

GALAXY TRUCKER

Die Gesellschaft GmbH ist ein interplanetares Konsortium, das sich ursprünglich mit dem Bau von Kanalisation und billigen Wohnungen auf weniger entwickelten Planeten beschäftigte. Lange taumelte sie am Rande des Bankrotts – der Transport des Materials zur Peripherie der Galaxis, wo sich die meisten unterentwickelten Planeten befinden, ist ein sehr teures und risikoreiches Unternehmen. Dann kam aber die Leitung der Gesellschaft GmbH auf eine Idee, die die ganze Branche zu einer lukrativen Angelegenheit machte. Sie fingen an, aus ihren Produkten billige Raumschiffsteile zu produzieren, und gründeten in der ganzen Galaxis ein Netz von Lagerhallen.

Diese Lagerhallen sind die Chance für Abenteurer wie Sie. Es ist ganz einfach – Sie schließen einen Vertrag ab, mieten in der Lagerhalle kostenlos eine beliebige Zahl an vorfabrizierten Teilen, bauen aus ihnen ein Raumschiff und begeben sich auf eigene Faust auf den gefährlichen Weg zur Peripherie. Was Ihnen unterwegs verloren geht, dafür müssen Sie am Ende bezahlen, aber was Sie unterwegs verdienen, das bleibt Ihnen als Gewinn. Und zusätzlich bietet die Gesellschaft GmbH schöne Boni für schnelle Lieferungen der Teile in gutem Zustand in die Ziellagerhalle.

Wenn Sie Pech haben, werden Sie bis zum Ende Ihres Lebens in Schulden leben. Falls Ihnen aber unterwegs das Glück zulächelt, verdienen Sie einen Haufen Geld und landen bei den oberen Zehntausend Milliarden der High Society.

SPIELVERLAUF

Das Spiel hat drei Etappen. In jeder Etappe stürzen sich die Spieler zuerst auf die Lagerhalle, um die besten Teile zu ergattern und damit das beste Raumschiff zu bauen. Das Schiff bereiten sie dann für die Reise vor und starten. Unterwegs zum Ziel versuchen sie, etliche Gefahren zu überstehen und Hindernisse zu überwinden, die Verdienstmöglichkeiten clever auszunutzen und wenn möglich als Erste(r) mit unbeschädigtem Raumschiff anzukommen.

In der ersten Etappe bauen die Spieler ein kleines Raumschiff der Klasse I und fliegen damit eine kurze Strecke in ziemlich sichere Gegenden. In der zweiten Etappe bekommen sie die Chance, ein mittleres Schiff der Klasse II zu bauen, und in der dritten Etappe können Riesenschiffe der Klasse III in die entferntesten und gefährlichsten Ecken der Galaxis fliegen.

Lange und gefährliche Reisen bieten die Chance auf den größten Verdienst, stellen aber auch das größte Risiko dar. Deswegen lässt die Gesellschaft GmbH nur erfahrene Kunden fliegen, die eine goldene Treuekarte besitzen (und, wir wollen uns nichts vormachen, die über genügend Besitz für eventuelle Zwangsversteigerungen verfügen).

Ziel des Spieles ist es, nach der dritten Etappe den größten Haufen kosmischer Kredite zu besitzen.

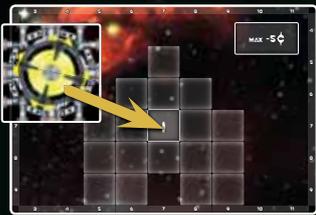


IHR ERSTES SCHIFF

Vor der ersten Etappe brauchen Sie nicht die ganze Spielregel zu lesen. Lesen Sie das Kapitel Ihr erstes Schiff zu Ende – und bauen Sie gleich Ihr erstes Schiff. Lesen Sie das Kapitel Startvorbereitung – und bereiten Sie Ihr Schiff zum Flug vor. Lesen Sie das Kapitel Der Verlauf eines Fluges – und fliegen Sie Probe. Erst dann lesen Sie den Rest der Regel, um weitere zwei Etappen voll ausprobieren zu können.

„Die beste Art, mit dem Raumschiff fliegen zu lernen, ist, es auszuprobieren“, hat in seiner bekanntesten Aussage der berühmte Multimillionär und Abenteurer der Wilde Andy gesagt. Es stimmt zwar, dass diese Aussage vor allem dadurch bekannt geworden ist, dass er unmittelbar anschließend mit seinem Sportraumtransporter am Sirius zerschellte. Wir werden uns aber trotzdem danach richten.

SPIELVORBEREITUNG



Jeder Spieler legt einen Raumschiffsplan mit der Nummer 1 vor sich ab. Auf das markierte Feld in der Mitte legt er das **Grundteil** seiner Farbe. Bei weniger als vier Spielern werden die restlichen Grundteile aus dem Spiel genommen.



Alle anderen **Raumschiffsteile** werden verdeckt gemischt und als Haufen in der Mitte des Tisches bereitgehalten. Dies ist die Lagerhalle.

Neben den Teilen werden die Spielmarken 1 bis 4 in eine Reihe gelegt (bei drei Spielern 1 – 3, bei zwei Spielern 1 – 2).

Alle anderen Teile des Spieles können Sie vorerst in der Schachtel lassen.

WIE KAUFT MAN EIN?

Sobald alle Spieler vorbereitet sind, gibt der mutigste Spieler das Zeichen zum Spielbeginn. In dem Augenblick stürzen sich alle auf den Haufen in der Tischmitte. Jeder Spieler darf ein Teil verdeckt in die Hand nehmen, es über seinen Schiffsplan ziehen, dort umdrehen und anschauen.

Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten – entweder baut man das Teil an sein Schiff an oder **man legt es aufgedeckt zurück** in die Tischmitte. So kommen aufgedeckte Teile dorthin. Jeder Spieler darf von nun an entweder aus diesen offenen Teilen wählen oder weiter den Haufen der verdeckten erforschen.

Das Spiel läuft nicht in Runden oder Zügen ab, jeder Spieler darf so schnell spielen, wie er kann.

Er muss aber folgende Regeln einhalten:

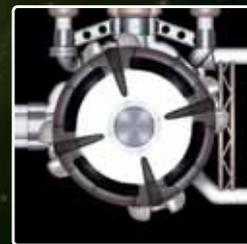
- Teile darf er **nur mit einer Hand** nehmen, die zweite Hand darf den Raum über dem Raumschiffsplan nicht verlassen.
- Die verdeckten Teile dürfen nicht in der Tischmitte umgedreht werden. Sie müssen verdeckt **zum eigenen Schiffsplan** gebracht werden und dürfen erst dann aufgedeckt werden.
- Solange ein Teil nicht im eigenen Schiff platziert oder zurückgegeben wurde, darf kein anderes genommen werden.
- Das gezogene Teil darf so lange auf dem Raumschiffsplan umgelegt oder gedreht werden, bis man das nächste in die Hand genommen hat. Danach darf das erste Teil nicht mehr bewegt werden.

WIE BAUT MAN EIN RAUMSCHIFF?

