

ERWEITERTER RATGEBER FÜR DIE GALAXIS

Dieses Set besteht aus mehreren mehr oder weniger voneinander unabhängigen Teilen, die Sie einzeln oder in Kombination benutzen können, um Ihre Flüge durch die Galaxis aufzumotzen.

NEUE TECHNOLOGIEN

42 Schiffsbauerteile mit neuer und bislang unbekannter Technologie, dazu 5 Figuren und 5 Spezialisierungskarten für eine neue Alienrasse.

FÜNFTE KOLONNE

Material und Regeln für das Spiel zu fünft.

NEUE SCHIFFSKLASSEN

5 doppelseitige Raumschiffspläne für Schiffe der Klasse IA und IIA.

ÜBLE UNTATEN

24 neue Flugkarten, die von den einzelnen Spielern selbst in den Kartenstapel gelegt werden, um den Flug ihrer Trucker-Freunde interessanter zu machen.

KRASSE STRECKEN

25 brutale Flugkarten, die Ihre bisherige Erholungsreise durch das All zu einem Höllentrip werden lassen (eine verbesserte und erweiterte Version der Mini-Erweiterung, die online angeboten wurde).

BONUSKARTEN

6 Flugkarten, die den Originalsatz etwas würzen sollen, inklusive der beiden Karten, die bisher nur die Käufer der Erstauflage in Essen 2007 bekommen haben.

Jetzt denken Sie bestimmt schon daran, alle diese Erweiterungen gleichzeitig auszuprobieren, richtig? Das ist keine gute Idee. Wir haben das bei unseren Spieltestern ausprobiert und einigen ist dabei der Kopf explodiert. Ehrlich. Wir übertreiben nicht. Okay, na gut, wir übertreiben schon ein wenig, aber sagen Sie bloß nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt.

Es ist wirklich besser, diese Erweiterungen Stück für Stück zu Ihren nächsten Partien Galaxy Trucker dazunehmen. Spielen Sie doch zunächst erst mal mit 5 Spielern oder probieren Sie die neuen Schiffsklassen aus. Danach versuchen Sie beides gleichzeitig. Wenn Sie damit gut zurecht kommen, könnten Sie Üble Untaten oder Krasse Strecken dazu nehmen. Wenn Sie allerdings die Kartensätze Üble Untaten oder Krasse Strecken gleichzeitig spielen wollen, sollten Sie unbedingt mit den Originalschiffen spielen.

Irgendwann, wenn Sie mit allen einzelnen Erweiterungen vertraut sind, werden Sie spüren, dass die Zeit reif ist, die letzte Herausforderung anzugehen, Galaxy Trucker mit allen Erweiterungen gleichzeitig zu spielen.



NEUE TECHNOLOGIEN

Diese Erweiterung bringt neue Schiffsteile mit, die Ihrem Schiff neue Fähigkeiten verleihen oder die bisherigen in ungewöhnlicher Weise kombinieren. Außerdem kommen neue Figuren, Energiesteine, Warenwürfel und Credits hinzu. Letztere Elemente benötigen Sie vor allem beim Spiel zu fünft (siehe Fünfte Kolonne, weiter hinten).

Die Erweiterung „Neue Technologie“ besteht aus dem folgenden Material:

- 42 neue Schiffsteile (eines davon ist das Grundteil für den fünften Spieler)



- 5 neue Figuren für türkisfarbene Aliens sowie 5 Karten, die deren Funktion beschreiben



- 14 Astronauten, 1 brauner und ein 1 lilafarbener Alien



- 6 Energiesteine (zwei extra, falls Ihnen welche verloren gegangen sein sollten)



- 8 Warensteine (2 von jeder Farbe)



- 24 neue Credits



- 12 Darlehensmarken

Von Douglas Adams durchgeführte Untersuchungen haben erwiesen, dass „42“ die Antwort auf die ultimative Frage nach dem Leben, dem Universum und allem ist. Es ist gleichzeitig die Antwort auf die Frage: „Wie viele neue Raumschiffteile sollten wir Galaxy Trucker hinzufügen?“ Das ist sicher kein Zufall.

SPIELVORBEREITUNG

Mischen Sie die neuen Teile mit denen des Grundspiels, Rückseite nach oben. Legen Sie die 5 türkisfarbenen Alien-Spezialisierungskarten neben die Bank.



Spiel mit weniger als 5 Mitspielern...

Grundspiel und Erweiterung haben zusammen 186 Raumschiffteile. Die ideale Menge für eine Partie zu fünft, jedoch viel zu viel, wenn man mit weniger Leuten spielt.

Für jeden Spieler weniger als 5 entfernt man zufällig 25 Teile. Also nimmt man bei einem Vierer-Spiel 25 Teile raus, beim Spiel zu dritt 50 Teile und beim Spiel zu zweit 75.

Die Teile legt man zurück in die Schachtel, ohne sie sich anzusehen. In allen drei Etappen fehlen nun dieselben Teile. Nach zwei Etappen wird man eine ziemlich gute Vorstellung davon haben, welche Teile in Etappe 3 besonders begehrt sein werden und sein Schiff entsprechend konstruieren.

NEUE SCHIFFSTEILE

Obwohl die CORPORATION darauf pocht, dass sie ihre Wettbewerber ausgeschaltet hat, indem sie die besseren Produkte anbietet, haben viele dieser neuen Teile so gar nichts mit einem flächendeckenden Kanalisationsnetz oder preiswertem Wohnraum zu tun. Truckern wird angeraten, dies zu ignorieren, es sei denn, sie spüren ein heftiges Verlangen nach einem von der CORPORATION durchgeführten Umerziehungsseminar.

Einige Teile sind Kombinationen von bekannten Teilen des Grundspiels. Sie unterliegen daher allen Regeln und Einschränkungen der Teile, die sie kombinieren.

Andere Teile funktionieren nur, wenn sie mit einer bestimmten Teile-Art verbunden werden (Schildgenerator, Kanone, Motor, Batterie). Sie können natürlich auch anderswo im Schiff angebracht werden, haben dann aber keine Funktion.

Luxuskabine...



Einige Leute sind derart reich und gelangweilt, dass sie bereit sind, für die Teilnahme an einer abenteuerlichen Weltraummission Geld zu bezahlen. Solche Leute haben ihre eigenen Kabinen.

Eine Luxuskabine funktioniert genau so, wie eine normale Kabine, mit diesen drei Ausnahmen:

- Bei der Schiffsvorbereitung kommt nur 1 Astronaut in eine Luxuskabine. Aliens reisen niemals in Luxuskabinen (wüssten wir, warum es unter Aliens keine reichen, gelangweilten Leute gibt, hätten wir einen deutlich tieferen Einblick in die menschliche Spezies).
- Falls Sie den Astronauten in einer Luxuskabine aus irgendeinem Grund verlieren, bleibt diese für den Rest der Etappe leer.
- Wenn Sie eine Etappe abschließen, bekommen Sie Credits für jedes Besatzungsmitglied in einer Luxuskabine: 1 Credit für eine besetzte Luxuskabine im ersten Flug, 2 Credits für eine besetzte Luxuskabine im zweiten Flug, 3 Credits für eine besetzte Luxuskabine im dritten Flug.

Tiefschlafkammer



Wenn man Besatzungsmitglieder bei der Schiffsvorbereitung auf sein Schiff stellt, legt man 4 menschliche Astronauten in jede Tiefschlafkammer. (Mhm, man stellt sie nicht, man legt sie in die Kammern.)

Diese Astronauten befinden sich im Tiefschlaf. Sie zählen nicht zur Besatzung (zählen Sie diese also nicht mit, wenn Sie die Besatzung bei Karten wie Verlassene Station, Kampfzone oder Sabotage zählen). Wenn diese Astronauten die letzten verbleibenden auf dem Schiff sein sollten, können sie es nicht steuern. Eine Tiefschlafkammer zählt nicht als Kabine (nicht mal während einer Epidemie).

Die CORPORATION hat die Tiefschlaf-Technologie als Antwort auf einen Finanzbericht entwickelt, der die Kosten aufschlüsselt, welche entstehen, wenn man Vollzeit-Wartungsteams und Reparaturpersonal am äußersten Rand der Galaxis entlohnen muss. Mal sehen, was sie dazu sagen werden, wenn der Finanzbericht des kommenden Jahres enthüllt, welche Kosten ein gebrochenes Abflussrohr in dem Zeitraum erzeugt, der benötigt wird, um Wartungs- und Reparaturpersonal vollständig aus dem Tiefschlaf aufzuwecken.

Wenn Sie aus irgendeinem Grund ein Besatzungsmitglied verlieren, Ihnen aber immer noch mindestens ein weiteres Besatzungsmitglied verbleibt, dürfen Sie beliebig viele im Tiefschlaf befindliche Astronauten aufwecken, und sie in die verfügbaren Kabinen stellen. Sie können also auch zwei Astronauten in eine Kabine stellen, in der sich vorher ein Alien befunden hat (in eine leer gewordene Luxuskabine dürfen Sie jedoch keinen Astronauten stellen).

Sollten Sie keine wachen menschlichen Astronauten mehr haben, müssen Sie den Flug abbrechen. Aliens wissen nicht, wie man Menschen aus dem Tiefschlaf weckt.

Lassen Sie uns für einen Moment ehrlich sein: Das Problem liegt nicht darin, dass Aliens keine Ahnung haben, wie man ein Schiff steuert oder wie man den „Aufwachen“-Knopf drückt. Das Problem ist, dass die Bedeutung des Begriffs „Loyalität“ in der Übersetzung verloren geht.

Beispiel

Der Spieler hat 2 menschliche Astronauten, 2 Aliens und eine Tiefschlafkammer mit 4 schlafenden Astronauten. Er möchte sich ein Verlassenes Schiff unter den Nagel reißen, was ihn 2 Besatzungsmitglieder kosten würde.

Die tiefschlafenden Astronauten kann er nicht aufgeben; der Spieler muss Besatzungsmitglieder im Wachzustand benutzen. Würde er sich von beiden Menschen trennen, müsste er den Flug abbrechen, weil er danach keinen wachen menschlichen Astronauten mehr an Bord hätte. Er entscheidet sich dafür, 1 Menschen und 1 Alien aufzugeben. Da er immer noch 1 wachen Menschen an Bord hat, kann dieser 3 Menschen aus dem Tiefschlaf wecken – 1, um den Menschen zu ersetzen und 2, um den Alien zu ersetzen. Jetzt hat er eine Besatzung mit 5 Mitgliedern – 1 Alien und 4 wache Menschen – und 1 Menschen in der Tiefschlafkammer.

Später verliert er ein Gefecht mit Sklavenhändlern und muss 5 Besatzungsmitglieder aufgeben. Dummerweise ist jetzt seine einzige Option, alle seinen wachen Menschen und den Alien zu übergeben und den Flug abzubrechen. Niemand ist mehr an Bord, der den letzten Menschen im Tiefschlaf aufwecken könnte.

Zweibege-Kanone



Sie funktioniert genau wie eine Doppel-Kanone, jedoch zeigen ihre Läufe in zwei verschiedene Richtungen. Die Regel „kein Teil darf sich direkt vor einem Kanonenlauf befinden“ gilt für beide Läufe dieser Kanone.

Die Benutzung einer Zweibege-Kanone kostet 1 grünen Energiestein. Dabei werden beide Läufe abgefeuert. Beim Berechnen der Waffenstärke werden beide Läufe separat abgerechnet (ein nach vorne zeigender Lauf zählt 1, ein Lauf zur Seite oder nach hinten zählt 0,5). Die maximal mögliche Stärke einer solchen Kanone ist also 1,5. Obwohl sie nicht so viel Stärke verleiht, wie eine nach vorne zeigende Doppel-Kanone, bietet die Zweibege-Kanone besseren Schutz gegen große Meteoriten.

Kanonen-Motor



Ein Kanonen-Motor ist ein Schiffsteil, das einfach eine Kanone mit einem Motor kombiniert. Es unterliegt daher den Einschränkungen beider. Da der Motor nach hinten zeigen muss, muss die Kanone automatisch nach vorne. Das Feld vor dem Lauf und das Feld hinter der Kanone muss jeweils leer bleiben.

Wenn sich eine Karte oder Regel auf Kanonen oder Motoren bezieht, wird sie auch auf dieses Teil angewendet.

Wenn sich eine Karte oder Regel auf Kanonen oder Motoren bezieht, wird sie auch auf dieses Teil angewendet.

Gemischte Ladefläche



Eine Gemischte Ladefläche ist eine spezielle Ladefläche mit Extraplatz für ungefährliche Ware. Gefährliche Waren auf Gemischten Ladeflächen dürfen nur in den entsprechend gekennzeichneten Containern gelagert werden. Normale Waren dürfen in beliebigen Containern

gelagert werden.

Batterieladefläche



Wie Sie sich sicher schon denken, kann eine Batterieladefläche sowohl Energiesteine, als auch Waren beinhalten. Wenn sich eine Karte oder Regel auf Batterien oder Ladeflächen bezieht, wird sie auch auf dieses Teil angewendet.

Viele Technikexperten haben das elegante und platzsparende Design der Batterieladefläche begeistert aufgenommen. Andere dagegen wundern sich, wieso die Batterieladefläche nicht schon vor der Entdeckung der explosiven Güter und Batterien (in den „Krasse Strecken“) entwickelt wurde.



Schildgeneratoren-Booster



Schildgeneratoren-Booster funktionieren nur, wenn sie mit einem oder mehreren Schildgeneratoren verbunden sind (falls nicht, sind es halt nur hübsche Verbindungssteile).

