusammen, so dass nicht genug Punkte zusammenkommen, um den Kristall mit dem Traktorstrahl zu fixieren. Alle vier Plättchen werden wieder umgedreht. Die Punkte der 3er-Sterne wurden nicht verbraucht, daher müssen die Plättchen nicht abgeworfen werden.

In der nächsten Runde weiß er also, wo sich welche Plättchen befinden – wenn er sich erinnern kann!





WAFFEN

Ausrüstung: 18 Torpedorohr-Karten, 24 Torpedo-Puzzleteile, Torpedospur, Torpedoscheibe.

Der Waffenoffizier (WO) ist dafür verantwortlich, die Torpedorohre zu laden und die Torpedos auf feindliche Schiffe abzufeuern.

Phase 2 (Vorbereitung)

Der WO kann pro Energiepunkt versuchen, ein Torpedorohr zu laden. Für jedes Torpedorohr zieht er eine Torpedorohr-Karte und legt sie verdeckt vor sich ab.

Phase 3 (Aktionen)

Zu Beginn der Aktionsphase dreht der Waffenoffizier die Torpedorohr-Karten um. Er legt dann Torpedo-Puzzleteile darauf ab und versucht die freien Felder passend zu bedecken. Kein Torpedo-Puzzleteile darf über die vorgegebene Form hinausragen und die Teile dürfen nicht überlappen.

Beispiel: Zwei Energiepunkte sind für den Waffenoffizier vorgesehen, so dass zwei Torpedorohre geladen werden können. Der WO zieht zwei Torpedorohr-Karten und legt sie in Phase 2 noch verdeckt vor sich ab. In Phase 3 (Aktionen) komplettiert er ein Puzzle, aber nicht das andere. Nur ein Torpedo kann abgefeuert werden.

Phase 6 (Angriff)

Während der sechsten Phase feuert der WO für jedes komplettierte Puzzle.

Torpedos können auf feindliche Schiffe in einer Entfernung von bis zu sechs Feldern abgefeuert werden. Wenn die kürzeste Strecke für den Torpedo durch einen Riss führt, kann der Torpedo nicht abgefeuert werden. Dies passiert nur, wenn sich Feind und Raumschiff in einer Linie befinden, mit dem Riss genau zwischen ihnen.

Der WO schießt einen Torpedo nach dem anderen über die Torpedospur. Der Schuss wird durchgeführt, indem die Torpedoscheibe geschneippt wird. Die Scheibe wird irgendwo hinter die Linie gelegt, die den Abstand zum feindlichen Schiff angibt. Dann schnippt der WO sie die Spur entlang.

Der Schaden, den der Torpedo verursacht, entspricht dem Wert der Zone, in der die Scheibe liegen bleibt. Liegt die Scheibe zwischen zwei Zonen, gilt die höhere Zahl. Fällt die Scheibe von der Spur, oder berührt sie den Tisch, ist es ein Fehlschuss, der keinen Schaden verursacht.

Die Höhe des Schadens ist in jeder Zone abzulesen. Wenn das Ziel nicht erfasst ist, wird die graue Zahl verwendet, ansonsten die weiße Zahl. Ist das Ziel mit einer Super-Zielerfassung versehen, wird die rote Zahl verwendet. Ist das Ziel mit einem Traktorstrahl fixiert, verdoppelt sich der Schaden.

Der Gesamtschaden entspricht der Schadenssumme aller Torpedos, die auf ein Ziel abgefeuert werden. Der WO muss nicht im Vorfeld ansagen, wie viele Torpedos er auf ein Ziel abfeuert. Nachdem die Torpedos die Rohre verlassen haben, werden die Torpedorohr-Karten und die Puzzleteile zurück in den Vorrat gelegt.

Die feindlichen Schiffe sind nach der Menge Schaden, die sie einstecken können, bevor sie zerstört sind, kategorisiert. Sobald dieser Wert erreicht ist, ist das Schiff zerstört und wird vom Spielplan genommen (weitere Details unter „Feindliche Aktionen“, Seite 21).

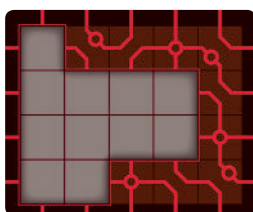
Feindliche Schilde: Die feindlichen Schiffe haben ebenfalls Schilde. Diese absorbieren jede Runde die entsprechende Menge an Schaden. Was darüber hinaus geht, beschädigt dann das Schiff. Die Schilde regenerieren sich jede Runde.

Beispiel: Ein feindliches Trägerschiff hat einen Schildwert von zwei. Der WO feuert einen Torpedo auf das Schiff ab und verursacht zwei Punkte Schaden. Das Schiff bekommt keinerlei Schaden. In der nächsten Runde werden drei Torpedos abgefeuert, sie verursachen 2, 1 und 3, also insgesamt 6 Punkte Schaden. Die ersten beiden Punkte werden von den Schilden absorbiert und die restlichen vier Punkte treffen das Trägerschiff.

Schaden wird durch Schadensplättchen auf den Karten der feindlichen Schiffe dargestellt. Ist das Schadenslimit des Schiffes erreicht, ist es zerstört und wird vom Spielplan genommen.

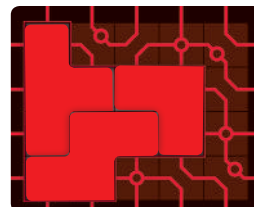
Am Ende des Zuges werden alle Torpedorohr-Karten und die Puzzleteile in den Vorrat zurückgelegt.

Beispiel einer Torpedorohr-Karte



Der Waffenoffizier hat eine belegte Torpedorohr-Karte und entscheidet sich für einen Schuss auf die Hades. Das Schiff ist als Ziel erfasst und drei Felder entfernt. Der WO legt die Scheibe hinter die Linie mit der Zahl 3 und schnippt sie die Spur entlang. Die Scheibe stoppt zwischen 3 und 4 Punkten Schaden und macht somit 4 Punkte Schaden. Hätte es sogar eine Super-Zielerfassung gegeben, hätte der Torpedo nun 7 Punkte Schaden verursacht.

Korrekt belegte Torpedorohr-Karte





SCHILDE

Ausrüstung: Schildmonitor, 32 Schildplättchen (1 – 8 je 4x), 4 Schildstärke-Plättchen

Schilde werden benötigt, um das Schiff vor den Gefahren des Raumes zu schützen, vor Asteroiden und feindlichem Laserfeuer. Schilde sind jedoch ein wenig unberechenbar und die Energie muss sinnvoll verteilt werden, um einen möglichst großen Schutz zu erreichen.

Die Schilde werden vom Schildoffizier (SDO) ausgerichtet. Jede Runde müssen die Schilde erneut aufgebaut werden, es gibt keine Möglichkeit, sie zwischen den Runden aufrecht zu erhalten. Der SDO platziert Schildplättchen in die verschiedenen Zonen des Schildmonitors, um die Schilde an den einzelnen Seiten des Schiffes aufzubauen. Unterschiedliche Kombinationen bieten hier unterschiedlich starken Schutz.

Phase 2 (Vorbereitung)

Nachdem die Energie vom Maschinenraummonitor auf den Schildmonitor geschoben wurde, zieht der Schildoffizier zufällig und verdeckt eine der Energiestufe entsprechende Anzahl an Schildplättchen.

Phase 3 (Aktionen)

Sobald die Aktionsphase begonnen hat, kann der SDO Schildplättchen umdrehen und auf dem Schildmonitor verteilen. Es gibt fünf Zonen auf dem Schildmonitor – vier für die vier Seiten des Schiffes und eine zentrale Zone, die mit allen vier Seiten verbunden ist.

Maximal drei Plättchen können in die vier äußeren Zonen gelegt werden, und höchstens zwei in die zentrale Zone. Es gibt keine Einschränkung, welche Plättchen in die Zonen gelegt werden dürfen. Ausnahme: In der zentralen Zone darf kein Pärchen (zwei gleiche Zahlen, egal welche Farbe) liegen.

Phase 4 (Bestimme Schildpunkte)

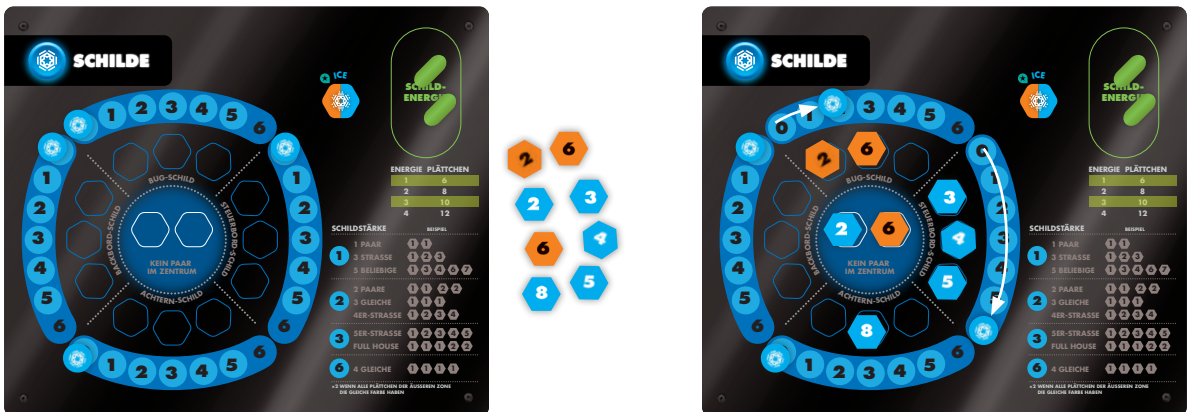
Während der vierten Phase bestimmt der SDO einzeln die Stärke jedes der vier Schilde. Bis zu fünf Plättchen bestimmen den Gesamtwert des Schildes einer Seite – bis zu drei von der jeweiligen äußeren Zone und die (maximal) zwei in der zentralen Zone.

Der SDO vergleicht die gelegten Plättchen mit der Übersicht der möglichen Kombinationen, die rechts unten auf dem Schildmonitor abgebildet ist. **Dann setzt er das Schildstärke-Plättchen für jedes Schild auf den Wert, das der besten erreichten Kombination entspricht.** Nur die jeweils beste Kombination zählt.

Bonus: Wenn sich drei Schildplättchen der gleichen Farbe in einer äußeren Schildzone befinden, wird dieser Schildwert verdoppelt.

Bekommt das Schiff einen Treffer, müsst ihr – wie in den Schadensregeln erklärt – bestimmen, welches Schild getroffen wurde. Entfernt einen Schildpunkt, um einen Schadenspunkt zu verhindern. Das Schiff selbst nimmt nur Schaden, wenn alle Schildpunkte aufgebraucht sind.

Am Ende der Runde werden alle Schilde auf 0 gesetzt, alle Plättchen werden vom Monitor entfernt und zurück in den Vorrat gemischt.



Zwei Energiepunkte wurden den Schilden zugewiesen und der Schildoffizier zieht dementsprechend verdeckt 8 Schildplättchen. Sobald die Aktionsphase beginnt, dreht er die Plättchen mit den Werten 2, 2, 3, 4, 5, 6, 6, 8 um und legt sie auf den Schildmonitor.

