

NOCH EIN ERWEITERTER RATGEBER FÜR DIE GALAXIS

In dieser Schachtel findet ihr mehrere Erweiterungen, die eure Flüge quer durch die Galaxis noch aufregender machen werden. Sie funktionieren gut zusammen, einige könnt ihr aber auch einzeln hinzufügen oder weglassen. Sie sind auch vollständig kompatibel mit den Erweiterungen der Schachtel „Die Große Erweiterung“. Wenn ihr sie habt, könnt ihr beide zusammen benutzen. Wenn nicht, keine Sorge: Diese Kiste enthält mehr als genug Zeug, um euch für eine gute Weile zu beschäftigen.

NEUE TECHNOLOGIEN

42 neue Schiffsteile mit völlig neuartiger Technologie, z. B. zur Verteidigung gegen Eindringlinge aus dem All.

NEUE SCHIFFSKLASSEN

10 doppelseitig bedruckte Raumschiffpläne für Schiffe der Klassen IIB, IIIB und IV samt Regeln für Flüge in der vierten Etappe. (Als Dreingabe gibt's noch ein paar kosmische Credits. Denn mit Schiffen der Klasse IV kann man ganz schön Kohle scheffeln.)

NEUE FLUGKARTEN

4 Neue Flugkarten für Etappen I, II und III sowie ein komplett neues Kartenset für Etappe IV: abgewandelte Versionen bekannter Karten sowie noch nie dagewesene Gefahren und Abenteuer.

EINDRINGLINGE

Einige neue Flugkarten bringen Eindringlinge ins Spiel, die eure Schiffe zerstören und die Besatzung fressen wollen. Weiter unten erklären wir, wie ihr mit ihnen fertig werdet. Wer die (erste) Große Erweiterung hat, kann Karten mit Eindringlingen zu den Krassen Strecken und Üblen Untaten sowie einen neuen türkisen Alien hinzufügen.

FACHKRÄFTE

18 Karten (und diverse Marker), aus denen ihr euch Teams von hochqualifizierten Spezialisten zusammenstellen könnt, um das Truckerleben ein bisschen leichter zu machen.

Jetzt seht ihr euch bestimmt schon sämtliche dieser neuen Erweiterungen zusammenschmeißen, oder?

Sehr gut! Einige lassen sich nämlich nur schwer trennen. Um mit Schiffen der Klasse IV zu spielen, braucht ihr die neuen Flugkarten. Auf den neuen Flugkarten gibt es Eindringlinge, und die lassen sich nicht ohne die neuen Schiffsteile bekämpfen.

Aber: Wenn ihr erst mal so wenig Neues wie möglich reinnehmen wollt, könnt ihr die Raumschiffe der Klassen IIB und IIIB auslassen. Für euer erstes Spiel empfehlen wir euch die Klassen II, III und IV, damit ihr euch erst mal an die Eindringlinge gewöhnen könnt, bevor ihr die komplizierteren Raumschiffe angeht.

Die Fachkräfte könnt ihr beliebig dazunehmen oder weglassen. Ohne die Fachkräfte ist es erst mal nicht so kompliziert. Auf der anderen Seite sind die Fachkräfte nicht wie die Krassen Strecken oder die Üblen Untaten aus der (ersten) Großen Erweiterung. Die Fachkräfte sind da, um euch das Leben einfacher zu machen. (Zumindest meistens. Wenn ein Mitspieler bestimmte Fachkräfte bekommt, kann einen das ganz schön aus der Bahn werfen.) Wenn ihr alle Erweiterungen einmal ausprobiert habt, werdet ihr besser wissen, mit welcher Kombination ihr am liebsten spielt:

- Wer mehr Abwechslung möchte, kann die Schiffsklassen beider Erweiterungen und des Grundspiels beliebig mischen.
- Wer eine größere Herausforderung sucht, kann diese Erweiterung mit den Krassen Strecken und Üblen Untaten aus der (ersten) Großen Erweiterung kombinieren. (Diese Kombination ist auch bekannt als „Schwierigkeitsstufe: Aberwitzig“.)
- Und wer ein leichteres Spiel möchte... ähm. Außer den paar Fachkräften hätten wir da nicht viel.



NEUE TECHNOLOGIEN

Die 42 neuen Schiffsteile sollten mit denen aus dem Grundspiel zusammengemischt werden. Damit habt ihr genug Teile, um die gigantischen Raumschiffe der Klasse IV zu bauen. Einige der neuen Schiffsteile braucht ihr, um euch gegen Eindringlinge zu wehren. Sie werden weiter unten erklärt.

Wie schon die vorige Erweiterung hat auch diese 42 neue Schiffsteile. Warum 42? Frag' am besten einen Anhalter.

KNAPPHEIT IN DER LAGERHALLE

Wenn die Lagerhalle voll ist, ist es viel zu einfach, ein Raumschiff zu bauen. Um die Bauphase spannend zu halten, solltet ihr vor dem Spiel zufällig ein paar Teile aus dem Spiel nehmen. Wie viele Teile ihr aus dem Spiel nehmt, hängt davon ab, wie viele Spieler ihr seid, welche Schiffsklassen ihr verwendet und wie viele Schiffsteile ihr insgesamt habt.

Wenn ihr die (erste) Große Erweiterung nicht habt, spielt ihr höchstens zu viert. Bereitet die Partie dann wie folgt vor:

- Zunächst mischt ihr alle Schiffsteile aus dem Grundspiel und dieser Erweiterung verdeckt zusammen.
- Seid ihr 3 Spieler, nehmt 25 zufällige Schiffsteile aus dem Spiel, seid ihr 2, nehmt 50 Teile raus.
- Wenn ihr keine Schiffe der Klasse IV bauen wollt, nehmt noch einmal 25 zufällige Teile raus.
- Alle aus dem Spiel genommenen Schiffsteile kommen unbesehen zurück in die Schachtel. Sie werden in keiner Etappe dieser Partie verwendet.

Wenn ihr die (erste) Große Erweiterung habt, habt ihr 42 Schiffsteile mehr und Material für 5 Spieler. Bereitet die Partie dann wie folgt vor:

- Zunächst mischt ihr alle Schiffsteile aus dem Grundspiel und beider Erweiterungen verdeckt zusammen.
- Seid ihr 4 Spieler, nehmt 25 zufällige Schiffsteile aus dem Spiel, seid ihr 3, nehmt 50 Teile raus; zu zweit nehmt 75 Teile raus.
- Wenn ihr keine Schiffe der Klasse IV bauen wollt, nehmt noch einmal 25 zufällige Teile raus.
- Alle aus dem Spiel genommenen Schiffsteile kommen unbesehen zurück in die Schachtel. Sie werden in keiner Etappe dieser Partie verwendet.

Wir nehmen aber an, dass ihr beide Erweiterungen habt, sämtliche Teile in einem Haufen habt und Schiffe der Klasse IV bauen wollt. Wenn dem so ist, könnt ihr das da oben getrost vergessen und euch einfach merken, pro Spieler, der bis zur vollen Besetzung von 5 fehlt, 25 Teile aus dem Spiel zu nehmen.

NEUE SCHIFFSTEILE

Die neuen Schiffsteile bieten euch neue Möglichkeiten, unter anderem auch die Fähigkeit, mit Eindringlingen fertig zu werden. Die meisten dieser Teile sind völlig neu und keine speziellen Versionen schon bekannter Teile. Steuerrüfen sind keine Motoren. Selbstschussanlagen sind keine Kanonen. Astrobot-Stationen sind keine Kabinen. Solarmodule sind keine Batterien. Ausnahmen zu diesen Regeln sind ausdrücklich im Regelheft oder auf Karten erwähnt.

Solarmodule



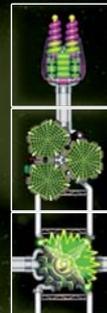
Solarmodule fangen Sternenlicht ein und erzeugen daraus Energie. Mit ihnen können Schiffsteile aktiviert werden, die normalerweise einen Energiestein benötigen.

Jedes Solarmodul kann nur 1 Mal pro Flugkarte eingesetzt werden. Ein Solarmodul kann die Energie von 1 Energiestein erzeugen und damit 1 verbundenes Teil aktivieren. Wenn es mit mehreren Teilen verbunden ist, kannst du ein beliebiges davon aktivieren. Bei jeder neuen Flugkarte kannst du dich dabei neu entscheiden. Ist das Solarmodul mit keinem Teil verbunden, das Energie benötigt, hat es keine Funktion.

Warum kann Energie aus Batterien durch deine Abflussrohre fließen, aber Solarenergie nicht? Bauvorschriften. Die Gesellschaft GmbH macht diese Vorgaben, damit Solarmodule nicht die Batterien obsolet machen. Umweltschützer protestierten gegen die Vorschriften: „Warum überhaupt noch Batterien verwenden? Sie sind giftig, ätzend und explosionsgefährdet.“ Dazu die Gesellschaft GmbH: „Genau. Deshalb wollen wir sie auch aus unserer Lagerhalle raus haben.“

Ein Solarmodul kann nicht ein Batterieteil wieder aufladen. Es kann kein Teil aktivieren, mit dem es nicht verbunden ist. Es kann pro Flugkarte nur einmal eingesetzt werden. Die Energie eines nicht eingesetzten Solarmoduls kann nicht aufgespart werden.

Beispiel



Der Spieler setzt sein Solarmodul ein, um seinen Schildgenerator zu aktivieren und damit den ersten kleinen Meteoriten abzuwehren. Er bezahlt dafür keine Energiesteine.

Wenn er danach den großen Meteoriten mit seiner Doppelkanone abschießen möchte, muss er einen Energiestein ausgeben. Mit dem Solarmodul kann er die Doppelkanone nicht aktivieren, weil er es bei dieser Flugkarte bereits eingesetzt hat.

Deshalb kann er es auch nicht einsetzen, um den letzten kleinen Meteoriten abzuwehren. Er müsste dafür ggf. einen Energiestein ausgeben.

Bei der nächsten Flugkarte kann er das Solarmodul wieder einsetzen – entweder für den Schildgenerator oder für die Doppelkanone.

Steuerrüfen



Mit Steuerrüfen kannst du präzise Manöver fliegen, z. B. um Schüssen oder Meteoriten auszuweichen. Unter bestimmten Umständen kannst du mit ihnen auch Eindringlingen ausweichen. (Diese Umstände werden am Ende dieses Abschnitts erklärt. Eindringlinge werden in ihrem eigenen Abschnitt behandelt.) Steuerrüfen sind keine Motoren. Sie haben keinen Einfluss auf deine Motorenstärke.

Die Düsen auf einem Steuerrüfen zeigen immer in zwei Richtungen. Steuerrüfen müssen nicht nach hinten zeigen. Sie können in eine beliebige Richtung zeigen. Aber, wie bei Motoren, müssen die zwei Felder vor den Düsen leer bleiben.

Beispiel



Steuerdüsen richtig und falsch angebaut.

Steuerdüsen können immer dann eingesetzt werden, wenn gewürfelt wird, um die Reihe oder Spalte eines Schusses oder Meteoriten zu bestimmen. Nach dem Wurf kannst du dich entscheiden, eine Steuerdüse einzusetzen oder nicht.

Der Einsatz kostet 1 Energiestein. Du kannst dann die Reihe oder Spalte des Treffers um 1 verändern. Das gilt jedoch nur für dein eigenes Raumschiff.

Um zu bestimmen, in welcher Reihe oder Spalte der Treffer dann kommt, musst du dir vorstellen, was passieren würde, wenn die Steuerdüsen das Schiff gemäß dem dritten newtonschen Gesetz um 1 Feld bewegen würden... oder guck' dir einfach das folgende Beispiel an:

Beispiel



Dieses Schiff durchfliegt einen Meteoritenschwarm. Für den ersten kleinen Meteoriten wird Spalte 5 gewürfelt. Spieler Grün möchte die Batterie links vorne vor der Zerstörung bewahren, also zahlt er 1 Energiestein, um eine Steuerdüse zu aktivieren, die nach links zeigt. Dadurch kommt der Meteorit jetzt in Spalte 4, wo er einfach abprallt. (Bei allen anderen Spielern kommt der Meteorit immer noch in Spalte 5.)

Für den großen Meteoriten wird eine 8 gewürfelt. Der Steuerdüsen Einsatz vom letzten Meteoriten gilt nicht mehr für diesen. Auch für Grün kommt der große in Spalte 8. Leider hat Grün da keine Kanone. Er könnte den Meteoriten mit der Steuerdüse in Spalte 7 bugsieren, aber da hat er auch keine Kanone. Die Kanone in Spalte 9 hilft nicht gegen den Meteoriten. Um sie einzusetzen, bräuchte Grün eine Steuerdüse, die nach rechts zeigt. Die Kanone in Spalte 6 bringt auch nichts, denn Steuerdüsen können das Schiff um höchstens 1 Spalte bewegen.

Grün will lieber das Verbindungsteil in Spalte 7 verlieren als die Ladefläche in Spalte 8. Er zahlt 1 Energiestein, um die Steuerdüse zu aktivieren.

Für den letzten kleinen Meteoriten wird eine 4 gewürfelt. Um den muss Grün sich nicht kümmern. Er prallt einfach ab. Er könnte 1 Energiestein zahlen, damit der Meteorit komplett am Schiff vorbeifliegt, aber er lässt es bleiben.



Hinweis zur Etikette: Nachdem man erfolgreich einem Meteoriten ausgewichen ist, ist es üblich „Jippie!“ zu rufen (oder „Juhei“, je nach Altersgruppe). Wenn man jedoch das Schiff so steuert, dass der Meteorit den Container mit wertvollen Waren verfehlt und dafür eine Kabine zerstört, ist eine Beileidsbekundung gefordert, etwa: „Tschuldigt, Jungsi!“

Steuerdüsen können bei jedem Würfelwurf 1 Mal eingesetzt werden. Auch wenn du mehrere Steuerdüsen hast, die in dieselbe Richtung zeigen, kannst du die Reihe oder Spalte nur um höchstens 1 verändern.

Die Regel für den Abschuss von großen Meteoriten von der Seite gilt weiterhin. Sprich: Nachdem du (mit oder ohne Einsatz von Steuerdüsen) die Reihe eines großen Meteoriten bestimmt hast, kannst du ihn mit einer Kanone abschießen, die in diese Richtung zeigt und in dieser oder einer benachbarten Reihe sitzt. (Wenn du einen großen Meteoriten mithilfe von Steuerdüsen von Reihe 5 nach 6 bugsierst, kannst du ihn mit einer Kanone in Reihe 7 abschießen.)

Steuerdüsen nützen nichts gegen Angriffe, die nicht durch einen Würfelwurf bestimmt werden. Ebenso wenig gegen Angriffe von innen wie z. B. die Flugkarte Sabotage. Gegen Eindringlinge (die ja zunächst von außen kommen) können sie unter bestimmten Umständen helfen:

Steuerdüsen sind in erster Linie gegen Meteoriten und Schüsse gedacht, können aber auch gegen Eindringlinge helfen (deren Reihe oder Spalte verändern), indem jemand den Notschalter betätigt. Dazu muss die Steuerdüse aber mit einem Teil mit Besatzung verbunden sein. Eine Steuerdüse, die nicht mit einem Teil mit Besatzung verbunden ist, kann nur gegen Schüsse und Meteoriten eingesetzt werden.