Sie können einen Schildgenerator, der mit einem Booster verbunden ist, dazu benutzen, um Ihr Schiff gegen große Meteoriten und große Schüsse zu schützen (die einzige Möglichkeit, sich dagegen zu schützen). Um einen Booster-Schild einzusetzen, brauchen Sie 2 Energiesteine: 1, um den Schild in Gang zu setzen und 1, um den angeschlossenen Booster zu betreiben.

Es ist aber immer noch eine Tatsache, dass ein Schildgenerator – egal, ob mit oder ohne Booster – Sie nur von zwei Seiten schützt. Ebenso ist Tatsache, dass bestimmte Trucker glauben, ein Schildgenerator – egal, ob mit oder ohne Booster – sei etwas für Weicheier.

Beispiel



Dieses Raumschiff ist in jeder Richtung vor kleinen Meteoriten und kleinen Schüssen geschützt (falls die Kosten von 1 Energiestein pro Einsatz bezahlt werden). Es kann sich außerdem gegen große Meteoriten und große Schüsse schützen (falls die Kosten von 2 Energiesteinen pro Einsatz bezahlt werden), wenn diese nicht von hinten kommen – der Schild, der nach hinten gerichtet ist, hat keinen Booster.



Kanonen-Booster



Der Kanonen-Booster basiert auf dem in starken Magnetfeldern gültigen Partikelresonanzprinzip, das unter dem Einfluss extremer blablabla – ach, lesen Sie doch die Werbebroschüre der CORPORATION! Für uns soll hier bloß von Interesse sein, dass ein Kanonen-Booster nur dann irgendeinen besonderen Nutzen hat, wenn er mit einer oder mehreren Kanonen verbunden ist.

Jedes Mal, wenn Sie die Stärke Ihrer Waffen ermitteln sollen, können Sie 1 Energiestein bezahlen, um Ihren Kanonen-Booster zu aktivieren, der dann eine der Kanonen verstärkt, an die er angeschlossen ist.

Eine verstärkte, „geboosterte“ Kanone bekommt einen Stärkebonus. Der Bonus ist bei einer einzelnen und einer doppelten Kanone gleich. Eine nach vorne gerichtete Kanone erhält +3. Eine Kanone, die zur Seite oder nach hinten zeigt, erhält +1,5.

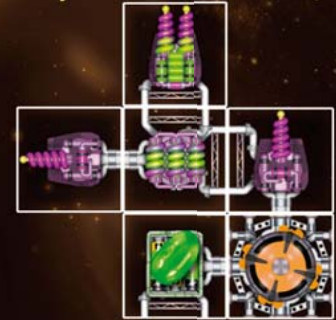
Das Problemchen ist nur, dass eine geboosterte Kanone sich

nach ihrem Einsatz auflöst (das Schiffsteil kommt auf den Stapel der abgefallenen Teile). Der Booster selbst bleibt jedoch intakt und kann bei späteren Flugkarten genutzt werden, um eventuelle andere angeschlossene Kanonen zu boostern.

Sie dürfen auch die Kanone eines Kanonen-Motors boostern (verlieren dann jedoch auch die Motorenhälfte des Schiffsteils). Sie dürfen auch eine Zweiwege-Kanone boostern. In diesem Fall bekommen Sie den 3-Punkte-Bonus, wenn einer der beiden Läufe nach vorne zeigt.

Eine doppelte oder eine Zweiwege-Kanone dürfen Sie nur boostern, wenn Sie zusätzlich 1 Energiestein für deren Energieversorgung zahlen. Selbst, wenn an einem Booster mehrere Kanonen hängen, dürfen Sie immer nur eine davon gleichzeitig boostern.

Beispiel



Die Spieler sind mit der letzten Reihe einer Kampfzone beschäftigt. Alle Spieler außer dem letzten haben bereits ihre Waffenstärke gezählt, die niedrigste ist 4. Der letzte Spieler hat bloß 1 Energiestein. Benutzt er diesen, um seine doppelte Kanone zu betreiben, kommt er lediglich auf Stärke 3,5, was ihn zum schwächsten Spieler machen würde. Mal sehen, ob er mit seinem Booster weiterkommt:

- Würde er die Kanone boostern, die zur Seite zielt, würde das seine Stärke nur um +1,5 vergrößern. Den Energiestein für den Booster hätte er dann nicht mehr für seine doppelte Kanone zur Verfügung, was ihm insgesamt also Stärke 3 einbringen würde.
- Könnte er seine doppelte Kanone boostern, würde ihm der +3-Bonus eine Gesamtstärke von 6,5 verleihen. Das geht allerdings nicht, denn er hat nur 1 Energiestein, würde aber 1 zum Betreiben der doppelten Kanone benötigen plus 1 zum boostern.
- Würde er jedoch die einzelne, nach vorne zeigende Kanone boostern, käme er mit dem +3-Bonus auf eine Gesamtstärke von 4,5. Das würde genügen, um nicht von den negativen Effekten der Kampfzonen-Karte betroffen zu sein, das Abfallen der geboosterten Kanone würde allerdings auch seinen Booster plus seine beiden anderen Kanonen mitreißen.

Also muss der Spieler sich entscheiden, entweder die beiden Treffer der Kampfzone hinzunehmen oder seinen letzten Energiestein und 4 Schiffsteile zu opfern.

Motor-Booster



Der Motor-Booster bringt alle Eigenschaften der neuesten Hyperraum-Technologie mit: Er ist schnittig, seltsam, kraftvoll, willkürlich und manchmal sogar nützlich.

Motor-Booster funktionieren nur, wenn sie an einen oder mehrere Motoren angeschlossen sind. Sie können Ihren Motor-Booster benutzen, um einer Flugkarte zu entkommen. Geben Sie 1 Energiestein aus, um einen Motor, der an einen Booster angeschlossen ist, zu verstärken, oder „boostern“ (wenn Sie einen doppelten Motor boostern, kostet das auch nur 1 Energiestein). Der geboosterte Motor wird zerstört (das Schiffsteil kommt auf den Stapel der abgefallenen Teile) und Ihr Schiff springt in den Hyperraum, wo es sämtliche Auswirkungen der Flugkarte ignoriert. Es ist praktisch

so, als ob Sie nicht am Flug teilnehmen. Ihre Raketenfigur bewegt sich nicht.

Die unergründliche Natur dieser Technologie erfordert, dass Sie auch für die Dauer der nächsten Flugkarte im Hyperraum verbleiben. Erst wenn diese zweite Karte ebenfalls abgehandelt ist, nehmen Sie wieder am Flug teil.

Es ist zwar erlaubt, einen Motor-Booster einzusetzen, um die letzte Flugkarte einer Etappe zu vermeiden, man verpasst dann aber auch die Ankunft am Ziel, was einem Aufgeben entspricht.

Ein Motor-Booster erlaubt, jegliche Flugkarte zu vermeiden, inklusive der Karten Üble Untaten. Die Benutzung hat folgende Grenzen:

Sie können ihn benutzen, sobald die Flugkarte aufgedeckt wird oder sobald irgendeine Eigenschaft Ihres Schiffes (Motor- oder Waffenstärke, Besatzung) überprüft wird. Das bedeutet bei einigen Karten (wie Feinden oder Kampfzonen), dass Sie abwarten können, bis Sie an der Reihe mit dem Feststellen Ihrer Stärke sind, Sie aber nicht abwarten dürfen, was die Spieler machen, die nach Ihnen kommen.

Beispiel 1



Die Piraten-Flugkarte wird aufgedeckt. Die Spieler müssen ihre Waffenstärke zählen. Der Führende ist der einzige, der genügend Feuerkraft hätte, um die Piraten zu besiegen – wenn er seinen Kanonen-Booster einsetzen würde. Er bezahlt aber 2 Energiesteine (1 für den Booster und 1, um den geboosterten, doppelten Motor zu betreiben), um in den Hyperraum zu springen. Seinen Doppelmotor muss er abwerfen. Die Piraten greifen die übrigen Spieler in Flugreihenfolge an, so, als ob der Führende gar nicht am Rennen teilnehmen würde; weil keiner von ihnen die nötige Kampfstärke aufbringen kann, werden sie zu Klump geschossen. Am Ende bleibt nur einer von ihnen im Rennen, die anderen müssen aufgeben.

Die nächste Flugkarte ist Sabotage, die das Schiff mit der kleinsten Besatzung betrifft. Da sich der Führende immer noch im Hyperraum befindet, wird angenommen, dass nur noch ein Spieler im Rennen ist. Für diesen Spezialfall hat Sabotage keine Auswirkung (auf Seite 14 der Grundspielregeln steht, warum).

Danach kehrt der Führende aus dem Hyperraum zurück und die nächste aufgedeckte Karte wird beide Spieler betreffen.

Beispiel 2



Meteoriten sind aufgetaucht. Der Spieler glaubt, dass sein Schiff diese übersteht und benutzt seinen Motor-Booster nicht. Der erste Meteorit reißt ihm den Schildgenerator ab und legt damit einen empfindlichen Teil seines Schiffes frei. Leider ist es jetzt zu spät, den Motor-Booster einzusetzen. Es wurde bereits gewürfelt und so muss er auch die Folgen der übrigen Meteoriten hinnehmen.

Beispiel 3



Es sind drei Spieler im Spiel. Sie sind bereits mit den ersten beiden Reihen der Kampfzone durch und es geht jetzt darum, die Motorenstärke zu ermitteln. Auf das langsamste Schiff wird ein großer Schuss abgefeuert. Der erste Spieler hat Motorenstärke 7. Die nachfolgende Spielerin kommt auf Stärke 6. Der dritte Spieler hat bloß Stärke 1. Zweiter und dritter Spieler besitzen jedoch Motoren-Booster.

Der erste Spieler kündigt seine Motorenstärke 7 an. Die zweite Spielerin steht nun vor einem Dilemma. Sie vermutet, dass der dritte seinen Motoren-Booster nicht benutzen wird, weil er damit seinen einzigen Motor zerstören würde. Sicher ist das jedoch nicht; abzuwarten, bis der dritte sich entschieden hat, ist jedoch nicht zulässig.

Sie entscheidet sich für den Hyperraumsprung. Sie bezahlt 1 Energiestein, wirft den geboosterten Motor ab und macht den Sprung. Der dritte Spieler macht dasselbe. Damit bleibt der Führende für den Moment als einziger im Rennen. Die dritte Reihe der Kampfzone hat für ihn daher keine Bedeutung.

Die nächste aufgedeckte Karte ist Freier Weltraum. Nur der erste Spieler ist davon betroffen. Er zieht sein Schiff 7 Felder voran und lässt die anderen weit hinter sich. Der dritte Spieler ist froh, dass er noch immer im Hyperraum ist, denn ohne Motoren hätte er bei der Karte Freier Weltraum den Flug abbrechen müssen. So aber kehren er und die zweite Spielerin nach dieser Karte zum Rennen zurück.

Reaktorbrennkammer...



Eine Reaktorbrennkammer funktioniert nur, wenn sie direkt an eine Batterie angeschlossen ist.

Sobald Sie Waren bekommen, können Sie ein an den Reaktor angeschlossenes Batterie-Schiffsteil aufladen, indem Sie einen Warenstein abgeben. Die Batterie wird damit voll aufgeladen, was heißt, dass Sie 1 Ware gegen so viele grüne Energiesteine tauschen, wie Sie brauchen, um die Batterie voll zu belegen. Die Ware, welche die Brennkammer speist, kann eine sein, die gerade aufgenommen wurde, oder eine, die Sie bereits besaßen. Sie dürfen den Reaktor auch mit Waren betreiben, die Sie ansonsten gar nicht in Ihrem Schiff unterbringen könnten, inklusive roter Waren, für die Sie keinen Spezialcontainer haben.

Reaktorbrennkammern kann man mit allem Möglichen betreiben, sogar mit gefrorenen Ultramammut-Dungfladen vom nördlichen Zipfel der Galaxis. Oder sogar mit einem ganzen Ultramammut, wenn der Winter besonders hart ist.

Und solchen Schlauköpfen, die behaupten, es sei am nördlichen Zipfel der Galaxis auch nicht kälter als anderswo, sei gesagt, dass wir sie mal gerne sehen möchten, wenn sie bei 120 Grad unter Null versuchen, ein wütendes Ultramammut in den Reaktor zu stopfen.

Der Reaktor darf nur betrieben werden, wenn man gerade Waren bekommt, nie zu einem anderen Zeitpunkt. Immer, wenn man Waren bekommt, kann ein Reaktor nur 1 Ware verarbeiten, selbst wenn er an mehrere Batterien angeschlossen sein sollte.



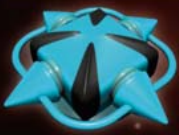
Unzerstörbare Platten...



Unzerstörbare Platten bestehen aus einer Legierung, die allen Angriffen widersteht (dummerweise widersteht sie auch dem Versuch, sie in irgendeine nützlichere Form als die einer großen Platte zu bringen).

Diese Teile haben keine besondere Funktion, jedoch sind ihre mit Platten belegten Seiten unzerstörbar. Das heißt, dass Kanonenschüsse (kleine und große) und Meteoriten (kleine und große) keine Auswirkung haben, wenn sie auf die Platten-Seite eines solchen Teils treffen. Die Seiten mit Anschlüssen dagegen sind nicht unzerstörbar, dortige Treffer werden auf die übliche Weise abgehandelt. Außerdem ist dieses Schiffsteil nicht immun gegen Sabotage und andere Explosionen (wie Explosives Gefahrgut oder Explosive Batterien aus der Erweiterung Krasse Strecken).