Während der Aktionsphase hat der SDO die Plättchen wie oben zu sehen ausgelegt. Das Steuerbord-Schild hat eine 5-Plättchen-Straße (2, 3, 4, 5, 6) und verfügt so über eine Stärke von 3, die auf 6 verdoppelt wird, da alle Plättchen in der Zone blau sind. Das Bug-Schild hat „Zwei Pärchen“ (2 Zweien und 2 Sechsen, mit den zentralen Plättchen), die Schildstärke ist dementsprechend 2. Obwohl die beiden Plättchen die gleiche Farbe haben, wird der Wert nicht verdoppelt, da dafür drei Plättchen benötigt würden. Wenn das 8er-Plättchen orangefarben gewesen wäre, hätte man es ebenfalls dazulegen können, um die Verdopplung zu erzielen. Die Achter- und Backbordschilde haben eine Stärke von 0, da dort keine gültige Kombination ausgelegt wurde.



SPRUNGANTRIEB

Ausrüstung: 5 Würfel, Sprungmonitor, 12 Sprungkarten

Der Sprungantrieb ermöglicht es, den Missionssektor zu verlassen und somit die Mission zu beenden. Um den Sprung zu schaffen, muss der Sprungantriebsoffizier (SAO) mit fünf Würfeln fünf gleiche Zahlen würfeln. Dies ist natürlich sehr schwer mit nur einem Wurf zu schaffen. Um das Ganze etwas zu vereinfachen, kann der SAO Sprungkarten und Energie nutzen, um das Ergebnis zu modifizieren.

Sprungkarten

Jede Sprungkarte hat zwei Bereiche. Der obere Teil zeigt, welche Ergebnisse benötigt werden, um diese Karte zu bekommen. Der untere Teil zeigt, welchen Effekt die Karte auf die Würfel hat.

Jede Sprungkarte kann einmal während eines Sprungversuchs in Phase 9 genutzt werden. Der SAO dreht die Karte um, nachdem er sie genutzt hat, um festzuhalten, dass sie in der Runde bereits „verbraucht“ wurde. Nachdem der Sprungversuch durchgeführt wurde, werden alle Sprungkarten wieder aufgedeckt und stehen in der nächsten Runde wieder zur Verfügung.

Während die Energie für die Sprungantriebsstation – wie immer – aus dem Maschinenraum kommt, erarbeitet man sich die Sprungkarten permanent in den Runden vor dem finalen Sprung. Sowohl der eigentliche Sprung als auch der Versuch, Sprungkarten zu bekommen, laufen nach demselben Prinzip ab und werden in Phase 9 durchgeführt.

Zu Beginn des Spiels werden die 12 Sprungkarten auf der Inaktiv-Seite des Sprungmonitors abgelegt.

Phase 8 (Sprung)

Um den Sprungantrieb zu aktivieren, wird zumindest ein Punkt Energie benötigt. Sobald der SAO den Sprungantrieb aktiviert:

- ♦ **Wirft er 5 Würfel.**
- ♦ **Nutzt er Sprungkarten aus vorherigen Runden, um die Würfel zu beeinflussen und nutzt Energie, um so viele Würfel wie möglich neu werfen zu können.**
- ♦ **Setzt er so lange Sprungkarten ein bzw. gibt Energie ab, bis er keine Karten, keine Energie oder keine Zeit mehr hat. (Es handelt sich um einen Phase mit Zeitlimit.)**

Wenn der SOA versucht, den Sprung aus dem Sektor durchzuführen und bekommt fünf Gleiche zusammen, dann ist der Sprung erfolgreich und die Mission ist erfolgreich beendet!

Sollte die Mission noch nicht beendet sein, kann der SAO eine inaktive Sprungkarte, deren Kriterien erfüllt sind, nehmen und auf die aktive Seite des Sprungmonitors legen. Würfelt der SAO 5 Gleiche, kann er jede beliebige Sprungkarte nehmen.

Energie benutzen

Wie oben beschrieben, kann der SAO einen Punkt Energie einsetzen, um so viele Würfel erneut zu werfen, wie er möchte. AUSNAHME: siehe „Kernbruch“ auf Seite 20.

Es gibt noch eine weitere Einsatzmöglichkeit für Energie in der Sprungantriebsstation: Je mehr Sprungkarten aktiv sind, um so schwieriger wird es, herauszufinden, wie man die Karten am besten einsetzt, um die Würfelergebnisse zu modifizieren. Der SAO kann einen Punkt Energie einsetzen, um die Sanduhr zu drehen und weitere 30 Sekunden zur Verfügung zu haben. Der SAO kann so oft die Sanduhr drehen, solange ihm Energiepunkte zur Verfügung stehen.

Was benötigt wird, um die Karte zu bekommen

Den Bonus, den der SAO durch die Karte bekommt

Um diese Karte zu bekommen, benötigt man vier Würfel in einer Reihe (z. B. 2/3/4/5). Diese Karte ermöglicht es dem SAO, so viele Würfel neu zu werfen, wie er möchte.

Diese vier Sprungkarten bekommt man, wenn die Summe aller Würfelzahlen kleiner oder größer als die Werte auf den Karten sind.

Die beiden oberen Karten ermöglichen es, den Wert eines Würfels um 1 zu erhöhen, oder zu senken.

Die beiden unteren Karten ermöglichen es, den Wert eines Würfels um +/-2 oder den Wert von zwei Würfeln um +/-1 zu verändern.

Diese Karte bekommt man, wenn man drei Gleiche würfelt. Diese Karte ermöglichen es dem SAO, einen Würfel auf ein anderes Ergebnis zu drehen. Mit der ersten Karte kann man beispielsweise aus einer 6 eine 1 machen oder umgekehrt.

Diese Karte bekommt der SAO für vier Gleiche.

Sie ermöglicht es, einen Würfel mit einem ungeraden Wert auf eine Seite mit einem geraden Wert zu drehen (Karten 1/2/3) bzw. einen Würfel mit einem geraden Wert auf die Seite mit einem ungeraden Wert zu drehen (Karten 4/5/6).

Diese Karte bekommt man durch ein Full House (3 Würfel einer Zahl, 2 Würfel einer anderen Zahl). Diese Karte ermöglicht es dem SAO, die Zahlen eines Würfelpärchens um eins zu erhöhen oder zu senken. Beispiel: Zwei 3en werden zu 4en oder 2en.

Diese Karte bekommt man, wenn man eine Straße von 5 Würfeln wirft. Diese Karte ermöglicht es, bis zu zwei Würfel auf die andere Seite zu drehen. Beispielsweise könnten eine 2 und eine 4 in eine 5 und eine 3 geändert werden. Nutzt man die Karte, muss man ihren Effekt komplett nutzen, bevor man etwas anderes tut. Man kann also nicht erst nur eine Zahl verändern, dann neu würfeln und schließlich wieder eine Zahl verändern.



SCHADEN UND REPARATUR

Ausrüstung: Schadens- und Reparaturmonitor, Schadenskarten, Reparaturkarten, Kernbruch-Karten, Kernreparatur-Karten, Kernbruch-Anzeigeplättchen

Der Schadenskontrolloffizier (SKO) ist dafür verantwortlich, zu überprüfen, wo Schäden auftreten und wie diese repariert werden können. Zu Beginn des Spiels werden die vier Schadenskartenstapel, gemäß der Schwierigkeitsstufe zusammengestellt, wie im Abschnitt „Spielaufbau“ beschrieben. Das Kernbruch-Anzeigeplättchen wird auf dem Feld 0 platziert, mit der OK-Seite nach oben.

Wenn das Raumschiff einen Treffer erhält, muss zunächst bestimmt werden, welcher Schild Schaden nimmt. Bei feindlichen Angriffen ist dies durch die Position des Feindes zum Schiff der Spieler bestimmt.

Kommt der Schuss direkt aus einer Diagonalen auf das Schiff zu, entscheidet der Schildoffizier, welcher Schild getroffen wurde.

Zufällig bestimmte Seite: Manchmal wird das Schiff zufällig getroffen (z. B. von einem Asteroiden). In diesem Fall wird ein Würfel geworfen und anhand der Zahl bestimmt, welche Seite des Schiffs getroffen wurde. Bei einer 5 oder 6 bestimmt der Captain, welche Seite getroffen wurde.

Pro Schildpunkt wird ein Punkt Schaden neutralisiert. Sind die Schildpunkte verbraucht, trifft der überschüssige Schaden das Raumschiff. AUSNAHME: Interner Schaden.

Interner Schaden (zum Beispiel vom Sprungantrieb oder von Reparaturen) wird nicht durch Schilde gemindert. Er beschädigt einfach nur eine zufällig bestimmte Seite des Schiffs (Captain entscheidet wieder bei 5 oder 6), wird aber andererseits wie normaler Schaden behandelt.

Schaden, der die Schilde durchdringt oder diese ignoriert, trifft das Schiff. Der SKO zieht für jeden Schadenspunkt, der die Schilde durchdringt, die oberste Karte vom Schadenskartenstapel der entsprechenden Seite und wendet die Auswirkung an.

Schadenskarteneffekte

Strukturschadenskarten mit der Aufschrift „Kein Effekt“ werden einfach nur abgeworfen. Andere Karten haben Auswirkungen auf das Schiff. Es gibt zwei Arten von Schäden:

- ◆ **SOFORT:** Der Effekt wirkt einmalig und wird sofort angewendet.
- ◆ **ANDAUERND:** Diese Effekte wirken sich ab diesem Moment aus, bis sie repariert werden.

Jede Karte mit einem andauernden Effekt zeigt im oberen Teil die Station, welche vom Effekt der Karte betroffen ist. Die Karte wird an den verantwortlichen Offizier gegeben, damit dieser die Effekte anwenden kann.

Auf vielen Karten andauernder Effekte steht „Absorbiert Energie“. Wenn nun Energie dieser Station zugeteilt wird, muss zunächst die Menge, die auf der Schadenskarte angegeben ist, darauf gelegt werden; die überschüssige Energie fließt dann weiter an die Station.

Ist nicht genug Energie vorhanden, um sie auf die Karte mit „Absorbiert Energie“ zu legen, steht der Station keine Energie zur Verfügung.



Beispiele für Schadenskarten

Beispiele für Reparaturkarten

Schichtwechsel

In jedem Schadenskartenstapel gibt es eine Schichtwechselkarte. **Wird diese Karte aufgedeckt, müssen einige Spieler die Stationen wechseln, indem sie die Plätze tauschen.**

Zunächst fragt der Captain, ob es Freiwillige gibt. Spieler, die sich freiwillig melden (inklusive des Captains) müssen sich einen neuen Platz suchen. Der Captain entscheidet, wer sich auf welchen Platz setzt. Hat ein Spieler mehr als eine Station betreut, muss der Spieler, der sich nun auf den entsprechenden Platz setzt, alle diese Stationen betreuen.

Wenn sich weniger als zwei Freiwillige melden, muss der Captain Spieler bestimmen, damit wenigstens zwei Spieler den Platz tauschen.

Sollte erneut eine Schichtwechsel gezogen werden, können die Spieler wieder zurück tauschen. Sie müssen nicht immer wieder neue Positionen besetzen, die sie vorher noch nicht kannten.

Reparatur

Der Reparatur-Vorgang ermöglicht es den Spielern, andauernde Schadenskarten zu entfernen.

Genau wie auf allen anderen Stationen, kann der EO bis zu vier Punkte der Schadenskontrolle zuweisen. Dies kann er vorausschauend tun, auch wenn zum Zeitpunkt der Energiezuweisung noch gar keine Schäden gemeldet sind, wenn er der Meinung ist, es könnten größere Beschädigungen auf das Schiff zukommen.