Menschen, Aliens und aktivierte Astrobots (siehe Astrobot-Stationen weiter unten) können eine mit ihnen verbundene Steuerdüse gegen Eindringlinge einsetzen.

Menschen, die in einer Tiefschlafkammer schlafen (gibt es in der (ersten) Großen Erweiterung), und nicht aktivierte Astrobots können das nicht.

Deine Besatzungsmitglieder freuen sich jedes Mal, wenn sie den Notschalter betätigen dürfen. Sie finden es lustig, das Schiff springen zu lassen, während die Eindringlinge versuchen, anzudocken. Und wenn sie ein lustiges Video bei der Versteckten Weltraumkamera einschicken, gewinnen sie vielleicht 2 Credits und ein T-Shirt.

Router



Wie ein Verbindungsteil haben Router selbst keine Funktion. Sie sind aber trotzdem sehr nützlich: Alle mit einem Router verbundenen Teile gelten als miteinander verbunden. Wenn mehrere Router miteinander verbunden sind, gelten alle mit dieser Routergruppe verbundenen Teile als miteinander verbunden.

So kann z. B. ein Lebenserhaltungssystem einen Alien in einer durch einen Router verbundenen Kabine versorgen. Oder Solarmodule können mit mehr Teilen verbunden werden. Leider wirken sich diese erweiterten Verbindungen auch negativ aus (z. B. bei den Flugkarten Epidemie oder Strahlungsaustritt).

Gemischte Lebenserhaltungssysteme



Ein gemischtes Lebenserhaltungssystem kann Aliens verschiedener Farben versorgen. Wenn eine Kabine mit einem gemischten Lebenserhaltungssystem verbunden ist, kann darin 1 Alien einer der beiden Farben stehen. Du kannst dir die Farbe aussuchen.

Die Alien-Quoten gelten weiterhin: Nur ein Alien pro Farbe pro Schiff und nur 1 Alien pro Kabine.



Beispiel

In diese Kabine passt 1 türkiser Alien, 1 lila Alien oder 2 Menschen.



Beispiel

Dank dem Router kann der Spieler in eine der drei Kabinen einen türkisen Alien stellen, und in eine andere einen braunen. In die dritte Kabine müssen 2 Menschen.

Die herrschende Lehrmeinung in der Xenobiologie ist, dass die Vielgestaltigkeit der Aliens es unmöglich macht, jemals ein Lebenserhaltungssystem zu bauen, das alle Alien-Arten versorgen kann.

Eine unabhängige Studie hat jedoch ergeben, dass die Aliens sich hauptsächlich in ihrer Vorliebe für unterschiedliche Arten von Methan unterscheiden. Lila Aliens z. B. mögen warmes Methan, türkise eher kühleres mit einem Hauch von Zitronenduft.

Hinweis: Türkise Aliens gibt es in der (ersten) Großen Erweiterung. Wenn ihr ohne türkise Aliens spielt, gelten diese gemischten Lebenserhaltungssysteme als braun-lila. Man kann durch sie also einen lila oder braunen Alien versorgen. Das heißt aber auch, dass der gute Zitronenduftspender für die Katz war.

Astrobot-Stationen



Eine Astrobot-Station enthält 4 Astrobots. Diese Roboter verbringen die meiste Zeit ausgeschaltet in der Station.

Für 1 Energiestein kannst du die Astrobots für die Dauer einer Flugkarte aktivieren. Dann erhöhen sie deine Besatzungsgröße um 4. Das kann beim Vergleich der Besatzungsgröße mit anderen Spielern helfen (z. B. Kampfzone, Sabotage) oder, wenn du eine bestimmte Besatzungsgröße brauchst (Verlassene Station). Wenn du Besatzungsmitglieder verlierst (Sklavenhändler, Kampfzone oder Verlassenes Schiff), musst du wirklich Besatzungsfiguren abgeben, keine Astrobots.

Warum entführen Sklavenhändler keine Astrobots? Das Statistikamt ist dieser Frage nachgegangen und hat 400 Sklavenhändler befragt. Eine Antwort haben wir immer noch nicht, denn 83 % der Sklavenhändler antworteten mit: „Hände hoch und mitkommen!“

Astrobots können aktiviert werden, um Steuerdüsen gegen Eindringlinge einzusetzen (siehe Steuerdüsen weiter oben). Aktivierte Astrobots können bewaffnet werden (siehe Waffenkammer weiter unten). Und bewaffnete Astrobots können Eindringlinge besiegen. Da Astrobots immer für die gesamte Flugkarte aktiviert werden, können sie mit nur 1 Aktivierung eine Steuerdüse gegen Eindringlinge einsetzen und diese dann auch noch besiegen, sofern sie bewaffnet sind.

Astrobots können nichts tun, was nur Menschen tun können. Wenn du keine Menschen mehr auf deinem Schiff hast, musst du den Flug abbrechen. Astrobots können keine Astronauten in einer Tiefschlafkammer (gibt es in der (ersten) Großen Erweiterung) aufwecken.

Selbstschussanlagen



Diese Kleinkalibergeschütze können dir und deinem Schiff Eindringlinge vom Leib halten. Sie tragen auch zur Waffenstärke bei, zählen aber nicht als Kanonen.

Wenn du deine Waffenstärke bestimmst, gibt dir jedes verbundene Paar Selbstschussanlagen +1. Eine einzelne Selbstschussanlage trägt nichts zur Waffenstärke bei.

Über Router können mehr als 2 Selbstschussanlagen miteinander verbunden werden, jede Selbstschussanlage kann aber nur als Teil eines Paares gezählt werden.

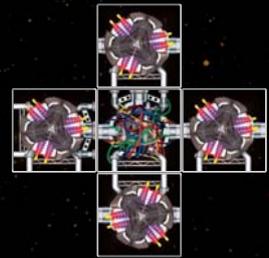
Beispiel

A: Diese Selbstschussanlagen sind nicht miteinander verbunden. Sie tragen nichts zur Waffenstärke bei.

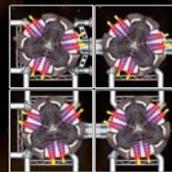
B: Das hier sind 2 verbundene Paare. Sie geben +2 auf die Waffenstärke.



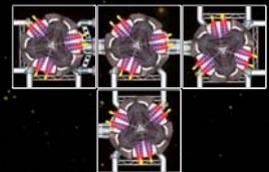
A



B



C



D

C: Auch das sind 2 verbundene Paare (also +2 auf die Waffenstärke). Ob man die Paare waagrecht oder senkrecht verbindet, ist egal.

D: Jede der 3 äußeren Selbstschussanlagen kann mit der mittleren ein Paar bilden, aber die mittlere kann insgesamt nur 1 Paar bilden. Diese Konfiguration gibt nur +1 auf die Waffenstärke.

Selbstschussanlagen zählen auch, wenn du keine Kanonen hast. Wenn du also ein verbundenes Paar, aber keine Kanonen, hast, beträgt deine Waffenstärke 1. Wenn du dann noch einen lila Alien hast, beträgt deine Waffenstärke 3.

Eine Selbstschussanlage, egal ob im Paar oder alleine, kann auch Eindringlinge fertigmachen. Wie das funktioniert steht im Abschnitt über Eindringlinge.

Waffenkammer



Besatzungsmitglieder auf einem Schiffsteil, das mit einer Waffenkammer verbunden ist, gelten als bewaffnet. Alle Arten von Besatzungsmitgliedern können bewaffnet werden: Aliens, menschliche Astronauten, Luxusgäste und sogar aktivierte Astrobots.

Schlafende Menschen in Tiefschlafkammern und nicht aktivierte Astrobots können nicht bewaffnet werden (da sie in diesem Zustand nicht als Besatzungsmitglieder zählen).

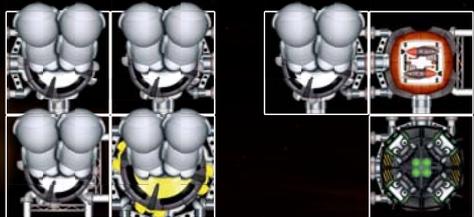
Man bewaffnet Besatzungsmitglieder hauptsächlich, damit sie einem Eindringlinge vom Hals halten. Sie haben aber noch einen zweiten Nutzen: Ein bewaffnetes Besatzungsmitglied zählt doppelt, wenn die Besatzungsgröße verglichen wird (z. B. bei Kampfzone oder Sabotage).

Dieser Bonus gilt nicht für Karten wie „Verlassene Station“, für die du lediglich eine Mindestgröße an Besatzung brauchst. Er gilt

auch nicht, wenn du Besatzung verlierst (an Sklavenhändler oder wegen eines Verlassenen Schiffs).

Wie bewaffnete Besatzung gegen Eindringlinge hilft, steht im Abschnitt über Eindringlinge.

Beispiel



Eine verbundene Waffenkammer steigert das Selbstbewusstsein der bewaffneten Besatzungsmitglieder enorm; sie kommen sich dann wie Action-Helden in einem Science-Fiction-Film vor. Dieser Motivationsschub wird leider durch die erhöhte Quote von Unfällen am Arbeitsplatz zunichte gemacht.



Hinweis: Besatzungsmitglieder gelten auch als bewaffnet, wenn ihr Schiffsteil über einen Router mit einer Waffenkammer verbunden ist. Wie schaffen die Router das? Das ist leider ein Geschäftsgeheimnis der Gesellschaft GmbH.

Schiffsteile mit unzerstörbaren Platten



Unzerstörbare Platten wurden in der (ersten) Großen Erweiterung eingeführt. In dieser Erweiterung sind sie mit anderen Teilen kombiniert.

Von der Seite, auf der die Platten abgebildet sind, sind diese Teile unzerstörbar. Weder große noch kleine Schüsse oder Meteoriten können dem Teil also von dieser Seite aus was anhaben.

Von den anderen Seiten ist das Teil nicht geschützt. Für Treffer von den anderen Seiten gelten die normalen Regeln. Die Platten helfen leider nicht gegen Zerstörung von innen (Sabotage oder bestimmte Eindringlinge).

Verlassene Station: Der linke Spieler hat die nötige Besatzung von 8, um die Verlassene Station zu durchsuchen. Der rechte Spieler nicht.

Verlassenes Schiff: Der linke Spieler kann 4 Figuren verlieren, um die Credits vom Verlassenen Schiff zu kassieren. Der rechte Spieler nicht.

Sabotage: Der linke Spieler hat eine Besatzung von 8. Der rechte Spieler zahlt 1 Energiestein, um seine Astrobots zu aktivieren. Da die Spieler gerade ihre Besatzungsgröße vergleichen, zählen bewaffnete Besatzungsmitglieder doppelt. Der rechte Spieler hat eine Besatzung von 12. Die Sabotage trifft den linken Spieler.

NEUE RAUMSCHIFFKLASSEN

Diese Erweiterung enthält Raumschiffpläne für Schiffe der Klassen IIB, IIIB und IV. Schiffe der Klasse IV werden aus den Rückseiten der Pläne IIB und IIIB zusammengesetzt. Es gibt 5 Sets, damit Besitzer der (ersten) Großen Erweiterung auch zu fünft spielen können.

AUSWAHL DER SCHIFFE

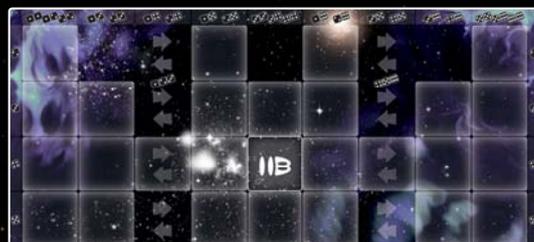
Ihr könnt beliebige Schiffe in beliebiger Reihenfolge benutzen. Schiffe aus dem Grundspiel, aus der (ersten) Großen Erweiterung und/oder aus dieser Erweiterung. Nur sollten in jeder Etappe alle Spieler das gleiche Schiff bauen. Vor dem Spiel solltet ihr euch darauf einigen, wie viele und welche Schiffe ihr bauen wollt.

Wir empfehlen ein Spiel über drei Etappen. Die erste mit Klasse II, IIA oder IIB. Die zweite mit Klasse III, IIIA oder IIIB. Und die dritte mit Klasse IV.

Ihr könnt natürlich nach Belieben mehr oder weniger Etappen spielen. Ihr könnt beliebige Schiffe in beliebiger Reihenfolge benutzen. Beachtet dabei, dass Schiffe höherer Klassen länger dauern zu bauen.

Die Zahl der Schiffsklasse bestimmt, welche Regelkarte ihr benutzt. Wenn eine Karte oder eine Regel von der „Zahl der aktuellen Etappe“ spricht, ist damit die Zahl der Schiffsklasse gemeint, die ihr in dieser Etappe baut. Wenn ihr z. B. Schiff II, IIA oder IIB baut, benutzt ihr auch die Regelkarte II, auch wenn dies das erste Schiff ist, das ihr in dieser Partie baut. Die „Zahl der aktuellen Etappe“ wäre dann 2.

KLASSE IIB



Wenn ihr die Schiffsklasse IIB baut, müsst ihr euch vorstellen, das Schiff sei ein Zylinder. Die linke Außenkante schließt also quasi im Kreis an die rechte Außenkante an. Das heißt, dass die linke und die rechte Außenspalte zueinander benachbart sind.

Wenn du ein Schiffsteil in die linke Außenspalte legst, muss sein linker

Anschluss an den rechten Anschluss des Teils in derselben Reihe der rechten Außenspalte passen. Und wenn du in die linke Außenspalte ein Teil legst, das vor sich ein leeres Feld braucht (z. B. Steuerröhre oder Kanone, die nach links zeigt), muss das Feld in dieser Reihe in der rechten Außenspalte leer bleiben. Dasselbe gilt natürlich umgekehrt für Teile in der rechten Außenspalte. Mit ein paar Beispielen wird das alles klarer werden.

Beispiel



Das obere Schiff hat diverse ungünstig platzierte Teile. Die Anschlüsse passen nicht zusammen. Eine Kanone zeigt auf ein bebautes Feld.

Das untere Schiff ist regelgerecht gebaut. Auch die Kanone oben rechts fällt nicht ab, da sie mit der Kanone oben links verbunden ist. Die Kabine in der linken Außenspalte ist mit der Waffenkammer in der rechten Außenspalte verbunden.

Raumschiffe in Form eines rotierenden Zylinders sind in der Science-Fiction-Literatur sehr beliebt. Jetzt könnt ihr selbst eins bauen! Dann werdet ihr auch sehen, warum sie nur in der Fantasie beliebt sind.

Treffer bei Schiffen der Klasse IIB

Ein Schiff der Klasse IIB ist ein rotierender Zylinder. Die Wahrscheinlichkeiten, dass einzelne Spalten oder Reihen getroffen werden, ist also gleich groß.