Jeder Spieler fängt mit seinem Grundteil an. Zu diesem werden andere Teile nach und nach dazugelegt. Jedes neue Teil muss auf ein freies Feld, **das an ein bereits liegendes Teil waagrecht oder senkrecht angrenzt**, gelegt werden. Teile dürfen **nur auf markierte Felder** gelegt werden.

Jedes Teil hat ein Funktionsmodul und einen bis vier Anschlüsse zu anderen Teilen. Es gibt drei Anschlussarten: einfache, doppelte und universelle.

Universelle Anschlüsse



Einfache Anschlüsse

Doppelte Anschlüsse

Ein einfacher Anschluss darf nur an einen anderen einfachen oder an einen universellen angeschlossen werden, ein doppelter nur an einen doppelten oder an einen universellen. Ein Universalanschluss darf an einen einfachen, einen doppelten oder an einen universellen anschließen. **Es ist nicht möglich, einen einfachen Anschluss an einen doppelten anzuschließen und umgekehrt.** Ebenfalls ist nicht erlaubt, zwei Teile **nebeneinander zu legen, von denen eines in der gegebenen Richtung einen Anschluss hat und das andere nicht** (auch wenn es sich um einen universellen Anschluss handelt).



Wenn ein neues Teil das schon gebaute Schiff an mehreren Seiten berührt, müssen die Anschlüsse an jeder Seite regelgerecht anschließen. Teile, die in der gegebenen Richtung keine Anschlüsse haben, können zwar nebeneinander liegen, sie müssen aber an anderen Stellen an das Schiff angeschlossen sein – während des Baus **muss das Schiff immer zusammengehalten**.



WAS MUSS AUF EINEM RICHTIGEN RAUMSCHIFF SEIN?

Das Grundteil, das jeder Spieler zu Spielbeginn erhält, ist eine Pilotenkabine. Es hat vier Universalanschlüsse, so dass man von ihm aus sehr schön weiter bauen kann. Auf weiteren Bauteilen sind dann weitere interessante Module enthalten, die Sie sicherlich auch in Ihrem Schiff haben wollen.

Pilotenkabinen...



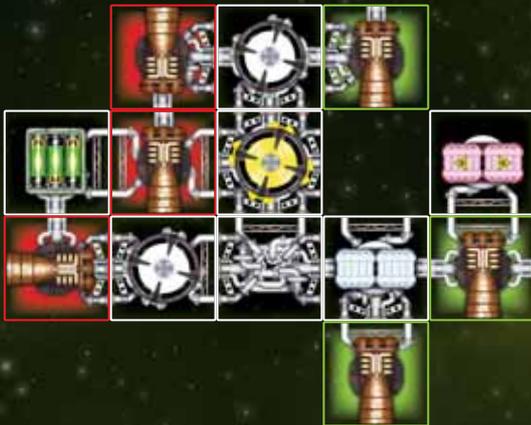
Um eine möglichst große Besatzung befördern zu können, benötigen Sie auf Ihrem Schiff weitere Kabinen. Je größer die Besatzung, desto besser. Also wollen Sie auf Ihrem Schiff **möglichst viele Kabinen** haben.

Motoren...



Für Motoren gelten zwei Einschränkungen – die Düse muss **immer nach hinten** (Richtung Spieler) zeigen und **direkt hinter der Düse darf kein Teil liegen**. Die Düse muss also entweder am Rande des Schiffes sein, oder es muss sich hinter ihr ein freies Feld befinden.

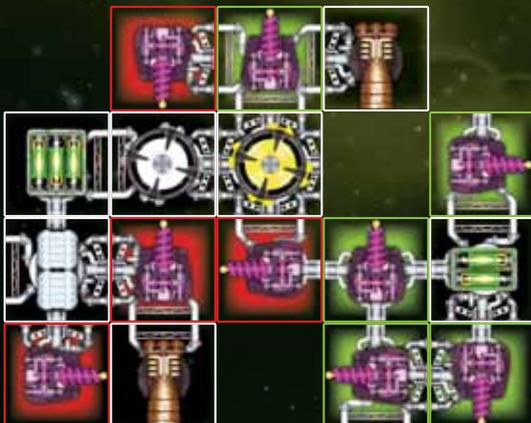
Je mehr Motoren Ihr Schiff hat, desto schneller ist es. Es ist also sehr wichtig, auf dem eigenen Schiff **möglichst viele Motoren** zu haben.



Kanonen...



Kanonen dürfen zwar zur Seite oder nach hinten zielen, am effektivsten sind sie aber, wenn sie nach vorne (weg vom Spieler) zeigen. Stets gelten für sie die gleichen Einschränkungen wie für Motoren – **direkt vor einer Kanone darf kein Raumschiffteil liegen**.



Auf dem Weg lauern eine Menge Gefahren, und Kanonen bedeuten Stärke. Zusätzlich sind sie beim Abschießen großer Meteoriten nützlich. Es ist also sehr wichtig, dass **Ihr Schiff mit Kanonen gespickt** ist, die nach Möglichkeit nach vorne zielen.

Stärkere Kanonen und Motoren...



Das Bestreben, die begrenzte Fläche des Raumschiffes mit möglichst vielen solchen nützlichen Dingen voll zu stopfen, hat zur Entwicklung stärkerer Kanonen und Motoren geführt.

Eine Weile hat man auch mit einer Erweiterung der Schiffsfläche experimentiert, aber nach dem traurig berühmten Zwischenfall, bei dem der Prototyp der Reihe Moebius zugleich ex- und implodierte, wurden die Pläne aufgegeben.

Für den Bau doppelter Kanonen und Motoren gelten die gleichen Regeln und Einschränkungen wie für die einfachen Varianten. Sie haben die doppelte Stärke, aber dafür fressen sie unglaubliche Mengen an Energie, die die gängigen Bordgeneratoren einfach nicht hergeben. Deswegen braucht man **für solche Geräte spezielle Batterien**.

Batterien...



Energie für doppelte Motoren und Kanonen wird in riesigen Batterien der Klasse E (sog. Elefantengröße) gespeichert.

Es gibt die gängigen Schiffsteile mit zwei oder drei Batterien auf dem Markt. Jede Batterie kann einmalig genau **eine** doppelte Kanone, **einen** doppelten Motor oder **einen** Schildgenerator (siehe unten) speisen. Batterien dürfen an jeder beliebigen Stelle im Schiff gelagert werden, sie müssen nicht in der Nachbarschaft des Gerätes sein, dem sie Energie liefern.

In den guten alten Zeiten gab es Batterien der gleichen Leistung, die nicht größer als eine Zigarre waren. Das war aber noch, bevor die „Liga der Kämpfer für die Rechte der Masse“ ihr Ziel erreicht hatte und die Annihilation von Masse für illegal erklärt wurde. (Und sogar bevor die „Intergalaktische Vereinigung der Gentlemanclubs“ das Gesetz durchsetzte, das es verbietet, Zigarren in dämlichen Vergleichen zu benutzen.)

Weil Sie möglichst starke Motoren und Kanonen haben wollen, ist es notwendig, auch doppelte Geräte zu nutzen, und deswegen ist es absolut unabdingbar, **möglichst viele Batterien** zu bauen.