Reparaturen finden in Phase 9 (Reparaturen) statt. Der Schadenskontrolloffizier entscheidet, ob Reparaturversuche unternommen werden, wie lange diese dauern und wann man besser aufhört. **Reparaturversuche können auch durchgeführt werden, wenn keine Energie vorhanden ist.**

Wenn Reparaturversuche unternommen werden, **dreht der SKO die Sanduhr um und zieht eine einzelne Karte vom Reparaturkartenstapel**. Es gibt drei Arten von Reparaturkarten: **Automatischer Erfolg**, **Automatischer Fehler** und **Zufälliges Ergebnis**.

Ist es ein Automatischer Erfolg, wird die Karte in den Bereich „Erfolg“ auf dem Reparaturmonitor abgelegt. Ist es ein Automatischer Fehler, wird die Karte in den Bereich „Fehlschlag“ gelegt. Ist es ein zufälliges Ergebnis, wirft der SKO einen Würfel und platziert diesen entweder bei Erfolg oder Fehlschlag, je nach Ergebnis.

Energiepunkte auf dieser Station können genutzt werden, um die Effekte von Karten zu negieren. Ist es eine Zufallskarte, muss der Offizier vor dem Wurf entscheiden, ob er den Punkt einsetzen möchte. Ist der Würfel gefallen, muss das Ergebnis akzeptiert werden.

Der SKO kann dann die Reparaturen stoppen, oder den Prozess fortsetzen, indem er eine weitere Karte zieht und die Prozedur von vorne beginnt. Der SKO kann weiterhin Karten ziehen, solange er möchte. Sobald die Energie aufgebraucht ist, ist dies jedoch nicht ganz ungefährlich.

Nachdem der SKO entschieden hat, dass die Reparaturen gestoppt werden, bzw. wenn die Zeit um ist, wird das Ergebnis der Reparaturversuche ausgewertet. Für jede fehlerhafte Reparatur nimmt das Schiff 1 Punkt Schaden an einer zufällig bestimmten Seite des Schiffes. Danach kann für jede erfolgreiche Reparatur eine andauernde Schadenskarte entfernt werden, inklusive der Karten, die ggf. während des aktuellen Reparaturversuchs gezogen wurden.

Danach werden alle genutzten „Automatischer Erfolg“-Karten aus dem Spiel entfernt und der Kartenstapel wird für die kommende Runde neu gemischt.

Schadenskarten werden nie zurück auf den Schadensmonitor gelegt. Die Reparatur stoppt einfach die andauernden Effekte.



Die Spieler werden von achtern beschossen und erhalten acht Schadenspunkte. Die Schildstärke beträgt 3, daher werden die Schilde auf Null reduziert und das Schiff nimmt fünf Punkte Schaden. Der SKO müsste daher fünf Karten vom Achtern-Stapel ziehen, es sind aber nur noch drei Karten im Stapel. Diese drei werden gezogen und aufgedeckt, die zwei verbleibenden Schadenspunkte verursachen einen Kernbruch.

1 Die drei Karten werden gezogen, zweimal Strukturschaden, ohne Wirkung, und eine „Umgekehrte Beschleunigung“ (siehe rechts). Die Karte wirkt „Sofort“, dadurch fällt die Geschwindigkeit um 2 Punkte. Sie hat auch einen „Andauernden Effekt“ und geht damit an den Steuermann. Der erste Punkt Energie, der der Steuerung zugewiesen wird, wird ab sofort von der Schadenskarte absorbiert, so lange bis der Schaden repariert ist.

2 Jetzt bewegt sich das Kernbruch-Anzeigeplättchen um ein Feld auf die 3 und wird auf die Kernbruch-Seite gedreht.

In der nächsten Aktionsphase müssen die Spieler den Kernbruch reparieren, indem sie drei passende Kernbruch-Kartenpaare finden – oder das Schiff wird explodieren!

In Phase 9 (Reparaturen) entscheiden die Spieler, dass sie versuchen wollen, den neuen Schaden in der Steuerung und einen älteren Schilddschaden zu reparieren. Sie verfügen über einen Energiepunkt. Der Schadenskontrolloffizier mischt den Reparaturkartenstapel und der Captain dreht die Sanduhr.

3 Der SKO dreht die oberste Karte um. Es ist ein Automatischer Erfolg, die Karte landet auf dem Feld „Erfolg“:

Die Spieler haben immer noch einen Energiepunkt und entscheiden, weiterzumachen.

4 Der SKO dreht eine weitere Karte um, und es ist eine Zufallskarte. Er entscheidet sich dafür, das Risiko einzugehen und würfelt. Unglücklicherweise fällt eine „1“ und das

Schiff nimmt Schaden. Die Karte wird auf das Feld „Fehlschlag“ auf dem Reparaturmonitor gelegt.

Der SKO will weitermachen und dreht eine „Interner Schaden“-Karte um. Er nutzt den Energiepunkt, um die Karte abzulehnen. Bevor er noch weitere schlechte Karten zieht, beschließt er, die Reparaturversuche zu stoppen. Die Uhr war sowieso beinahe durchgelaufen.

Nun werden die Ergebnisse der Reparaturversuche ausgewertet. Es liegt eine Karte auf dem Fehlschlag-Feld, so dass das Schiff einen internen Schaden nimmt.

5 Eine 3 wird gewürfelt. Da sich achtern keine Schadenskarten mehr befinden, wird das Kernbruch-Anzeigeplättchen ein Feld weiter auf die 4 gesetzt. Der Job der Spieler in der nächsten Aktionsphase wird härter!

Eine Karte liegt auf dem Erfolgsfeld, so dass eine Schadenskarte abgeworfen werden kann. Der SKO entscheidet, die Schadenskarte im Steuerungsbereich abzuwerfen. Die Schild-Schadenskarte wird weiterhin das Schiff beeinträchtigen, bis sie repariert wird.

Die Karte „Automatischer Erfolg“ wird aus dem Spiel genommen, die anderen Karten (Automatischer interner Schaden und Zufallsresultat) werden für die nächste Runde in den Reparaturstapel zurückgemischt.





KERNBRUCH

Ausrüstung: 12 Kernbruch-Karten, 12 Kernreparatur-Karten

Sind alle Schadenskarten einer Schiffsseite aufgebraucht und es sind noch Schadenspunkte übrig, hat das Schiff einen Kernbruch erlitten und könnte in der kommenden Runde explodieren und die Spieler hätten verloren.

Bekommt das Schiff einen Kernbruch, wird das Kernbruch-Anzeigeplättchen ein Feld weitergesetzt und auf die Kernbruch-Seite gedreht. Der Anzeiger wird immer nur ein Feld weitergesetzt, unabhängig vom Schaden, der dieses Ereignis ausgelöst hat. Jeder Schuss eines Feindes, jeder Asteroid und jeder Schaden durch einen misslungenen Reparaturversuch gilt jeweils als ein Ereignis. Bekommt ihr also Schaden durch einen feindlichen Treffer und werdet danach noch einmal von einem anderen Schiff getroffen, wird der Anzeiger nur um 2 Felder vorgesetzt, unabhängig vom eigentlich verursachten Schaden.

Der Anzeiger kann nicht über die 11 hinaus gesetzt werden, kann aber auch dort weiterhin umgedreht und repariert werden.

Kernbruch-Reparatur

Ist das Kernbruch-Anzeigeplättchen auf der Kernbruch-Seite, müssen die Spieler in Phase 3 (Aktionen) eine Kernbruch-Reparatur parallel zu ihren normalen Aufgaben durchführen.

Während Phase 2 (Vorbereitung) mischt der Captain den Stapel mit Kernbruch-Karten und verteilt entsprechend dem Stand des Kernbruch-Anzeigeplättchens Karten an die Spieler. Der Captain entscheidet, wer Karten bekommt, allerdings darf ein Spieler erst dann eine zweite Karte bekommen, wenn alle Spieler bereits eine Karte haben. Genauso darf eine dritte Karte nur dann einem Spieler gegeben werden, wenn alle bereits zwei Karten haben. Diese Karten bleiben zunächst verdeckt vor den Spielern liegen.

Der Stapel mit Kernreparatur-Karten wird ebenfalls gemischt und von einem Spieler genommen, der eine Kernbruch-Karte hat. Auch der Stapel mit Kernreparatur-Karten bleibt verdeckt, bis die Aktionsphase gestartet wird.

In Phase 3 (Aktionen) muss der Spieler mit dem Stapel der Kernreparatur-Karten eine seiner Kernbruch-Karten umdrehen, dann so schnell wie möglich das passende Gegenstück im Stapel der Kernreparatur-Karten finden und diese Karte auf die Kernbruch-Karte legen. Er gibt dann den Stapel an einen anderen Spieler mit Kernbruch-Karte weiter. Der muss nun ebenfalls das passende Gegenstück zu seiner Karte finden, und so weiter.

Hat ein Spieler mehr als eine Kernbruch-Karte, muss er zwischenzeitlich den Stapel weiterreichen. Er kann nicht beide Karten auf einmal reparieren. Die weiteren Karten bleiben verdeckt liegen, bis er den Stapel erneut bekommt.

Haben die Spieler am Ende der Aktionsphase nicht alle Kernreparatur-Karten gefunden, EXPLODIERT DAS SCHIFF UND DIE SPIELER HABEN DIE MISSION VERLOREN. Gelingt es den Spielern, den Kernbruch zu reparieren, wird das Kernbruch-Anzeigeplättchen wieder auf die Seite „OK“ gedreht, aber er bleibt in seinem aktuellen Feld der Kernbruch-Leiste stehen.

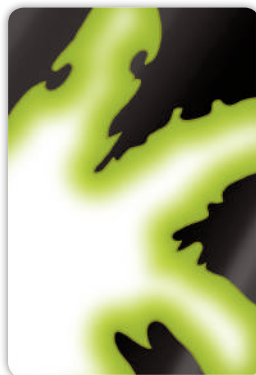
Sprung während des Kernbruchs

Einen Sprung während eines Kernbruchs durchzuführen, ist eine große Herausforderung.

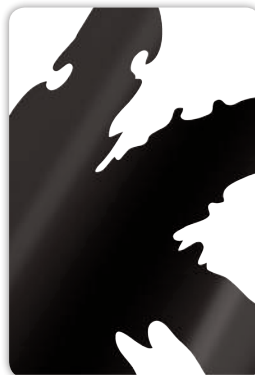
Ist gerade ein Kernbruch ausgelöst worden, kann das Schiff springen, wenn zumindest ein Punkt Energie für den Sprungantrieb zur Verfügung steht.

Es darf keine Energie für Neuwürfe oder Zusatzzeit eingesetzt werden. Der SAO darf nur den eigentlichen Wurf und die aktiven Sprungkarten nutzen, um die Würfel zu manipulieren und er hat nur 30 Sekunden Zeit.

Sobald der Kernbruch repariert ist, gelten diese Einschränkungen nicht mehr.



Kernbruch-Karte



Kernreparatur-Karte

Zusammenpassende Kernbruch- und Kernreparatur-Karten

FEINDLICHE AKTIONEN

Feinde platzieren

Für jede Mission gibt es eine Angabe, wie viele feindliche Schiffe im Spiel auftauchen. Wenn nicht anders beschrieben, zieht ihr zufällig eine Karte „Feindliches Schiff“ der passenden Schwierigkeit, wenn ein Spielplanteil, welches dieses Schiff beinhaltet, zum ersten Mal ausgelegt wird. Danach platziert ihr das Schiffspättchen entsprechend der Missionsbeschreibung.