Wenn ein Treffer von vorne oder hinten kommt, werft ihr 2 Würfel. Zählt die Würfelaugen nicht zusammen, sondern sucht die Spalte, die diese Kombination von Würfeln zeigt. Zum Beispiel ist Spalte 1 die linke Außenspalte, und Spalte 2 ist direkt rechts daneben.

Ein rotierender Zylinder hat keine wirkliche rechte oder linke Seite, er kann aber natürlich trotzdem getroffen werden. Wenn ein Treffer von der Seite kommt, werft ihr zunächst 1 Würfel. Eine 1 oder 2 trifft ins Leere. Bei 3, 4, 5 und 6 werft ihr den anderen Würfel, der bestimmt, wo genau der Treffer landet. Bei einer 1, 2 oder 3 tut ihr so, als wäre die dritte Spalte von links die Außenkante des Schiffs. Der Treffer kommt dann von dort und fliegt in der angegebenen Richtung, bis er ein Teil trifft. Wenn er dabei den Raumschiffplan verlässt, kommt er von der anderen Seite in derselben Reihe wieder rein. Bei einer 4, 5 oder 6 ist die siebte Spalte von links gewissermaßen die Außenkante.

Hinweis: Wenn der Treffer in Reihe 3 kommt, wird zuerst das einzelne Teil in Spalte 3 bzw. 7 getroffen (falls dort eines ist).

Schildgeneratoren und Kanonen, die zur Seite zeigen, schützen das Schiff wie gewohnt.

Auch hier wäre ein Beispiel ganz gut, was?

Beispiel



Das gelbe Schiff durchfliegt einen Meteoritenschwarm. Es wird eine 1 und dann eine 2 gewürfelt. Spieler Gelb legt seinen Finger auf Reihe 3 der Spalte 333. Dann fährt er mit dem Finger nach rechts (wie auf der Flugkarte angegeben) und stellt fest, dass das Teil A getroffen wurde. Der kleine Meteorit prallt also ab.

Für den zweiten Meteoriten wird eine 1 gewürfelt. Er fliegt also vorbei.

Für den dritten Meteoriten wird eine 1 und dann eine 2 gewürfelt. Der Meteorit startet in der Spalte 333 fliegt rechts raus, kommt links wieder rein und trifft Teil B von links. An der Stelle ist ein offener Anschluss. Gelb hat leider keinen Schildgenerator zu der Seite, Teil B fällt also ab.

Für den vierten Meteoriten wird eine 1 und dann eine 1 gewürfelt. Gelb kriegt die Krise. Das ist ein direkter Treffer auf Teil C, was sein Schiff in zwei Teile schlagen würde. Die unzerstörbaren Platten helfen hier nichts, da sie vorne sind, der Meteorit aber von links kommt. Aber noch ist nicht alles vorbei! Gelb hat eine Kanone in Reihe 3, die nach links zeigt und folglich die Reihen 3 und 4 vor großen Meteoriten schützt. Jubelnd schießt Gelb den großen Meteoriten ab.

Für den letzten Meteoriten wird eine 3 und dann eine 1 gewürfelt. Er startet also in Spalte 111 und trifft sofort Teil C. Das Teil hat links zwar einen Anschluss, aber es ist kein offener Anschluss. Der Meteorit prallt harmlos ab. Wenn der letzte Meteorit in der Spalte 333 gestartet wäre, wäre der Meteorit in Teil D eingeschlagen und hätte es, da es links einen offenen Anschluss hat, zerstört.

Die Teile C und D sind stark gefährdet. Ihr solltet sie gut schützen.

Steuerröhren können die Reihe oder Spalte verändern, in der ein Treffer erfolgt. Im Prinzip funktioniert das hier genauso wie bei Schiffen anderer Klassen.

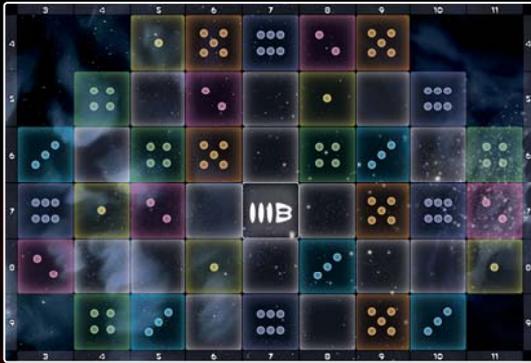
Bei einem Treffer von vorne oder hinten können Steuerröhren die Spalte des Treffers um 1 nach links oder rechts verändern. Da das Schiff aber ein Zylinder ist, können Treffer nicht links oder rechts am Schiff vorbei fliegen. Wenn du einen Treffer von der linken Außenspalte weiter nach links bugsierst, wird die rechte Außenspalte getroffen, und umgekehrt. Treffer von vorne oder hinten fliegen nur an dir vorbei, wenn sie in einer Spalte kommen, in der du kein Teil hast.

Bei einem Treffer von der Seite können Steuerröhren die Reihe wie üblich um 1 verändern. Steuerröhren können nicht die Startspalte verändern, die der zweite Würfel festlegt.

Versicherung

Schiffe der Klasse IIB sind unversicherbar. Während des Baus kannst du aber trotzdem 2 Teile beiseitelegen, auch wenn auf dem Raumschiffplan kein Feld dafür da ist.

KLASSE IIIB



Die Pläne für Raumschiffe der Klasse IIIB wurden in Ruinen der uralten Zivilisation der Amöbier gefunden. Ihre Kultur verliert sich im Nebel der Geschichte. Was hat die damaligen Aliens veranlasst, derart unförmige Raumschiffe zu entwerfen? Verbirgt sich hinter den zufällig wirkenden Löchern eine geheime Botschaft? Was führte zum Untergang ihrer Zivilisation, und hat ihre Unfähigkeit, vernünftige Raumschiffe zu bauen, vielleicht irgendwas damit zu tun?

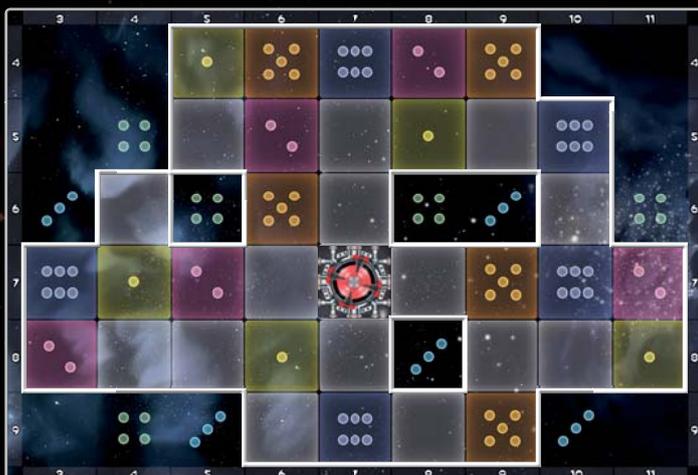
IIIB ist eigentlich ein ganz simples Schiff ohne Sonderregeln. Nur, dass man nie weiß, welche Form es haben wird.

Beim Baubeginn werft ihr mit dem ersten Umdrehen der Sanduhr beide Würfel. Die beiden gewürfelten Zahlen geben an, welche Felder auf dem Raumschiffplan nicht bebaut werden dürfen.



Beispiel

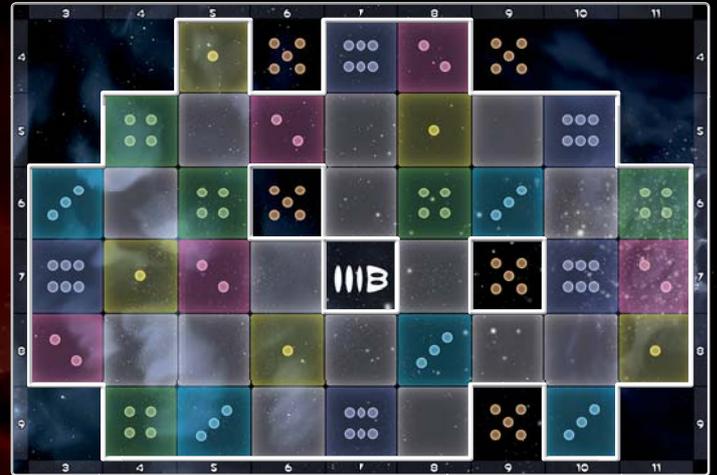
Die Abbildung zeigt alle Felder (weiß unterlegt), auf denen du bei einer gewürfelten 2 und 3 bauen darfst. Sie zeigt auch, dass die Amöbier eine schräge Vorstellung davon hatten, wie ein Raumschiff aussehen sollte.



Wenn ihr einen Pasch würfelt, nehmen alle Spieler ihr Grundteil vom Raumschiffplan. Außer der Zahl, die ihr gewürfelt habt, dürft ihr in dieser Etappe auch nicht auf dem Feld des Grundteils bauen. Das Grundteil benutzt ihr in dieser Etappe dann nicht. Dafür dürft ihr den Bau mit einem beliebigen Teil auf einem beliebigen erlaubten Feld beginnen. Ab dem zweiten Teil müsst ihr aber wieder wie üblich weiterbauen.

Beispiel

Wenn ihr 2 und 3 würfelt, sehen eure Schiffe so aus:



Tipp: Für jede Zahl gibt es 5 Felder, die leer bleiben müssen, wenn diese Zahl gewürfelt wird. Wenn du nach dem Bau siehst, dass weniger als 10 (oder 6 bei einem gewürfelten Pasch) Felder leer sind, hast du irgendwo ein nicht erlaubtes Feld bebaut.

Die Teile auf fallen nicht erlaubten Feldern werden vor dem Flug nach den üblichen Regeln für die Korrektur von Konstruktionsfehlern entfernt.

Ihr fragt euch vielleicht, wer in Teufels Namen ein so unförmiges Raumschiff fliegen will. Wir nehmen mal an, ihr. Schließlich hat einer von euch diese Erweiterung gekauft.

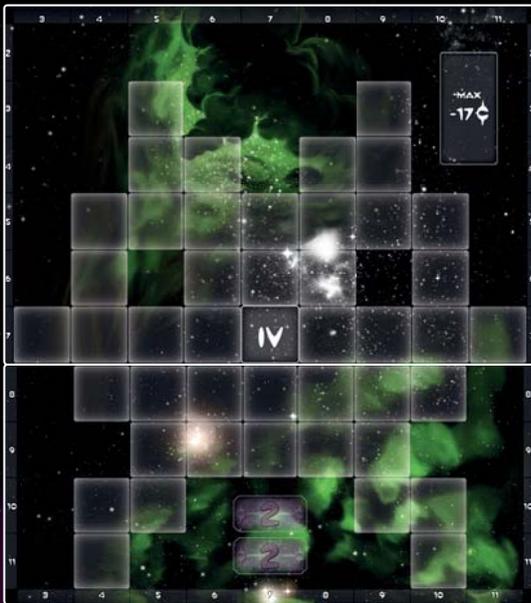
Versicherung.

Schiffe der Klasse IIIB sind ebenfalls unversicherbar. Während des Baus kannst du aber trotzdem 2 Teile beiseitelegen, auch wenn auf dem Raumschiffplan kein Feld dafür da ist.

Hey, ich weiß, wie das einfacher ginge.

Oft fragen Trucker: „Kann ich die Felder, auf denen ich nicht bauen darf, irgendwie markieren?“ Die Antwort ist: „Nein. Das wäre geschummelt. Die alten Amöbier werden dich für den bloßen Gedanken daran verfluchen.“ Ihr findet vielleicht, dass es den einen oder anderen uralten Fluch wert ist, diese Schiffsklasse etwas einfacher zu machen. Wir empfehlen trotzdem, die Würfel erst beim Baubeginn zu werfen. Das Schiff soll eine Überraschung sein.

KLASSE IV



Gemäß Richtlinie 202-3-1061(3b) der Behörde für Raumfahrtverkehr „werden Schiffsklassen mit römischen Ziffern I, II, III etc. bezeichnet“. Aber immer, wenn jemand mal vorsichtig anmerkte, dass „etc.“ doch wohl bedeutet, dass es auch „Klasse IV“ geben muss, antwortete der Schiffsklassenregistratorbeamte nach einem langen Blick in seine Unterlagen: „Tut mir leid. Das steht nicht auf meiner Liste.“

So ging das, bis eines Tages der Stellvertretende Leiter der Verkehrsbehörde einen Stapel abgelehnter Konstruktionsentwürfe fand und sich dachte: „Hmm, so eine Yacht hätte ich gerne, und so eine... oh, die sieht auch nicht schlecht aus.“ Also setzte er sich kurz hin und fasste all diese Schiffe unter Klasse IV zusammen.

Schiffe der Klasse IV sind gigantische Raumkreuzer, die aus den Rückseiten der anderen Schiffe dieser Erweiterung zusammengebaut werden. Keine zwei Schiffe der Klasse IV haben dieselbe Form. Jeder Spieler nimmt sich zufällig einen Raumschiffplan der Klasse IIB und einen der Klasse IIIB, dreht sie um und setzt sie zusammen (den größeren Plan nach vorne).

Die Sanduhr.

Wer das Startsignal gibt, dreht die Sanduhr um und stellt sie neben den Flugplan. Sobald sie durchgelaufen ist, kann jeder Spieler sie umdrehen und auf das Feld III stellen.

Der Flug.

Für den Flug mit Schiffen der Klasse IV benutzt ihr die neue Regelkarte. Jeder der 4 Flugkartenstapel besteht dann aus 2 Karten der Etappe IV und je 1 Karte der Etappen III, II und I.

Versicherung.

Die Versicherung für Schiffe der Klasse IV funktioniert, wie man es aus dem echten Leben kennt: Sie bringt der Versicherungsgesellschaft einen Haufen Geld. Nach dem Bau, aber vor dem Flug, muss jeder Spieler entscheiden, ob er sein Schiff versichern möchte.



Die Kosten der Versicherung sind unten auf dem Raumschiffplan angegeben. Wenn du dein Schiff versichern willst, gibst du das laut bekannt und legst so viele Credits auf deinen Raumschiffplan, wie dort angegeben sind.



Oben auf deinem Raumschiffplan ist das Ablagefeld, auf dem steht, wie viel du am Ende des Flugs für abgefallene Teile höchstens zahlen musst... wenn du versichert bist.

Wenn du versichert bist, läuft das Ende des Flugs im Prinzip, wie immer. Du zahlst 1 Credit pro abgefallenem Teil bis zum versicherten Höchstbetrag. Die Credits, die du vor dem Flug für die Versicherung auf deinen Raumschiffplan gelegt hast, musst du in jedem Fall abgeben.

Wenn du nicht versichert bist, läuft das Ende des Flugs wie bei einem unversicherbaren Schiff. Du zahlst 1 Credit pro abgefallenem Teil – einen Höchstbetrag gibt es nicht.