Schildgeneratoren

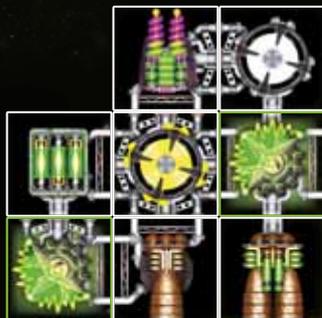
Schildgeneratoren haben Sie für den Fall auf dem Schiff, dass etwas schief geht – sie können kleinere Meteoriten abwehren oder einen normalen Angriff einer gegnerischen Waffe. Auch Schildgeneratoren brauchen Batterien zum Betrieb.

Jeder Schild kann Ihr Schiff vor Gefahren aus zwei Richtungen schützen – aus denen, die auf dem Bild des Schildes grün leuchten. Es ist dabei egal, wo er auf dem Schiff platziert ist. Wenn ein Schildgenerator in die richtige Richtung gedreht ist, schützt er das Schiff z.B. von links und von vorne, auch wenn er rechts hinten eingebaut ist.

Jetzt erwarten Sie sicher, dass wir sagen, dass es gut ist, möglichst viele Schildgeneratoren zu haben.

Es genügen Ihnen aber zwei Generatoren, wenn sie in die richtige Richtung gedreht sind. Wenn Sie jedoch cool sind (bzw. cool mit selbstmörderischen Absichten), können Sie auch ganz ohne Schilde fliegen.

Ein Schild schützt das Schiff von vorne und links, der zweite von hinten und links. Von rechts ist das Schiff nicht geschützt.



Ladeflächen



Eine Ladefläche gibt es normalerweise in einer Zwei- oder Dreiconainerausführung. Sie kann überall platziert werden. Auf Ladeflächen werden Waren gelagert, die Sie unterwegs erwerben. Waren bringen Gewinn und – machen wir uns nichts vor – wegen des Gewinnes sind Sie schließlich unterwegs. Es ist also absolut unabdingbar, **möglichst viele Ladeflächen** zu haben.

Spezielle Ladeflächen



Um gefährliche Waren transportieren zu können, brauchen Sie spezielle Ladeflächen mit speziellen Containern. Diese speziellen Container dürfen **sowohl normale als auch gefährliche Waren** beinhalten (während normale Container nur normale Waren beinhalten dürfen).

Gefährliche Waren haben auf dem Markt den höchsten Wert, es ist also wichtig, viele spezielle Ladeflächen auf dem Schiff zu haben.

Es gibt eine Unmenge von Geschichten, die davon erzählen, was alles passieren kann, wenn Sie versuchen, gefährliche Waren in normalen Containern zu transportieren. Als Beispiel sei hier der Fall des Springenden Spiff erwähnt, der so beide Hände und ein Bein verloren hat: ein Mob empörter Ökologen hat ihm nach der Landung die Glieder abgerissen.

Verbindungssteile



Verbindungssteile sehen uninteressant aus, weil sie keine besondere Funktion haben. Beachten Sie aber die vielen meist universellen Anschlüsse. Wenn Sie Verbindungssteile verwenden, stellen Sie sicher, dass Ihr Schiff widerstandsfähiger wird und nicht beim ersten unglücklichen Treffer zerfällt.

Wundersame Apparatur unbekannter Zwecks



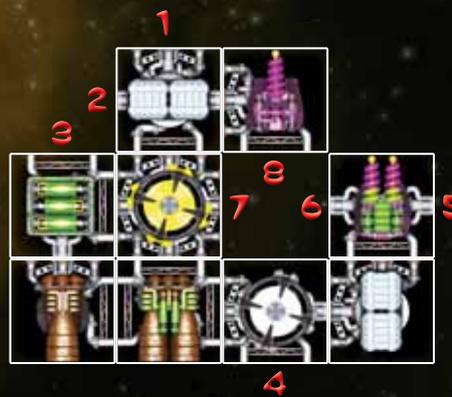
Damit werden wir Sie erstmal nicht belasten – beim ersten Flug werden wir diese wundersamen Teile lediglich für Verbindungssteile halten.

WIE SIEHT EIN RICHTIGES SCHIFF AUS?

Ein richtiges Schiff ist vor allem ohne Fehler gebaut, genau nach den Regeln. Es ist stabil, hat Unmengen von Waffen und Motoren, viele Kabinen, Batterien und Ladeflächen (besonders spezielle), und es ist gut durch Schilde geschützt. Ein richtiges Schiff hat auch möglichst wenige offene Teile.

Offene Teile des Schiffes

Ein offenes Schiffsteil ist jeder Anschluss (inkl. universelle), an den kein weiteres Teil angeschlossen ist.



Dieses Schiff hat 8 offene Teile.

Zwar ist es erlaubt, beliebig viele offene Teile auf dem Schiff zu haben, sie stellen aber ein Beschädigungsrisiko dar, und manchmal können sie das Schiff auch verlangsamen. Zudem verschmutzen und deformieren sich offene Röhren unterwegs – deshalb bietet die Gesellschaft GmbH im Ziel einen Bonus für schön abgeschlossene Schiffe an.

WIE BEENDET MAN DEN BAU DES SCHIFFES?

Sobald Sie mit Ihrem Schiff zufrieden sind oder wenn Sie einfach nicht mehr weiterbauen können (sei es, weil Sie die ganze Fläche zugebaut haben oder weil Sie keine brauchbaren Anschlüsse mehr haben), können Sie den Bau beenden. Es ist nicht nötig, die ganze markierte Fläche zu bebauen.



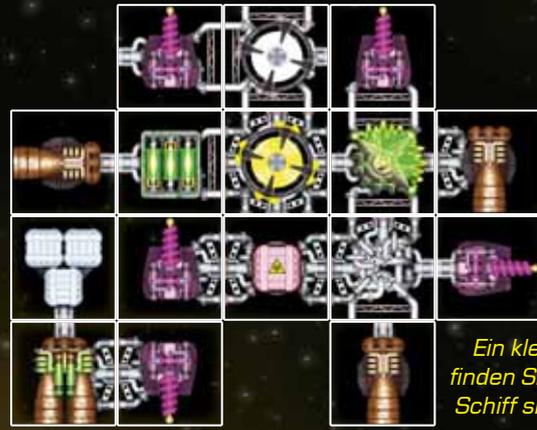
Den Bau beendet man, indem man die Spielmarke mit der niedrigsten Zahl nimmt. Für den letzten Spieler bleibt die Spielmarke mit der höchsten Nummer, er hat aber unbegrenzte Zeit, sein Schiff zu Ende zu bauen. (Im vollständigen Spiel ist diese Zeit begrenzt. In Ihrem ersten Spiel verlassen wir uns darauf, dass Sie den letzten Spieler mit der Spielschachtel prügeln, wenn er das Spiel unverhältnismäßig lange aufhält).

Die Spielmarken legen fest, in welcher Reihenfolge die Schiffe starten werden. Es ist also unverzichtbar, nicht nur ein perfektes Schiff zu bauen, das Unmengen an Ausrüstung hat und aus dem keine Röhren herausstehen, sondern es auch **als Erster zu Ende zu bauen**.