Die Ausrichtung des Feindplättchens spielt keine Rolle. Anders als das Schiff der Spieler, haben die feindlichen Raumschiffe keine spezifische Ausrichtung.

Die Position des Schiffs auf dem Spielplanteil ist der Missionsbeschreibung zu entnehmen.

Während Phase 7 (Feindliche Aktionen), gibt es eine bestimmte Reihenfolge der Aktionen:

- ◆ 1. Versuch, dass Spielerschiff zu erfassen.
- ◆ 2. Bewegung / Zielerfassung verlieren.
- ◆ 3. Feuer auf Spielerschiff eröffnen.

Die feindlichen Schiffe handeln in der Reihenfolge, die die Spieler bestimmen und führen ihre Aktionen durch, bevor es dann mit dem nächsten Schiff weitergeht.

Raumschiff erfassen

Feindliche Schiffe müssen zunächst das Spielerschiff als Ziel erfassen, bevor sie wissen, wo sich das Schiff genau befindet. Sobald das Schiff erfolgreich erfasst wurde, bleibt diese Zielerfassung erhalten, bis sie verloren geht. Einmal verloren, muss ein feindliches Schiffe versuchen, diese wieder aufzubauen.

Um eine Zielerfassung durchzuführen, wird ein Würfel für das Feindschiff geworfen. **Ist die Zahl gleich oder größer als die Anzahl der Felder, die das Spielerschiff entfernt ist, ist die Zielerfassung gelungen** und das feindliche Schiff wird auf die Seite „Ziel erfasst“ gedreht.

Ist die benötigte Zahl größer als 6, brauchen die Spieler keinen Wurf durchführen.

Feuern die Spieler auf ein feindliches Schiff und verursachen dabei mindestens 1 Punkt Schaden (ob Schilde schützen oder nicht), wird das Spielerschiff automatisch als Ziel erfasst.

Bewegung

Feindliche Schiffe bewegen sich so lange nicht, bis sie das Spielerschiff als Ziel erfasst haben.

Während der Bewegung bewegt sich das feindliche Schiff so viele Felder auf das Schiff der Spieler zu, wie auf der Schiffskarte angegeben. Die „Vergeltung“ zum Beispiel bewegt sich 3 Felder, ein Kreuzer 2 Felder.

Der Weg, der dabei eingeschlagen wird, folgt diesen Regeln:

- ◆ 1. Das feindliche Schiff muss sich so nah wie möglich an das Spielerschiff heranzubewegen. Erreicht das feindliche Schiff das Feld des Spielerschiffs, stoppt es automatisch die Bewegung.
- ◆ 2. Sollten mehrere Wege möglich sein, nimmt der Feind den Weg, der den wenigsten Schaden verursacht.
- ◆ 3. Anderenfalls bestimmt der Captain den Weg, den das Schiff nehmen wird.

Bewegt sich ein feindliches Schiff durch einen Raum mit Hindernissen, kann es Schaden nehmen. Es könnte also eine gute Taktik sein, immer Hindernisse zwischen dem eigenen Schiff und den Feinden zu haben.

Auswirkungen von Hindernissen auf feindliche Schiffe

Wenn sich feindliche Schiffe bewegen, können sie durch Hindernisse Schaden nehmen. **Dieser Schaden wird nie durch Schilde gestoppt oder reduziert.**

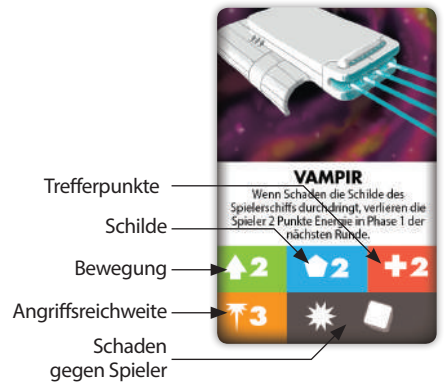
- ◆ Sternennebel: Kein Effekt.
- ◆ Gravitationspfeil: Kein Effekt.
- ◆ Riss: Feindliches Schiff nimmt 1 Punkt Schaden. Risse blockieren auch Waffenfeuer.
- ◆ Asteroiden: Feindliches Schiff nimmt 1 Punkt Schaden.

Feuer eröffnen

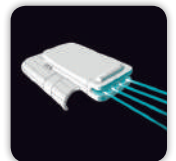
Befindet sich das feindliche Schiff in Reichweite des Spielerschiffs, wird es das Feuer eröffnen. Die Reichweite ist auf der Schiffskarte angegeben. Hindernisse, die das Abfeuern von Torpedos verhindern (wie Risse), blocken auch feindliches Feuer. Fair ist fair!

Sind die Feinde in Reichweite, werden die Spieler automatisch getroffen. Sie werfen einen Würfel pro weißem Würfel auf der Schiffskarte und addieren etwaige Modifikatoren, um die Summe des Schadens zu bestimmen. Dieser trifft auf das Schild, welches dem feindlichen Schiff zugewandt ist.

Befindet sich der Feind im selben Feld wie die Spieler, trifft der Schaden das Schild welches der Seite zugewandt ist, aus der das Schiff kam, bevor es in das Feld der Spieler hinein flog. Hat es die Runde im selben Feld wie die Spieler begonnen, trifft der Schaden ein zufällig bestimmtes Schild.



Feindliches



Seite „Ziel nicht erfasst“



Seite „Ziel erfasst“

Der Schaden basiert auf der Geschwindigkeit des Spielerschiffs, die auf der Geschwindigkeitsanzeige der Steuerungskonsole angezeigt wird.

Beispiel: Die Spieler fliegen mit Geschwindigkeit 1, dies entspricht einem Modifikator von +2. Der Feind verursacht 3 Punkte, plus 2 durch die Geschwindigkeit, also insgesamt 5 Punkte Schaden.

Der Geschwindigkeitsmodifikator ist nur bei feindlichen Angriffen relevant, nicht bei Asteroiden, Schäden durch Reparaturversuche oder anderen Effekten.

Zielerfassung verlieren

Ist ein feindliches Schiff NACH seiner Bewegung mehr als sechs Felder vom Spielerschiff entfernt, verliert es die Zielerfassung des Spielerschiffs und wird auf die Seite „Ziel nicht erfasst“ zurückgedreht.

Beispiel für eine feindliche Aktion

Wir befinden uns am Beginn von Phase 7 – Feindliche Aktionen. Es befinden sich zwei feindliche Schiffe auf dem Spielplan – der Kreuzer und die „Vergeltung“. Beide haben das Spielerschiff noch nicht als Ziel erfasst, die Seite „Ziel nicht erfasst“ liegt oben.

Die Spieler beschließen, dass sie die Aktionen des Kreuzers zuerst durchführen wollen. Der erste Schritt ist, zu würfeln, um das Spielerschiff als Ziel zu erfassen. Da der Kreuzer 4 Felder entfernt ist, erfasst er das Schiff bei einer 4, 5 oder 6 als Ziel. Glücklicherweise ist das Ergebnis 2, der Kreuzer hat das Schiff der Spieler also noch nicht gesichtet. Da er kein Ziel erfasst hat, kann er sich nicht bewegen und auch nicht feuern.

Als Nächstes kommt die „Vergeltung“. Sie ist 5 Felder entfernt, aber die Spieler würfeln eine 5, so dass die „Vergeltung“ die Spieler entdeckt und als Ziel erfasst! Sie wird auf die orange umrandete „Ziel erfasst“-Seite gedreht.

Nun bewegt sich die „Vergeltung“. Sie bewegt sich mit einer Geschwindigkeit von 3 und wird versuchen, so nah wie möglich an die Spieler heranzukommen, indem sie sich 3 Felder bewegt. Die möglichen Zielfelder sind mit A, B und C markiert.

Der Captain entscheidet, wo sich die „Vergeltung“ am Ende der Bewegung befindet, wahrscheinlich darauf basierend, wo die Schilde am stärksten sind. Bewegt sich das Schiff zu Feld B, kann der Schaden am Bug oder an der Steuerbord-Seite auftreffen (nach Wahl der Spieler).

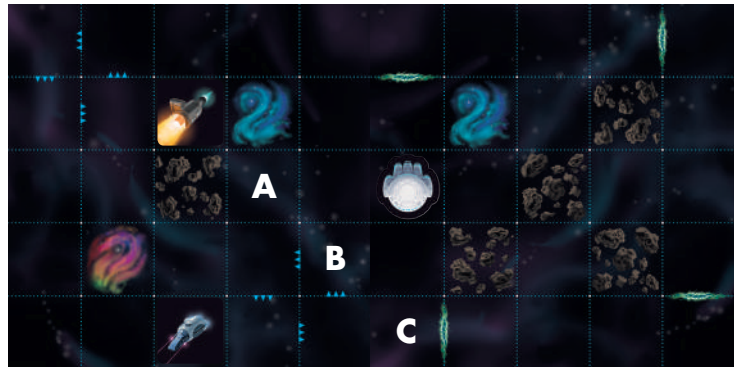
Die Spieler entscheiden sich dafür, das Feindschiff auf Position A zu manövrieren, in der Hoffnung, in der nächsten Runde mit großer Beschleunigung aus der Reichweite der „Vergeltung“ entkommen zu können, so dass das Schiff den Kontakt verliert. Darüber hinaus verfügt das Schild auf der Steuerbordseite über einen Wert von 3, was hoffentlich genug ist, um dem Angriff widerstehen zu können.

Die „Vergeltung“ eröffnet nun das Feuer. Auf der Schiffskarte ist eine Reichweite von 4 Feldern angegeben, der verursachte Schaden beträgt einen Würfel, plus einen Punkt extra für jeden Punkt Schaden, den die „Vergeltung“ bekommen hat. Sie ist noch unbeschädigt, daher bleibt es bei einem Würfel.

Die Spieler würfeln eine 4, dementsprechend sind das vier Punkte Schaden. Das Spielerschiff bewegt sich mit einer Geschwindigkeit von 3, daher wird der Schaden nicht modifiziert.

Drei Punkte werden durch den Schild aufgehalten, der auf 0 reduziert wird. Ein Punkt Schaden geht durch und der Schadenskontrolloffizier zieht eine Schadenskarte vom Steuerbord-Schadenskartentapel. Ein Matrixfehler ist in der Sensorenphalanx aufgetreten, daher wird die Schadenskarte an den Sensoroffizier weitergegeben, der darauf hofft, dass dieser Schaden möglichst bald repariert wird!

Es gibt kein weiteres Schiff, welches aktiviert werden könnte, daher wird nun das Nemesis-Anzeigeplättchen ein Feld weiter, auf die 3 geschoben. Die Phase „Feindliche Aktionen“ ist damit beendet. Die „Vergeltung“ behält ihre Zielerfassung für die nächste Runde, daher wird sie sich weiter auf das Spielerschiff zubewegen, wenn es den Spielern nicht gelingt, die „Vergeltung“ vorher abzuschütteln.



NEMESIS

Das Raumschiff Nemesis folgt den Spielern durch die Galaxie. Es hat eine dauerhafte Zielerfassung gesetzt und kann niemals zerstört werden.