Du musst vor dem Flug entscheiden, ob du dein Schiff versichern willst. Sobald die erste Flugkarte aufgedeckt wird, ist es zu spät.

Hinweis: Die Fähigkeit des Anwalts aus der (ersten) Großen Erweiterung hängt davon ab, ob du dein Schiff versicherst oder nicht. Wenn nicht, gilt es als „unversicherbar“.



NEUE FLUGKARTEN

Diese Erweiterung enthält Flugkarten für Etappe IV und neue Flugkarten für Etappen I, II und III. Die größte Neuerung dabei sind Karten, die Eindringlinge ins Spiel bringen, die eure Schiffe entern. Eindringlinge werden in einem eigenen Abschnitt weiter unten erklärt. Hier werden erst mal alle anderen neuen Karten beschrieben.

NEUE KARTEN DER ETAPPEN I, II UND III

Unter den Karten der ersten drei Etappen sind jeweils 3 Eindringlinge (werden weiter unten erklärt) und ein gefährlicher Sektor.

Gefährlicher Sektor



Wenn beim Flug ein Gefährlicher Sektor aufgedeckt wird, nehmt ihr 2 Karten aus dem Stapel der angegebenen Etappe und legt sie verdeckt auf den aktuellen Flugstapel.

Jeder Gefährliche Sektor bringt zwei neue Karten aus der jeweils nächsten Etappe. Wenn durch den Gefährlichen Sektor aus Etappe I zwei neue Karten aus Etappe II auf den Flugstapel kommen, könnte eine davon der Gefährliche Sektor sein, durch den wiederum 2 neue Karten aus Etappe III auf den Flugstapel kommen. So kann der Flug in Etappe I schon mal unerwartet lang werden.

ETAPPE IV

Außer Eindringlingen gibt es unter den Karten in Etappe IV viele, die euch von der Art her bekannt vorkommen werden. Bei genauerem Hinsehen aber merkt ihr, dass sie doch ein paar kleine Überraschungen für euch bereithalten.

Fiesere Feinde



Schmuggler und Sklavenhändler geben sich nicht mehr mit Waren und Besatzungsmitgliedern zufrieden. Jetzt wollen sie euch auch noch einen vor den Latz geben. Und die Piraten... na, ihr werdet schon sehen.

Soziologen vertreten die Meinung, dass das wiederholte Durchleben gefahrenreicher Situationen soziale Spezialisierung langfristig benachteiligt, was eine Homogenisierung der ökonomischen Ertragsstrategien bestimmter sozialer Schichten zur Folge hat. Piraten, Sklavenhändler und Schmuggler vertreten die Meinung: „Hände hoch! Und her mit dem Zeug, ihr Soziologen!“

Wenn du gegen einen Feind verlierst (geringere Waffenstärke), wirst du wahrscheinlich Waren und/oder Besatzung verlieren und/oder Schüsse abbekommen. Diese Fiesigkeiten passieren dir in der auf der Karte angegebenen Reihenfolge (von oben nach unten). Wenn du gegen den Feind gewinnst, bekommst du dafür sämtliche angegebenen Waren und Credits. Ist also alles gar nicht so schlimm.

Im Spiel zu fünft (mit der (ersten) großen Erweiterung) müssen Feinde zweimal besiegt werden. Wer einen Feind als Zweiter besiegt, bekommt eine kleinere Belohnung (1 Credit oder 1 Ware weniger). Wenn die Belohnung aus beidem besteht, bekommt er jeweils 1 weniger.

Im Spiel zu fünft richtet ein Feind, der bereits einmal besiegt wurde, für die folgenden Spieler weniger Schaden an. Wenn ein Feind verschiedene Fiesigkeiten anrichtet, wird jede um 1 reduziert (siehe Seite 8 der Regeln zur (ersten) Großen Erweiterung).

Paare von Meteoriten



Meteoriten können in Etappe IV schon mal in Paaren auftreten: erst ein großer und dann ein kleiner.

Ihr würfelt dann für den großen und handelt ihn wie üblich ab. Zerstörte Schiffsteile werden entfernt. Danach folgt ein kleiner Meteorit aus derselben Richtung in derselben Reihe bzw. Spalte. Der kleine Meteorit kommt auf jeden Fall, egal ob du den großen abgeschossen hast.

Mit Steurdüsen kann die Reihe bzw. Spalte des gesamten Paares verändert werden. Die zwei Meteoriten eines Paares kommen auf jeden Fall immer in derselben Reihe bzw. Spalte. (Steurdüsen werden im Abschnitt „Neue Schiffsteile“ erklärt.)

Verlassen... wer's glaubt!



Die neuen Verlassenen Stationen und Schiffe funktionieren im Prinzip wie gewohnt, nur dass du erst beschossen wirst, bevor du die Karte nutzen kannst. Wenn du eine solche Karte nutzen willst, musst du erst die Schüsse auswürfeln und wie üblich abhandeln.

Wenn du nach dem Geballer die Karte immer noch nutzen willst (und kannst), kannst du das nach den normalen Regeln tun. Wenn nicht, kann der nächste Spieler entscheiden, ob er die Karte nutzt. Auch er wird dann zuerst beschossen, muss aber seine Schüsse selbst auswürfeln. Deine Würfelergebnisse gelten nur für dich.

Das Verlassen eines Schiffs oder einer Raumstation ist durch die Standardisierte Galaktische Evakuierungsordnung geregelt. Punkt 14 ist: „Selbstschussanlagen deaktivieren“. Leider springen viele Besatzungen direkt zu Punkt 58: „Schleunigst davonmachen“.

Im Spiel zu fünft kann eine solche Karte (wie in der (ersten) Großen Erweiterung erklärt) ein zweites Mal für eine kleinere Belohnung genutzt werden. Die Anzahl und Art der Schüsse bleibt jedoch immer gleich.

Zivilisierte Planeten



In Etappe IV können außer den normalen, primitiven Planeten auch zivilisierte Planeten auftauchen.

Als „zivilisiert“ gilt ein Planet bei den meisten Truckern, wenn er Truckstops hat. Wenn die Truckstops dann noch Duschen haben, gilt die Zivilisation als „hochentwickelt“.

Auf zivilisierten Planeten triffst du evtl. Leute an, die am Truckstop rumhängen und angeheuert werden wollen. Wenn du auf einem Planeten landest, neben dem Astronauten abgebildet sind, kannst du so viele (oder weniger) menschliche Astronauten in dein Schiff aufnehmen. Für jeden neuen Menschen muss Platz auf dem Schiff sein (also eine Kabine ohne oder mit nur einem Menschen). Wenn du keinen Platz mehr für Menschen hast, kannst du auch keine mehr aufnehmen.

Wenn ihr mit der (ersten) Großen Erweiterung spielt, kannst du diese neuen Besatzungsmitglieder auch in Tiefschlafkammern schlafen legen (sofern da noch Platz ist). In eine Luxuskabine kann aber kein neuer Mensch aufgenommen werden.

Es ist wie immer erlaubt, auf einem Planeten zu landen, nur damit andere da nicht landen. Du musst keine der Waren bzw. Menschen aufnehmen. Du kannst auch nur die Menschen nehmen oder nur die Waren. Wenn du landest, verlierst du in jedem Fall die angegebenen Flugtage.

Im Spiel zu fünft können auf einem der Planeten zwei Spieler landen. Der zweite bekommt dann 1 Ware und 1 Menschen weniger.

Fast Freier Weltraum



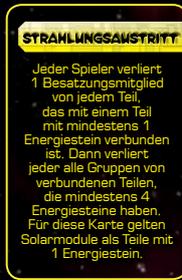
Einfach freier Weltraum. Zumindest fast.

Für diese Karte gelten dieselben Regeln wie für komplett freien Weltraum. Nur müsst ihr euch merken, wer welche Motorenstärke angegeben hat. Nachdem jeder vorwärts geflogen ist, geht der Spaß nämlich los.

Wer die größte Motorenstärke hatte, bekommt jetzt seinen ganz persönlichen Meteoritenschwarm (wie auf der Karte angegeben). Bei Gleichstand bekommt der Spieler die Meteoriten ab, der weiter vorne fliegt. Er würfelt für die Meteoriten und handelt sie wie üblich ab.

Im Spiel zu fünft ist der Meteoritenschwarm nicht ganz so persönlich – er trifft dann auch den Spieler mit der zweitgrößten Motorenstärke (bei Gleichstand wieder den weiter vorne Fliegenden). Wenn zwei Spieler die größte Motorenstärke haben, trifft der Meteoritenschwarm natürlich diese beiden, denn sie sind die beiden schnellsten. Die Würfelergebnisse gelten für beide Spieler, aber der zweitschnellste bekommt den ersten großen Meteoriten auf der Karte nicht ab.

Strahlungsaustritt



Diese neue Flugkarte wird ein Strahlen auf eure Gesichter zaubern.

Hierfür suchst du zunächst alle Schiffsteile mit wachen Menschen oder Aliens. (Schlafende Menschen und Astrobots zählen für diese Karte nicht.) Dann guckst du, ob diese Schiffsteile mit einem Solarmodul oder einem Teil mit mindestens 1 Energiestein verbunden sind. Wenn ja, entfernst du 1 Besatzungsmitglied von jedem entsprechenden Teil.

Teile, die über Router verbunden sind, gelten auch hier als verbunden. Batterien ohne Energiesteine haben keine Auswirkung.

Nachdem du die verstrahlten Besatzungsmitglieder entfernt hast, suchst du nach Gruppen von verbundenen Solarmodulen, Routern und Teilen mit Energiesteinen. (Siehe Beispiele.) In jeder Gruppe, die mehr als 4 Energiesteine und/oder Solarmodule hat, wird jedes Teil der Gruppe zerstört.

Beispiel

A: Zwei Gruppen. Die linke hat 4 Energiesteine/Solarmodule. Alle drei Teile fallen ab. Die rechte hat 3 Energiesteine/Solarmodule. Ihr passiert nichts.



B: Eine Gruppe mit 7 Energiesteinen/Solarmodulen. Die gesamte Gruppe fällt ab, auch der Router unten, der für die Verbindung der Gruppe eigentlich keine Rolle spielt. Ein einziger Energiestein weniger hätte einen Riesenunterschied gemacht. Wenn der einzelne Energiestein auf der Batterie links bereits verbraucht gewesen wäre, wäre die leere Batterie nicht Teil der Gruppe gewesen. Dann wären es 2 getrennte Gruppen mit je 3 Energiesteinen/Solarmodulen gewesen. Und nichts wäre abgefallen.

EINDRINGLINGE

Bis jetzt war das Truckerleben noch einfach. Man sitzt gemütlich in seinem gut geheizten Raumschiff und gleitet durch den kalten, leeren Weltraum.

Klar, der Weltraum ist gefährlich, aber die Gefahren sind immer irgendwo da draußen. Tja, jetzt gibt es auch Gestalten, die die Gefahren direkt in eure gemütlichen, gut geheizten Schiffe bringen.



Eindringlinge sind eine neue Sorte Flugkarte. Mischt die neuen Karten unter die bisherigen Karten für Etappen I, II und III. In Etappe IV warten natürlich auch welche auf euch.

In dieser Schachtel gibt es auch Karten, die mit

Eindringlingen zu tun haben, für die Krassen Strecken und Üblen Untaten aus der (ersten) Großen Erweiterung. Und es gibt einen neuen türkisen Alien.

Hinweis: Ihr könnt auch ohne Eindringlinge spielen. Nehmt die entsprechenden Flugkarten einfach raus. Nur sind dann viele der neuen Schiffsteile deutlich weniger sinnvoll.

FLUGKARTEN MIT EINDRINGLINGEN

Es gibt verschiedene Karten mit Eindringlingen, aber wie die Eindringlinge an Bord kommen und wie sie sich bewegen, ist immer gleich.

Wenn ein Eindringling an Bord kommt, sagt der Bordcomputer traditionell: „Zeit T+3. Ernsthafte interne Bedrohung.“ Wiederhole. Zeit T+3. Ernsthafte interne Bedrohung.“ Die Besatzung sagt traditionell etwas deutlich Kürzeres.

Andockstelle

Der rote Pfeil auf der Flugkarte zeigt an, aus welcher Richtung der Eindringling kommt. Genau wie bei Meteoriten oder Schüssen. Dann würfelt ihr wie üblich die Reihe bzw. Spalte aus, die für alle Spieler gilt.

Wenn ein Eindringling ankommt, gibt es drei Möglichkeiten, was passiert:

- Der Eindringling fliegt am Schiff vorbei (weil eine Zahl gewürfelt wurde, die auf dem Raumschiffplan nicht auftaucht, oder weil du in der Reihe bzw. Spalte kein Schiffsteil hast). In diesem Fall passiert deinem Schiff nichts.
- Der Eindringling versucht, an einem bewachten Schiffsteil anzudocken. Bewachte Schiffsteile sind Selbstschussanlagen und Schiffsteile mit bewaffneter Besatzung. (Siehe Selbstschussanlagen und Waffenkammern im Abschnitt über neue Schiffsteile weiter oben.) Auch in diesem Fall passiert deinem Schiff nichts. (Der Eindringling wurde in die Flucht geschlagen und macht sich aus dem Staub. Er kommt nicht an Bord, du bekommst aber auch keine Belohnung.
- Der Eindringling dockt an einem nicht bewachten Schiffsteil an. In diesem Fall kommt der Eindringling an Bord und bewegt sich sofort nach den weiter unten beschriebenen Bewegungsregeln durch dein Schiff. Das kann ganz schön wehtun. Wenn er ein bewachtes Schiffsteil betritt (eines mit bewaffneter Besatzung oder eine Selbstschussanlage), besiegst du ihn und erhältst die auf der Karte angegebene Belohnung.

Schildgeneratoren, Kanonen und unzerstörbare Platten hindern Eindringlinge leider nicht, an Bord zu kommen.

Wenn du eine Steurdüse (siehe „Neue Schiffsteile“) hast, die mit einem Teil mit Besatzung verbunden ist, kannst du 1 Energiestein zahlen, um die Reihe bzw. Spalte zu verändern, in der der Eindringling ankommt.

So kannst du vielleicht verhindern, dass er überhaupt an Bord kommt oder zumindest seinen Aufenthalt verkürzen. Details hierzu stehen im Abschnitt über Steurdüsen.

Bewegung

Sobald ein Eindringling an Bord kommt, läuft er los. Auf der Flugkarte steht, wie weit und in welche Richtung er läuft.



Dieser sympathische Geselle z. B. kommt von vorne. Wenn er an Bord gelangt, läuft er 5 Schritte weit und biegt dabei immer links ab.

Schritte

Markiere das Teil, auf dem ein Eindringling an Bord kommt, mit deiner zweiten Raketenfigur. Dieses Teil gilt als der erste Schritt des Eindringlings. Jedes weitere Schiffsteil, das der Eindringling betritt, ist ein weiterer Schritt für ihn. Wenn der Eindringling nicht zwischendurch auf bewaffnete Besatzung oder eine Selbstschussanlage trifft, läuft er die auf der Karte angegebene Zahl an Schritten durch dein Schiff.