Türkises Lebenserhaltungssystem...



Türkise (wir wissen, dass „türkisfarbene“ hier der richtige Begriff wäre, aber Sie verstehen uns auch so, oder?) Lebenserhaltungssysteme funktionieren genau so, wie die Alien-Lebenserhaltungssysteme des Grundspiels. Sie dürfen überall angebracht werden, funktionieren aber nur, wenn sie direkt an einer Kabine angebracht sind (ein Lebenserhaltungssystem kann aber nicht benutzt werden, um ein Alien auf dem Grundteil, in einer Luxuskabine oder einer Tiefschlafkammer einzusetzen). Eine Kabine, an die ein türkises Lebenserhaltungssystem angeschlossen ist, kann ein türkises Alien aufnehmen.

TÜRKISE ALIENS

Man sollte hier anmerken, dass sich jeder dieser Bereiche ausgesprochen bezahlt macht. Hier haben wir ein weiteres Beispiel dafür, wie unfair Mutter Natur doch ist. Studien haben gezeigt, dass Menschen den anderen Bewohnern der Galaxis in nur zwei Bereichen überlegen sind: in Pantomime und der Herstellung von Gartenzwergen.

Falls Sie an eine normale Kabine ein türkises Lebenserhaltungssystem angeschlossen haben, dürfen Sie 1 türkisen Alien in die Kabine stellen. Für türkise Aliens gilt dieselbe Regel, wie für die anderen Aliens: Kein Spieler darf mehr als 1 türkisen Alien an Bord haben.



Wenn Sie Ihren türkisen Alien auf Ihrem Schiff einsetzen, nehmen Sie sich eine Spezialisierungskarte Ihrer Wahl dazu. Legen Sie die Karte offen vor sich hin. So lange, wie Sie den türkisen Alien an Bord haben, dürfen Sie dessen auf der Karte beschriebenen Vorteil nutzen. Sollten Sie den Alien aus irgendeinem Grund verlieren, verlieren Sie auch dessen Spezialfähigkeit.

Welche Aliens die Spieler mitnehmen, entscheiden sie in der Reihenfolge ihrer Zahlen-Spielmarken. Wer also die niedrigste Zahl genommen hatte, darf als erster eine Spezialisierungskarte wählen, wodurch die Auswahl für die nachfolgenden Spieler immer kleiner wird. Gefallen Ihnen die übrig bleibenden Spezialisierungskarten gar nicht, dürfen Sie natürlich statt dem Alien 2 Astronauten in die Kabine stellen.

Im Anhang befindet sich eine detaillierte Beschreibung der Spezialisierungen.

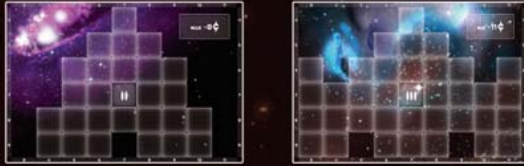


FÜNFTE KOLONNE

Die Erweiterung „Fünfte Kolonne“ ermöglicht das Spiel zu fünf. Dazu benötigt man ebenfalls die Erweiterung „Neue Technologie“ (es wäre äußerst frustrierend, zu fünf ohne die zusätzlichen Schiffsteile zu spielen).

Neben den Teilen „Neue Technologie“ besteht die Erweiterung „Fünfte Kolonne“ aus:

- 2 doppelseitigen Raumschiffsplänen (I/II and III/IIIA) für den fünften Spieler



- 2 orangenen (ja, ja, orangefarbenen) Raketenfiguren



- einer fünften Zahlen-Spielmarke



Viele Jahre lang beschränkte das Amt für Transportwesen die Anzahl der Trucker innerhalb eines Konvois auf maximal vier, da man annahm, dass fünf Trucks zu laut wären. Die Trucker protestierten mit der Begründung, im Weltall könne sich Schall überhaupt nicht ausbreiten. Es gab keine Bewegung in dieser Angelegenheit, bis kürzlich der Leiter der Abteilung in den Ruhestand ging. Die neue Leitung entschied, dass fünf Trucks auch nicht mehr Lärm als vier erzeugen und hob das Limit auf fünf an.

SPIELVORBEREITUNG

Bereiten Sie das Spiel mit allen Teilen vor, inklusive der Teile aus „Neue Technologie“ aus dieser Schachtel. Vergessen Sie die Spielmarke mit der Nummer 5 nicht.

Stellen Sie sicher, dass jeder sämtliche Teile gut erreichen kann: Die Schiffsteile, die Zahlen-Spielmarken und den Stapel der Flugkarten. Wenn einer weiter weg als die anderen sitzt, sorgen Sie dafür, dass es die Person mit den längsten Armen ist.

FLUGKARTEN FÜR FÜNF SPIELER

Wenn Sie mit mehr Teilnehmern spielen, werden die weiter hinten fliegenden noch seltener an Waren und Belohnungen kommen. Andererseits ist es auch unwahrscheinlicher, dass sie von Feinden aufs Korn genommen werden. Um das auszugleichen, gelten für bestimmte Karten Spezialregeln beim Spiel zu fünf.

Mit diesen Regeln werden die zu treffenden Entscheidungen aber komplizierter. Wir empfehlen Ihnen daher, kein Spiel zu fünf zu versuchen, bevor Sie nicht mit den Grundspielregeln vertraut sind.

Diese Spezialregeln gelten für die ganze Etappe. Selbst wenn einzelne Spieler vorzeitig den Flug abbrechen, muss man noch mit den 5-Spieler-Regeln spielen.

PLANETEN

Beim Auswählen der Planeten darf ein Spieler auch auf einem Planeten landen, auf dem bereits das Schiff eines anderen Spielers steht. Wenn Sie der zweite Spieler sind, der dort landet, bekommen Sie einen Warenwürfel weniger, als für diesen Planeten angezeigt wird (Sie dürfen wählen, welche Ware Sie nicht bekommen). Sobald ein Spieler sich für diese Option entschieden hat, ist sie für alle anderen Spieler tabu; die übrigen Spieler müssen nun entscheiden, ob sie auf einem unbesetzten Planeten oder überhaupt nicht landen.

Beispiel

Der Führende hat nur 3 Container, die jedoch alle Spezialcontainer sind. Er landet auf dem ersten Planeten und sammelt 3 rote Waren ein (und eine gelbe, die er aber abgeben muss). Die zweite Spielerin hat eine ganze Reihe leerer Container, von denen 3 Spezialcontainer sind. Sie könnte ebenfalls auf dem ersten Planeten landen und sich 3 rote Waren nehmen. Stattdessen landet sie aber auf dem zweiten Planeten und nimmt sich 2 rote und 2 grüne. Der dritte Spieler hat diverse leere Container, jedoch nur zwei Spezialcontainer. Er entscheidet sich, auf dem ersten Planeten zu landen und nimmt sich dort 2 rote Waren und 1 gelbe Ware. Der vierte Spieler würde gerne auch 2 rote Waren laden, was jetzt aber nicht mehr möglich ist. Er findet, dass die Ausbeute auf dem dritten Planeten immer noch in Ordnung ist und landet dort. Der fünfte Spieler hat keine Wahl. Er kann auf keinem Planeten mehr landen.

Alle Spieler außer dem fünften ziehen dann 4 Flugtage zurück (beginnend bei dem Spieler, der am weitesten hinten liegt).

Verlassenes Schiff,... Verlassene Station



In einem Spiel zu fünf können diese Karten zwei Male genutzt werden. Der zweite Spieler, der diese Gelegenheit nutzt, muss dieselben Bedingungen erfüllen (die angegebene Anzahl von Besatzungsmitgliedern besitzen bzw. abgeben). Die Belohnung für den zweiten ist jedoch geringer:

- Der zweite Spieler, der das verlassene Schiff nutzt, bekommt 1 Credit weniger.
- Der zweite Spieler, der die verlassene Station nutzt, bekommt 1 Ware weniger (seine Wahl).

Wenn zwei Spieler die Gelegenheit nutzen, müssen beide die angegebene Anzahl Flugtage zurück, beginnend beim weiter hinten fliegenden Spieler.

Die zweite Besatzung, die eine verlassene Station durchsucht, findet Dinge, welche die erste Crew übersehen hatte. Das klingt jetzt nicht sehr überraschend. Allerdings fragen sich einige Leute, warum man dafür bezahlen sollte, sich in einem Raumschiff davon zu machen, das schon zum zweiten Mal mysteriöserweise verlassen aufgefunden wurde. Wer jedoch die Galaxis in einer Rakete durchfliegt, die aus Abflussrohren besteht, hat die Antwort darauf längst gefunden.

Feinde



In einem Spiel zu fünft müssen Feinde zweimal besiegt werden. Ein besiegt Feind fährt damit fort, die Spieler in Flugreihenfolge anzugreifen, bis er erneut besiegt wurde. Er hört erst auf, wenn er

zweimal besiegt wurde oder bis er jeden einmal angegriffen hat.

Die Belohnung für den zweiten Spieler, der einen Feind besiegt, ist jedoch geringer:

- Der zweite Spieler, der Piraten oder Sklavenhändler besiegt, bekommt 1 Credit weniger.
- Der zweite Spieler, der Schmuggler besiegt, bekommt 1 Ware weniger (seine Wahl).

Als Ausgleich verursacht ein einmal besiegt Feind weniger Schaden bei späteren Angriffen:

- Sklavenhändler nehmen ein Besatzungsmitglied weniger.
- Schmuggler nehmen eine Ware weniger (sie nehmen jedoch die wertvollsten Waren immer noch zuerst).
- Piraten lassen eine großen Schuss aus (den ersten).

Wenn zwei Spieler den Feind besiegt haben und die Belohnung dafür kassieren wollen, müssen beide die angegebene Anzahl Flugtage zurück, beginnend beim weiter hinten fliegenden Spieler.

Beispiel



Die durch Piraten angegriffenen Spieler verfügen über die gezeigten Waffenstärken. Der Führende verliert. Die zweite Spielerin besiegt die Piraten, was ihr die Möglichkeit eröffnet, 7 Credits zu bekommen. Sie möchte aber nicht zurückfallen, also verzichtet sie auf die Credits. Der dritte Spieler verliert. Der vierte Spieler besiegt die Piraten und nimmt sich die Belohnung in Höhe von 6 Credits. Der fünfte Spieler muss seine Waffenstärke nicht berechnen, da die Piraten zweimal besiegt wurden.

Der vierte Spieler verliert zwei Flugtage. Jetzt würfelt der Führende, um festzustellen, wo die Piraten ihn und den dritten Spieler treffen. Dabei betrifft der erste große Schuss nur den Führenden. Die anderen beiden Schüsse gelten für beide Spieler.

Kampfzone, Sabotage



Grundsätzlich betrifft im Spiel zu fünft jede Karte, die den Spieler mit der niedrigsten Waffenstärke, Motorenstärke oder Be-

setzung betraf, jetzt zwei Spieler mit den entsprechend niedrigsten Werten. Bei Gleichstand gilt der weiter vorne fliegende Spieler als der mit dem niedrigeren Wert.

Den Spieler mit dem niedrigsten Wert trifft die volle Strafe, den Spieler mit dem nächstniedrigen Wert eine verminderte Strafe:

- Beim Verlust von Flugtagen verliert dieser Spieler einen Flugtag weniger (der weiter hinten fliegende Spieler zieht zuerst zurück).
- Beim Verlust von Besatzung verliert dieser Spieler ein Mitglied weniger.

- Beim Verlust von Waren verliert dieser Spieler eine Ware weniger (die wertvollsten Waren werden aber immer noch zuerst genommen.)
- Bei Beschuss ignoriert dieser Spieler den ersten großen Schuss (es wird für beide Spieler gewürfelt, aber der zweitniedrigste Spieler ist vom ersten großen Schuss nicht betroffen).
- Bei einer Sabotage bekommt der Saboteur nur 2 Versuche (die ersten 2 Würfelresultate gelten für beide Spieler. Falls ein dritter Wurf notwendig ist, gilt dieser nur für den Spieler mit dem niedrigsten Wert. Trifft der Saboteur einen Spieler, muss nur der andere Spieler weiter würfeln).

Wenn nur noch 2 Spieler im Rennen sind (weil die anderen im Hyperraum sind oder abgebrochen haben), betreffen diese Karten nur einen Spieler, wie bei den Grundspielregeln. Wenn nur noch ein Spieler im Rennen ist, haben die Karten gar keine Bedeutung.

Zusammenfassung der verringerten Belohnungen und Strafen

Obwohl diese Regeln kompliziert wirken, kann man sie sehr einfach zusammenfassen:

- Wenn eine Belohnung nur einer begrenzten Anzahl von Spielern zusteht, darf ein weiterer Spieler die Belohnung beanspruchen, jedoch wird ihr Wert um 1 Credit oder 1 Ware reduziert.
- Wenn eine Strafe nur einen Spieler betrifft (denjenigen mit der niedrigsten Anzahl) oder eine Gruppe von Spielern (die gegen einen Feind verloren haben), betrifft die Strafe auch den nächsten Spieler oder die nächste Gruppe, wird aber um 1 reduziert (1 Ware, 1 Flugtag, 1 Besatzungsmitglied, 1 großen Schuss oder 1 Sabotageversuch).