Darüber hinaus wird es jede Runde stärker.

Glücklicherweise haben die Spieler einige Runden Zeit, bevor die Nemesis den Sektor erreicht, in dem sich die Spieler aufhalten. Doch sie sollten sich nicht zuviel Zeit lassen, ihre Mission zu erfüllen ...

Aufbau

Zu Beginn der Mission wird das Nemesis-Anzeigeplättchen auf dem Feld platziert, das in der Missionsbeschreibung angegeben ist. Die Anzeigeleiste dafür findet sich im Logbuch des Captains.



Nemesis-Karte



Nemesis-Schiffsplättchen



Nemesis-Anzeigeplättchen

Schritt „Nemesis“

Phase 7, Feindliche Aktionen, führen die Spieler folgende Schritte durch:

Wenn die Nemesis noch nicht im Spiel ist:

Befindet sich das Nemesis-Anzeigeplättchen auf der 0, wird das Nemesis-Schiffsplättchen auf dem Feld eingesetzt, auf dem die Spieler mit ihrem Raumschiff das Spiel begonnen haben. Die Spieler können dort zur Erinnerung ein Schadensplättchen ablegen. Die Nemesis bewegt sich nicht und schießt nicht, wenn sie auf dem Spielbrett auftaucht.

Befindet sich das Nemesis-Anzeigeplättchen noch vor der 0, wird das Nemesis-Anzeigeplättchen ein Feld weiter in Richtung 0 bewegt.

Ist die Nemesis auf dem Spielplan:

- ◆ 1. Die Spieler führen eine normale Feindliche Aktion mit der Nemesis durch (Bewegung und Angriff). Wichtig ist, dass die Nemesis das Spielerschiff immer als Ziel erfasst hat und sich entsprechend bewegt.
- ◆ 2. Die Spieler bewegen das Nemesis-Anzeigeplättchen auf der Nemesis-Leiste ein Feld weiter nach rechts (ist er also auf Feld 1, wird er auf die 2 bewegt). Das Plättchen kann nicht weiter als bis zur 3 bewegt werden (angezeigt durch die gelben Kreise).

WICHTIG: Die Geschwindigkeit und die Angriffsstärke der Nemesis werden um den Stand des Nemesis-Anzeigeplättchens erhöht (oder vermindert, sollte sich das Plättchen auf einem negativen Feld befinden).

Beispiel: Das Nemesis-Anzeigeplättchen befindet sich auf dem 2er-Feld. Die Nemesis bewegt sich also um 5, nicht um 3 Felder und verursacht Schaden von zwei Würfeln plus zwei.

Angriff und Schaden gegen die Nemesis

Obwohl die Nemesis unzerstörbar ist, kann man trotzdem Schaden verursachen. Die Spieler können das Schiff als Ziel erfassen, es mit dem Traktorstrahl fixieren oder ähnliches.

Pro 2 Punkte Schaden, die die Spieler an der Nemesis verursachen, wird das Nemesis-Anzeigeplättchen um ein Feld nach links geschoben. Feuern die Spieler mehrere Torpedos auf die Nemesis, wird der Schaden zunächst addiert, bevor bestimmt wird, wie weit das Plättchen versetzt wird.

Beispiel: Die Spieler feuern zwei Torpedos auf die Nemesis ab, und verursachen dabei 2 Punkte mit dem ersten und 1 Punkt Schaden mit dem zweiten Torpedo, also insgesamt 3 Punkte. Das Nemesis-Anzeigeplättchen wird von der 0 auf das -1-Feld geschoben.

Spielplanfelder: Auch die Nemesis nimmt Schaden durch Hindernisse im Raum. Jeder so verursachte Schaden verschiebt das Nemesis-Anzeigeplättchen ein Feld nach links.

Das Nemesis-Anzeigeplättchen kann nie über 3 oder unter -2 verschoben werden.

MISSIONEN

Zu Beginn des Spiels entscheiden die Spieler, welche Mission und welche Schwierigkeitsstufe sie spielen wollen. Die Schwierigkeit beeinflusst die Menge der Stationsschadenskarten und die Stufe der feindlichen Schiffe.

Jede Missionsbeschreibung beinhaltet:

- ◆ eine Beschreibung
- ◆ den Aufbau
- ◆ die Startposition des Nemesis-Anzeigeplättchens
- ◆ spezielle Regeln
- ◆ Ziele

Jede Missionsbeschreibung beinhaltet auch ein Diagramm, welches die Positionen der Spielplanteile beschreibt. **Schwarze Spielplanteile werden zu Beginn des Spiels ausgelegt, die weißen Teile werden ausgelegt, wenn die Spieler sich drauf bewegen, oder sie mit einem Sektor-Scan erforschen (siehe Sensoren, Seite 13).** Wird ein neues Spielplanteil gelegt, zieht ihr es unten aus dem Spielplanteile-Stapel, damit ihr nicht wisst, was ihr als nächstes ziehen werdet.

Den Spielplan als Ganzes bezeichnen wir in den Regeln als „Sektor“. Beispielsweise ist der Sektorenrand in der Tabelle „Hindernisse im Raum“ die äußere Kante des kompletten Spielplans.

- ◆ Einige Spielplanteile zeigen an, dass zwei Schiffe und ein Kristall drauf platziert werden müssen. Wenn nicht anders beschrieben, werden diese so platziert, wie unten angegeben. Kristalle werden immer genau in die Mitte des Spielplanteils gelegt, die zwei feindlichen Schiffe werden direkt neben den Kristall, auf gegenüberliegenden Feldern platziert.

Feinde werden durch Buchstaben in einem Kreis symbolisiert. Die Farbe und der Buchstabe im Kreis zeigen den Schwierigkeitsgrad des Feindes an.

- ◆ E: Einfach
- ◆ N: Normal
- ◆ S: Schwer

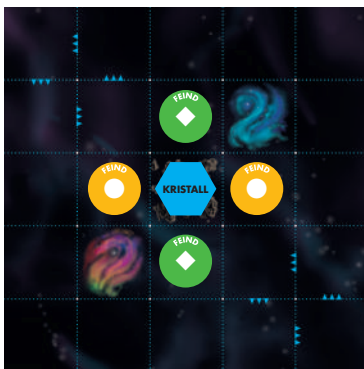
Zusätzlich haben einige Feinde noch einen Stern hinter dem Buchstaben (N*, zum Beispiel). Die Schwierigkeit dieser Schiffe variiert je nach gewählter Schwierigkeitsstufe.

- ◆ Auf normaler Stufe verändert sich die Schwierigkeit nicht. Ein N* bleibt ein Normaler Feind.
- ◆ Auf einfacher Stufe wird die Schwierigkeitsstufe um eine Stufe vermindert. Ein N* wird ein Einfacher und ein S* wird ein Normaler Feind. E* bleibt einfach.
- ◆ Auf schwerer Stufe erhöht sich die Schwierigkeit um eine Stufe. Ein E* wird ein Normaler Feind und ein N* wird ein Schwerer Feind. S* bleibt schwer.

Da du jede Mission auf drei unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen und mit unterschiedlichen Spielplanteilen, Feinden und Schadenskarten spielen kannst, lassen sich die einzelnen Missionen mehrfach wiederholen – der Wiederspielwert ist dadurch sehr hoch.

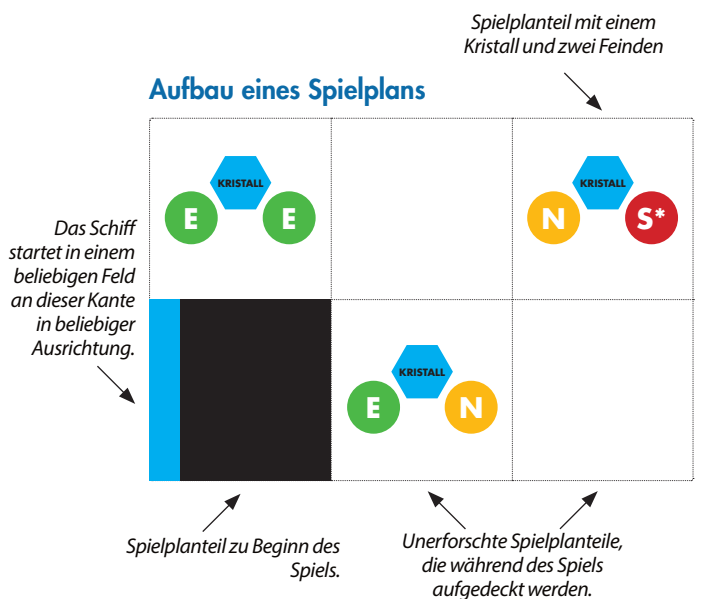
Startorte für einen Kristall und zwei Feinde

Darüber hinaus kannst du auf der Internetseite von Stronghold Games weitere offizielle sowie von Spielern erschaffene Missionen finden!



Beinhaltet ein Spielplanteil einen Kristall und zwei Feinde, platziert erst den Kristall in der Mitte des Spielplanteils. Die zwei Feinde können dann entweder auf den zwei ● Feldern oder den zwei ◆ Feldern aufgebaut werden. Sie müssen sich auf gegenüberliegenden Seiten des Kristalls befinden.

Aufbau eines Spielplans



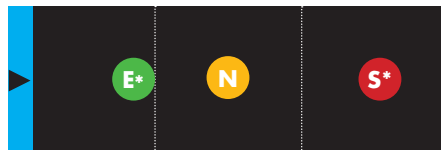
Sternenkadetten-Trainingsmissionen

Um den Einstieg in die harte Welt von Space Cadets etwas milder zu gestalten, haben wir zwei Trainingsmissionen vorbereitet. Wenn man die Schwierigkeit etwas anzieht, können sie auch später noch als schnelle Missionen für Zwischendurch genutzt werden.

Trainingsmission Alpha **Überfall!**

Der Feind hat ein Überfallkommando geschickt, um eure Verteidigung auf die Probe zu stellen. Die feindlichen Schiffe müssen vernichtet werden, bevor sie nach Hause springen können, um zu berichten, was sie ausspioniert haben!

- ◆ **Startgeschwindigkeit des Schiffs: 2**
- ◆ **Nemesis-Anzeigeplättchen: WIRD NICHT VERWENDET**
- ◆ **Spezielle Regeln:**
 - ◆ Traktorstrahlen und Sprungantriebe werden nicht verwendet. Jegliche Energie, die diesen zugewiesen wird, kann weder genutzt noch 2:1 getauscht werden.
 - ◆ In der ersten Runde verteilt die Energie wie folgt: Steuerung: 3, Schilde: 2, Waffen: 2, Sensoren: 1.
 - ◆ Da ihr euch in eurem Heimatsektor befindet, ist der gesamte Spielplan aufgedeckt und erkundet.
 - ◆ Das feindliche Schiff auf dem ersten Spielplanteil startet in der Mitte der gegenüberliegenden Kante, vier Felder vom Spielerschiff entfernt. Die beiden weiteren Schiffe werden jeweils im Zentrum des nächsten und übernächsten Spielplanteils platziert. Da sich die Schiffe in bekanntem Terrain bewegen, können die Karten der Schiffe gleich offen auf die Felder A, B, C auf der Sensorenphalanx gelegt werden.
 - ◆ Der Captain zieht nur zwei, nicht vier Karten „Experimentelle Ausrüstungs“. Wir empfehlen X-95-Torpedos und Fokussierungskristalle, aber der Captain kann sich auch andere aussuchen.
 - ◆ Ist dies eure erste Mission, spielt auf einfacher Schwierigkeit und denkt daran, dass der schwere Feind auf der dritten Karte dann ein normaler Feind ist.
- ◆ **Ziele: Zerstört alle feindlichen Schiffe vor dem Ende der sechsten Runde. Nutzt die Nemesis-Leiste, um die Runden zu zählen.**



Startet in der Mitte der linken Kante des Spielplans, mit Blick in Richtung Feind.