Richtung

Ein Eindringling kann sich nur über einen Anschluss von einem Teil zum nächsten bewegen. Doch wonach entscheidet er, wohin er geht? Das ist auf seiner Karte angegeben: entweder biegt er immer links oder immer rechts ab.



Ein Eindringling, **der links abbiegt**, prüft zuerst, ob es von seinem aktuellen Schiffsteil links einen Anschluss zu einem anderen Teil gibt.

Wenn ja, macht er seinen nächsten Schritt nach links. Wenn nicht, versucht er geradeaus zu gehen. Wenn es weder nach

links noch geradeaus einen Anschluss zum nächsten Teil gibt, biegt er rechts ab. So läuft der Eindringling im Wesentlichen im Uhrzeigersinn durch die äußeren Teile des Schiffs.

Wenn er in einer Sackgasse steht, dreht er um und macht den nächsten Schritt wieder zurück auf das Teil, von dem er kam. Jetzt „guckt“ er natürlich in die entgegengesetzte Richtung, läuft also nicht unbedingt denselben Weg zurück.

Man kann sich die Bewegungsregel auch so vorstellen: Auf dem Schiffsteil, auf dem der Eindringling an Bord kommt, legt er die linke Hand an die linke Wand des Raums. Er läuft mit der Hand an der Wand durch den Raum, bis er einen Anschluss zu einem anderen Teil findet. Er betritt das nächste Teil immer noch mit der linken Hand an der Wand und geht so bis zum nächsten Anschluss. (Viele Eindringlinge haben natürlich nicht wirklich Hände und kämen sich auch reichlich albern vor, so rumzulaufen; aber noch lange nicht so albern wie, wenn sie sich verlieben und deine Besatzung nach dem Weg fragen müssten.)



Dieselben Regeln gelten umgekehrt natürlich auch für Eindringlinge, **die rechts abbiegen**. Erst rechts gucken, dann geradeaus, dann links. Diese Eindringlinge laufen also quasi mit der rechten Hand an der Wand durch das Schiff (sie bewegen sich also grob gegen den Uhrzeigersinn).

Tipp: Wenn du jetzt einen Knoten im Hirn hast, keine Sorge. Du bist nicht der erste Trucker, der die Bewegungsregeln der Eindringlinge verwirrend findet. Das Gute ist, dass früher oder später der Groschen fallen wird. Bis dahin kannst du einfach einen Mitspieler fragen, der das Kleingeld schon hat fallen hören.

Tipp: Wenn du die Regeln der Eindringlinge verstanden hast, solltest du deinen Mitspielern helfen und sie nicht auslachen. Vielleicht solltest du das nicht so sehr als Tipp, sondern vielmehr als Regel auffassen.

Viefraße

Die ersten Trucker, die Viefraße zu Gesicht bekamen, nannten sie „Aliens“. Die Aliens an Bord nannten sie „Menschen“. Während die Taxonomie der Eindringlinge diskutiert wurde, verspeisten diese alles, was ihnen in die Klauen kam. Angesichts der angerichteten Verheerung einigten sich die wenigen Überlebenden auf die Bezeichnung Viefraß, denn sie beschrieb das Wesen dieser Monster am präzisesten.



Viefraße sind eine von zwei Arten von Eindringlingen. Diese Kreaturen sind sehr einfach gestrickt. Und sehr hungrig. Sie fressen alles, was ihnen in die Quere kommt: Menschen, Aliens, Waren und Energiesteine:

Wenn ein Viefraß ein Schiffsteil betritt, werden alle Menschen, Aliens, Waren und Energiesteine darauf entfernt. Einzige Ausnahmen:

- „Versteckte“ Waren werden nicht entfernt (einige Fachkräfte können Waren verstecken. Mehr Details dazu im Abschnitt Fachkräfte.)
- Schlafende Menschen in Tiefschlafkammern werden nicht gefressen. (Tiefschlafkammern gibt es in der (ersten) Großen Erweiterung.)
- Bewaffnete Besatzungsmitglieder werden auch nicht gefressen. Und nicht nur das. Sie machen dem Viefraß sogar den Garau.

Wenn ein Viefraß ein Schiffsteil mit bewaffneter Besatzung oder eine Selbstschussanlage betritt, besiegst du den Viefraß und erhältst die auf der Karte angegebene Belohnung. Wenn der Viefraß nicht besiegt wird, geht er die angegebene Zahl an Schritten und fliegt dann (meist mit vollgeschlagenem Magen) weg. Du erhältst dann keine Belohnung.

Früher bekam man für das Erlegen eines Vielfraßes noch deutlich mehr, aber der Trophäenmarkt ist in letzter Zeit echt vor die Hunde gegangen. In entlegenen Raumsektoren findet man zwar immer noch hier und da die rustikaleren Kneipen mit echten Vielfraßköpfen an der Wand, aber die meisten Wirte hängen inzwischen künstliche Köpfe auf. Die können teilweise sogar mit den Augen rollen, die Zähne flitschen und knurren. Außerdem tropft dem Wirt bei ihnen kein ätzender Geifer auf die Glatze.

Beispiel



Dieser Vielfraß setzt gerade zu einem Raubzug an. Der rote Pfeil zeigt an, dass er von links kommt, und für die Reihe wurde eine 7 gewürfelt. Spieler Gelb sieht, dass der Vielfraß genau auf seine Selbstschussanlage treffen wird. Das ist ihm zu langweilig. Die Selbstschussanlage würde verhindern, dass der Vielfraß überhaupt an Bord kommt; aber eben auch, dass Gelb eine Belohnung bekommt.

Also zahlt Gelb 1 Energiestein, um seine Steuerröhre zu aktivieren und den Vielfraß damit in Reihe 8 an Bord kommen zu lassen. (Nach Reihe 6 hätte Gelb den Vielfraß nicht lotsen können. Um eine Steuerröhre gegen Eindringlinge einzusetzen, muss sie mit einem Teil mit Besatzung verbunden sein.)



Der Vielfraß betritt das Schiff auf der Kanone. (Kanonen und Schildgeneratoren nützen nichts gegen Eindringlinge.) Gelb stellt seine Raketenfigur auf die Kanone. Das war der erste Schritt des Eindringlings. Auf der Flugkarte ist angegeben, dass der Vielfraß immer links abbiegt. Das tut er also und trifft mit seinem zweiten Schritt auf die Selbstschussanlage. Dadurch wird er besiegt. Gelb erhält 2 Credits.

Was wäre aber passiert, wenn der Vielfraß in Reihe 9 an Bord gekommen wäre? Dann wäre es für Gelb sehr schmerzhaft geworden. Mit dem zweiten Schritt hätte der Vielfraß 3 Energiesteine gefressen, mit dem dritten 2 Menschen, und mit dem vierten und letzten (auf der Karte stehen 4 Schritte) hätte er die Kanone betreten. Dann wäre er weggefliegen, ohne dass Gelb ihn besiegen konnte. Wenn also Reihe 9 gewürfelt worden wäre, hätte Gelb am besten seine Steuerröhre eingesetzt, um den Vielfraß in Reihe 10 zu lotsen und ihn damit am Schiff vorbeifliegen zu lassen. Und bei Reihe 6? Der Vielfraß wäre auf dem Schildgenerator an Bord gekommen und hätte mit dem zweiten Schritt die Waffenkammer betreten. (Waffenkammern halten Eindringlinge nicht auf, sondern nur bewaffnete Besatzung.) Schritt 3 wäre die Kanone gewesen. Und Schritt 4 wieder die Waffenkammer. Danach wäre der Vielfraß weggefliegen. In diesem Fall wäre es Verschwendung gewesen, einen Energiestein auszugeben, um den Vielfraß nach Reihe 7 zu lotsen, denn der Vielfraß hat ja keinen Schaden angerichtet.

Wenn der Vielfraß in Reihe 5 an Bord gekommen wäre, hätte er von der Kanone aus erst die Waffenkammer betreten und dann die Kabine. Wegen der verbundenen Waffenkammer sind die Menschen in dieser Kabine bewaffnet und hätten den Vielfraß bei seinem dritten Schritt erledigt. Bei einer gewürfelten 4 wäre der Vielfraß am Schiff vorbeigeflogen. In diesem Fall hätte Gelb einen Energiestein ausgeben können, um die Belohnung zu kassieren.

Kommandos



Kommandos sind die andere Art von Eindringlingen. Sie bewegen sich nach denselben Regeln wie Vielfraße, sie fressen aber nichts. Sie wollen nur, dass es Bumm macht.

Links auf der Karte steht, wie viele Schritte das Kommando geht, bevor es

einen Sprengsatz anbringt.

Das links abgebildete Kommando geht 6 Schritte und bringt auf dem als letztes betretenen Schiffsteil einen Sprengsatz an. Das rechts abgebildete Kommando geht 4 Schritte, bringt einen Sprengsatz an, geht dann noch mal 4 Schritte und bringt einen zweiten Sprengsatz an.

Sprengsätze gehen nicht sofort hoch, sondern erst nach dem letzten Schritt des Kommandos. Schiffsteile, auf denen ein Sprengsatz hoch geht, werden entfernt. Wenn das Kommando auf eine Selbstschussanlage oder auf bewaffnete Besatzung trifft, lässt es sofort alle bisher angebrachten Sprengsätze hochgehen. Wenn auf einem Schiffsteil also erst mal ein Sprengsatz angebracht ist, wird es so oder so zerstört. Wenn du sämtlichen Schaden verhindern willst, musst du das Kommando aufhalten, bevor es den ersten Sprengsatz anbringt.

Wenn ein Kommando auf einem Schiffsteil, auf dem es einen Sprengsatz anbringen würde, auf bewaffnete Besatzung oder eine Selbstschussanlage trifft, wird es besiegt, bevor es den Sprengsatz anbringen kann.

Alle Sprengsätze gehen gleichzeitig hoch. Wenn ein Kommando so läuft, dass es einen zweiten Sprengsatz auf demselben Schiffsteil anbringt, wird das Teil genauso zerstört, als wäre nur ein Sprengsatz da.

Um anzuzeigen, auf welchen Schiffsteilen Sprengsätze liegen, kannst du sie ein bisschen drehen. Wenn die Sprengsätze hochgehen, nimmst du alle zerstörten Teile gleichzeitig vom Raumschiffplan und prüfst anschließend, wie gut dein Schiff noch zusammenhält.

Wenn ein Kommando wieder wegfliegt, sieht man oft, wie es sich noch mal nach deinem Schiff umdreht. Das liegt meist daran, dass es mit seinen Kumpeln gewettet hat, in wie viele Teile dein Schiff wohl zerfällt.

Wer ein Kommando besiegt, erhält die auf der Karte angegebenen Waren.

In den Taschen besiegtter Kommandos findet sich oft nettes Spielzeug: carbongehärtete Kreissägen, Subquantum-Detonatoren, Smartphones mit elektronischer Quittung des Wetteinsatzes...

Beispiel



Dieses Kommando möchte sich ein bisschen auf dem Schiff aus dem vorigen Beispiel austoben. Das Kommando kommt von rechts, und für die Reihe wird eine 7 gewürfelt. Gelb betrachtet die Situation. In Reihe 7 würde das Kommando auf der Kanone an Bord kommen (Schritt 1) und dann zur Kabine weitergehen. Die Besatzung hier ist nicht bewaffnet, kann das Kommando also nicht aufhalten. Es ignoriert die Menschen und geht weiter zur Steuerröhre, zurück zur Kabine, durch die Ladefläche und runter zum Motor. Der Motor wäre Schritt 6. Hier

würde das Kommando einen Sprengsatz anbringen und weiterlaufen: zurück durch die Ladefläche, zum nächsten Motor, durch eine weitere Kabine, durch eine Batterie zum Motor links unten und zurück zur Batterie. Die Batterie ist Schritt 12. Hier bringt das Kommando den zweiten Sprengsatz an und fliegt dann weg. Der eine Motor und die Batterie würden also zerstört. (Und der Motor links unten würde auch noch abfallen.) Die Energiesteine wären verloren, weil die Batterie zerstört wurde, nicht weil das Kommando durch sie durch gelaufen ist.

Kein schönes Szenario. Sollte Gelb also die Steuerdüse einsetzen und das Kommando in Reihe 8 an Bord kommen lassen? Probier' es aus, und guck, ob das besser wäre.

Wenn die Besatzung in der zweiten Kabine bewaffnet wäre, wäre das schon etwas Anderes. Dann würde nur der erste Sprengsatz hochgehen. Den zweiten brächte das Kommando nicht mehr an. Gelb verlöre nur einen Motor. Und dann würde Gelb auch noch die Belohnung kassieren.

Doppelte Eindringlinge



Durch diese Flugkarten kommen 2 Eindringlinge derselben Art an, von denen einer immer links und der andere immer rechts abbiegt. Beide kommen in derselben Reihe bzw. Spalte an. Wenn sie an Bord gelangen, gehen sie getrennt voneinander gleichzeitig los. Du kannst sie nacheinander abhandeln. Es spielt keine Rolle, welcher zuerst losläuft.

Bei Doppelkommandos gehen die Sprengsätze erst hoch, wenn beide Kommandos ihre Bewegung beendet haben. Selbst wenn ein Kommando mehr Sprengsätze anbringt als das andere, gehen immer noch alle gleichzeitig hoch.

Nachdem beide Eindringlinge ihre Bewegung beendet haben (und alle Sprengsätze hochgegangen sind), erhältst du ggf. die Belohnung für besiegte Eindringlinge. Auf der Karte steht für jeden der beiden Eindringlinge eine eigene Belohnung. Wenn du nur einen besiegst, erhältst du auch nur dessen Belohnung. Wenn du beide besiegst, erhältst du beide.

Bewaffnete Besatzung und Selbstschussanlagen können beliebig viele Eindringlinge besiegen.

Vielfraß-Kommando



Hierbei handelt es sich um ein Kommando, das einen Vielfraß Gassi führt. Es bringt wie üblich Sprengsätze an. Unterwegs frisst sein Vielfraß eben so frisst. Sie sind also doppelt fies, geben allerdings eine saftige Belohnung, wenn du sie besiegst.

FACHKRÄFTE

Einige Trucker haben versucht, durch eine gut ausgebildete Besatzung bessere Ergebnisse zu erzielen. Das hat aber nicht funktioniert. Meteoriten lesen gemeinhin keine Lebensläufe, bevor sie Kabinen plattmachen. Auch Vielfraßen schmecken Diplomingenieure genauso gut wie einfache Lagerarbeiter. Klar, Sklavenhändler mögen Leute, die was können, aber das bringt dir ja auch nichts.

Was funktioniert, sind externe Fachkräfte – Experten, die Schiffe effizienter bauen können; Spezialisten, die wissen, wie man aus dem Baumaterial den größten Gewinn schlägt; Leute, die clever genug sind, beim Bodenpersonal anzuheuern und euch durch die endlosen Weiten des Alls zu schicken, während sie in der Kneipe auf die nächste Bauphase warten... und auf ihr nächstes Bier.