ZIEL DER REISE BEI FÜNF SPIELERN

Bonus für das Erreichen des Ziels

4-3-2-1☼

Es gibt zwei Preise für den ersten Platz. Beide Spieler, die am weitesten vorne am Ende der Etappe stehen,

bekommen den Bonus. Der Bonus für den zweiten Platz des Grundspiels geht an den dritten des Spiels zu fünft und so weiter.

Bonus für schönstes Schiff

[+2☼]

Der Bonus für die wenigsten offenen Schiffsteile geht an mindestens 2 Spieler. Wenn mehrere Spieler dabei einen Gleichstand erreichen, bekommen alle den Bonus, genau, wie in den Grundspielregeln. Hat nur ein Spieler die wenigsten offenen Teile, bekommen alle Spieler mit den zweitwenigsten offenen Teilen den Bonus ebenfalls.

VARIANTE: 4 = 5

Wenn Ihnen die 5-Spieler-Regeln gefallen haben, können Sie sie auch mal zu viert ausprobieren. Zu zweit oder dritt raten wir aber davon ab.

NEUE SCHIFFSKLASSEN

Diese Erweiterung enthält:

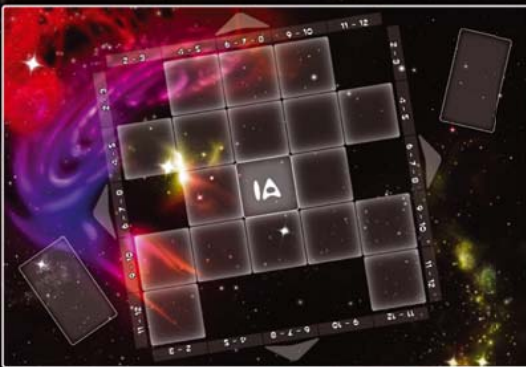
- 5 doppelseitige Raumschiffspläne für die Schiffsklassen IA and IIA.

Schiffe der Klassen IA und IIA dürfen in beliebiger Kombination mit den anderen Erweiterungen benutzt werden.

Klasse IA gilt für die erste Etappe und Klasse IIA sollte für die zweite Etappe benutzt werden; Sie dürfen diese Klassen aber auch anders handhaben. Sie können mit diesen alternativen Klassen die Klassen eines Grundspiels ersetzen oder aber auch dazu nutzen, ein Spiel durch weitere Etappen zu verlängern.

Wir empfehlen Ihnen, diese alternativen Schiffsklassen erst einzusetzen, wenn Sie das Grundspiel gut kennen. Die neuen Klassen haben etwas schwierigere Regeln, die das Spiel leicht komplizieren.

KLASSE IA



Klasse IA hat einige Spezialigenschaften:

Treffer

Ein Schiff der Standardklasse I kann durch Glück und geringe Abmessungen manchmal Meteoriten und Schüssen entgehen. Nicht so bei Klasse 1a. Die zieht das Unglück magisch an.

Beachten Sie das Nummerierungssystem am Rande des Plans. Jede Reihe und Spalte trägt mehrere Nummern. Die mittlere Reihe oder Spalte z.B. wird bei einem Würfelergebnis von 6,7 oder 8 getroffen.



Klasse IA wurde von Dubwabwa Bwabwadu entworfen, dem umstrittenen Theologie-Unternehmer, der seine erste Million mit einer Kette von „Schnellgebet-Schreinen“ gemacht hat. Damit zog er nicht nur „Milliarden und Abermilliarden“ von Kunden an, sondern auch die Aufmerksamkeit einiger unbedeutenderer Gottheiten auf sich. Als Folge wurden sämtliche späteren Unternehmungen Bwabwadus verflucht. Natürlich verdoppelte sich sein Umsatz, als dies an die Öffentlichkeit gelangte. Ein weiterer Fall, der dazu führt, dass die menschliche Psyche für höhere Lebensformen absolut unbegreiflich ist.

Flugrichtung und Kreativitäts-Bonus

Gemäß seiner technischen Dokumentation kann ein Schiff der Klasse 1a in beliebige Richtung fliegen. Sie entscheiden beim Bau darüber, welche Seite vorne sein soll (jede der vier Seiten ist erlaubt, obwohl zwei die „hübschere“ Front abgeben würden). Sie können sich während des Baus sogar umentscheiden (den Plan drehen Sie nicht, denken Sie sich die Seite einfach).

Die endgültige Entscheidung müssen Sie erst bei der Schiffskontrolle vor dem Flug fällen. In Startreihenfolge, beginnend beim Führenden, drehen die Spieler ihre Pläne so, dass die Flugrichtung nach vorne zeigt.

Selbstverständlich müssen die Antriebsdüsen der Motoren immer zum hinteren Ende des Schiffes zeigen. Motoren, die in die falsche Richtung zeigen, sind Konstruktionsfehler und müssen auf den Stapel der abgefallenen Teile gelegt werden.

Wenn Ihr Schiff anders ausgerichtet ist, als alle anderen Schiffe, die den Flug beendet haben, bekommen Sie am Ende des Fluges einen Kreativitätsbonus, der dem Schönheitsbonus entspricht (2 Credits am Ende der ersten Etappe).

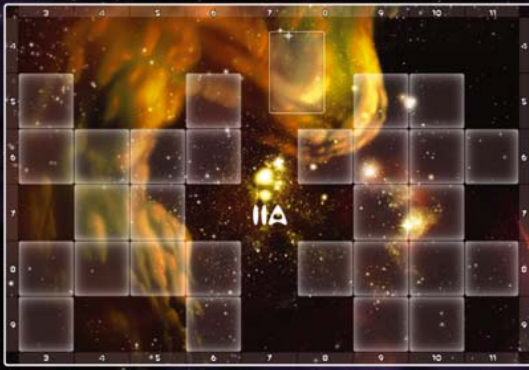
Beachten Sie, dass auf dem Plan zwei Ablagefelder sind. Nehmen Sie das Ablagefeld, das sich an der oberen Kante befindet.

Versicherung

Trotz der Probleme und Eigenheiten dieses Designtyps wäre die Pangalaktische Versicherungsgesellschaft durchaus bereit gewesen, eine Police auszustellen. Es war der Erfinder höchstpersönlich, der die Sache versaut hat. Auf Seite 176 des dritten Durchschlags im zweiten Anhang des Antragsformulars 23C-8 schrieb er: „Ich wette, bis hierher lesen die sowieso nicht“. Die galaktischen Bürokraten werden derart oft mit dieser Art Scherze konfrontiert, dass sie dafür einen extra Stempel haben, der besagt: „Tun wir doch – ANTRAG ABGELEHNT“.

Wie bei Schiffen der Klasse IIIA, sind Schiffe der Klasse IA unversicherbar. Sie müssen für jedes Teil, das Sie während der Etappe verlieren, auch bezahlen.

KLASSE IIA



Klasse IIA ist eigentlich ein Paar aus zwei nebeneinander her fliegenden Schiffen. Im Sinne einer einheitlichen Sprachregelung werden wir dieses Paar aber als Schiff der Klasse IIA bezeichnen. Die beiden Teile werden wir linke und rechte Hälfte nennen.

Erinnern Sie sich noch an Ihre Jugendträume, einmal Raumschiff-Käptn zu sein? Das hatten Sie ja nun schon. Dieses Schiff ist für Leute gedacht, die davon träumten, einmal Admiral einer Raumflotte zu sein.

Spielvorbereitung..

Wie Sie sehen, hat keine Hälfte ein Feld für das Grundteil. Legen Sie Ihr Grundteil beiseite. Sie werden es für diese Etappe nicht brauchen.

Bauen..

Sie bauen beide Hälften gleichzeitig. Bei jeder Hälfte darf das erste Teil auf einem beliebigen Feld platziert werden, die daran anschließenden Komponenten müssen aber auf die übliche Weise gebaut werden. Also müssen die Teile auf jeder Hälfte jeweils immer miteinander verbunden sein, wenn auch die Hälften nie untereinander verbunden sind.

Sie dürfen nach wie vor nur zwei Teile während des Bauens beiseite legen (beachten Sie das Ablagefeld zwischen den Hälften). Ein derart reserviertes Teil dürfen Sie auf der linken oder rechten Hälfte des Schiffes einbauen.

Die Flugkarten dürfen Sie sich erst anschauen, wenn auf beiden Hälften Ihres Schiffes mindestens ein Teil liegt.



Startvorbereitung..

Sie dürfen nach wie vor nur 1 Alien jeder Farbe einsetzen; wenn also in einer Hälfte des Schiffes bereits ein Alien sitzt, darf in der anderen Schiffshälfte kein Alien dieser Farbe eingesetzt werden.

Der Flug..

Beide Hälften fliegen gemeinsam (sie werden auf dem Flugplan durch eine einzelne Raketenfigur dargestellt). Die folgenden, ziemlich selbsterklärenden Regeln gelten während jeder Flugetappe:

- Batterien dürfen nur zum Betreiben der Teile in derselben Schiffshälfte benutzt werden.
- Beim Berechnen der Motorenstärke zählen Sie jede Hälfte für sich und benutzen die niedrigere Zahl. Der Bonus des braunen Aliens zählt nur in dessen Schiffshälfte und nur, wenn diese Hälfte eine Motorenstärke größer als Null hat.
- Beim Berechnen der Waffenstärke zählen Sie die Stärke beider Hälften zusammen. Der Bonus des lila Aliens zählt nur in dessen Schiffshälfte, und nur, wenn diese Hälfte eine Waffenstärke größer als Null hat.
- Beim Zählen von Besatzungsmitgliedern rechnen Sie die Zahl beider Hälften zusammen. Wenn Ihnen jedoch eine Flugkarte keine menschlichen Astronauten mehr auf einer Hälfte zurück lässt, muss diese Hälfte den Flug abbrechen (siehe unten).
- Wenn Sie Waren bekommen, dürfen Sie diese beliebig zwischen den beiden Hälften aufteilen (die Hälften liegen normalerweise im selben Dock, also ist Warentransport kein Problem).
- Wenn Sie Besatzungsmitglieder, Waren oder Energiesteine verlieren (außer, wenn letztere zum Betreiben eines Schiffsteils benutzt werden), dürfen Sie sich aussuchen, woher Sie sie nehmen. Astronauten in einer Tiefschlafkammer jedoch (siehe „Neue Technologien“) können nur in ihrer Hälfte des Schiffes benutzt werden und auch nur, wenn in dieser Hälfte noch mindestens ein menschlicher Astronaut wach ist.
- Kleine Meteoriten von der Seite treffen nur das erste Teil in ihrer Flugbahn (also treffen sie nur eine Hälfte des Schiffes).
- Große Meteoriten von der Seite können durch eine Kanone auf einer beliebigen Hälfte des Schiffes abgeschossen werden.
- Ein Schildgenerator schützt lediglich die Teile der Schiffshälfte, in der er installiert ist.
- Was die türkisen Aliens (siehe „Neue Technologie“) angeht:
 - Der Anwalt und der Diplomat arbeiten auf beiden Schiffshälften.
 - Fähigkeiten, die während des Fluges nutzbar sind (+1 Technikfreak- und Manager-Bonus auf andere Aliens) funktionieren nur in der Hälfte, wo sich der Alien befindet.
 - Wenn beide Schiffshälften den Flug abschließen, gelten die Fähigkeiten des Händlers und des Managers für den Abschluss mit Aliens für das ganze Schiff. Wenn nur eine Hälfte den Flug abschließt, (siehe unten), gelten Händler und Manager nur für die Hälfte, in der sie sich befinden.
- Ein Motor-Booster kann nur seine Hälfte des Schiffes in den Hyperraum schicken (siehe unten).

Abbruch

Es ist möglich, dass eine Schiffshälfte den Flug abbrechen muss und die andere weiterfliegt.

Einige Grundspielregeln für den Abbruch gelten nur für eine Schiffshälfte. Andere gelten für das ganze Schiff:

- Bevor die nächste Flugkarte gezogen wird, dürfen Sie entscheiden, ob eine oder beide Schiffshälften den Flug abbrechen.
- Wenn eine Flugkarte eine Schiffshälfte ohne Menschen zurück lässt, muss diese Hälfte den Flug abbrechen, sobald die Karte abgespielt ist. Astronauten in einer Tiefschlafkammer dürfen nur von einem Menschen in ihrer Schiffshälfte aufgeweckt werden.
- Wenn Sie überrundet werden (wenn also die Raketenfigur eine ganze Runde im Rückstand ist), müssen beide Schiffshälften den Flug abbrechen.
- Falls eine Schiffshälfte beim Aufdecken einer Karte Freier Weltraum null Motorenstärke hat, muss diese Schiffshälfte den Flug abbrechen. Die andere Hälfte macht weiter und die Raketenfigur wird gemäß ihrer Motorenstärke weiter gezogen. Wenn beide Hälften null Motorenstärke haben, müssen natürlich beide den Flug abbrechen. Falls beide mehr als null Motorenstärke haben, bewegt sich die Raketenfigur um die Stärke des langsameren Schiffs weiter (es ist nicht erlaubt, sich jetzt zu entscheiden, die langsamere Hälfte aufzugeben, um mit der höheren Geschwindigkeit voran zu fliegen; die Entscheidung zum freiwilligen Abbrechen muss vor dem Aufdecken der Flugkarte erfolgen).