Strategie-Tipps:

Dies ist eine gute Mission, um in das Spiel einzusteigen, da man sich noch nicht mit Traktorstrahlen, Sprungantrieben und der Nemesis beschäftigen muss. Somit kommt man schnell in das Spiel hinein.

Es gibt auch wenig Unberechenbares in dieser Mission. Ihr müsst einfach nur die Feinde als Ziele erfassen und dann das Feuer eröffnen! Ein paar Entscheidungen muss der Captain jedoch fällen. Wenn ihr schnell fliegt, wird es für die Feinde schwerer sein, euch zu treffen, allerdings wird dadurch die Manövrierfähigkeit eingeschränkt.

Mehr Energie für die Waffen bedeutet mehr Torpedos, die ihr verschießen könnt, allerdings bedeutet mehr Energie auf den Sensoren, dass es leichter ist, Zielerfassungen zu erhalten bzw. feindliche Zielerfassungen abzuschütteln. Die Schilde können euch gegen feindliche Angriffe und Hindernisse im Raum helfen.

Egal auf welche Strategie ihr euch verständigt, sorgt dafür dass der Steuermann und der Schildoffizier während der Aktionsphase miteinander reden, damit die Schilde an der richtigen Stelle platziert werden können!

Darüber hinaus solltet ihr nicht zu weit in den Raum hinaus fliegen, da ihr dann damit rechnen müsst, recht schnell von zwei, vielleicht sogar drei Feinden umgeben zu sein.

Super-Zielerfassungen, vor allem gegen den Schweren Feind, können ebenfalls sehr hilfreich sein. Ein weiterer Trick ist, Asteroiden und Risse zwischen euch und die Feinde zu bringen, damit sie Schaden nehmen, wenn sie auf euch zukommen.

Viel Glück, Kadetten!

Trainingsmission Beta **Kristallblüte**

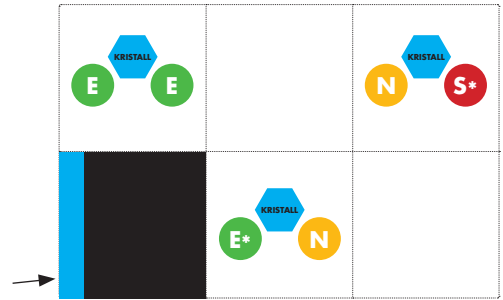
Eine kleine Menge Kristalle hat sich gerade in der umkämpften Zone materialisiert. Sammelt sie ein und fliegt schnell zurück!

Anmerkung: Dies ist eine gekürzte Version der Mission 1 und kann von der Internetseite von Stronghold Games heruntergeladen werden: <http://www.strongholdgames.com>

Mission 1 Sprungkristall-Abbau

Eine Ansammlung Sprungkristalle wurde im Sektor geortet. Sammelt die Kristalle ein und verlasst den Sektor möglichst unbeschadet. Seid jedoch vorsichtig, denn auch die Feinde möchten die Kristalle einsammeln.

- ◆ Startgeschwindigkeit des Schiffs: 2
- ◆ Nemesis-Anzeigeplättchen: 5
- ◆ Spezielle Regeln: keine
- ◆ Ziele: Sammelt alle Kristalle mit dem Traktorstrahl ein und springt aus dem Sektor.

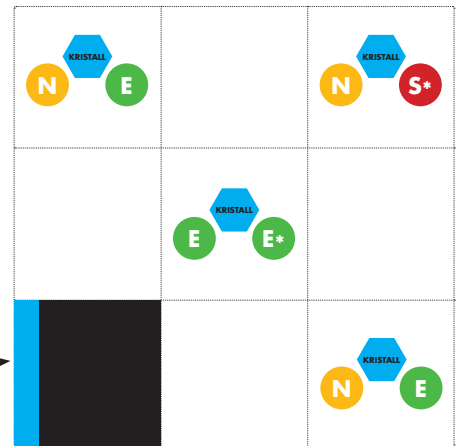


Beginnt auf einem beliebigen Feld in einer beliebigen Ausrichtung.

Mission 2 Patrouillenflug

Eine Offensive ist im Deneb-Sektor geplant. Eure Mission ist es, den Sektor zu erkunden, die Positionen der feindlichen Truppen zu vermerken und einen sicheren Weg für die Flotte durch den Sektor zu finden.

- ◆ Startgeschwindigkeit des Schiffs: 2
- ◆ Nemesis-Anzeigeplättchen: 4
- ◆ Spezielle Regeln: Die Kristalle markieren Patrouillen-Punkte. Um eine erfolgreiche Patrouille in einem Sektor durchzuführen, müsst ihr auf oder durch ein Feld mit einem Kristall fliegen. Sobald ihr das macht, entfernt das Kristallplättchen. Traktorstrahlen können nur genutzt werden, um feindliche Schiffe zu fixieren, nicht um Kristalle einzusammeln.
- ◆ Ziele: Entfernt die vier Kristalle und springt aus dem Sektor. Pro drei zerstörten feindlichen Schiffen, verringert sich die Menge der benötigten Kristalle um eins.



Beginnt auf einem beliebigen Feld in einer beliebigen Ausrichtung.

Mission 3 Hinterhalt

Ein Notsignal, welches ihr empfangen habt, war ein Köder. Es ist eine Falle! Der Feind hat ein Aufhebungsfeld aufgebaut, welches eure Sprungkristalle zerstört, und somit den Sprungantrieb unbenutzbar gemacht hat.

Glücklicherweise gibt es in der Nähe einen Kristall. Wenn ihr ihn aufnehmt und lang genug überlebt, könnt ihr den Sprungantrieb wieder in Betrieb nehmen, um da wieder rauszukommen.

- ◆ Startgeschwindigkeit des Schiffs: 0
- ◆ Nemesis-Anzeigeplättchen: 6
- ◆ Spezielle Regeln: Phase 8 (Sprung) wird übersprungen, bis der Kristall per Traktorstrahl eingesammelt wurde.
- ◆ Die feindlichen Schiffe können ihre Zielerfassungen auf das Spielerschiff nur dann verlieren, wenn der Sensoroffizier die „Zielerfassung aufheben“-Aktion durchführt. Die Zielerfassungen können nicht durch zu große Entfernung oder durch den Flug durch Sternennebel oder Asteroidenfelder aufgehoben werden.

Ein neues feindliches Schiff kommt in jeder Runde während der ersten sechs Runden hinzu. Die Schwierigkeitsstufen der Feinde zeigt die Tabelle:

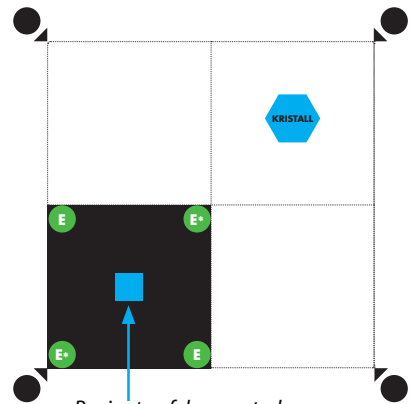
RUNDE	1	2	3	4	5	6
FEIND	E	E*	N	N*	S	S*

Sobald ein neuer Feind auftaucht, wird es außerhalb des Spielplans in der Ecke des Spielplananteils platziert, auf dem sich das Spielerschiff befindet (dargestellt durch die schwarzen Kreise in den Ecken des Spielplanaufbaus).

Die feindlichen Schiffe, die hinzukommen, haben eine Zielerfassung auf dem Spielerschiff, bewegen sich aber nicht in der Runde, in der sie ins Spiel kommen. Es darf jedoch angreifen, wenn es in Reichweite ist.

Wenn die Nemesis sich nähert, wird sie in gleicher Weise in der Ecke des Spielplananteils platziert, auf dem sich das Spielerraumschiff befindet.

- ◆ Ziel: Springt aus dem Sektor.



Beginnt auf dem zentralen Feld in beliebiger Ausrichtung. Platziert je einen Feind in jeder Ecke des Start-Spielplananteils, wie abgebildet, mit einer Zielerfassung auf dem Spielerschiff.

Mission 4 Suchen und zerstören

Der Feind hat sich neu formiert und hat begonnen, defensive Omega-Satelliten an den Sektorgrenzen zu platzieren. Er glaubt, dass es ihn vor unseren Offensiv-Maßnahmen schützen wird, aber vielleicht wird genau das sein Untergang sein.

Unser Hackerteam hat herausgefunden, wie man den Traktorstrahl nutzen kann, um die Kontrolle über die Satelliten zu bekommen und sie gegen den Feind einzusetzen.

- ◆ Startgeschwindigkeit des Schiffs: 2
- ◆ Nemesis-Anzeigeplättchen: 5
- ◆ Spezielle Regeln: Die Kristallplättchen stellen die Satelliten (Eigenschaften siehe unten) dar. Sie haben immer eine Zielerfassung auf die Spieler. Wenn die Spieler erfolgreich einen Satelliten mit dem Traktorstrahl fixieren, bleibt er dort, wo er ist, allerdings wird er von nun an von den Spielern kontrolliert. Zu Beginn von Phase 7, „Feindliche Aktionen“, wird er ein feindliches Schiff in bis zu drei Feldern Entfernung angreifen. Der Schaden wird jedoch halbiert und aufgerundet (beispielsweise nimmt der Feind bei einer gewürfelten 3, 2 Punkte Schaden). Dieser Schaden wird ganz normal durch Schilde geblockt, wird aber zum Schaden, den die Spieler ggf. in der gleichen Runde verursachen, addiert. Feindliche Schiffe werden die Satelliten nicht angreifen. Sollten sie jedoch Schaden durch einen Satelliten nehmen, erfassen sie das Spielerschiff als Ziel, so als hätten die Spieler direkt den Schaden verursacht. *Anmerkung: Die speziellen Promo-Kristalle (so vorhanden) sollten nicht für diese Mission genutzt werden.*
- ◆ Ziele: Zerstört die sechs feindlichen Schiffe und springt aus dem Sektor. Die Satelliten (Kristalle) müssen nicht zerstört werden.



Beginnt auf einem beliebigen Feld in einer beliebigen Ausrichtung.

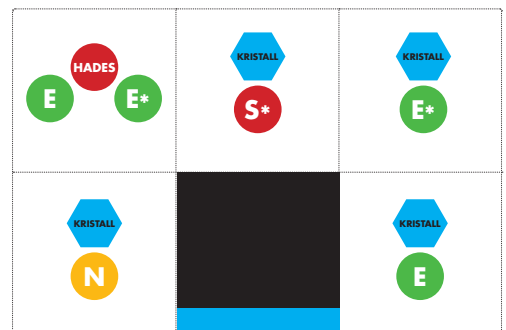
Omega-Satelliten-Profil



Mission 5 Mutterschiff

Das feindliche Mutterschiff wurde geortet und muss nun zerstört werden. Unsere Agenten haben außerdem Datenspeicher geortet, die es euch erlauben werden, die Schilde zu umgehen.