Diese Erweiterung enthält 18 Fachkraft-Karten. Unter den Fachkräften sind die unterschiedlichsten Berufsgruppen: Architekten und Monteure, die beim Bau des Schiffs helfen, Geschäftsleute, die dir helfen, unterwegs mehr Geld zu verdienen, und andere „Spezialisten“, deren Dienstleistungen man lieber geheim hält.

Mischt die Fachkraft-Karten vor dem Spiel und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Bis nach der ersten Etappe braucht ihr sie nicht.

Die Hotelier-Karte entfaltet ihre volle Wirkung nur, wenn ihr mit der (ersten) Großen Erweiterung spielt. Wenn ihr ohne sie spielt, nehmt diese Karte vorher aus dem Spiel.



A- und B-Fähigkeiten



Jede Fachkraft hat eine A- und eine B-Fähigkeit. In der ersten Etappe, in der du eine Fachkraft hast, kannst du nur ihre A-Fähigkeit benutzen. Am besten schiebst du die Karte zur Hälfte unter den Raumschiffplan, sodass die B-Fähigkeit verdeckt ist. Wenn du eine Fachkraft bereits eine volle Etappe lang hattest, kannst du in der nächsten beide Fähigkeiten (A und B) benutzen. Ziehe die Karte dann hervor, so dass beide Fähigkeiten zu sehen sind.

Marker



Viele Fachkräfte haben ihre eigenen Marker. Auf der Fachkraft-Karte sind sie jeweils abgebildet. Am besten bewahrt ihr diese Marker in einem separaten Tütchen auf. Ihr könnt sie dann hervorkramen, wenn jemand die entsprechende Fachkraft bekommt.

FACHKRÄFTE ANHEUERN

Du baust zwar in jeder Etappe ein neues Schiff, aber deine Fachkräfte bleiben dir für das gesamte Spiel erhalten.

Spiel über 3 Etappen

Wenn ihr wie empfohlen 3 Etappen spielt, heuert ihr Fachkräfte wie folgt an:

Für die erste Etappe habt ihr noch keine Fachkraft. Erst müsst ihr euch mal einen Ruf aufbauen. Nach der ersten Etappe bekommt jeder Spieler 3 Fachkraft-Karten ausgeteilt. Jeder behält 1 Karte und legt die anderen 2 verdeckt zurück. Zeigt eure Fachkräfte erst, nachdem sich jeder für eine entschieden hat.

In der zweiten Etappe kann jeder die A-Fähigkeit seiner Fachkraft benutzen.

Nach der zweiten Etappe mischt ihr alle übrigen Fachkraft-Karten und teilt 2 an jeden Spieler aus. Wie beim ersten Mal behält jeder Spieler 1 davon.

In der dritten Etappe kann jeder die A- und B-Fähigkeit seiner ersten Fachkraft, aber nur die A-Fähigkeit seiner neuen Fachkraft benutzen.

„Erste Etappe“, „zweite Etappe“ etc. bezieht sich hierbei immer darauf, wie viele Etappen ihr tatsächlich gespielt habt, nicht auf die Klasse des Schiffs, das ihr baut. Auch wenn ihr (wie empfohlen) direkt mit Schiffen (und Regeln) der Klasse II loslegt, ist das immer noch eure „erste Etappe“.

Spiel über 4 Etappen

Die ersten drei Etappen spielt ihr genau, wie oben beschrieben. Nach der dritten Etappe bekommt jeder Spieler 1 der übrigen Fachkräfte ausgeteilt. In der vierten Etappe kann jeder die A- und B-Fähigkeit seiner ersten beiden Fachkräfte, aber nur die A-Fähigkeit seiner neuen Fachkraft benutzen.

Super-mega-langes Spiel

Auch wenn ihr mehr als 4 Etappen spielt, empfehlen wir, mit nicht mehr als 3 Fachkräften pro Spieler zu spielen. Ab der fünften Etappe kann jeder Spieler sämtliche Fähigkeiten seiner Fachkräfte benutzen.

Kürzeres Spiel

Wenn ihr nur 1 oder 2 Etappen spielt, aber trotzdem die Fachkräfte ausprobieren wollt, könnt ihr einfach vor der ersten Etappe welche austeilen. Ist ja nicht so, als könnten wir euch daran hindern.

Strategischere Variante

Wenn ihr mehr Strategie und weniger Glück im Spiel mögt, könnt ihr auch um die Fachkräfte wetteifern. Mit dieser Variante solltet ihr nur spielen, wenn alle Spieler in etwa gleich erfahrene Trucker sind.

Dazu legt ihr die Fachkräfte ganz normal als verdeckten Stapel bereit. Nach jedem Flug (außer nach dem letzten) kann sich jeder Spieler eine Fachkraft aus einer kleinen Auswahl aussuchen.

Dazu legt ihr nach jedem Flug eine Fachkraft mehr, als Spieler mitspielen, offen aus (z. B. 5 Fachkräfte bei 4 Spielern). In der Reihenfolge, in der ihr angekommen seid, sucht sich dann jeder eine Fachkraft aus. Der Erste hat am meisten Auswahl, aber selbst der letzte kann noch zwischen zweien wählen.

Wer seinen Flug abgebrochen hat, bekommt auch eine Fachkraft, kann sie sich aber nicht aussuchen. Nachdem

alle Spieler, die tatsächlich angekommen sind, eine Fachkraft gewählt haben, mischt ihr die übrigen offen liegenden Fachkräfte und verteilt sie zufällig an die Abbrecher.

In jedem Fall nehmt ihr die 1 übrig gebliebene Fachkraft aus dem Spiel. Nach dem nächsten Flug könnt ihr dann aus ganz anderen Fachkräften wählen.

Wie üblich kann jeder in der nächsten Etappe nur die A-Fähigkeit, und in allen folgenden Etappen beide Fähigkeiten der Fachkraft benutzen. Auch hier empfehlen wir insgesamt höchstens 3 Fachkräfte pro Spieler.

FÄHIGKEITEN BENUTZEN

Auf jeder Karte steht, wann du eine Fähigkeit einsetzen kannst. Wenn dir nicht ganz klar ist, wie genau eine Fähigkeit funktioniert, kannst du im Anhang detailliertere Beschreibungen nachlesen.

Das Timing der Fähigkeiten ist jedoch wichtig:

- **Während des Baus** bedeutet irgendwann, während du dein Schiff baust. Der Bau beginnt, wenn der mutigste Spieler das Startsignal gibt und die Sanduhr umdreht. Der Bau endet, wenn du dir eine Spielmarke mit einer Zahl nimmst. Wenn die Sanduhr auf dem Start-Feld durchgelaufen ist, endet der Bau für alle Spieler, auch für die, die noch keine Spielmarke genommen haben.
- **Nach dem Bau** bezeichnet den kurzen Zeitraum, wenn alle Spieler fertig gebaut haben, aber noch keiner Energiesteine und Besatzung auf sein Schiff geladen hat. Bei einigen „Nach dem Bau“-Fähigkeiten musst du erst Konstruktionsfehler korrigieren, bevor du sie benutzen kannst. Andere helfen dabei, Konstruktionsfehler zu korrigieren.
- **Vor dem Flug** bezeichnet den kurzen Zeitraum, wenn alle Schiffe voll beladen sind, aber die erste Flugkarte noch nicht aufgedeckt wurde.
- **Nach dem Flug oder am Ende des Flugs bedeutet**, nachdem jeder die letzte Flugkarte abgehandelt hat. Wenn nicht anders angegeben, kannst du „Nach dem Flug“-Fähigkeiten auch dann einsetzen, wenn du den Flug abgebrochen hast, aber eben erst, wenn alle die letzte Flugkarte abgehandelt haben.

Jeder Spieler sollte genügend Zeit bekommen, zu entscheiden, ob und wie er eine Fähigkeit benutzen möchte. (Ihr könnt den Saboteur z. B. nicht aufhalten, indem ihr möglichst schnell die erste Flugkarte aufdeckt.) Natürlich sollte auch niemand zu lange überlegen und das Spiel aufhalten.

In den meisten Fällen können alle Spieler ihre Fähigkeiten gleichzeitig benutzen. Wenn die Entscheidung eines Spielers doch mal von der Entscheidung eines anderen abhängen sollte, entscheidet sich der zuerst Angekommene zuerst, nach ihm der zweite, usw.



ANHANG

Mit jeder Erweiterung kommen mehr Karten, Schiffsteile und Schiffsklassen ins Spiel. Da können einige Wechselwirkungen schon mal knifflig sein. Hoffentlich könnt ihr alle Fragen mithilfe dieses Anhangs klären.

WECHSELWIRKUNGEN MIT DER (ERSTEN) GROSSEN ERWEITERUNG

Wenn ihr ohne die (erste) Große Erweiterung spielt, könnt ihr dieses Kapitel ignorieren.

Üble Untaten

Die Abrechnung – Steuerdüsen können hier nicht eingesetzt werden. (Steuerdüsen funktionieren nur, wenn eine Reihe oder Spalte ausgewürfelt wird.)

Hinterhalt – Jedes verbundene Paar von Selbstschussanlagen gibt wie immer +1 auf die Waffenstärke.

Kartellwächter – Astrobot-Stationen, Solarmodule, Selbstschussanlagen und Steuerdüsen zählen für keine der auf der Karte genannten Kategorien mit.

Kontrollpunkt, Qualitätskontrolle – Die B-Fähigkeit des Bürokraten gilt nur für die normalen Boni nach dem Flug. Die B-Fähigkeit des Architekten greift hier nicht. Die B-Fähigkeit des Schwindlers bringt dir aber 1 Credit mehr, wenn du von einer Üblen Untat einen Bonus erhältst.

Kosmische Strahlen – Hier zählen auch „versteckte“ Waren. (Was sollen wir sagen? Sonst ergäb's keinen Sinn.)

Öko-Polizei – Solarmodule zählen hier nicht.

Qualitätskontrolle – siehe Kontrollpunkt.

Systemtest – Solarmodule können hier nicht eingesetzt werden.

Es imponiert uns zwar, wenn du es schaffst, dein Schiff komplett mit erneuerbaren Energien zu betreiben, aber die Richtlinien der Behörde für Systemtests sind noch nicht auf dem neuesten Stand und ignorieren Solarmodule einfach. (Die Erweiterung heißt ja nicht umsonst „Üble Untaten“.)

Verengte Fahrbahn – Die Karte hat keine Auswirkung auf Schiffe der Klasse IIB. Diese Schiffe haben keine „äußerste“ rechte oder linke Spalte. Steuerdüsen können hier nicht eingesetzt werden. (Steuerdüsen funktionieren nur, wenn eine Reihe oder Spalte ausgewürfelt wird.)

Zollinspektion – Hier zählen „versteckte“ Waren nicht. (Der Schmuggler und der Lagerist können Waren verstecken und sie somit vor Karten wie dieser schützen.)

Krasse Strecken

Billigbatterien – Die Karte greift auch dann, wenn man ein Teil mit einem Solarmodul aktiviert. Du kannst den „einen Energiestein mehr“ mit einem Energiestein oder mit einem Solarmodul bezahlen.

Böse Überraschung – Die neue Krasse Strecke wird erst gezogen, wenn alle ihre „Nach dem Bau“-Fähigkeiten eingesetzt haben (oder nicht).

Déjà Vu – Gefährliche Sektoren bleiben ebenso im Flugstapel wie die Karten, die durch sie hinzukommen. Wenn ihr den gefährlichen Sektor zum zweiten Mal durchfliegt, kommen 2 weitere Karten auf den Stapel. Eindringlinge werden entfernt, wenn sie mindestens einer von euch besiegt hat. Doppel-Eindringlinge werden nur entfernt, wenn mindestens einer von

euch beide besiegt hat.

Déjà-Vu-Variante – Ihr könnt diese Karte auch aus den Krassen Strecken entfernen. Etappe 4 ist eh schon lang genug.

Explosive Batterien, Explosives Gefahrgut – Die Explosion betrifft aneinander angrenzende Schiffsteile. Es ist egal, ob die Teile verbunden sind. Router und die Drahtlosmarker des Monteurs spielen hier also keine Rolle.

Explosive Batterien – Ein Solarmodul ist kein „Schiffsteil mit Energiesteinen“.

Explosives Gefahrgut – Ein Schiffsteil mit „versteckten“ Waren ist immer noch „ein Schiffsteil mit Waren“. Versteckte Waren können also die Explosion auslösen und/oder eine Kettenreaktion starten.

Glatter Durchschuss – Der Einsatz von Steuerdüsen gilt für den ersten und den zweiten Treffer (den, der kommt, wenn der erste ein Teil zerstört hat). Zwischen den beiden Treffern können Steuerdüsen nichts ausrichten.

Maßanfertigung – Bei Schiffen der Klasse IV zieht jeder 30 Teile.

Knochenharter Wettbewerb – Wenn du ein(e) Verlassene(s) Schiff/Station nutzen willst, das/die zurückschießt, bekommst du zuerst die Schüsse der anderen Spieler ab. Wenn du dann immer noch zum/zur Schiff/Station willst, bekommst du von ihm/ihr die Schüsse ab. Wenn du dann noch genügend Besatzung hast, kannst du die Karte endlich nutzen.

Panik, Weltraumkoller – Diese Karten gelten auch für Menschen in Tiefschlafkammern, wenn sie vom Hotelier aufgeweckt wurden. Schlafende Menschen und Astrobots (ob aktiviert oder nicht) sind nicht betroffen.

Totalausfall – In der Spalte des Totalausfalls funktioniert auch keines der neuen Schiffsteile. Router verbinden nichts. Solarmodule liefern keine Energie. Waffenkammern liefern keine Waffen. Selbstschussanlagen halten niemanden auf. Ein verbundenes Paar von Selbstschussanlagen gibt nicht +1 auf die Waffenstärke, wenn eine (oder beide) davon vom Totalausfall betroffen sind. Ausnahme: Ein Teil mit unzerstörbaren Platten funktioniert zwar nicht, aber die Platten selbst sind immer noch unzerstörbar. Ein Treffer auf einer geschützten Seite hat keine Auswirkung.

Weltraumkoller – Siehe Panik.

Türkise Aliens

Anwalt – ein Schiff der Klasse IV gilt nur dann als „versicherbar“, wenn du für die Versicherung bezahlt hast. Wenn nicht, gilt es als „unversicherbar“.

Diplomat – Der Diplomat nützt nichts gegen Eindringlinge.

Technik-Freak – Du musst tatsächlich 1 Energiestein haben. Solarmodule gelten nicht.



Flugkarten

Robo-Bullen – Bei Schiffen der Klasse IIB kann keine der drei mittleren Spalten gewählt werden (weil jede davon eine Kombination zeigt, die 7 ergibt). Jede andere Spalte und jede Reihe geht. Ja, sogar Reihe 4. Du solltest dein Schiff robust bauen.