Wenn ein Hälfte den Flug abbricht:

- Sie bekommen sofort die Hälfte der Credits für alle Waren an Bord dieser Hälfte. Aufrunden.
- Legen Sie die Besatzungsmitglieder, Energiesteine und Waren aus dieser Hälfte in die Bank zurück. Legen Sie die Teile dieser Hälfte in die Mitte des Tisches zurück. Die Teile, die während des Fluges abgefallen sind, bleiben jedoch auf dem Ablagefeld liegen. Sie werden Sie am Ende des Fluges bezahlen müssen.
- Die andere Hälfte fliegt gemäß der Grundspielregeln für ein einzelnes Schiff weiter (inklusive der Grundspielregel für den Flugabbruch).

Motor-Booster

Ein Motor-Booster funktioniert nur in seiner Schiffshälfte. Um eine Flugkarte mit beiden Schiffshälften zu vermeiden, müssen Sie einen Booster in jeder Schiffshälfte aktivieren (und den jeweils angeschlossenen Motor abwerfen). Wenn Sie nur einen Booster aktivieren, fliegt nur dessen Hälfte in den Hyperraum (für den Rest der aktuellen und der folgenden Flugkarte ist es dann so, als ob Sie nur noch die verbleibende Hälfte im Rennen hätten).

Beispiel



Dieses Schiff ist in Not. Eine Kampfzone wurde aufgedeckt und es sieht ganz so aus, als sei dieses Schiff das schwächste

im ersten und dritten Kriterium. Die Kampfzone wird ihm alle Waren nehmen und das Schiff danach in Stücke schießen.

Der Spieler benutzt seinen Motor-Booster bei der ersten Reihe der Kampfzone (Besatzungsgröße), was die rechte Hälfte seines Schiffs in den Hyperraum springen lässt. Er hat zwar immer noch die kleinste Besatzung, aber alle seine Waren und Energiesteine sind jetzt im Hyperraum, also muss er nichts abgeben.

Jemand anderes hat eine noch geringere Waffenstärke, daher kann er auch die zweite Reihe ignorieren.

Jetzt wird die Motor-Stärke berechnet. Da er nur eine Schiffshälfte im Rennen hat, kommt er auf eine Motor-Stärke von 5, was keinesfalls die niedrigste ist. Ein anderes Schiff wird beschossen.

Wäre seine andere Schiffshälfte nicht im Hyperraum gewesen, hätte seine Motor-Stärke nur 2 betragen, denn der Alien gilt nur für die linke Schiffshälfte.

Die nächste aufgedeckte Karte zeigt Planeten. Der Spieler kann hier keinerlei Waren laden. Seine linke Schiffshälfte hat keine Ladeflächen und die rechte ist immer noch im Hyperraum. Vor der nächsten Flugkarte bleiben die beiden Hälften getrennt.

Bonus für das Erreichen des Ziels

Spieler, die den Flug mit beiden Hälften beenden, werden als führend vor Spielern mit nur einer Hälfte angesehen.

Beispiel

Die Spieler beenden den Flug in dieser Reihenfolge: Rot, Gelb, Grün, Blau. Rot und Blau kommen mit nur einer Hälfte an, Gelb und Grün haben noch beide Hälften. Gelb bekommt 8 Credits, Grün bekommt 6, Rot bekommt 4 und Blau bekommt 2.

Bonus für schönstes Schiff

Schiffe mit beiden Hälften sind automatisch schöner als solche mit nur einer Hälfte. Falls irgendein Spieler mit beiden Hälften ins Ziel gekommen ist, werden nur noch bei Spielern mit beiden Schiffshälften die offenen Teile verglichen.

Anders gesagt: Die einzige Möglichkeit, den Bonus mit nur einer Schiffshälfte zu bekommen, besteht darin, dass kein einziges Schiff mit beiden Hälften ins Ziel gekommen ist.

Versicherung

In den Regeln bezeichnen wir ein Schiff der Klasse IIA als Schiff, die Pangalaktische Versicherungsgesellschaft jedoch bezeichnet es als Flotte. Flotten sind nicht versicherbar. Sie müssen also für jedes Teil, das Sie während der Etappe verlieren, auch bezahlen.



ÜBLE UNTATEN

Die Karten Üble Untaten sind Flugkarten, welche die Spieler bekommen, um sie selber in den Kartenstapel zu legen.

Die Erweiterung Üble Untaten enthält:

- 24 Karten Üble Untaten



- 12 Darlehensmarken



Vor einer ganzen Weile trafen sich eine Reihe Trucker und fanden, dass es eine gute Idee sein könnte, wenn sie damit beginnen würden, sichere Routen durch die Galaxis zu benutzen. Ein paar Enthusiasten steckten ihre Köpfe wochenlang fleißig in Karten und Unfallberichte. Und wie das so ist, hängten sich die Trucker, welche die ganze Zeit bloß kaffeetrinkend in Bars herumgehungen hatten, einfach an diese Tüftler und kamen so sicher durchs All.

Irgendwann gingen diese Trittbrettfahrer einem der Tüftler ordentlich auf den Senkel. Er stopfte sein Schiff mit mächtigen Schildgeneratoren voll und führte seinen Konvoi direkt durch einen dichten Meteorschwarm. Alle hielten das für einen gelungenen Scherz (jedenfalls alle, die diesen Flug überlebten). Schon bald begannen die Trucker damit, sich gegenseitig darin zu übertrumpfen, ihre Kollegen mit möglichst unliebsamen Überraschungen zu konfrontieren. Die Ironie dabei ist, dass diejenigen, die große Energie in das Aushecken der übelsten Streiche steckten, ausgerechnet die waren, welche null Interesse am Austüfteln der sicheren Routen gezeigt hatten.

Vor jeder Etappé dürfen Sie eine Karte Üble Untaten vorbereiten, von der die anderen Spieler nichts wissen. Im Groben sind dies unschöne Überraschungen, mit denen Sie im Flug zusätzlichen Ärger bereiten können (dem Sie eventuell entgehen können, wenn Sie Ihr Schiff auf ganz bestimmte Weise bauen oder indem Sie während des Fluges ganz bestimmte Entscheidungen treffen).

Die Erweiterung Üble Untaten empfiehlt sich nur für Trucker, die schon einige erfolgreiche Flüge auf ihrem Konto haben.

SPIELVORBEREITUNG

Vor dem Spiel...

Mischen Sie die Karten Üble Untaten und verteilen Sie vier an jeden Spieler. Sie dürfen sich Ihre Karten ansehen, diese aber keinem anderen zeigen.

Die übrigen Karten legen Sie ungesehen in die Schachtel zurück.

Vor dem Bau...

Vor Baubeginn sucht sich jeder Spieler eine seiner Üblen Untaten heraus. Die ausgewählten Karten werden verdeckt in einem Stapel in der Nähe des Flugplans abgelegt. Niemand darf sie sich anschauen.

Die verbleibenden Karten behalten Sie für die kommenden Etappen (ein guter Aufbewahrungsplatz dafür ist unter Ihrem Raumschiffsplan). In einem Spiel mit drei Etappen werden Sie alle

bis auf eine einsetzen.

Wenn Sie auch noch mit den Krassen Strecken spielen, ziehen Sie keine Karte davon, bevor nicht alle ihre Üble Untat ausgewählt haben.

Flugkarten vor dem Flug vorbereiten...

Die Üblen Untaten werden folgendermaßen in die Mitte des Flugkartenstapels gemischt:

- Mischen Sie die normalen Flugkarten wie üblich.
- Entfernen Sie das oberste und unterste Viertel des Stapels (ein Viertel besteht abhängig von der Etappe aus 2, 3 oder 4 Karten).
- Mischen Sie die Üblen Untaten in die Mitte des Stapels. Achten Sie darauf, dass am Ende des Mischens mindestens eine Karte Üble Untaten obenauf liegt.
- Legen Sie das obere Kartenstapel-Viertel wieder oben auf den Stapel, und legen Sie diesen Stapel auf das untere Viertel.

Besonders prognostische Variante.

Wenn Sie die besonders prognostische Variante der Grundspielregeln spielen wollen (wo die Flugkarten vor dem Flug nicht mehr gemischt werden), benötigen Sie folgende Regeln:

- Die Spieler legen ihre ausgewählten Üblen Untaten nicht auf einen Haufen, sondern lassen sie verdeckt vor sich liegen.
- Beim Vorbereiten der Flugkarten sortiert man die Üblen Untaten der Spieler in der Reihenfolge ihrer Spielmarken; d.h. die Karte des Spielers mit der 1 wird obenauf liegen. Dieser Stapel kommt dann zwischen die zweite und dritte Gruppe der Flugkarten.

EINE ÜBLE UNTAT AUFDECKEN

Üble Untaten funktionieren genau so, wie die üblichen Flugkarten. Wenn Sie eine aufdecken, lesen Sie den Text und gehen Sie entsprechend der Anweisung vor. Sie betrifft alle Spieler, inklusive demjenigen, der die Karte ausgewählt hatte.

Detaillierte Erläuterungen für einige Karten befinden sich im Anhang. Sie sollten außerdem das Kapitel über die Grundsätze zu Beginn des Anhangs lesen.

DARLEHEN

Sobald die Üblen Untaten im Spiel sind, kann es vorkommen, dass Sie schon in der ersten Etappe Geld brauchen. Glücklicherweise können Sie sich ab sofort hoch verschulden. Um ein Darlehen aufzunehmen, nehmen Sie sich 1 Darlehensmarke und 10 Credits aus der Bank.

Sie dürfen das Darlehen jederzeit zurückzahlen, geben Sie einfach die Darlehensmarke zurück und zahlen Sie 12 Credits in die Bank.

Sie haben ganz richtig gelesen: Die Banker, die Truckern Geld leihen, verlangen 20% Zinsen. Außerdem haben sie 7-Stunden-Arbeitstage und die 5-Tage-Woche. Aber sie werden niemals diesen Kick verspüren, mit nur noch einer Batterie durch einen Meteorschwarm zu navigieren.

Am Ende des Spiels müssen Sie alle Ihre Darlehen zurückzahlen. Wenn Sie das nicht können, haben Sie verloren.

Schulden...

Wenn Sie mit der Erweiterung Üble Untaten spielen, gilt die Regel zur Zahlungsunfähigkeit nicht mehr. Wenn Sie nicht mehr genug Geld haben, um für abgefallene Teile zu bezahlen, müssen Sie ein Darlehen aufnehmen.

Wenn wir genauer darüber nachdenken, könnte es ja doch sein, dass die Banker Lust verspüren „das Abenteuer Weltall“ zu erleben. Während Sie mit ihnen über den Kredit verhandeln, könnten sie mal versuchen, ihnen eine Koje in einer Luxuskabine anzudrehen.

KRASSE STRECKEN

Diese Erweiterung gab es zunächst als kostenlosen Download im Internet. Hier ist die offizielle Version mit mehr Karten und hübscherer Gestaltung.

Die Erweiterung Krasse Strecken enthält:

- 25 Karten Krasse Strecken



WARNUNG

Dies ist eine sehr böse Erweiterung, die nur für erfahrene Trucker gedacht ist. Wenn Sie inzwischen routinemäßig Schiffe bauen, die jedem Hindernis gewachsen sind und praktisch ohne einen Kratzer ankommen, wenn Sie gelegentlich in Nostalgie schwelgen und ein Tränchen beim Gedanken an Ihre ersten Flüge verdrücken, in denen Ihre Schiffe in Stücke zerlegt wurden und Sie nur mit einem kümmerlichen, unförmigen Klumpen ins Ziel kamen, dann ist **diese Erweiterung wie für Sie geschaffen**. Sie bringt den Kick zurück in die Weltraumflüge, und dieser Kick wird derartig brutal sein, dass es Ihnen wieder die Tränen in die Augen treiben wird.



Finden Sie es allerdings gar nicht lustig, wenn Ihr Schiff in zwei Teile zerlegt wird, **ist diese Erweiterung nichts für Sie**.

Wenn Sie erst ein paar Spiele Galaxy Trucker hinter sich haben und Ihre Schiffe oftmals noch während des Fluges auseinanderfallen, **raten wir Ihnen davon ab, diese Erweiterung schon auszuprobieren**. Diese Erweiterung ist, genau wie das Universum, unfair. Sparen Sie sich für später auf, wenn Sie das Gefühl bekommen sollten, der Flug durchs All sei ein Kinderspiel.

Doch am allerwichtigsten: **Benutzen Sie diese Erweiterung niemals, wenn Sie Galaxy Trucker das erste Mal mit Neulingen spielen**.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Sieht aus, als hätten Sie unsere Warnungen nicht abschrecken können. Let's get truckin'.

Zuvor müssen sich alle Spieler auf einen Schwierigkeitsgrad einigen. Wir empfehlen Grad 2 oder 3. Alle müssen dem zustimmen. Stimmt jemand nicht zu, spielt man den niedrigsten vorgeschlagenen Schwierigkeitsgrad. Es kann auch vorkommen, dass besonders ängstliche Spieler darauf bestehen werden, ganz ohne die Krassen Strecken zu spielen (oder sie sofort im Papierkorb zu entsorgen), sodass Sie das Grundspiel machen müssen (oder mit den Raumschiffteilen ein lustiges Pärchensuchspiel spielen).

Mischen Sie die Karten Krasse Strecken. Zu Beginn jeder Runde, bevor Sie mit dem Bau anfangen, ziehen Sie eine Anzahl Krasse Strecken, die dem gewählten Schwierigkeitsgrad entspricht. Legen Sie diese Karten offen so hin, dass sie jeder sehen kann. Sie tragen spezielle Regeln, die für die kommende Etappe gelten. Genauere Hinweise dazu befinden sich im Anhang dieser Anleitung.