- ◆ Startgeschwindigkeit des Schiffs: 2
- ◆ Nemesis-Anzeigeplättchen: 6
- ◆ Spezielle Regeln: Die Kristalle symbolisieren die Datenspeicher. Die feindlichen Schiffe auf Spielplanteilen mit Kristallen werden zusammen mit den Kristallen auf das zentrale Feld des Spielplanteils gelegt. Das Mutterschiff wird durch die Hades symbolisiert. Wird dieses Spielplanteil umgedreht, platziert die Hades in der Mitte und die beiden feindlichen Schiffe daneben, so als wäre die Hades ein Kristall. Die Hades verfügt über ihre normalen Eigenschaften, hat jedoch 12 Schilde. Diese Schilde werden pro eingesammelten Kristall um drei Punkte reduziert.
- ◆ Ziele: Zerstört die Hades und springt aus dem Sektor.



Beginnt auf einem beliebigen Feld in einer beliebigen Ausrichtung.

Mission 6 Nemesis muss sterben!

Wir wurden von einem hochrangigen Offizier des Feindes kontaktiert. Er hat sich entschlossen, zu unserer Seite überzulauen und behauptet detaillierte Informationen über die Nemesis zu haben. Mit Glück könnte es uns so gelingen, die Nemesis für immer zu zerstören. Er hat sein Schiff in einer Rettungskapsel verlassen, aber sein Verschwinden wurde schneller entdeckt als wir erwartet haben, und unsere Rettungseinheit ist noch zu weit von seiner Position entfernt.

Wir brauchen euch, um mit eurem Schiff und dem Traktorstrahl die Rettungskapsel zu bergen, bevor sie zerstört wird. Gelingt euch diese Aufgabe, müsst ihr die Schwächen der Nemesis bestimmen und sie dann zerstören.

Ladet diesen finalen Höhepunkt der Missionsreihe von der Internetseite von Stronghold Games herunter!

<http://www.strongholdgames.com>

FORTGESCHRITTENE SYSTEMFUNKTIONEN

Dieser Regelabschnitt enthält optionale Regeln für die meisten Stationen. Diese bieten den Spielern mehr Optionen, bedeuten aber auch erhöhte Gefahr. Die Spieler können sich vor dem Spiel entscheiden, ob sie diese zusätzlichen Möglichkeiten nutzen möchten oder nicht.

Maschinenraum: Batterien

Zu Beginn des Spiels platziert ihr zwei Batterieplättchen auf das Batteriefeld des Maschinenraummonitors. Diese können als Energie für die Stationen in Phase 1 verwendet werden, weiterhin jedoch maximal 4 Punkte Energie pro Station insgesamt. Die beiden Batterien können in der gleichen oder in unterschiedlichen Runden genutzt werden.

Es gibt eine Schadenskarte, die Batterien explodieren lässt, sollten sie noch nicht verbraucht sein.



Steuerung: Ausweichen

Das Ausweichen-Manöver steht dem Steuermann nun zur Verfügung. Es wird wie ein Spezialmanöver eingesetzt, MUSS allerdings auf die erste Position der Steuerungskonsole gelegt werden (markiert als Ausweichfeld).

Wird das Schiff in Phase 4 bewegt, wird ein Würfel für diese Karte geworfen. Das Schiff wird auf die erwürfelte Position versetzt, und bekommt ggf. die Auswirkungen der entsprechenden Umgebung (wie z. B. der Sektorkante) zu spüren. Die Bewegung des Schiffes wird dann von dieser Position aus fortgeführt. Bei einer 5 oder 6 bleibt das Schiff auf seiner bisherigen Position.

Wurde das Ausweichen-Manöver gespielt, verursachen alle feindlichen Schiffe, die auf die Spieler schießen, 1 Punkt weniger Schaden. Dieser Abzug ist kumulativ mit sonstigen Modifikatoren.



Sensoren: Tarnvorrichtung

Das Schiff ist mit einer Tarnvorrichtung ausgestattet, welches es für Feinde unsichtbar macht. In Phase 2 (Vorbereitung) kann der Sensoroffizier zwei Sensorkarten unter das Feld Tarnvorrichtung auf der Sensorenphalanx legen.

Werden für beide Plättchen die passenden Puzzleteile gefunden, ist die Tarnvorrichtung aktiv und das Tarnplättchen wird auf das Tarnvorrichtungsfeld gelegt. **Alle feindlichen Einheiten, die versuchen das Spielerschiff zu erfassen, müssen 2 Punkte von ihrem Zielerfassungswurf abziehen.**

Allerdings stört die Tarnvorrichtung die Sensoren. Während die Tarnung aktiv ist, verliert ihr alle Zielerfassungen und Super-Zielerfassungen und könnt keine neuen aufbauen.

Die Tarnung bleibt nicht erhalten und muss jede Runde erneut aktiviert werden.



Beispiel: Ein Feind hat noch keine Zielerfassung durchgeführt und ist 2 Felder vom Spielerschiff entfernt. Normalerweise bräuchte er eine 2 oder mehr, durch die aktive Tarnvorrichtung erhöht sich der Mindestwert jedoch um 2 auf mindestens 4, die für eine Zielerfassung benötigt wird.

Schilde: IsoChromatische Erweiterung (ICE)

Zu Beginn des Spiels legt der Schildoffizier das ICE-Plättchen auf den entsprechenden Platz auf dem Schildmonitor.

In Phase 3 (Aktionen) kann der Schildoffizier das Plättchen in eine der äußeren Schildzonen legen. Es belegt das Feld komplett, so dass nur noch Platz für zwei weitere Plättchen ist. Bei der Bestimmung der Schildstärke kann es für beide Farben genutzt werden.

Nachdem das ICE-Plättchen genutzt wurde verbleibt es dort und wird auf die SCHWARZE Seite (mit rotem Schildsymbol) gedreht. In der nächsten Runde verbleibt das Plättchen an der Position, kein anderes Plättchen kann dort abgelegt werden. Darüber hinaus verhindert es die Möglichkeit der Verdoppelung durch Farbe auf der Seite des Schiffes.

Am Ende dieser Runde legt der Schildoffizier das ICE-Plättchen zurück an seinen Platz auf dem Schildmonitor. Es kann in der nächsten Runde wieder eingesetzt werden.



Beispiel: 1 und 2 befinden sich im zentralen Feld und 3 und 4, beide orange, befinden sich achtern. Normalerweise hätten sie so einen Schutz von 2, aber der Schildoffizier befürchtet, mehr Schaden zu nehmen. Er legt das ICE-Plättchen auf das Achternfeld, so dass sich die Schildstärke auf 4 verdoppelt. In der nächsten Runde verbleibt das Plättchen auf dem Achternfeld und wird auf die schwarze Seite gedreht. Nur zwei Schildplättchen können diese Runde dort abgelegt werden, und die Stärke der Schilde kann nicht verdoppelt werden. Danach wird das ICE-Plättchen auf seinen Platz zurückgelegt und steht für die nächste Runde wieder zur Verfügung.

Waffen: Lenkflugkörper

In Phase 2 (Vorbereitung) kann der Waffenhoffizier jedes Rohr mit einem normalen Torpedo oder mit einem Lenkflugkörper laden. Die Energiekosten betragen weiterhin 1 pro Rohr. Es kann durchaus ein Rohr mit einem Lenkflugkörper und ein anderes mit einem normalen Torpedo geladen werden.

Um einen Lenkflugkörper zu laden, müssen zwei Torpedorohr-Puzzle verdeckt vor dem Rohr abgelegt werden. Beide Puzzle müssen in Phase 3 (Aktionen) gelöst werden, um den Lenkflugkörper erfolgreich zu laden. Wird nur ein Puzzle vervollständigt, kann kein Schuss abgegeben werden.

Wird ein Lenkflugkörper in Phase 6 abgefeuert, schnippt der Spieler die Scheibe ganz normal, darf sie aber von dort, wo die Scheibe liegenbleibt,

erneut schnippen. Nach zwei Versuchen wird der Schaden entsprechend der aktuellen Position verursacht.

Landet beim ersten Versuch die Scheibe neben der Leiste, ist es ein Fehlschuss und der zweite Versuch kann nicht durchgeführt werden.

Traktorstrahlen: Dreistrahl

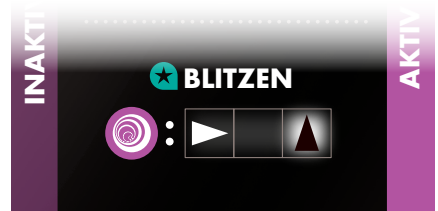
Bevor der Traktorstrahl-offizier ein Pärchen umdreht, kann er einen Dreistrahl-Versuch ankündigen. **Für einen Punkt Energie kann der Offizier nun drei Plättchen umdrehen.** Haben alle drei Plättchen die gleiche Form, entspricht die Punktzahl dem des Pärchens, zuzüglich des halben Wertes des dritten Plättchens (aufgerundet). Die drei Plättchen werden dann entfernt, so dass ein Plättchen liegt bleibt, zu dem es kein passendes Gegenstück mehr gibt.

Sind die drei Plättchen nicht alle gleicher Form, nimmt das Schiff 1 Punkt internen Schaden.

Beispiel: Der Traktorstrahl-offizier sagt einen Dreistrahl-Versuch an und dreht drei Plättchen um. Zwei sind 4er-Sechsecke, und eines ist ein 3er-Sechseck. Somit erhält er 6 Traktorstrahl-punkte für einen Punkt Energie! Hätte er zwei 3er-Sechsecke und ein 4er-Sechseck umgedreht, hätte der Offizier nur 5 Punkte bekommen.

Sprung: Blitzen

Am Ende von Phase 8 (Sprung) kann der Sprungoffizier das Schiff blitzen lassen. Er legt eine bereits erhaltene Sprungkarte (egal ob er sie in dieser oder in einer vorangegangenen Runde erhalten hat) auf die inaktive Seite zurück und setzt das Schiff auf das Feld exakt 2 Felder (in Flugrichtung) weiter entfernt von der aktuellen Position, beliebig ausgerichtet. Ist das Zielfeld ein Sternennebel oder ein Asteroid, werden die Effekte entsprechend ausgewürfelt.

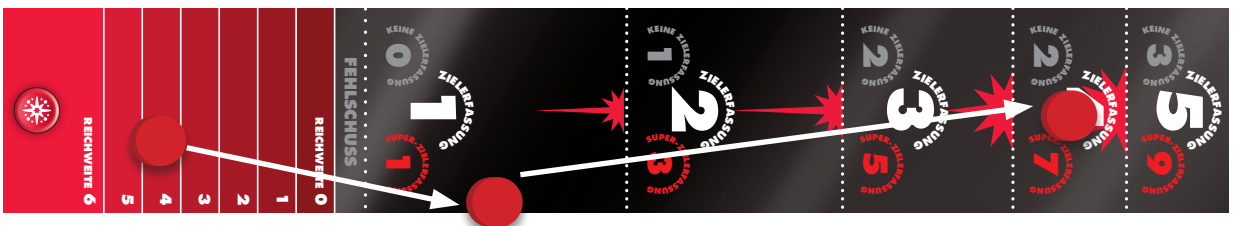


Beispiel: Am Ende der Phase Sprung versucht der Sprungoffizier, das Schiff blitzen zu lassen, um der „Vergeltung“ zu entkommen. In vorherigen Runden hatte er bereits die „Full House“- und die „Drei Gleiche“-Karte erhalten. Da er die „Full House“-Karte behalten will, kommt die andere Karte zurück in den Stapel inaktiver Karten. Das Schiff muss um genau zwei Felder bewegt werden (siehe Grafik rechts). Da es ein Asteroidenfeld ist, muss er einen Würfel werfen. Eine 3 verursacht drei Punkte Schaden, aber da die „Vergeltung“ nun vier Felder entfernt ist, verliert diese ihre Zielerfassung und wird auf die „Ziel nicht erfasst“-Seite gedreht.