Bevor Sie zur Spielmarke greifen, schauen Sie sich noch einmal Ihr Schiff richtig an und prüfen Sie, ob alle Regeln eingehalten wurden. Bei Ihrem ersten Bau sind wir noch tolerant. Falls Sie also einen Fehler entdecken, nehmen Sie das Teil einfach weg und bauen Sie das Schiff zu Ende.

Ein Fehler kann sein:

- Ein einfacher Anschluss, der an einen doppelten angeschlossen ist.
- Ein Anschluss, der an ein Teil ohne Anschluss anschließt.
- Motoren, die woanders hinzielen als nach hinten.
- Kanonen, vor denen direkt ein weiteres Teil ist, Motoren, hinter denen ein weiteres Teil ist.
- Ein Teil neben der markierten Fläche.
- Ein oder mehrere Teile, die mit dem Rest des Schiffes nicht verbunden sind.



Ein kleines Quiz –
finden Sie auf diesem
Schiff sieben Fehler.

IN DIESEM MOMENT KÖNNEN SIE AUFHÖREN ZU LESEN. Bauen Sie Ihr erstes Raumschiff.

STARTVORBEREITUNG

KONTROLLE VOR DEM START

Schauen Sie sich die Schiffe anderer Spieler an, damit Sie sich sicher sind, dass alle die Regeln richtig begriffen haben. Falls Sie irgendwo einen Fehler entdecken, machen Sie den Spieler darauf aufmerksam. Der Spieler muss dann seine Spielmarke zurückgeben und den Fehler korrigieren. Die Spieler tauschen ihre Spielmarken so aus, dass für den Spieler, der sein Schiff repariert, die Spielmarke mit der höchsten Zahl übrig bleibt.

DIE BANK

Jetzt können Sie auch die Figuren, Warenwürfel und Energiesteine aus den Tüten auf den Tisch ausschütten. Sie bilden eine gemeinsame Bank. Legen Sie sie auf die Seite, so dass sie nicht im Weg, aber in greifbarer Nähe sind.

DER FLUGPLAN



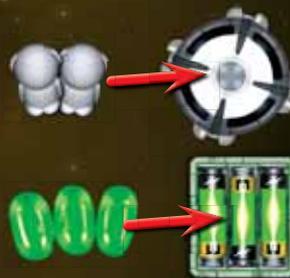
Die übrig gebliebenen Schiffsteile schieben Sie zur Seite und legen den Flugplan in die Tischmitte. Auf dem Flugplan finden Sie in der Mitte die Warenpreisliste und rechts unten die Übersicht der Schiffsgefährdungen.

In der Mitte ist außerdem eine Zusammenfassung der Besonderheiten der ersten Etappe abgedruckt. In den späteren Etappen wird diese Zusammenfassung durch die Regelkarte der jeweiligen Etappe abgedeckt.

Auf den Feldern drumherum wird festgehalten, in welcher Reihenfolge und in welchen Abständen die Schiffe fliegen werden. Ein Feld bedeutet einen Flugtag.

Jeder Spieler bekommt zwei Raketenfiguren seiner Farbe. Eine behält er, die zweite legt er auf den Flugplan. Die Anfangsabstände sind auf der Regelkarte notiert – der Spieler mit Spielmarke Nr. 1 stellt seine Figur auf das markierte Feld, der Spieler mit Spielmarke Nr. 2 stellt seine Figur zwei Felder hinter den ersten Spieler, usw. Jetzt können Sie die Spielmarken ablegen – die Reihenfolge wird von nun an durch die Figuren bestimmt und kann sich während des Spieles ändern. Den Spieler an der Spitze bezeichnen wir im weiteren Verlauf als **den führenden Spieler**.

SCHIFFSVORBEREITUNG



Auf jedes Kabinenteil (incl. Grundteil) kommen zwei graue Menschenfiguren. Die farbigen Aliens beachten Sie erstmal nicht.

Auf jedes Teil mit Batterien kommen zwei oder drei grüne Glassteine (Energiesteine), je nachdem, wie viele Batterien auf dem Schiffsteil abgebildet sind.

FLUGKARTEN



Die Flugkarten stellen verschiedene Abenteuer und Gefahren oder Gelegenheiten dar, denen Sie unterwegs begegnen können.

Aus dem Kartenstapel mit der Nummer 1 werden die acht Karten mit einem Stern in der unteren linken Ecke ausgewählt. Sie werden gemischt und verdeckt neben dem Flugplan bereitgelegt.

KOSMISCHE KREDITE



Jetzt kommt das Schönste – die kosmischen Kredite werden sortiert und auf kleine Stapel neben die Bank gelegt. Während des Fluges können Sie sie anschauen und sich vorstellen, wie viel Sie wohl verdienen werden.

Es geht natürlich um ganz andere Werte: um Ehre, Ruhm, Abenteuer, Erkenntnis... Aber zum Teufel, was sollen wir uns hier etwas vormachen, für einen richtig schönen Haufen kosmischer Kredite kaufen Sie sich heutzutage Ehre, Ruhm, Abenteuer und Erkenntnis, und es bleibt Ihnen noch Geld für ein schönes Abendessen in einem Luxushotel übrig.

Die Zahl der kosmischen Kredite, die ein Spieler während des Spieles gewinnt, ist geheim. Die Karten werden verdeckt gehalten und erst am Ende des Spieles aufgedeckt.

DER VERLAUF EINES FLUGES

Nun überprüfen wir mit einem Testflug, wer sein Schiff am besten gebaut hat. Der Flug setzt sich aus der Wertung der acht Flugkarten zusammen (im vollständigen Spiel werden die Flugkarten zufällig gezogen, aber für Ihren ersten Flug haben wir dem Zufall ein bisschen nachgeholfen, damit Sie allen Abenteuerarten begegnen können). Die Flugkarten können auf Ihre Schiffe verschiedenste Auswirkungen haben.

WAS KANN PASSIEREN

Angriff auf ein Schiff...

In der Ecke des Flugplans sind die möglichen Gefährdungen Ihres Schiffes abgebildet. Jede Gefahr kommt aus einer bestimmten Richtung, in einer Reihe oder einer Spalte. Genauer werden sie bei der Erklärung der Karten erläutert, hier also nur kurz:



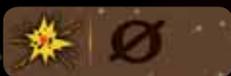
Vor kleinen Meteoriten schützt Sie ein gut gebautes Schiff (wenn ein Meteorit nicht gerade auf eine offene Fläche stößt, wird er harmlos zurückgeschleudert) oder ein Schild (wenn Sie einen Energiestein bezahlen).



Vor großen Meteoriten schützt lediglich eine Kanone, mit der Sie den Meteoriten abschießen.



Vor kleinen Schüssen schützt Sie nur ein Schild (wenn Sie einen Energiestein bezahlen)



Vor großen Schüssen sind Sie gar nicht geschützt.

Wenn sich Ihr Schiff nicht wehren kann und getroffen wird, müssen Sie das getroffene Teil entfernen. Es kann passieren, dass an dieses Teil noch weitere Teile angeschlossen waren, die dann mit dem Schiff nicht mehr verbunden sind – in dem Fall müssen Sie auch diese Teile entfernen. Im Extremfall kann ein Schuss Ihr Schiff in zwei oder mehr Stücke zerlegen – in dem Fall dürfen Sie selbst wählen, welches Stück weiterfliegen wird. Alle anderen Teile werden entfernt.