Ziehen Sie neue Karten zu Beginn jeder Runde (und werfen Sie die Karten der letzten Runde ab). Die Spieler kennen die speziellen Regeln also und haben die Chance, ihre Schiffe für den bevorstehenden Flug entsprechend vorzubereiten (und sich selbst psychisch auf die Gefahr einzustimmen, in dieser Runde Verluste hinnehmen zu müssen).

Sollten Sie zusätzlich mit der Erweiterung Üble Untaten spielen, müssen die Spieler ihre Üblen Untaten gewählt haben, bevor die Karten der Krassen Strecken für diese Etappe aufgedeckt werden.

VARIANTE – KRASSE STRECKEN HANDICAP

Wenn am Tisch Spieler mit unterschiedlich großer Trucker-Erfahrung sitzen, können Sie die Krassen Strecken benutzen, um die erfahreneren Spieler etwas zu bremsen.

Bei dieser Variante müssen Sie zuvor die Karte Terror-Trip entfernen.

Wählen Sie einen Schwierigkeitsgrad. Vor jeder Etappe ziehen Sie entsprechend viele Karten Krasse Strecken. Diese Karten gelten nur für die erfahrenen Spieler. Anfänger sind davon nicht betroffen.

Sie können natürlich auch jedem ein anderes Handicap zuweisen. So könnte der Anfänger alle Karten Krasse Strecken ignorieren, der erfahrene Spieler von zweien betroffen sein und der Spieler, der sowieso immer gewinnt, muss sich mit allen dreien herumschlagen. Es liegt ganz bei Ihnen, wie Sie am besten für ausgeglichene Bedingungen sorgen.

Die Statuten der CORPORATION verbieten es, neuen Galaxy Trucker Rekruten Aufzeichnungen der etwas harscheren Regionen des Alls vorzuspielen, egal ob Holo, Video oder bloß Audio (das oft nur aus Schreien oder Kraftausdrücken besteht).

BONUSKARTEN

Die Bonuskarten sind neue Flugkarten für das Grundspiel. Damit die Häufigkeit „normaler“ Karten nicht drastisch herabgesetzt wird, gibt es nur wenige davon.

Diese Erweiterung besteht aus:

- 2 Karten für jede Etappe, gekennzeichnet mit I, II oder III.



Für jede Etappe – I, II und III – gibt es eine Bonus-Spezialereigniskarte und eine Bonus-Spezialgelegenhetskarte. Die neuen Spezial-

ereignisse machen das Spiel interaktiver, während die neuen Spezialgelegenheiten interessante Entscheidungen hinzufügen.

Die Bonuskarten können in den passenden Flugkartenstapel eingemischt werden. Zwei dieser Karten wurden übrigens bei der Erstauflage an Käufer verschenkt. Sollten Sie diese besitzen, tauschen Sie sie bitte mit den überarbeiteten dieser Erweiterung aus.

Detaillierte Erläuterungen für die Bonuskarten befinden sich im Anhang.

ERWEITERUNGEN KOMBINIEREN

Die Erweiterungen in dieser Schachtel können Sie auf vielerlei Weise mit Ihrem Grundspiel kombinieren. Wie Sie das genau machen, bleibt Ihnen überlassen.

Einige Erweiterungen (Fünfte Kolonne, Neue Technologie, Bonuskarten) zielen darauf ab, neue Elemente ins Spiel zu bringen. Andere (Neue Schiffsklassen, Üble Untaten, Krasse Strecken) bringen Abwechslung durch die Erhöhung des Schwierigkeitsgrades. Seien Sie mit diesen sehr vorsichtig und halten Sie das Spiel immer einfach genug, damit mitspielende Neulinge nicht abgeschreckt werden.

ERWEITERUNGEN WÄHLEN

Falls Sie alle aber bereits erfahrene Trucker sind, denen es am Allerwertesten vorbei geht, wenn ihnen ihre Schiffe zu Klump geschossen werden, dann können Sie die Neuen Schiffsklassen, Üblen Untaten und Krassen Strecken natürlich sofort zusammen benutzen. Doch selbst das kann nach einer Weile zur Routine werden.

Für Unentschlossene...

Falls Sie keine Zeit damit verschwenden wollen, über den Einsatz der Erweiterungen zu diskutieren und nachzudenken, versuchen Sie das hier:

Das Grundspiel ohne Krasse Strecken, ohne Üble Untaten und mit den Standard-Schiffsklassen gilt als Schwierigkeitsgrad 0. Wählen Sie einen Schwierigkeitsgrad (beispielsweise 3, 4 oder 5), der festlegt, um wie viel ein Grundspiel schwieriger werden soll. Genau so oft würfeln Sie mit einem sechsseitigen Würfel, um festzulegen, welche Erweiterungen genutzt werden sollen.

1 – benutzen Sie Klasse IA anstelle von Klasse I. Sollten Sie IA bereits ausgewürfelt haben, erhöhen Sie den Grad der Krassen Strecken um 1.

2 – benutzen Sie Klasse IIA anstelle von Klasse II. Sollten Sie IIA bereits ausgewürfelt haben, erhöhen Sie den Grad der Krassen Strecken um 1.

3 – benutzen Sie Klasse IIIA anstelle von Klasse III. Sollten Sie IIIA bereits ausgewürfelt haben, erhöhen Sie den Grad der Krassen Strecken um 1.

4, 5 – Benutzen Sie die Karten „Üble Untaten“. Sollten Sie diese bereits ausgewürfelt haben, erhöhen Sie den Grad der Krassen Strecken um 1.

6 – Erhöhen Sie den Grad der Krassen Strecken um 1.

Sie können natürlich beim Würfeln schummeln oder ihre Lieblingserweiterung ohne Würfeln ins Spiel integrieren. Und ganz bestimmt müssen Sie keine Erweiterung spielen, die Sie nicht mögen. Diese Tabelle soll Ihnen bloß bei der Entscheidungsfindung helfen.



ANHANG

GRUNDSÄTZLICHES

Es gibt einige grundsätzliche Prinzipien, die für sämtliche Karten gelten.

Reihenfolge

Wenn nicht anders angegeben, müssen Dinge immer in dieser Reihenfolge abgehandelt werden:

- Wenn Spieler eine Entscheidung fällen müssen, tun sie das in Flugreihenfolge, beginnend beim Führenden.
- Wenn die Spieler Kriterien ihrer Schiffe bestimmen, tun sie das in Flugreihenfolge, beginnend beim Führenden (ein Spieler kann dabei eventuell die Flucht in den Hyperraum antreten, wenn er mit Zählen an der Reihe wäre).
- Gewinnt man Flugtage dazu, bewegt sich zuerst der am weitesten vorne fliegende Spieler vorwärts. Verliert man Flugtage, bewegt sich zuerst der am weitesten hinten fliegende Spieler rückwärts.
- Wenn Spieler Gebote abgeben, beginnt (oder passt) erst der Führende. In Flugreihenfolge bieten die folgenden Spieler entweder mehr oder passen. Sobald ein Spieler gepasst hat, ist er aus der Bietrunde ausgeschlossen. Das Bieten geht in derselben Reihenfolge, vom ersten zum letzten, so lange weiter, bis alle bis auf einen Spieler gepasst haben. Der Höchstbieter bezahlt und nimmt sich die Belohnung. Passen alle, gibt es für niemanden eine Belohnung.

Treffer auswürfeln

- Wenn mehrere Spieler das Risiko eingehen, getroffen zu werden, würfeln sie nicht jeder für sich. Ein Würfelwurf gilt für alle.
- Wenn man Koordinaten auswürfelt, würfelt man erst für die Spalte, dann für die Reihe.
- Ist ein Spieler die Ursache für einen Treffer, würfelt dieser. Ansonsten würfelt immer der Spieler, der von allen betroffenen Spielern am weitesten vorne liegt (es ist eigentlich völlig schnurz, wer würfelt, aber wenn sich Leute über einen besonders blöden Wurf aufregen, ist es immer gut, wenn man sich an die Regeln gehalten hat).
- Wenn ein Spieler einen Schuss von einem hinter ihm fliegenden Spieler erhalten soll, spielt es keine Rolle, ob dieser auch wirklich über Kanonen verfügt. Fragen Sie nicht, wie das funktionieren soll; der Erfindungsreichtum von Truckern kennt keine Grenzen, wenn es um das Ärgern ihrer Kummel geht.

Verlorene Teile


Am Ende einer Etappe müssen die Spieler für die verlorenen Teile bezahlen. Bei einigen Teilen kommt es drauf an, wie das Teil verloren gegangen ist. Auf dreierlei Weise können Schiffsteile in Ihrem Ablagestapel landen:


- Teile werden zerstört; durch Meteoriten, Kanonenschüsse, Sabotage und Karten, die besagen, dass ein Teil zerstört wurde.
- Teile fallen ab, wenn sie nicht mehr mit dem Rest des Schiffs verbunden sind oder wenn eine Karte besagt, dass ein Teil abfällt.
- Einige Karten fordern einen Spieler auf, ein Teil aufzugeben.

Alle diese Teile gelten als unterwegs verloren.

KRASSE STRECKEN


Die meisten Karten sind selbsterklärend. Erscheint Ihnen eine Karte einmal viel zu brutal, haben Sie sie mit großer Sicherheit korrekt verstanden.

Der größte Teil dieses Abschnitts dient nur dazu, Ihnen zu versichern, dass Sie korrekt spielen. Karten, die jedoch tatsächlich nach ein wenig Erklärung verlangen, tragen ein Buch-Symbol . Wenn sie im Spiel das erste Mal vorkommen, sollten Sie hier nachschlagen.

Das Bau-Symbol  gibt an, welche Karten während des Baus eine Rolle spielen (für die Karte Böse Überraschung ist das wichtig).

Knochenharter Wettbewerb



 Wenn Sie sich entscheiden, ein Verlassenes Schiff oder eine Verlassene Station zu benutzen, berechnen Sie Ihre Waffenstärke. Alle Spieler, die hinter Ihnen fliegen, berechnen ebenfalls ihre Stärke; wer stärker ist, als Sie, verpasst Ihnen einen großen Schuss.

Nachdem der Beschuss abgeschlossen ist, haben Sie die Möglichkeit, Ihre Meinung zu ändern (der Kanonenbeschuss kann Sie ja soviel Besatzung gekostet haben, dass Sie die Gelegenheit gar nicht mehr nutzen können, oder Sie haben zu viele Ladeflächen verloren, um die Belohnung noch lagern zu können). Wenn Sie Ihre Meinung ändern, verlieren Sie keine Flugtage und die Gelegenheit geht jetzt an den nachfolgenden Spieler, der dieselben Voraussetzungen erfüllen muss. Es kann also vorkommen, dass man bei einer einzigen Flugkarte seine Stärke mehrfach vergleichen muss.

Neidhammel




Der Schuss wird abgefeuert, sobald die komplette Abwicklung der Flugkarte abgeschlossen ist (inklusive dadurch ausgelöstem eventuellem Flugabbruch oder der Rückkehr aus dem Hyperraum, in den man während der vorigen Karte geflogen ist) und als Ergebnis jemand anderes an Führungsposition ist, als vor der Flugkarte.

Spieler im Hyperraum gelten als nicht am Rennen beteiligt, daher entsteht durch die Benutzung eines Motor-Boosters durch den Führenden ein neuer Führender, ebenso, wie durch die Rückkehr aus dem Hyperraum an die Führungsposition.

Weltraumschrott



 Wenn mindestens ein Teil während einer Flugkarte abfällt, werden die Spieler mit Weltraumschrott konfrontiert (beachten Sie, dass diese Karte nicht für Teile zutrifft, die zerstört oder aufgegeben werden). Wenn ein Teil von einem Schiff abfällt, kommt es auf einen Extra-Stapel vor diesen Spieler.

Sobald die Flugkarte abgewickelt ist, wirken sämtliche abgefallenen Teile des Führenden wie große Meteoriten. Der Führende würfelt für jedes dieser Teile, um festzulegen, in welcher Spalte seine abgefallenen Teile einschlagen werden. Sie treffen alle Schiffe der nachfolgenden Spieler an diesen Stellen von vorne.

Sollten dabei wiederum Teile dieser Schiffe abfallen, legen die Spieler sie auf ihre jeweiligen Extra-Stapel. Danach würfelt der zweite Spieler für seine abgefallenen Teile, die sämtliche Schiffe hinter ihm treffen, usw. (der letzte Spieler würfelt natürlich nicht, da niemand hinter ihm fliegt).

Nach dem Abwickeln des Weltraumschrotts kommen die Extra-Stapel zu den normalen Stapeln mit abgefallenen Teilen.

Achtung: Weltraumschrott kommt erst zur Anwendung, sobald die Flugkarte komplett abgewickelt wurde (inklusive eventueller verlorener Flugtage). Es kann also sogar mal vorkommen, dass Sie von Teilen getroffen werden, die von einem Schiff abgefallen sind, das zu diesem Zeitpunkt hinter Ihnen flog.

Déjà vu



Während des Fluges müssen die Flugkarten in 2 Stapeln abgelegt werden:

- Auf einen offenen Stapel kommen die Karten, bei denen jemand eine Gelegenheit genutzt hat (Planeten, auf denen mindestens einer gelandet ist, Verlassene Schiffe und Verlassene Stationen, die benutzt wurden, bekämpfte Feinde; von den Bonuskarten: besuchte Sternendepots oder Schrottplätze; von den Üblen Untaten: ein Schrotthaufen, der gekauft wurde oder ein Gestrandetes Schiff, dem geholfen wurde).
- Ein verdeckter Stapel wird aus den Karten gebildet, welche die Spieler durchleiden mussten (Meteoriten, Freier Weltraum, Kampfzone, gelbe Spezialereigniskarten, alle oben nicht erwähnten Üblen Untaten) und aus den Gelegenheiten, die nicht genutzt wurden (inklusive unbesiegten Feinden).