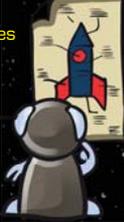
FACHKRÄFTE

In diesem Abschnitt werden die meisten Fähigkeiten und ihre Wechselwirkungen mit anderen Karten genauer erklärt. Auf die meisten Wechselwirkungen kommt ihr sicher auch so, aber bei bestimmten Leuten am Tisch (wir wollen keine Namen nennen) hilft es schon mal, solche Sachen schriftlich zu haben.

ARCHITEKT

A Während des Baus darfst du 1 Schiffsteil außerhalb des Umrisses bauen. (Es muss aber auf den Raumschiffplan passen und darf nicht zwei Schiffe verbinden.)

B Entweder vor oder nach dem Flug darfst du einmal zusätzlich den Bonus für das schönste Schiff kassieren (wenn du das schönste Schiff hast).



A-Fähigkeit: Das Schiffsteil muss mit dem Rest des Schiffes verbunden sein. Es muss innerhalb des Koordinatensystems des Raumschiffplans liegen.

Beim Schiff der Klasse IIIB kannst du also auch auf einem der ausgewürfelten Felder bauen. Wenn du auf mehr als einem nicht erlaubten Feld baust, musst du alle bis auf eines dieser Teile entfernen.

Du darfst mit dieser Fähigkeit nicht zwei Schiffe verbinden (z. B. Klasse IIA aus der (ersten) Großen Erweiterung). Die beiden Schiffe dürfen sich aber an einer anschlusslosen Kante berühren.

B-Fähigkeit: Wenn du nach dem Bau (und nach dem Beheben von Konstruktionsfehlern) das schönste Schiff hast, erhältst du sofort den Bonus fürs schönste Schiff. Wenn nicht, hast du nach dem Flug eine zweite Chance, ihn zu kassieren. Wenn du dann das schönste Schiff hast, erhältst du den normalen Bonus und den Extra-Bonus. Du kannst pro Etappe nur einmal diesen Extra-Bonus bekommen.

Die B-Fähigkeit des Schwindlers gilt nicht für den Extra-Bonus des Architekten. Die B-Fähigkeit des Bürokraten kann den Extra-Bonus des Architekten nicht verändern.

BÜROKRAT

A Vor dem Flug darfst du exakt so viele Flugtage gewinnen, wie die Zahl der aktuellen Etappe plus der Anzahl der Raumschiffe vor dir angibt.

B Vor der Vergabe der Boni darfst du die Boni für die Reihenfolge um $\pm 4/3/2/1$ und den Bonus fürs schönste Schiff um ± 2 verändern.



B-Fähigkeit: Am Ende der dritten Etappe z. B. entscheidest du, ob die Boni fürs Ankommen 16-12-8-4, 12-9-6-3, oder 8-6-4-2 sind. Unabhängig davon bekommt das schönste Schiff in Etappe 3 einen Bonus von 8, 6 oder 4. Die Fähigkeit kannst du auch benutzen, wenn du den Flug abgebrochen hast.

EINKÄUFER

A Während des Baus darfst du bis zu 3 Schiffsteile beiseitelegen. Diese Teile zählen am Ende des Baus nicht als abgefallen.

B Deine beiseitegelegten Teile können nicht vom Saboteur gestohlen werden. Während des Baus darfst du beiseitegelegte Teile zurück in die Lagerhalle legen.



Hier gibt es eigentlich nichts zu erklären, aber da alle anderen Fachkräfte ihren Abschnitt haben, wollten wir den armen Einkäufer nicht ausgrenzen.

HÄNDLER

A Vor dem Flug darfst du bis zu so viele gelbe Waren kaufen, wie die Zahl der aktuellen Etappe angibt. Jede kostet 1 Credit.

B Nach dem Flug darfst du den Preis für eine Warenfarbe um 1 erhöhen oder verringern. Der neue Preis gilt für alle Spieler. Kein Preis darf unter 1 sinken.



A-Fähigkeit: Die Waren musst du nach den normalen Regeln lagern.

B-Fähigkeit: Du kannst den Preis blauer Waren nicht von 1 auf 0 ändern, wohl aber den roten Waren von 4 auf 5. Die Fähigkeit kannst du auch benutzen, wenn du den Flug abgebrochen hast. Die Preisänderung gilt für alle Spieler, auch die, die den Flug abgebrochen haben. Alle Spieler warten mit dem Warenverkauf, bis der Händler einen Warenpreis geändert hat.

HOTELIER

A In Kabinen mit 1 Alien passt zusätzlich 1 Mensch.

B In Luxuskabinen passen 2 Menschen (aber nur 1 davon zahlt am Ende des Flugs). In jeder Tiefschlafkammer sind 2 Menschen wach.



B-Fähigkeit: Der Hotelier kann keine Menschen während des Flugs in eine Luxuskabine stecken. Am Ende des Flugs bekommst du die Credits pro besetzter Luxuskabine nur einmal, egal ob sie 1 oder 2 Astronauten beherbergt.

Für wache Menschen in Tiefschlafkammern gelten dieselben Regeln wie für Menschen in Kabinen. Karten wie Epidemie, Panik, Weltraumkoller oder Strahlungsausstritt betreffen sie, als stünden sie in einer Kabine. Sie können mit einer verbundenen Waffenkammer bewaffnet werden. Sie können von Vielfraßen gefressen werden. Die beiden schlafenden Menschen sind aber weiterhin immun gegen alles.

Für Karten, für die die Art eines Schiffs teils relevant ist (z. B. Kartellwächter oder die B-Fähigkeit des Planers), gilt eine Tiefschlafkammer nicht als Kabine. In einer Tiefschlafkammer kann nie ein Alien sein.

HYPERGEOMETER

A 1 Kanone und 1 Antrieb müssen kein leeres Feld vor/hinter sich haben.

B Lege den Rotationsmarker auf eine Kanone. Während des Flugs kann diese Kanone in alle Richtungen schießen.



A-Fähigkeit: Wissenschaftler haben die dritte Dimension entdeckt! Trotzdem: Wenn du mehr als 1 Motor oder mehr als 1 Kanone in deinem Schiff hast, der/die hinter/vor sich kein leeres Feld hat, musst du die überzähligen Konstruktionsfehler beheben. Die Fähigkeit gilt nicht für Steuerdüsen.

B-Fähigkeit: Wenn die Kanone mit diesem Marker nicht die Kanone ist, die von der A-Fähigkeit „geschützt“ wird, muss sie die normalen Kanonenregeln einhalten. Sie kann trotzdem in jedem Fall in eine der 4 Richtungen schießen, auch in Richtungen, in der kein leeres Feld vor ihr ist. Drehe das Plättchen nicht wirklich. Sage einfach, in welche Richtung die Kanone gerade schießt.

Die Fähigkeit kannst du beliebig oft benutzen. Dieselbe Kanone kann also mehrere große Meteoriten aus unterschiedlichen Richtungen während derselben Flugkarte abschließen. Bei der Berechnung der Waffenstärke zählt die Kanone nur einmal, aber du kannst entscheiden, in welche Richtung sie zeigt.

INSPEKTOR

A Solange noch jemand baut, darfst du dir die Flugkarten ansehen, auch wenn du schon fertig bist. Du darfst dir alle 4 Flugkartenstapel ansehen.

B Vor dem Bau hast du 20 Sekunden, um dir Flugkarten anzusehen. Während des Baus darfst du dir Flugkarten auch ansehen, bevor du das erste Teil legst.



A-Fähigkeit: Im Regelheft des Grundspiels steht, dass ihr den vierten Flugstapel zusammenstellt, nachdem alle mit dem Bau fertig sind. Wenn einer den Inspektor hat, mischt ihr alle vier Stapel schon vor dem Bau zusammenstellen. (Aber das habt ihr wahrscheinlich eh schon immer so gemacht, oder?) Legt den vierten Stapel so hin, dass der Spieler mit dem Inspektor dran kommt, aber auch so, dass er nicht mit den anderen drei verwechselt wird.

B-Fähigkeit: Während der Spieler mit dem Inspektor sich die Karten anguckt, sollten die anderen bis 20 zählen... damit sie was zu tun haben. Wenn sie bei 20 angekommen sind, gibt einer das Startsignal. Superschnell zählen gilt nicht.

KLEMPNER

A Während oder nach dem Bau darfst du bis zu 2 Rohrmarker einsetzen, um jeweils 2 angrenzende Teile, deren gemeinsame Kante keinen Anschluss hat, zu verbinden.

B Während des Baus darfst du das Universalteil auf 1 Schiffsteil legen, um ihm Universalanschlüsse in alle Richtungen zu geben.



A-Fähigkeit: Rohrmarker darfst du nur auf Kanten legen, an denen beide angrenzenden Teile keinen Anschluss haben.

Anders als beim Schweißer und beim Lieferanten kannst du die Rohrmarker nicht verschieben und auch keine

Konstruktionsfehler damit beheben. Mit einem Rohrmarker kannst du ein Teil anlegen, das ansonsten gar nicht mit dem Schiff verbunden wäre. Dazu musst du den Rohrmarker aber sofort auf die entsprechende Kante legen. Du darfst das Schiffsteil nicht unverbunden rumliegen lassen. Nach dem Bau darfst du mit den Rohrmarkern keine Konstruktionsfehler beheben. Du darfst sie dann nur noch benutzen, um dem ansonsten regelgerecht gebauten Schiff quasi zusätzliche Stabilität zu geben.

B-Fähigkeit: Das Schiffsteil bekommt an allen Kanten Universalanschlüsse, die die ursprünglichen Anschlüsse ersetzen. Sie ersetzen allerdings auch unzerstörbare Platten, also Vorsicht! Das Universalteil darf auf jedes beliebige Schiffsteil gelegt werden, auch auf Kanonen oder Steuerdüsen. Vor/hinter diesen Teilen muss aber immer noch 1 Feld leer bleiben.

LAGERIST

A Auf jedem Schiffsteil mit Containern darf in einem normalen Container 1 rote Ware liegen.

B Wenn du Waren verlierst, entscheidest du, welche Waren bzw. Energiesteine du abgibst. Blaue, grüne und gelbe Waren in speziellen Containern gelten als versteckt (wenn du möchtest).



B-Fähigkeit: Versteckte Waren werden weder von Eindringlingen gefunden noch von der Zollinspektion aus der (ersten) Großen Erweiterung. Kosmische Strahlen und Explosives Gefahrgut interessiert es nicht, ob Waren versteckt sind. Wenn du Waren verlierst, kannst du versteckte Waren abgeben, musst aber nicht. Du kannst so tun, als hättest du keine Waren, aber nur wenn alle Waren versteckt sind und du keine Energiesteine mehr hast.

Wenn du z. B. durch eine Karte 3 Waren verlierst und du 3 versteckte blaue Waren in roten Containern, 1 rote Ware und 1 Energiestein hast, kannst du die rote Ware und den Energiestein abgeben und so tun, als wäre das alles, was du hast. Wenn du den Energiestein behalten möchtest, musst du drei beliebige Waren abgeben. Wenn du die rote Ware retten möchtest, musst du entweder alle 3 blauen oder 2 blaue und den Energiestein abgeben. (Das funktioniert also anders als beim Schmuggler.)

Hinweis: Noch nicht mal mit dem Lageristen kannst du Waren beliebig umsortieren. Das kannst du auch weiterhin nur, wenn du neue Waren aufnimmst.

LIEFERANT

A Nach dem Bau darfst du 1 Lieferantenmarker einsetzen, um 1 Schiffsteil in das Teil auf dem Marker zu verwandeln.

B Du darfst bis zu 2 weitere Lieferantenmarker einsetzen, aber diese musst du während des Baus einsetzen.



A-Fähigkeit: Du hast 4 Lieferantenmarker. Nach dem Bau kannst du einen davon benutzen, um ein beliebiges Teil des Schiffes (auch das Grundteil) in das Teil auf dem Marker zu verwandeln. Du kannst (z. B. bei Kanonen) entscheiden, in welche Richtung das neue Teil zeigt.

Für das neue Teil gelten die normalen Regeln. Motoren müssen nach hinten zeigen. Kanonen und Motoren brauchen leere Felder vor/hinter sich.

Welches Teil du ersetzt, ist völlig egal. Es ist, als wäre es nie da gewesen. Die Anschlüsse bleiben aber dieselben. So können auch etwas ungewöhnliche Teile entstehen, z. B. ein Motor mit einem

Anschluss nach hinten. (Das ist erlaubt, aber hinter einem Motor darf immer noch kein anderes Teil liegen.) Mit dieser Fähigkeit kannst du Konstruktionsfehler beheben. Du kannst z. B. eine Kanone, vor der ein anderes Teil liegt, in eine Kabine verwandeln. Oder einen Motor, der zur Seite zeigt, in einen Motor, der nach hinten zeigt (solange er dann hinter sich ein leeres Feld hat). Du darfst während des Baus bewusst Konstruktionsfehler machen und sie nachher mit dieser Fähigkeit beheben. Fehler, die der Lieferant nicht beheben kann, müssen nach den üblichen Regeln behoben werden.

B-Fähigkeit: Es gelten dieselben Regeln wie für die A-Fähigkeit, nur dass du die Marker während des Baus legen musst. Bis zum Ende des Baus kannst du dich noch umentscheiden, welchen Marker du wo einsetzen möchtest.

Nach dem Bau kannst du die A-Fähigkeit benutzen, egal ob du während des Baus 0, 1 oder 2 Marker benutzt hast. Mit der A-Fähigkeit kannst du auch einen Marker auf einen während des Baus gelegten Marker legen.

MONTEUR

A Nach dem Bau darfst du die Drahtlosmarker auf 2 beliebige Schiffsteile legen. Die Teile gelten jetzt als verbunden. (Hinweis: Das verhindert nicht, dass eines der Teile abfällt.)

B Nach dem Bau darfst du alle offenen Anschlüsse EINES Schiffsteils durch unzerstörbare Platten ersetzen.



A-Fähigkeit: Mit den Drahtlosmarkern kannst du zum Beispiel eine Kabine mit einem Lebenserhaltungssystem oder einer Waffenkammer verbinden, ein Solarmodul mit einem Teil, das Energie braucht, oder eine Selbstschussanlage mit einer zweiten. Wenn du ein Teil mit einem Router verbindest, ist es dadurch auch mit allen Teilen verbunden, die mit dem Router verbunden sind. Wenn du 2 Router miteinander verbindest, sind alle Teile an beiden Routern miteinander verbunden.

Drahtlos verbundene Teile gelten auch bei Karten wie Epidemie (aus der (ersten) Großen Erweiterung) oder Strahlungsaustritt (aus dieser Erweiterung) als verbunden. Die beiden Teile sind nicht physisch miteinander verbunden. Die Drahtlosverbindung kann nicht verhindern, dass dein Schiff auseinanderbricht. Eindringlinge folgen einer Drahtlosverbindung nicht.

Wissenschaftler fragen sich schon lange, wie sich Epidemien über diese Verbindungen verbreiten. Vor kurzem haben sie herausgefunden, dass bestimmte Weltraum-Viren sich über drahtlose atmosphärische Verbindungen propagieren können. Trucker fragen sich schon lange, warum die Wissenschaftler ihre Zeit nicht auf die Erforschung von Gegenmitteln verwenden.