Die entfernten Schiffsteile kommen nicht zurück in die Tischmitte, sondern **werden auf der markierten Fläche auf der rechten Seite Ihres Schiffsplans abgelegt**. Jedes dort abgelegte Teil wird Sie am Ende der Etappe einen kosmischen Kredit kosten. Falls sich auf den entfernten Teilen Spielsteine (Besatzung, Waren, Energie) befanden, werden diese in die Bank zurückgegeben.

Den Leuten aus den entfernten Pilotenkabinen brauchen Sie nicht besonders nachzutruern. Die Sicherheitsanlage packt sie im Falle einer Dekompression in einen haltbaren Kokon ein, in dem sie sehr sehr lange ausharren können. In Wirklichkeit sind das eher Glückspilze – wissen Sie, was die Zinsen mit ihrem Sparkonto machen, bevor sie jemand in ein paar Tausend Jahren findet?

Verlust und Gewinn von Flugtagen...



Auf einigen Karten steht rechts unten eine Nummer – die zeigt an, wie viele Flugtage Sie verlieren, wenn Sie die Karte einsetzen. Der Spieler, der die Karte eingesetzt hat, zieht seine Figur um die angegebene Zahl **freier Felder** (besetzte Felder zählen nicht) nach hinten.



Der blaue Spieler verliert drei Flugtage und endet also knapp vor dem roten Spieler.

Ähnlich verfährt man immer, wenn ein Spieler Flugtage verlieren soll. Soll er dagegen Flugtage gewinnen, zieht er seine Figur um die angegebene Zahl **freier Felder** nach vorne. Es ist also nicht möglich, dass auf einem Feld zwei Figuren stehen.

Warenerwerb...

Wenn es Ihnen eine Flugkarte ermöglicht, Waren aufzuladen, nehmen Sie aus dem Stapel die angegebene Zahl Warenwürfel in den angegebenen Farben und laden Sie sie in Ihre Container ein (auf einem Schiffsteil können ein bis drei Container sein). Falls Sie mehr Waren als Container haben, müssen Sie die überzähligen Waren in das Weltall rausschmeißen (zurück in die Bank legen). Welche Waren Sie rausschmeißen, bleibt Ihnen überlassen, solange die restlichen Waren dann in Ihre Container passen.



Die roten Würfel sind am wertvollsten, sie müssen aber in spezielle Container für gefährliche Waren platziert werden. Falls Sie solche Container nicht besitzen (oder zu wenige davon), müssen Sie die gefährlichen Waren wegschmeißen.

Solange Sie genug Container haben, laden Sie ruhig auch die billigsten Waren ein (sogar in die speziellen Container). Wenn Sie nämlich **weitere Waren einladen**, dürfen Sie die vorhandenen Waren **beliebig umsortieren oder ins Weltall rausschmeißen**.

Laut interplanetaren Verträgen ist es natürlich nicht erlaubt, Sachen ins All rauszuschmeißen... Wenn jemand nachfragt: wir haben es Ihnen nicht geraten...

Waren- oder Besatzungsverlust



Wenn Sie durch eine Flugkarte Waren verlieren, müssen Sie die angegebene Zahl an Warenwürfeln, und zwar **die teuersten zuerst**, abgeben. Falls Sie nicht genug Warenwürfel haben, müssen Sie stattdessen **Energiesteine** abgeben. Falls Sie auch diese nicht mehr haben, müssen Sie auch nichts abgeben.



Wenn Sie durch eine Flugkarte Besatzung verlieren, müssen Sie die angegebene Zahl Figuren in die Bank abgeben. Falls Sie nicht genug haben, müssen Sie alle vorhandenen Figuren abgeben (im vollständigen Spiel würde das aber große Probleme bedeuten).

DIE PARAMETER IHRES SCHIFFES

Manchmal muss die Stärke der Motoren oder der Waffen auf Ihrem Schiff bestimmt werden. In dem Fall zählen Sie Ihre Kanonen oder Motoren. Ein doppelter Motor oder eine doppelte Kanone zählt nur dann, wenn Sie dafür einen Energiestein abgeben.

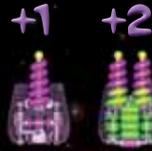
Die doppelten Motoren und Kanonen brauchen Energie. Immer, wenn Sie die Stärke ihrer Waffen oder die Geschwindigkeit Ihrer Motoren ermitteln müssen, müssen Sie sich entscheiden, welche der doppelten Kanonen oder Motoren Sie benutzen wollen und entsprechend viele Energiesteine abgeben.

Motorenstärke...



Ein einfacher Motor hat die Stärke 1.
Ein doppelter Motor hat die Stärke 2, wenn Sie dafür einen Energiestein zahlen.

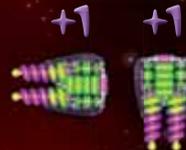
Waffenstärke...



Eine nach vorne gerichtete Kanone hat die Stärke 1.



Eine doppelte nach vorne gerichtete Kanone hat die Stärke 2, wenn Sie dafür einen Energiestein zahlen.



Zur Seite oder nach hinten gerichtete Kanonen zählen nur die Hälfte (d.h. eine einfache Kanone $\frac{1}{2}$, eine doppelte 1, wenn Sie dafür einen Energiestein zahlen).

FLUGKARTEN

Der führende Spieler (am Anfang der, der die Spielmarke mit der Nummer 1 besitzt), deckt die erste Flugkarte auf. Die abgebildeten Abenteuer werden nach den Anweisungen auf dieser Doppelseite gewertet (Sie brauchen sie nicht alle vorab zu lesen, sondern erst, wenn die jeweilige Karte aufgedeckt wird).

Dann deckt der führende Spieler (das kann der gleiche wie vorher sein, aber auch jemand anders, falls durch die vorherige Flugkarte die Reihenfolge geändert wurde) eine weitere Flugkarte auf, usw. bis alle Karten gewertet wurden.

FREIER WELTRAUM



Der freie Weltraum ist einfach weiter und leerer Raum, durch den Sie ganz schön düsen können.

Der führende Spieler gibt bekannt, wie stark seine Motoren sind (siehe Die Parameter Ihres Schiffes). Wenn er doppelte Motoren besitzt, muss er sich entscheiden, ob er dafür Batterien einsetzt, noch bevor es die anderen Spieler tun. Dann bewegt er seine Figur auf

dem Flugplan um so viele Felder nach vorne, wie die Stärke seiner Motoren angibt.

Danach meldet der hinter ihm fliegende Spieler seine Stärke und bewegt seine Figur auf dem Flugplan um die entsprechende Zahl **freier Felder** nach vorne. Sollte er den führenden Spieler genau einholen, landet er auf dem Feld vor ihm, denn besetzte Felder werden nicht mitgezählt (siehe Was kann passieren – Verlust und Gewinn von Flugtagen). So ziehen nacheinander alle Spieler ihre Figur vor.

PLANETEN



Die Karte zeigt zwei bis vier Warenreihen an – das sind einzelne Planeten dieses Sonnensystems, auf denen Sie landen und Waren erwerben können. Die Zahl in der rechten unteren Ecke gibt an, wie viele Flugtage Sie dadurch verlieren.