Nach dem Abschließen der letzten Flugkarte nehmen Sie die verdeckten Karten und spielen mit ihnen weiter (ohne sie zu mischen), als ob es sich um weitere Flugkarten handeln würde. Beim zweiten Mal werden sie allerdings offen abgelegt.

Weltraumkoller... Materialermüdung...



Würfeln Sie Spalte und Reihe aus, genau wie bei der „Sabotage“-Karte, jedoch nur einmal. Und, ja: Wenn Sie 7-7 würfeln, betrifft diese Karte Ihr Grundteil.

Weltraumkoller betrifft auch Spieler im Hyperraum (die durchgedrehte Mannschaft ist ebenfalls dort), Materialermüdung jedoch nicht (man hat die Karte Freier Weltraum vernieden).

Billigbatterien



Beispielsweise kostet die Benutzung eines Schildgenerators, eines doppelten Motors oder einer doppelten Kanone 2 Energiesteine statt 1. Einen einfachen Motor oder eine einfache Kanone zu boostern, kostet 2 Energiesteine zum

Betrieb des Boosters. Das Betreiben der Kombinationen Schild + Schild-Booster, doppelter Motor + Motor-Booster oder doppelte Kanone + Kanonen-Booster kostet aber nur 3, nicht 4 Energiesteine.

Antiversum



Bei dieser Karte könnten Sie durch große Meteoriten von hinten getroffen werden. Wie bei Meteoriten von vorne (und anders als bei Meteoriten von der Seite) können Sie diese nur mit einer Kanone in genau dieser Reihe abschießen.

Terror-Trip



In Runde 1 fügen Sie 2 Karten der Etappe III hinzu. In Runde 2 fügen Sie 3 Karten der Etappe III hinzu. In Runde 3 fügen Sie 4 Karten der Etappe III hinzu.

Wenn Sie mit der Besonderen Prognostischen Variante spielen, legen Sie diese Karten zuunterst.

Erbarmungsloses Schicksal



Sabotage wird beispielsweise jeden außer den Spieler mit den meisten Besatzungsmitgliedern treffen (bei Gleichstand entkommt nur der Spieler der Sabotage, der weiter hinten ist).

Beim Auswürfeln der Schüsse in der Kampfzone gilt jeder Wurf für alle betroffenen Schiffe. Bei Sabotage würfelt man 3-mal die Koordinaten aus. Die Ergebnisse gelten für alle betroffenen Schiffe; wird aber ein Spieler bei einem Wurf getroffen, bleibt er von den übrigen Würfeln unbehelligt.

Glatte Durchschuss



Diese Karte gilt für Meteoriten und Kanonenschüsse jeglicher Größe. Meistens wird das nächste Teil in der Schussbahn auf einem angrenzenden Feld liegen, manchmal jedoch wird das Projektil durch leere Felder fliegen, bevor es ein anderes Teil in dieser Reihe oder Spalte trifft. Dabei wird dieses Teil meistens auch zerstört, außer, es handelt sich um eine korrekt ausgerichtete unzerstörbare Platte. Ein kleiner Meteorit wird das zweite Teil nur zerstören, wenn es offene Anschlüsse hat, jedoch gelten Anschlüsse, die durch die Zerstörung des ersten Teils freigelegt wurden, als offen.

Gerissene Crew



Die Gewerkschaft der Besatzungsmitglieder akzeptiert nur Waren oder Credits, keine Energiesteine.

Explosives Gefahrgut... Explosive Batterien



Diese Karten gelten nur für Teile, die zerstört werden (durch Kanonenschüsse, Meteoriten, Sabotage oder Explosionen), nicht für solche, die abfallen oder aufgegeben werden. Denken Sie daran, dass Explosives Gefahrgut und Explosive Batterien eventuell benachbarte Teile zerstören, die wiederum Explosives Gefahrgut oder Explosive Batterien enthalten, was wiederum eine Explosion nach sich zieht, die weitere explosive Teile zerstört und so weiter.

Diese beide Karten sorgen in Kombination miteinander für spektakuläre Lichterscheinungen am Nachthimmel. Wenn Sie explodierende Raumschiffe beobachten wollen, tun Sie das am besten in einer mondlosen, klaren Nacht. Außerdem sollten Sie sich warme Kleidung mitnehmen.

Kontaminierte Ware



Wenn man zum Beispiel 2 Aliens hat, kann man bis zu 2 Waren gefahrlos laden. Bekommt man 4 Waren, verliert man 2 menschliche Besatzungsmitglieder, egal, wie viele der Waren man tatsächlich hätte in seinem Schiff verstauen können.

Man kann sich nicht einfach nur ein paar Waren nehmen. Es heißt alles oder nichts.

Wenn man durch das Laden seinen letzten menschlichen Astronauten verliert, bekommt man zwar alle Waren, muss aber seinen Flug abbrechen.

Saltos Mortale



Düsen dürfen nicht zur Seite des Raumschiffs zeigen. Der Platz vor einer nach vorn zeigenden Düse muss leer sein.

Anschlussprobleme



Eine negative Motoren-Stärke zählt wie 0. Hat mehr als ein Spieler z.B. in der Kampfzone negative Motoren-Stärke; ist es völlig egal, wer die niedrigste hat – alle Spieler haben 0, und der am weitesten vorne fliegende gilt als langsamster.

Und, ja, Sie müssen immer noch aufgeben, wenn Sie nicht mindestens Motorenstärke 1 haben, falls die Karte Freier Weltraum oder Sehr freier Weltraum aufgedeckt wird.

Maßanfertigung



Der Rest aller Teile in der Lagerhalle steht allen Spielern noch zur Verfügung und man hat immer noch die Möglichkeit, sich 2 Teile davon für den späteren Einbau zu reservieren.

Man muss 1 Credit für jedes Teil bezahlen, das im eigenen Maßanfertigungs-Stapel liegen geblieben ist. Diese Teile gelten nicht als abgefallene Teile für den Ablagestapel. Versicherungen zahlen hierbei nicht und auch der türkise Anwalt-Alien hilft hier nicht.

Totalausfall

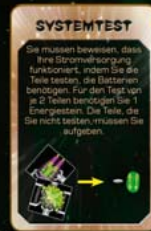


Nichts außer unzerstörbaren Platten funktioniert in dieser Spalte: Batterien haben keinen Saft, Ladeflächen können nicht beladen werden, Alien-Lebenserhaltungssysteme versorgen die angeschlossenen Kabinen nicht, etc. Trotzdem müssen auch in der Totalausfall-Spalte die Schiffsbauregeln eingehalten werden.

ÜBLE UNTATEN

Das Symbol (5) auf bestimmten Karten soll Sie an die Spezialregeln erinnern, die bei diesen Karten in Spielen zu fünft gelten. Üble Untaten ohne dieses Symbol sind von diesen speziellen Regeln nicht betroffen.

Systemtest



Diese Karte betrifft sämtliche Teile, die theoretisch durch Batterien betrieben werden können (inklusive Boostern, die nicht an die dazugehörigen Teile angeschlossen sind). Für ein eventuell einzeln übriges Teil müssen Sie ebenfalls bezahlen oder es abwerfen.

Verkehrsstau



Das ist die einzige Karte, die auch Schiffe im Hyperraum betrifft; einige halten das für den unumstößlichen Beweis dafür, dass es einfach unmöglich ist, einem Stau zu entgehen.

Hinterhalt

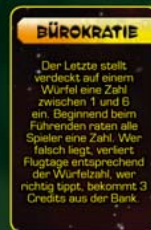


Der lila Alien zählt wie üblich +2.

Bei einem Spiel zu fünft wird auch der Spieler mit der zweitniedrigsten Waffenstärke beschossen, aber nur mit kleinen Schüssen (den Wurf für den großen Schuss ignoriert er).

BONUSKARTEN

Bürokratie



„He, warten Sie, da fehlt ein Formular!“ Und jetzt raten Sie mal, welches. Jaja, bloß ein jämmerlicher Versuch des letzten Spielers, sich nach vorne zu arbeiten, aber was will man machen? Regeln sind nun mal Regeln.

Der am weitesten hinten fliegende Spieler legt einen Würfel so hin, dass außer ihm niemand dessen Augenzahl sehen kann. Beginnend beim

Führenden hat jeder Spieler einen Rateversuch (es dürfen auch die Zahlen anderer Spieler wiederholt werden). Der Würfel wird aufgedeckt und jeder, der diese Zahl nicht korrekt geraten hat, muss um entsprechend viele Flugtage zurück. Wer richtig lag, bekommt 3 Credits von der Bank.

Egal, wie die Raterei ausging: Der letzte Spieler bekommt weder Geld, noch verliert er Flugtage.

Robo-Bullen



Obwohl der Großteil der Kybernetischen Galaktischen Automatenpolizei schon vor langer Zeit außer Dienst gestellt worden ist, ist jeder Truckler mindestens einmal in den vergessenen Ausläufern der Galaxis auf eine jener bemitleidenswerten Maschinen gestoßen. Die Programmierung dieser Überbleibsel einer

früheren Epoche zwingt sie, ihre ursprüngliche Funktion auszuführen: Einem Trucker unter irgendeinem Vorwand eine Verwarnung auszustellen und Teile seines Schiffes zu konfiszieren. Wenn Sie natürlich einem Robo-Bullen ein paar Creditszustecken, kann es durchaus sein, dass er sich lieber den Schwächen Ihrer Gegner zuwendet.

Die Einführung der Robot-Polizei, die durch eine sich selbst entwickelnde, künstliche Intelligenz gesteuert wurde, sollte die um sich greifende Korruption verhindern. Kybernetiker und Programmierer waren ziemlich überrascht, als die erste Handlung dieser Intelligenz darin bestand, sich auf die Annahme von Bestechungsgeldern zu programmieren. Nach einer hitzigen Debatte darüber, wo in dieser Sache wohl der Schuldige zu suchen sei, gab man auf und erklärte Polizeikorruption zu einem Naturgesetz.

Die Spieler wählen heimlich, wie viel sie anbieten wollen. Der Meistbietende muss bezahlen. Die anderen behalten ihre Credits. Der Höchstbietende darf sich beliebige Spalten und Reihen aussuchen, selbst solche, die außerhalb des Schiffes liegen, jedoch darf keine Koordinate die 7 sein (damit ist das Grundteil der Schiffsklasse IA allerdings nicht geschützt, denn 6 und 8 sind ja erlaubte Zahlen).

Jeder, der ein Teil auf diesen Koordinaten hat (inklusive des wählenden Spielers), muss dieses aufgeben und alles, was sich darauf eventuell befindet.

Achtung: Um zu verhindern, dass sich ein Spieler zu lange Zeit damit lässt, die Koordinate auszutüfteln, die den größtmöglichen Schaden anrichtet, geben Sie ihm genau 1 Sanduhr lang Zeit für seine Wahl.

Weltraumbillard

Manchmal braucht es etwas mehr als eine Extratasse Kaffee, um einen Trucker wachzuhalten. Dann wird es Zeit für einen Flug durch einen Planetenring mit einer zünftigen Partie Weltraumbillard. Versuchen Sie, Meteoriten auf Ihre Kumpel zu lenken, ohne Ihr eigenes Schiff zu verbeulen. Das hält Ihre Augen garantiert offen.



Der führende Spieler wählt eine Reihe auf der Karte und einen Gegner. Der Gegner verteidigt sich jetzt gegen diese Meteoriten gemäß den Regeln für die Karte Meteoriten, mit der Abweichung, dass der Spieler würfelt, der die Reihe ausgesucht hat. Dann wählt der zweite Spieler eine der verbleibenden Reihen, und so weiter, bis jeder Spieler eine Reihe gewählt hat. Benutzen Sie Ihre Raketenfiguren, um die bereits gewählten Reihen zu markieren.

Es gibt keine Vorgabe, welchen Gegner Sie wählen dürfen. Es kann sein, dass sich ein Spieler gegen mehrere Meteoriten-Reihen verteidigen muss.

Bei einem Spiel zu fünft ist es erlaubt, eine Reihe zweimal zu wählen. Wenn diese Reihe das zweite Mal drankommt, wird der erste große Meteorit ignoriert.

Tipp: Sie können die Karte natürlich auf den Führenden oder Ihren schlimmsten Widersacher loslassen, aber manchmal ist es viel lustiger, die Meteoriten zu dem Schiff zu schicken, das am ehesten auseinanderzubrechen droht.

Schrottplatz



Interstellare Schrottplätze sind faszinierende Orte, voller interessanter, wenn auch potenziell gefährlicher Schrotthändler. Sie können hier um fast alles feilschen – falls es die Händler nicht haben, finden Sie es bestimmt selbst, wenn Sie den Mut aufbringen, durch taumelnde Wracks und verirrte Laserschüsse zu navigieren (letztere scheinen immer genau dann Ihren Weg zu kreuzen, wenn ein Schrotthändler glaubt, Sie wollten etwas erbeuten, auf das er bereits ein Auge geworfen hat).