Reparatur: Mit Vorsicht vorgehen

Nachdem eine Reparaturkarte mit zufälligem Ergebnis aufgedeckt wurde, kann der Schadenskontroll-offizier entscheiden, keine Energie einzusetzen, um die Karte abzulehnen, sondern stattdessen „mit Vorsicht vorzugehen“, um die Reparatur durchzuführen. Er gibt einen Punkt Energie aus und wirft zwei Würfel, anstatt einem. Ist eines der Ergebnisse erfolgreich, so klappt die Reparatur und es geht normal weiter. Sind aber beide Würfel Misserfolge, wird die Reparaturkarte auf das Fehlschlag-Feld gelegt und es können in dieser Runde keine weiteren Karten mehr aufgedeckt werden. Die Reparaturen werden dann sofort im Anschluss ausgewertet. Unterschiedliche Karten können während der Reparaturphase sowohl abgelehnt als auch „mit Vorsicht“ behandelt werden, so lange Energie vorhanden ist.



Beispiel für einen Lenkflugkörper-Einsatz: Der Waffenoffizier hat nur einen Punkt Energie erhalten. So entscheidet er sich dafür, damit einen Lenkflugkörper zu laden. In Phase 3 dreht er zwei Puzzle-Karten um und komplettiert beide, so dass der Lenkflugkörper geladen ist!

INDEX

A

Asteroiden 11
Ausweichen 27

B

Batterien 27
Bewegung 12
Blitzen 28

C

Captain 8

D

Dreistrahl 28

E

Energie 9
Experimentelle Ausrüstung 8

F

Feindliche Aktion 21
Fortgeschrittene Systemfunktionen 27

G

Gravitationspfeile 11

I

IsoChromatische Erweiterung 27

K

Kernbruch 20
Kristalle 11

L

Lenkflugkörper 27
Logbuch des Captains 8

M

Manöverkarten 10
Maschinenraum 9
Missionen 24
Mit Vorsicht vorgehen 29

N

Nemesis 23

R

Reichweite 11
Reparatur 18
Riss 11
Rundenablauf 4

S

Schaden 18
Schadenskarten 18
Schichtwechsel 18
Schilder 16
Schwierigkeitsgrad 5
Sektor-Scan 13
Sensoren 13
Spezial-Manöverkarten 10
Spiaufbau 5
Sprungantrieb 17
Sprungkarten 17
Standard-Manöverkarten 10
Sternennebel 11
Steuerung 10
Super-Zielerfassung 13

T

Tarnvorrichtung 27
Torpedos 15
Traktorstrahl 14

W

Waffen 15

Z

Zielerfassung 13

DER VULKAN BRICHT AUS!



KANNST DU ENTKOMMEN, BEVOR DIE INSEL UNTERGEHT?

CREDITS

Autoren: Brian Engelstein
Sydney Engelstein
Geoff Engelstein

Illustration und Grafik: Karim Chakroun

Redaktion Spielregeln:
Ryan Sturm and Chad Mekash

Übersetzung: Daniel Stanke und Sebastian Rapp

Redaktion und Lektorat der deutschen Ausgabe: Sebastian Rapp

Projektmanager: Stephen M. Buonocore

Die Autoren bedanken sich bei Susan Engelstein, Ehefrau und Mutter, für ihre Geduld bei endlosen Regeldiskussionen auf langen Autofahrten.

Dank an alle „Space Cadets“-Testspieler der letzten Jahre, auch der Conventions: Dexcon, GenCon, Origins, Metatopia, JoCo Cruise Crazy 2, The Stronghold, ConnCon, und dem Rollenspielklub der Bridgewater-Raritan High School. Wir bitten um Entschuldigung, da wir hier nicht alle auflisten können, denn es gibt zu viele von euch, denen wir unseren größten Dank schulden.

Dank auch an Bruce Bridges für die QR-Codes.

Denkt daran, immer mal wieder unsere Internetseite: www.strongholdgames.com zu besuchen. Dort findet ihr neue Missionen, Video-Tutorials und vieles mehr!



(c) 2014 Stronghold Games LLC, a Delaware Limited Liability Company. All Rights Reserved
Under license from Stronghold Games. www.StrongholdGames.com • www.asmodee.de
Reference code: SHSCDE Production code: 2014-1/SHSCDE/LU001

REGELÜBERSICHT FÜR DIE STATIONEN



CAPTAIN

- ◆ Bewege Sanduhr auf dem Logbuch.
- ◆ Experimentelle Ausrüstung: einmalige Nutzung mit spezieller Fähigkeit. Max. eine pro Runde.
- ◆ Hat das letzte Wort (Positionen feindlicher Schiffe und Bewegung, Schadensseiten bei 5/6 etc.).



MASCHINENRAUM

- ◆ 7 Plättchen in jeder Aktionsphase.
- ◆ 1 Energie für jedes komplette Symbol.
- ◆ Tauscht Energie 2:1 (2 derselben Art!)



STEUERUNG

- ◆ Beschleunigungsenergie: Geschwindigkeit +/-1.
- ◆ Manöverenergie: Ziehe eine zusätzliche Standard-Manöverkarte.
- ◆ Ziehe Standard-Manöverkarten = Geschwindigkeit + Manöverenergie.
- ◆ Alle Spezialmanöver stehen jede Runde zur Verfügung.



SENSOREN

- ◆ Eine Sensorkarte für jeden Punkt Energie.
- ◆ Sensorkarten werden unter die gewünschten Spalten gelegt.
- ◆ Ziehe so viele Sensorplättchen wie Sensorkarten ausliegen.
- ◆ Jede Sensorkarte mit übereinstimmendem Plättchen = 1 Sensorpunkt.
- ◆ Super-Zielerfassungen werden am Ende der Runde zu normalen Zielerfassungen.



TRAKTORSTRAHL

- ◆ Decke pro Energiepunkt zwei Plättchen auf.
- ◆ Passende Pärchen bringen Traktorstrahlpunkte entsprechend der Zahl auf den Plättchen (zwei 1er = 1 Punkt).
- ◆ Benötigte Punkte = Geschwindigkeit des Spielerschiffs + Entfernung.
- ◆ Maximale Reichweite: 4 Felder.
- ◆ Super-Zielerfassung: Traktorstrahlpunkte x2



WAFFEN

- ◆ Ziehe ein Torpedo-Puzzle für jeden Punkt Energie. Bleiben verdeckt bis Phase 3.
- ◆ Nutze Puzzleteile, um die Muster zu füllen.
- ◆ Für jedes komplettierte Puzzle darf ein Torpedo geschossen werden.
- ◆ Landet die Scheibe zwischen zwei Zonen, nutze die höhere.
- ◆ Traktorstrahl-Fixierung: Schaden x2.
- ◆ Maximale Reichweite: 6 Felder.



SCHILDE

- ◆ Ziehe Plättchen entsprechend der Tabelle auf dem Monitor.
- ◆ Platziere bis zu zwei in der zentralen Zone und bis zu drei in jeder äußeren Zone.
- ◆ Im Zentrum ist kein Pärchen zulässig.
- ◆ Die Schildstärke ergibt sich aus den Plättchen der äußeren und der gemeinsamen inneren Schildzone.
- ◆ Sind drei Plättchen gleicher Farbe außen = Schildpunkte x2.
- ◆ Schilder schützen gegen Hindernisse im Raum und gegen feindliche Angriffe.



SPRUNGANTRIEB

- ◆ Optional zu aktivieren. Braucht einen Punkt Energie, um aktiviert zu werden.
- ◆ Wirf 5 Würfel.
- ◆ 1 Energie = 1x X Würfel neu werfen.
- ◆ 1 Energie = 30 Sekunden Verlängerung.
- ◆ Kann Sprungkarten der letzten Runden verwenden.
- ◆ Wenn das Ergebnis feststeht, nimm eine Sprungkarte.
- ◆ Kann alle Sprungkarten jede Runde erneut verwenden.
- ◆ Kernbruch: Keine Sprungenergie darf eingesetzt werden.
- ◆ 5 Gleiche: Kann Mission beenden oder beliebige Sprungkarte nehmen.



SCHADENSKONTROLLE

- ◆ Ziehe 1 Schadenskarte für jeden Punkt internen Schaden oder externen Schaden, der nicht von Schilden gestoppt wurde.
- ◆ Effekte ausführen. Andauernde Effekte wirken, bis sie repariert werden.
- ◆ Wenn keine Karte vorhanden ist, obwohl gezogen werden muss = Kernbruch.



REPARATUR

- ◆ Reparatur optional. Kann ohne Energie reparieren.
- ◆ Ziehe eine Karte. Lege automatische Reparatur oder automatischer Fehlschlag auf die entsprechenden Felder.
- ◆ Zufälliges Ergebnis: Wirf einen Würfel und leg die Karte auf das entsprechende Feld.
- ◆ 1 Energie = Ignoriere eine Karte (bevor du würfelst)
- ◆ Nachdem du die Reparaturversuche beendest, führe erst Beschädigungen durch, bevor du reparierst.
- ◆ Wirf alle Karten „Automatische Reparatur“ ab.
- ◆ Mische die anderen Karten zurück in den Stapel für die nächste Runde.



KERNBRUCH

- ◆ In Phase 2, verteile Kernbruch-Karten = Kernbruch-Stufe an die Spieler. Kein Spieler bekommt mehr als eine Karte, bevor alle eine haben.
- ◆ In Phase 3 dreht eine Karte nach der anderen um und findet die jeweils passende Karte im Kernreparatur-Stapel. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.
- ◆ Wenn alle Kernbruch-Karten gefunden wurden, drehe den Kernbruch-Anzeiger auf OK. Andernfalls verlieren die Spieler.



FEINDLICHE AKTIONEN

- ◆ Jeder Feind wird einmal pro Runde aktiviert.
- ◆ 1. Versucht die Spieler als Ziel zu erfassen: Würfel \geq Reichweite
- ◆ 2. Sich auf Spieler zubewegen und angreifen
- ◆ Nemeses nach allen anderen Feinden. Bewege Nemeses ein Feld weiter, wenn sie noch nicht auf dem Spielplan ist (oder platziere Nemeses auf der Karte, wenn Plättchen auf 0). Ist die Nemeses auf dem Spielplan, aktiviere sie ganz normal und bewege den Anzeiger ein Feld vorwärts (maximal 3)
- ◆ Der Wert des Anzeigers wird zur Geschwindigkeit und zum verursachten Schaden der Nemeses addiert.
- ◆ Pro 2 Punkte Schaden, den die Spieler Nemeses zufügen und pro 1 Punkt, den Hindernisse verursachen, wird der Nemeses-Anzeiger um ein Feld zurückgesetzt.