Zuerst entscheidet sich der führende Spieler. Wenn er will, kann er auf einem beliebigen Planeten landen – er nimmt seine zweite Figur

(die, die vor ihm steht) und stellt sie auf einen beliebigen Planeten für einer Warenreihe. Dann bekommt der zweite Spieler seine Chance, usw. In jeder Reihe darf nur eine Figur stehen. Wenn also jeder Spieler landen will, kann es passieren, dass für die hinteren Spieler keine freien Reihen übrig bleiben (und sie somit nicht landen dürfen).

Die Spieler, die gelandet sind, laden die angegebenen Waren in ihr Schiff. Sie dürfen dabei die Waren im Schiff beliebig **umsortieren oder in das All hinauswerfen** (siehe Was kann passieren – Warenerwerb). Theoretisch kann ein Schiff auch landen, wenn es keinen Platz für Waren hat. So kann man die nachfolgenden Spieler ärgern – nur sollte gut überlegt sein, ob das die verlorenen Flugtage wert ist!

Normalerweise muss man für jede Ware zahlen, aber die Summen sind so klein, dass wir sie vernachlässigen können. Die Planeten in der Peripherie sind so unterentwickelt, dass man dort wertvolle Waren meistens für ein paar Glasperlen, Taschenspiegel und DVDs mit den neuesten Folgen von Arztserien erhalten kann.

Erst **nachdem sich alle entschieden haben**, ziehen die Spieler, die gelandet sind, ihre Figuren um die angegebene Zahl an Flugtagen auf den freien Feldern nach hinten (siehe Was kann passieren – Verlust und Gewinn von Flugtagen). **Zuerst zieht der Spieler seine Figur, der am weitesten hinten liegt**, zuletzt der, der am weitesten vorne liegt.



VERLASSENES SCHIFF



Ein funktionierendes Schiff ohne Besatzung zu finden, ist wie ein Sechser im Lotto! Richtig wäre es, den Fund zu melden, aber was soll's. Sie haben sicher ein Schiff voller Astronauten, die den Dienst bei Ihnen satt haben und schon lange für ein eigenes Schiff sparen. Wenn Sie ihnen ein gutes Angebot machen, legen sie zusammen und kaufen Ihnen das Schiff ab.

Zuerst entscheidet sich der führende Spieler. Wenn er will, kann er **die abgebildete Zahl Besatzungsmitglieder in die Bank zurückstellen** und sofort die angegebene Zahl kosmischer Kredite kassieren. Es kostet ihn die abgebildete Zahl an Flugtagen (siehe Was kann passieren – Verlust und Gewinn von Flugtagen).

Wenn der erste Spieler die Chance nicht nutzt (er hat nicht genug Leute oder will sie nicht opfern), ist der zweite an der Reihe, usw.

Vielleicht ist der Gedanke verführerisch, das gefundene Schiff für sich zu behalten. Seien Sie aber kein Geizhals und überlassen Sie es Ihrer Besatzung! Es gibt ohnehin sicher einen guten Grund, warum das Schiff verlassen ist...



VERLASSENE STATION



In einer verlassenen Station findet man oft wertvolle Waren, die dort von einer fliehenden Mannschaft in Eile hinterlassen werden mussten. Es ist aber nicht einfach, so eine Station zu beleben und zu durchsuchen. Wenn Sie eine kleine Mannschaft haben, vergessen Sie es gleich.

Eine verlassene Station kann nur der Spieler ausnutzen, der mindestens eine so große Mannschaft hat, wie auf der Stationskarte abgebildet ist. **Zuerst entscheidet sich der führende Spieler.** Wenn er genug Leute hat, kann er auf der Station landen. Er nimmt die unter der Station abgebildeten Waren und lagert sie in eigene Container (er darf dabei umsortieren oder ins All rauswerfen, siehe Was kann passieren – Warenerwerb). Er zieht dann seine Figur um die abgebildeten Flugtage zurück (siehe Was kann passieren – Verlust und Gewinn von Flugtagen).

Wenn der führende Spieler landet, haben die anderen Pech. Wenn er aber nicht genug Leute hat oder nicht landen möchte, bekommt der zweite Spieler die Chance, usw.

Vorsicht: auf einer verlassenen Station (im Unterschied zum verlassenen Schiff) **verliert der Spieler keine Mannschaft** (vor der Zahl steht kein Minuszeichen).

METEORITEN



Ein Schwarm Meteoriten kann Ihr Schiff ziemlich beschädigen. Auf der Flugkarte sind einige große oder kleine Meteoriten abgebildet und auch die Richtungen, aus denen sie kommen. Einzelne Meteoriten werden nacheinander gewertet, alle Spieler werten auf einmal.

Für jeden Meteoriten würfelt **der führende Spieler** mit zwei Würfeln. Diese geben an, in welcher Spalte (für die von vorne oder von hinten kommenden Meteoriten) oder Reihe (für die von links oder von rechts kommenden Meteoriten) die Meteoriten fliegen. Die Nummern der Spalten und Reihen sind am Rande des Schiffsplans abgebildet. Alle Spieler kontrollieren, auf welches Teil der Meteorit aus der angegebenen Richtung treffen würde. Es kann passieren, dass der Meteorit an einem Schiff vorbeifliegt, dann ist alles bestens. Falls er aber auf ein Schiffsteil trifft, gehen Sie wie folgt vor:



Ein kleiner Meteorit prallt von einem richtig gebauten Schiff ab. Ein Problem entsteht nur, wenn er auf **ein offenes Schiffsteil** stößt (offene Anschlüsse nach außen in die Richtung des Meteoriten). Dann bleibt dem Spieler nur eine Lösung - das Teil durch einen Schild zu schützen, wenn er einen **Schild in der angegebenen Richtung** besitzt und **einen Energiestein** zahlt. Falls er keinen Schild besitzt oder nicht zahlen möchte, wird das offene Teil getroffen und zerstört (siehe Was kann passieren – Angriff auf ein Schiff).



Ein großer Meteorit ist gefährlicher. Er prallt nicht ab, auch nicht von einem gut gebauten Schiff, und auch die Schilde helfen nicht. **Die einzige Möglichkeit ist, ihn rechtzeitig abzuschießen.** Große Meteoriten kommen meistens von vorne, und man kann sie nur abschießen, wenn man eine Kanone genau **in der Spalte** besitzt, in der der Meteorit kommt. Wenn es eine **doppelte Kanone** ist, muss der Spieler zusätzlich noch **einen Energiestein** zahlen.

Wenn ein Spieler den Meteoriten nicht abschießt, wird das getroffene Teil zerstört (siehe Was kann passieren – Angriff auf ein Schiff).

FEINDE (SCHMUGGLER, SKLAVENHÄNDLER, PIRATEN)



Feinde gefährden Ihre ganze kleine Karawane. Sie greifen zuerst den Spieler an, der als Erster fliegt, und dann nach und nach weitere Spieler, bis sie jemandem begegnen, der sie bekämpfen kann, oder bis sie alle Spieler angegriffen haben.