PLANER

A Während des Baus kann dein Schiff zweigeteilt sein.

B Markiere vor dem Bau 5 Felder, die weder aneinander noch an dein Grundteil angrenzen. Nach dem Bau erhältst du 2 Credits pro Feld, das du mit dem passenden Schiffsteil bebaut hast.





A-Fähigkeit: Du kannst 1 Schiffsteil auf ein Feld legen, das nicht mit dem Rest des Schiffs verbunden ist. Ab dann ist dein Schiff „zweigeteilt“. Solange dein Schiff zweigeteilt ist, kannst du

beliebig an beiden Hälften weiterbauen. Wenn du beide Hälften verbindest, besteht dein Schiff wieder aus einem Stück. Jetzt kannst du wieder 1 Schiffsteil auf ein Feld legen, das nicht mit dem Rest des Schiffs verbunden ist, usw. Mehr als 2 Hälften gleichzeitig sind nicht erlaubt.

Wenn du den Bau beendest (und auch während des Flugs) muss dein Schiff wie üblich aus einem Stück bestehen. Wenn es dann immer noch zweigeteilt ist, gilt das als Konstruktionsfehler, den du nach den normalen Regeln beheben musst. Wenn du mehrere Schiffe baust (z. B. bei Klasse IIA aus der (ersten) Großen Erweiterung) kann immer nur eines davon zweigeteilt sein.

B-Fähigkeit: Markiere die Felder mit einer blauen Ware, einer roten Ware, einem Menschen, einem Alien (beliebiger Farbe) und einem Energiestein. Die 4 Felder neben deinem Grundteil kannst du nicht markieren. Du kannst keine 2 Felder nebeneinander markieren. Du musst die Felder vor dem Bau markieren, aber halte das Spiel nicht zu sehr auf.

Wenn du ein Schiff der Klasse IIIB baust, musst du die Felder markieren, bevor die verbotenen Felder ausgewürfelt werden. Du darfst Felder mit aufgedruckter Zahl markieren, aber wenn die Zahl gewürfelt wird, hast du Pech gehabt.

Wenn du ein markiertes Feld mit dem passenden Schiffsteil bebaust, lege den Spielstein am besten auf das Teil als Erinnerung daran, dass du nach dem Bau die 2 Credits bekommst. Wenn du ein markiertes Feld mit einem nicht passenden Teil bebaust, legst du den Spielstein einfach zurück in den Vorrat.

Auf der Karte sind die passenden Schiffsteile zum jeweiligen Spielstein angegeben:

- Blaue Ware: ein Teil mit mindestens einem weißen Container.
- Rote Ware: ein Teil mit mindestens einem roten Container.
- Astronaut: eine Kabine oder Luxuskabine. Keine Astrobot-Station. Keine Tiefschlafkammer.
- Alien: ein Lebenserhaltungssystem beliebiger Farbe. Es gilt auch, wenn es nicht mit einer Kabine verbunden ist.
- Energiestein: ein Solarmodul oder ein Teil mit Platz für mindestens einen Energiestein.

Nach dem Bau und dem Beheben der Konstruktionsfehler legst du die Spielsteine zurück in den Vorrat und erhältst 2 Credits pro passendem Teil. Für nicht zur Markierung passende Teile musst du nichts zahlen. Ein passendes Teil, das du wegen eines Konstruktionsfehlers entfernen musstest, gibt es keine Credits.

SABOTEUR

A Während des Baus darfst du Schiffsteile nehmen, die andere beiseitegelegt haben. (So, als lägen sie offen in der Lagerhalle.)

B Vor dem Flug darfst du jedes andere Raumschiff sabotieren: Nimm 1 menschlichen Astronauten (keinen Luxusgast), und markiere mit ihm die Verbindung zwischen 2 Schiffsteilen. Wenn eines davon zerstört wird, wird auch das andere zerstört.



A-Fähigkeit: Für dich gelten die von Anderen beiseitegelegten Teile als offen in der Lagerhalle liegend. Wenn du eines davon nimmst, kannst du es anbauen oder selbst beiseitelegen oder offen zurück in die Lagerhalle legen. Klar, es ist lustig, die Pläne der Mitspieler zu durchkreuzen, aber vergiss dabei dein eigenes Schiff nicht.

B-Fähigkeit: Du hast Agenten an Bord der anderen Schiffe. Jeder Agent führt seinen Sabotageakt durch und verlässt dann vor dem Flug das Schiff.

Jeder Mitspieler verliert 1 Besatzungsmitglied. Wer Tiefschlafkammern hat, kann als Reaktion darauf Menschen aufwecken. Die Figur, die du auf die Verbindung zwischen zwei Teilen stellst, zählt nicht mehr zur Besatzung. Sie markiert nur die sabotierte Stelle. Wenn eines der beiden Teile zerstört wird,

wird auch das andere zerstört. Halte das Spiel nicht unnötig mit der Suche nach der fiesesten Sabotagestelle auf. Andere Mitspieler können dir aber bei der Entscheidung helfen.

SCHMUGGLER

A Auf jedem Verbindungsteil und jedem Router kann 1 blaue oder grüne Ware liegen. Sie gelten als versteckt.

B Waren auf diesen Schiffsteilen sind 1 Credit mehr wert.



A-Fähigkeit: Versteckte Waren werden weder von Eindringlingen gefunden noch von der Zollinspektion aus der (ersten) Großen Erweiterung. Kosmische Strahlen und Explosives Gefahrgut interessiert es nicht, ob Waren versteckt sind. Wenn du Waren verlierst, kannst du versteckte Waren abgeben, musst aber nicht. Du kannst so tun, als hättest du keine Waren, aber nur wenn alle Waren versteckt sind und du keine Energiesteine mehr hast.

Wenn du z. B. durch eine Karte 3 Waren verlierst und du 3 versteckte blaue Waren, 1 rote Ware und 1 Energiestein hast, kannst du die rote Ware und den Energiestein abgeben und so tun, als wäre das alles, was du hast. Wenn du den Energiestein behalten möchtest, musst du den roten und zwei blaue Waren abgeben. Die rote Ware kannst du nicht retten, weil du immer zuerst deine wertvollsten Waren abgeben musst.

B-Fähigkeit: Wenn du den Flug abbrichst, erhalten diese Waren den Bonus, bevor du durch 2 teilst.

SCHWEISSER

A Während des Baus darfst du 2 Mal einen einfachen an einen doppelten Anschluss anlegen und die Stelle mit einem Universalmarker markieren.

B Nach dem Bau darfst du bis zu 3 offene Anschlüsse als „verschweißt“ markieren. Sie gelten dann nicht mehr als offen.



A-Fähigkeit: Du kannst die Fähigkeit auch benutzen, um Konstruktionsfehler zu beheben, oder, um während des Flugs neue Schiffsteile anzubauen (was passieren kann, wenn ihr auf das Sternendepot aus der (ersten) Großen Erweiterung trefft). Du darfst die Universalmarker bis zum Beginn des Flugs verschieben, auch um Konstruktionsfehler zu beheben. Wenn du z. B. beim Bau drei ungültige Verbindungen gebaut hast, darfst du entscheiden, welche zwei du reparieren willst. (Die dritte musst du normal beheben, indem du Teile entfernst.)

SCHWINDLER

A Nachdem du fertig gebaut hast, darfst du noch bis zu so viele Teile anbauen, wie die Zahl der aktuellen Etappe angibt. Wenn alle fertig gebaut haben, jedoch höchstens noch 1 offen liegendes Teil.

B Wenn du während oder nach dem Flug zahlen musst, zahlst du 1 Credit weniger. Du erhältst 1 Credit mehr, wenn du Credits während des Flugs oder Boni nach dem Flug bekommst.



A-Fähigkeit: Nachdem du dir eine Spielmarke mit Zahl genommen hast, kannst du noch ein paar Teile anbauen. Immer so viele Teile,

wie die Schiffsklasse angibt, also z. B. 3 Stück bei einem Schiff der Klasse III B. Zähle bei diesen Teilen laut mit. Für Teile, die du anbaust, „nachdem du fertig gebaut hast“, gelten alle normalen Bauregeln.

Wenn alle Anderen mit dem Bau fertig sind, bevor du alle diese Extrateile angebaut hast, darfst du noch genau 1 Teil anbauen. Das muss eins sein, das offen liegt. Auch Schwindler sollten das Spiel nicht aufhalten.

B-Fähigkeit: Du bekommst den Rabatt jedes Mal, wenn du während des Flugs etwas bezahlst (z. B. auch bei der Üblen Untat „Die Abrechnung“). Pro Flugkarte erhältst du den Rabatt höchstens ein Mal. Wenn du nichts bezahlen musst, gibts auch keinen Rabatt. Den Rabatt gibt es auch nicht auf Ausgaben vor dem Flug (z. B. durch den Händler oder den Wachmann).

Den Extra-Credit bekommst du jedes Mal, wenn du während des Flugs Credits bekommst. Ebenso, wenn du einen Bonus für die Reihenfolge oder für das schönste Schiff bekommst. Pro Flugkarte erhältst du den Extra-Credit höchstens ein Mal.

Den Extra-Credit gibts nicht auf Credits, die du vor dem Flug bekommst (z. B. durch den Planer). Auch nicht auf andere Einkünfte nach dem Flug (z. B. von verkauften Waren, Luxuskabinen oder anderen Fachkraft-Fähigkeiten wie der B-Fähigkeit des Architekten oder des Werbefuzzi).

WACHMANN

A Vor dem Flug darfst du entscheiden, ob jeder Spieler (auch du) sofort 1 Credit pro offenem Anschluss zahlen muss.

B Einmal während des Baus, bevor die Sanduhr auf dem Start-Feld steht, darfst du „Feueralarm!“ rufen. Alle anderen Spieler müssen dann sofort 2 Mal um den Tisch rennen, bevor sie weiter bauen dürfen.



B-Fähigkeit: Ja, wirklich. Ein bisschen Bewegung ist gesund... und du möchtest natürlich, dass deine Mitspieler gesund bleiben. Wenn es bei euch schlicht nicht möglich ist, um den Tisch zu laufen, müsst ihr euch vor dem Spiel stattdessen auf eine ähnlich chaotische körperliche Tätigkeit einigen.

WERBEFUZZI

A Vor dem Flug kannst du tippen, in welcher Reihenfolge ihr ankommt. Jeder richtige Tipp bringt dir 2 Credits. Jeder richtig getippte Abbruch bringt dir 1 Credit.

B Wenn du ankommst, erhältst du 1 Credit pro Außenkante, die durch unzerstörbare Platten geschützt ist.



A-Fähigkeit: Du gibst deine Tipps ab, nachdem jeder sein Schiff vollständig beladen hat. (Also siehst du z. B., wie viele Aliens jeder hat.) Die Spielmarken mit den Zahlen braucht ihr ja gerade nicht, also kannst du jedem Spieler die Zahl mit deinem Tipp geben. Wenn du glaubst, dass ein Spieler den Flug abrechnen wird, gibst du ihm keine Spielmarke. Für dich selbst gibst du auch einen Tipp ab, vergiss also nicht, dir eine Spielmarke zu nehmen. (Oder auch nicht!)

B-Fähigkeit: Jede unzerstörbare Kante zählt. Manche Teile können dir also bis zu 3 Credits einbringen. Die Platten vom Monteur zählen auch.

Es gelten nur Außenkanten. Die Kante gilt nicht, wenn ein anderes Schiffsteil an sie angrenzt. Kanten an Löchern mitten im Schiff zählen nicht.

Die Belohnung bekommst du erst, wenn du ankommst. Wenn du also abbrichst, bekommst du sie nicht.

NEUE SCHIFFSTEILE IM ÜBERBLICK

Solarmodul



Einmal pro Flugkarte kannst du dieses Teil einsetzen, um ein verbundenes Teil zu aktivieren, das sonst 1 Energiestein bräuchte.

Steuerdüse



Vor beiden Kanten mit Düsen muss ein leeres Feld sein.

Wenn ein Treffer ausgewürfelt wird, kannst du 1 Energiestein ausgeben, um die Steuerdüse zu aktivieren und die Reihe bzw. Spalte des Treffers um 1 in die Richtung zu verändern, in die die aktivierte Steuerdüse zeigt. Der Effekt ist nicht kumulativ. Gegen Eindringlinge wirken nur Steuerdüsen, die mit einem Teil mit Besatzung verbunden sind.

Router



Alle mit einem Router verbundenen Teil sind auch miteinander verbunden.

Gemischtes Lebenserhaltungssystem



In einer hiermit verbundenen Kabine kann ein Alien einer der beiden Farben stehen.

Astrobot-Stationen



Wenn du 1 Energiestein zahlst, zählt dieses Teil für die Dauer einer Flugkarte als eines mit 4 Besatzungsmitgliedern. Astrobots können nicht entfernt werden. Astrobots können den Abbruch des Flugs nicht verhindern.

Selbstschussanlage



- Jedes verbundene Paar von Selbstschussanlagen gibt +1 auf die Waffenstärke.
- Eindringlinge, die auf einer Selbstschussanlage an Bord kommen wollen, sind sofort besiegt (und geben dann keine Belohnung).

Waffenkammer



Besatzungsmitglieder in hiermit verbundenen Teilen sind bewaffnet:

- Beim Vergleich der Besatzungsgröße zählt bewaffnete Besatzung doppelt.
- Wenn Eindringlinge ein Teil mit bewaffneter Besatzung betreten, werden sie besiegt (dann gibt es die Belohnung).

Unzerstörbare Platten



Von den mit Platten geschützten Seiten kann dieses Teil durch keinen Meteoriten oder Schuss zerstört werden.

ERSTE HILFE IN SACHEN BESATZUNGSGRÖSSE

Situation	Astrobots aktivieren?	Hilft Bewaffnung?
Vergleich der Besatzungsgröße (Kampfzone, Sabotage)	Empfohlen.	Aber hallo. (bewaffnete Besatzung zählt doppelt)
Besatzung zählen (Verlassene Station)	Empfohlen.	Nein.
Besatzung verlieren (Sklavenhändler, Verlassenes Schiff)	Lohnt nicht.	Nein.

Ein Spiel von Vlaada Chvatil

Schachtel- und Spielillustration: Radim "Finder" Pech

Illustrationen: Niemi, Tomáš Kučerovský

Satz und Grafik-Design: Filip Murmak, Fanda Horálek

Übersetzung: Stephan Rothschuh

Ich danke: dem Brno Boardgame Club für fast sechs Jahre Trucker-Treue, vielen Spielern aus Tschechien und der Slowakei (und anderen Ländern) fürs Probespielen, Paul Grogan für Werbemaßnahmen, Tom Rosen für seine Begeisterung und allen, denen das Spiel gefällt, dafür, dass sie meiner Arbeit einen Sinn geben.

Besonderer Dank geht an alle bei CGE dafür, dass sie Galaxy Trucker so viele Jahre lang gehegt und gepflegt haben.