Laut statistischem Galaktik-Amt gab es bislang nur einen einzigen Gewaltausbruch auf einem Schrottplatz. Ein Statistiker ermittelte dies, als er von einer Bande Schrotthändler zusammengeschlagen wurde. Seitdem meiden Statistiker sämtliche Schrottplätze, was dazu geführt hat, dass offizielle Statistiken Schrottplätze jetzt als die sichersten Orte des Universums ausweisen.

Die Schrottplatz-Karte ist in 4 Felder aufgeteilt, die 4 Bereiche des Schrottplatzes darstellen. In jedem Feld zeigt die linke Seite den zu bezahlenden Preis an und die rechte die Belohnung, die Sie bekommen.

Beginnend beim Führenden entscheiden die Spieler, ob sie auf dem Schrottplatz Halt machen. Es läuft fast so ab, wie bei den Planeten. Wenn Sie anhalten wollen, stellen Sie Ihre Raketenfigur auf das Feld, das Sie nutzen wollen. Sie bezahlen die Kosten unmittelbar: Geben Sie Besatzung auf oder Energiesteine, oder schlagen Sie sich mit Meteoriten herum (welche herumschwirrenden Schrott darstellen) oder mit Kanonenschüssen. Danach streichen Sie Ihre Belohnung ein:

- Neue Astronauten (nicht Aliens) kommen in jede Kabine, die Platz für sie hat. Sie können sie auch in eine Tiefschlafkammer legen, jedoch nie in eine Luxuskabine. Sie können in diesem Moment Ihre Besatzung auch umverteilen.
- Neue Energiesteine können Sie auf jedes Batterieteil legen, das noch Platz dafür hat. Sie können in diesem Moment Ihre Energiesteine auch umverteilen.
- Wenn Sie Flugtage gewinnen, bewegen Sie sich sofort vorwärts.

Sobald der Preis gezahlt und die Belohnung eingesackt wurde, darf sich der nächste Spieler ein Feld auf dem Schrottplatz aussuchen.

Im Spiel zu fünft darf eines der Felder zweimal genutzt werden, genau wie bei den Planeten. Der zweite Spieler, der auf demselben Feld landet, bezahlt den vollen Preis, bekommt aber eine Belohnung -1 (gemäß den Standardregeln für reduzierte Belohnungen). Wenn die Belohnung aus zwei Elementen besteht, wird jedes um 1 reduziert. Beispielsweise würde also der zweite Spieler, der im ersten Feld des Etappe-III-Schrottplatzes landet, für sämtliche Schüsse würfeln müssen (die Würfelerggebnisse würden aber nur für ihn gelten, denn der in diesem Feld bereits stehend Spieler hat sich mit diesen Schüssen ja schon bei seiner eigenen Landung herumschlagen müssen). Die Belohnung des zweiten Spielers jedoch wird um 1 Astronaut und 1 Credit verringert.

Sternendepot



Sie können das Sternendepot benutzen, um Ihrem Schiff ein neues Teil hinzuzufügen oder eines auszutauschen. Beim Ersetzen legt man das alte Teil beiseite. Es kommt nicht auf den Ablagestapel und auch nicht zu den anderen Sternendepot-Teilen. Ihr neues Teil muss gemäß der üblichen Bauregeln eingesetzt werden.

Unglücklicherweise sind Sternendepots rar gesät: Die CORPORATION hat deren Bau eingestellt, als klar wurde, dass die Strafgebühren für verlorene Teile 63% der Erträge ausmachen.

Wenn zutreffend, bekommen Sie Besatzungsmitglieder und Energiesteine nur für das neue Teil aus dem Depot. In eine neue Kabine können Sie 2 Menschen oder 1 Alien einsetzen (falls die Kabine an ein passendes Lebenserhaltungsmodul angeschlossen ist und Sie noch keinen Alien dieser Farbe haben), jedoch führt das Anlegen eines Lebenserhaltungsmoduls nicht dazu, dass Sie die Besatzung in einer angeschlossenen Kabine mit einem Alien austauschen dürfen.

Jeder, der sich ein Teil aus dem Depot genommen hat, verliert 1 Flugtag.

Tipp: Keine Lust, alle nicht benutzten Teile umzudrehen, damit man 6 davon verdeckt ziehen kann? Lassen Sie einen Spieler die Augen schließen und 6 davon blind ziehen, nachdem ein anderer die Teile gemischt hat.

TÜRKISE ALIENS

Anwalt



Schiffe der Klassen I, II oder III sind versicherbar. Die nicht versicherbaren Schiffsklassen sind IA, IIA und IIIA.

Haben Sie einen Anwalt an Bord, können Sie Ihren verlorenen Schiffsteilen fröhlich Lebewohl sagen, wenn diese sich durchs All taumelnd von Ihnen wegbewegen. Wenn dagegen ein verirrter Schuss den Anwalt oder sein Lebenserhaltungsmodul in den Orkus bläst, können Sie Ihrer Brieftasche Lebewohl sagen. Die Wirkung des Anwalts gilt nur, wenn er bei Beendigung der Etappe (oder bei Abbruch) noch an Bord ist.

Manager



Der Manager sorgt dafür, dass die anderen Aliens effektiver arbeiten. Ein IIIa Alien mit einem Manager verleiht einen +3-Bonus auf die Motor-Stärke (statt +2).

Wenn Ihr Manager am Ende der Etappe noch an Bord ist, bekommen Sie für jede Alienspezies an Bord eine Belohnung: 1 Credit, wenn nur der Manager an Bord ist, 3 Credits für den Manager und einen weiteren Alien, 6 Credits, wenn Sie alle 3 Aliens haben. Wenn Sie den Flug abbrechen, entfällt diese Belohnung.

Händler



Der Händler weiß, wie man schachert. Sie bekommen einen Extra-Credit für jede rote oder gelbe Ware, die Sie verkaufen. Wenn Sie den Flug abgebrochen haben, werden diese Extra-Credits nicht halbiert.

Beispiel

Der Spieler bricht den Flug ab. Er hat in diesem Moment den Händler an Bord, sowie Waren im Wert von 19 Credits: 2 rote, 3 gelbe und 1 grüne. Er bekommt 10 Credits für die Waren (19 durch 2, aufgerundet) plus 5 Credits extra für die 5 roten und gelben Waren, was ihm insgesamt 15 einbringt.

Technik-Freak



Der Technik-Freak weiß, wie man das letzte aus Ihrer Energieversorgung herausholt. Bei jeder Flugkarte ist Ihr erster Batteriegebrauch kostenlos. Wenn Sie also 3 doppelte Kanonen betreiben wollen, ermöglicht Ihnen der Technik-Freak, dies mit nur 2 Energiesteinen zu tun.

Der Technik-Freak kann nicht mit heißer Luft arbeiten: Um die kostenlose Energie zu bekommen, müssen Sie noch mindestens über 1 Energiestein verfügen.

Beispiel

Der Spieler hat 1 Energiestein und will damit seinen doppelten Motor benutzen. Durch den Technik-Freak kann er den Motor anwerfen, und darf den Energiestein trotzdem behalten. Hätte er gar keine Energiesteine, hätte der Techniker den doppelten Motor nicht betreiben können.

Der Techniker ist keine Hilfe, wenn Sie Energiesteine durch ein Ereignis verlieren (wenn Sie also z.B. Waren abgeben müssten, aber keine haben).

Diplomat



Der Diplomat kann Feinde davon überzeugen, Ihr Schiff in Ruhe zu lassen. Das funktioniert aber anders, als der Sprung in den Hyperraum. Man spielt die gesamte Feind-Karte mit den anderen Spielern durch. Der Diplomat kann einem

nicht helfen, zu gewinnen oder zu fliehen. Er beseitigt lediglich die Folgen einer Niederlage. Sie warten mit dem Einsatz des Diplomaten, bis Ihnen eine Niederlage bevorsteht: Wenn Sie also etwa eine Waffenstärke haben, die niedriger ist, als die des Feindes, oder wenn festgelegt wurde, dass Sie der Spieler sind, der die Auswirkungen der aktuellen Reihe einer Kampfzone durchleiden muss.

Wenn Sie den Diplomaten benutzen, um sich vor einem Feind zu schützen, verlieren Sie trotzdem. Der Feind bleibt unbesiegt und fährt damit fort, den nächstfolgenden Spieler anzugreifen. Wenn Sie den Diplomaten benutzen, um eine Reihe in einer Kampfzone zu vermeiden, haben Sie dennoch die niedrigsten Werte in dieser Kategorie. Die Reihe wird Ihnen nichts anhaben, aber ebenso wenig den anderen Spielern.

Sobald Sie die Fähigkeit des Diplomaten genutzt haben, entfernen Sie den türkisen Alien von Ihrem Schiff.

Es ging einst die Sage, dass Diplomaten große Helden waren, die ihr Leben und ihre Freiheit aufs Spiel setzten, um ihr Schiff und ihre Kameraden zu retten. Ein kürzlich auf Universe-Tube gepostetes Video zeigt aber den wahren Grund, warum Diplomaten nie zurück kommen. Außerdem sieht man darin den Inhalt ihrer Aktentasche: Fünf Flaschen Schnaps und einen Stapel Partyhütchen.

ÜBERSICHT DER NEUEN SCHIFFSTEILE

Luxuskabine...



Beherbergt nur einen Astronauten (keinen Alien). Ein im Flug verlorener Astronaut aus einer Luxuskabine kann nicht ersetzt werden. Ist der Astronaut am Etappenende noch da, bekommen Sie 1, 2 oder 3 Credits – abhängig von der Etappe.

Tiefschlafkammer



Beherbergt vier Astronauten (keine Aliens). Diese zählen nicht zur Besatzung. Gehen Besatzungsmitglieder verloren, können Astronauten im Tiefschlaf diese ersetzen.

Zweiwege-Kanone



Ein Energiestein aktiviert beide Läufe. Waffenstärke wird berechnet, indem jeder Lauf wie eine einzelne Kanone behandelt wird.

Schildgeneratoren-Booster



Aktivieren Sie einen Schild, der an einen Schild-Booster angeschlossen ist, können Sie 1 Extra-Energiestein ausgeben, damit der Schild gegen große Meteoriten und große Schüsse schützt.

Kanonen-Booster



Wenn Waffenstärke berechnet wird, können Sie 1 Energiestein ausgeben, um eine aktivierte, angeschlossene Kanone zu verstärken. Die Kanone bekommt +3 Stärke (wenn vorwärts gerichtet) oder +1,5 (wenn anders gerichtet). Danach ist die Kanone zerstört.

Motor-Booster



Wird eine Flugkarte aufgedeckt oder ein Kriterium des Schiffes ermittelt, können Sie 1 Energiestein bezahlen, um einen Motor zu verstärken, der an den Motor-Booster angeschlossen ist (bei einem doppelten Motor müssen Sie zusätzlich 1 Energiestein bezahlen, um den Motor zu betreiben). Der Motor wird dadurch zerstört, Ihr Schiff in den Hyperraum geschickt: Sie verlassen das Rennen für die Dauer der aktuellen und der nächsten Flugkarte.

Reaktorbrennkammer



Beim Einladen von Waren können Sie 1 Ware an die Bank geben (auch eine, für die Sie keinen Platz hätten), um dafür genug Energiesteine zu bekommen, eine an den Reaktor angeschlossene Batterie wieder aufzufüllen.

Unzerstörbare Platten



Von den Seiten, die mit Platten versehen sind, kann dieses Teil durch keinerlei Meteorit oder Schuss zerstört werden.

Türkises Lebenserhaltungssystem



Ist das türkise Lebenserhaltungssystem an eine normale Kabine angeschlossen (kein Grundteil, keine Luxuskabine), dürfen Sie 1 türkisen Alien in die Kabine setzen (kein Spieler darf mehr als 1 türkisen Alien haben).

Kombinierte Teile



Kombinierte Teile zählen als beide Typen, mit deren sämtlichen Eigenschaften und Einschränkungen.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Dieses Set fügt dem Spiel Neuerungen hinzu, die ungewöhnliche Situationen durch neue Karten und Spielmaterialien auslösen können, welche in den Regeln nicht explizit erläutert sind.

Wenn Sie über so etwas stolpern sollten, checken Sie die FAQ (die häufig gestellten Fragen) auf www.czechgames.com.

Ein Spiel von Vlaada Chvatil

Spiel- und Boxgraphik: Radim „Finder“ Pech

Illustration: Tomáš Kučerovský

Satz und Design: Filip Murmak

Übersetzung: Michael Kröhnert

Ich möchte allen jenen leidenschaftlichen, erfahrenen oder einfach nur tapferen Truckern danken, die es gewagt haben, diese Erweiterung im Brettspiele-Club Brünn und auf vielen Veranstaltungen zu testen, insbesondere Laadinek's Big Game

Weekend, Festival of Fantasia, Gamecon, Settlers of Öland, Merklin, Mind Sports Olympiad etc. Euer Gelächter und Eure Tränen sind das Gerüst für diese Erweiterung. Besonderen Dank an Petr, Dilli, Filip und Martina, die unermüdetsten Truckern, welche ich kenne.

Außerdem gilt der Dank allen Spielern, die uns ihre Ideen für die Krassen Strecken geschickt haben. Einige der dieser Erweiterung beiliegenden Karten basieren auf Ideen von René Putin (kontaminierte Ware, Anschlussprobleme), Dave Shukan (Böse Überraschung), Veli-Mikko Äijälä (Weltraumschrott), Eric Humrich (Maßanfertigung), Alessandro Fibbi (Déjà Vu), Simon Poledna (Totalausfall) and Monika Dillingerová (Saltos Mortale).