Im Probespiel der ersten Etappe haben wir für Sie den Schmuggler ausgewählt. Die Karte zeigt an, was mit Schiffen, die den Kampf verlieren, passiert (in diesem Fall Warenverlust). Unten ist die Belohnung angegeben, die der Spieler erhält, der sie besiegen kann (in diesem Fall Warenerwerb – siehe das entsprechende Kapitel in der ausführlichen Regelerklärung).

Die Stärke der Feinde ist mit einer großen lila Zahl auf ihrer Karte angegeben.

Zuerst sagt der führende Spieler die Stärke seiner Waffen an (er entscheidet, ob er Energie für doppelte Kanonen aufwenden möchte). Wenn er stärker ist als die Feinde, besiegt er sie und erhält die Belohnung. Es kostet ihn aber einige Flugtage, die in der rechten unteren Ecke der Karte angegeben sind (siehe Was kann passieren – Verlust und Gewinn von Flugtagen). Die Wertung der Karte ist damit zu Ende, die Spieler, die hinter dem Gewinner fliegen, betrifft die Karte nicht.

Wenn der führende Spieler aber verliert (er ist schwächer als die Feinde), passiert ihm das, was auf der Karte angegeben ist.

Wenn Spieler und Feinde gleich stark sind, passiert nichts, aber der Spieler bekommt auch keine Belohnung. In beiden Fällen greifen die Feinde den nächsten Spieler an der Reihe an, und es gelten die gleichen Regeln wie vorher.



Der rote Spieler fliegt vorne. Er kann maximal Stärke 5 haben (2 für normale Kanonen, 2 für die nach vorne zielende doppelte Kanone und 1 für die zur Seite zielende doppelte Kanone), er bräuchte dafür aber zwei Energiesteine. Weil er aber nur einen Energiestein hat, kann er nur eine doppelte Kanone einsetzen und hat nur Stärke 4. Die Schmuggler werden zwar nicht besiegt, aber der Spieler verliert auch nichts.



Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe – der grüne Spieler. Er bezahlt zwei Energiesteine und erhält so Stärke 4 1/2. Die Schmuggler sind besiegt, der Spieler lädt zwei Warenwürfel ein (der blaue Würfel fliegt raus, weil dafür kein Platz ist) und verschiebt seine Figur um einen Flugtag nach hinten.



Da hat der blaue Spieler, der als Letzter fliegt, Glück. Er könnte keine höhere Stärke als 3 erreichen, wenn also keiner vor ihm die Schmuggler besiegt hätte, würde er seine Ladung verlieren.

KAMPFZONE



Die Kampfzone prüft die Qualität Ihres Schiffes in jeder Hinsicht. Auf der Karte der Kampfzone befinden sich immer drei Zeilen, die nacheinander gewertet werden. Jede Zeile zeigt ein Kriterium an und was demjenigen passiert, der dieses Kriterium am schlechtesten erfüllt (bei Gleichstand dem, der weiter vorne fliegt).

Heutzutage kämpft man nur noch in den barbarischen Gebieten in der Peripherie. Nachdem der Vertrag in Neu Neu Neu Genf unterzeichnet wurde, der es verbietet, denkenden Wesen und Robotern im Krieg weh zu tun, ist den Kriegen irgendwie der Saft ausgegangen. Und letztendlich war es schon immer wirkungsvoller, den gegnerischen Markt mit Billigwaren als seinen Himmel mit Kampfflugzeugen zu überschwemmen.

In unserem Fall verliert also zuerst der Spieler mit der kleinsten Mannschaft drei Flugtage (siehe Was kann passieren – Verlust und Gewinn von Flugtagen).

Danach verliert der Spieler mit der kleinsten Motorenstärke (siehe Die Parameter Ihres Schiffes – Motorenstärke) zwei Besatzungsmitglieder. Die Spieler geben nacheinander, beginnend mit dem führenden Spieler, ihre Motorenstärke bekannt. Dabei entscheiden sie, ob sie Energiesteine für doppelte Motoren aufwenden oder nicht.



Der gelbe Spieler hat Motorenstärke 3, und da er keine doppelten Motoren hat, muss er keine Entscheidungen treffen.



Der grüne Spieler hat zunächst Motorenstärke 1, er kann aber einen oder zwei Energiesteine zahlen, um auf Stärke 3 oder 5 zu kommen.

Der gelbe Spieler fliegt vorne, der grüne Spieler hinter ihm. Da bei Gleichstand der weiter hinten fliegende Spieler stärker ist, genügt es dem grünen Spieler, nur einen Energiestein zu zahlen.

Zuletzt wird der Spieler mit der kleinsten Waffenstärke (siehe Die Parameter Ihres Schiffes – Waffenstärke) mit einem kleinen Schuss von hinten und einem großen Schuss von hinten bedroht. Die Spieler geben nacheinander, beginnend mit dem führenden Spieler, ihre Waffenstärke bekannt. Dabei entscheiden sie, ob sie Energiesteine für doppelte Kanonen aufwenden oder nicht.

Die Schüsse funktionieren ähnlich wie Meteoriten (siehe Meteoriten), man kann sie nur schlechter abwehren. Bei jedem Schuss ist angegeben, aus welcher Richtung er kommt. **Der Spieler würfelt mit zwei Würfeln**, welche angeben, in welcher Spalte oder Reihe der Schuss kommt, und somit, welches Teil des Schiffes bedroht ist.



Gegen einen kleinen Schuss wirkt **nur ein Schild in der richtigen Richtung**, wenn der Spieler **einen Energiestein** zahlt. Sonst wird das getroffene Teil zerstört (siehe Was kann passieren – Angriff auf ein Schiff). Im Unterschied zu kleinen Meteoriten prallt ein Schuss auch von einem richtig gut gebauten Schiff nicht harmlos ab.



Gegen einen großen Schuss kann man sich gar nicht wehren. Ihre einzige Hoffnung ist, dass eine niedrige oder hohe Zahl gewürfelt wird, so dass das Schiff gar nicht getroffen wird. Wenn es doch getroffen wird, wird das getroffene Teil einfach zerstört (siehe Was kann passieren – Angriff auf ein Schiff).

BESONDERE VORKOMMNISSSE: STERNENSTAUB



Die gelben Karten bedeuten besondere Vorkommnisse. Ihr Effekt ist direkt auf der Karte beschrieben.

Das Vorkommnis Sternenstaub bedeutet, dass jeder so viele Flugtage verliert, wie er offene Schiffsteile hat. **Beginnend mit dem letzten Spieler** zählen die Spieler nacheinander die freien Anschlüsse, die aus dem Schiff ragen, und gehen um diese Zahl **freier Felder** auf dem Flugplan zurück (siehe Was kann passieren – Verlust und Gewinn von Flugtagen).

ZIEL DER REISE

Die Reise endet, sobald alle Flugkarten gewertet wurden.

BELOHNUNGEN UND VERLUSTE

Bei der Wertung können Sie sich an der Information (Regelkarte) in der Mitte des Flugplanes orientieren. Lesen Sie sie von links nach rechts – zuerst die Boni je nach der Etappe, dann Warenverkauf und zuletzt die Verluste.



Boni...

Boni sind auf der Karte mit den Regeln für die erste Etappe in der Mitte des Flugplans aufgeführt.

4-3-2-1

Die durch Bindestriche getrennten Zahlen geben die Boni in der Reihenfolge an, in der die Spieler angekommen sind. Der Spieler, der nach der Wertung der letzten Karte Erster ist, erhält 4 kosmische Kredite, der Zweite 3 Kredite, usw.

[+2]

Die Zahl in der Klammer gibt den Bonus für denjenigen an, der mit dem schönsten Schiff angekommen ist. Alle Spieler zählen die offenen Flächen ihres Schiffes. Wer die wenigsten offenen Flächen hat, erhält den angegebenen Bonus (bei Gleichstand erhalten den Bonus alle, die die wenigsten offenen Flächen haben).

Waren...

Die Spieler verkaufen allererworbenen Waren an die Bank gegen kosmische Kredite. Dabei gilt die auf dem Flugplan angegebene Warenpreisliste.



Verluste...

Die Bauteile Ihres Schiffes müssen nun an die Gesellschaft GmbH zurückgegeben werden.

Für jedes unterwegs verlorene Teil (das auf dem markierten Feld auf der rechten Seite des Schiffsplans abgelegt ist), müssen Sie nun vertragsmäßig eine Strafe zahlen – einen kosmischen Kredit.



Zum Glück sind dank der Novelle des Galaktischen Gesetzes über interplanetare Kommunikation alle vorfabrizierten Raumschiffe pflichtversichert. Die Gesellschaft GmbH kann von Ihnen also

MAX -5

nicht mehr als eine gewisse Summe verlangen – die steht auf der Regelkarte der Etappe (für ein Schiff der Klasse I ist es also 5). Auch wenn Sie mehr Teile verloren haben, als diese Zahl angibt, zahlen Sie nur diese Summe – den Rest sollte der Gesellschaft GmbH die Erste Intergalaktische Versicherung erstatten. Wenn Sie mehr zahlen müssen, als Sie Kredite haben, geben Sie alle Kredite ab, die Sie besitzen – mehr passiert Ihnen nicht.

Aber Vorsicht, wenn Sie mehr als doppelt so viele Teile verloren haben... gut, Ihnen passiert nichts, Sie zahlen immer noch die angegebene Summe, aber der Angestellte, der mit Ihnen den Vertrag abgeschlossen hat, wird sofort gefeuert. Und es hängt nur von Ihnen ab, wie Sie damit fertig werden.

Es ist nämlich so: die Bedingungen der Ersten Intergalaktischen sind dank der Zeitdilatation, der Gegenwartsrelativität und der ungewöhnlichen Krümmung der Paragraphen in der Umgebung der Schwarzen Löcher so kompliziert, dass sie noch niemals jemandem etwas zahlen musste.

ENDE EINER ETAPPE

Herzlichen Glückwunsch! Sie haben gerade Ihre erste Etappe absolviert. Geben Sie alle Ihre Energiesteine, Waren und die ganze Besatzung zurück an die Bank und alle Teile des Raumschiffes außer dem Grundteil in die Lagerhalle in der Tischmitte. Die benutzten Flugkarten legen Sie auf die Seite, für die nächsten Flugetappen gibt es neue Karten.

Die verdienten kosmischen Kredite dürfen Sie behalten. Die Zahl der Kredite wird in diesem Spiel geheim gehalten (das Ziel ist zu verdienen, nicht neidisch zu gucken, wie viel andere haben).

Nun können Sie die vollständigen Regeln lesen und nach ihnen die zweite und dritte Etappe spielen.

Sie können auch die Kredite zurückgeben und das vollständige Spiel von der ersten Etappe an neu spielen – das bleibt Ihnen überlassen.



DIE VOLLSTÄNDIGEN REGELN

Im folgenden Text nehmen wir an, dass Sie Ihren ersten Flug erfolgreich durchgeführt haben. Hier werden also nur die Regeln aufgeführt, die von den Grundregeln abweichen. Diese Regeln gelten sowohl für die zweite und dritte Etappe Ihres ersten Spieles als auch für die erste Etappe Ihrer weiteren Spiele.

SPIELVORBEREITUNG

Für jede Etappe benötigen Sie den Raumschiffsplan mit der Etappennummer (in der dritten Etappe benutzen Sie Plan III, nicht Plan IIIa).



Das Dokument „Die vorgeschriebene Form der Schiffe der Klassen I, II und III“ ist ein Kompromiss, der den langen Streit zwischen der Vereinigung der kosmischen Ingenieure und der Assoziation der Sci-Fi Autoren beendet hat.



Bevor Sie mit dem Bau Ihres Schiffes anfangen, legen Sie den Flugplan in die Nähe der Lagerhalle. In der zweiten und dritten Etappe decken Sie auf dem Flugplan die Besonderheiten der ersten Etappe ab mit der Regelkarte für die entsprechende Etappe (II oder III).

Beachten Sie: in den späteren Etappen ändern sich die Boni, die maximalen Kosten für verlorene Teile und der Abstand zwischen zwei Spielern zu Beginn des Fluges.

FLUGKARTEN

Im vollständigen Spiel können Sie von den kostenlosen Diensten der Prognostischen Abteilung der Gesellschaft GmbH Gebrauch machen und sich die meisten Flugkarten schon während des Baus anschauen.

Noch vor dem Bauanfang werden drei zufällige Stapel Flugkarten vorbereitet und verdeckt über den Rand des Flugplans auf die markierten Stellen gelegt. Wie so ein Stapel für eine Etappe aussieht, steht bei den Besonderheiten für die jeweilige Etappe (Regelkarte) auf dem Flugplan – es sind immer zwei Karten aus der entsprechenden Etappe und eventuell noch jeweils eine Karte aus den niedrigeren Etappen.



Kartenansicht...

Jeder Spieler, der an seinem Schiffschon mindestens ein Teil angebaut hat, darf einen dieser Stapel in die Hand nehmen und anschauen. Dann legt er ihn wieder zurück und darf einen weiteren Stapel nehmen und anschauen. Die Karten dürfen jederzeit, so oft wie der Spieler möchte, während des Schiffsbaus angeschaut werden.

Aber das Durchschauen der Karten kostet natürlich Zeit, die man dem Schiffsbau widmen könnte – dafür gewinnt man eine Vorstellung, welche Abenteuer einen auf diesem Flug erwarten, so dass man sich besser vorbereiten kann (z.B. mehr Ladeflächen einbauen, wenn unterwegs mehrere Planeten vorkommen usw.)

Kartenvorbereitung für den Flug...

Nachdem der Schiffsbau beendet ist, wird zu den vorhandenen Karten noch ein vierter Stapel gelegt. Die Karten dafür werden genauso gezogen wie die für die vorherigen drei Stapel (gleiche Anzahl an Karten aus den gleichen Etappen); es sind aber Karten, die noch keiner der Spieler sehen konnte. Alle Karten werden gemischt (in den späteren Etappen so, dass eine Karte mit der Nummer der jeweiligen Etappe oben liegt) und bilden den Flugkartenstapel für die jeweilige Etappe.

Im Prinzip könnte die Prognostische Abteilung alles, was Sie erwartet, abschätzen, aber das Amt für Antiperfektionismus verbietet das mit der Sonderverordnung „Über den Erhalt der Spannung auf kosmischen Reisen“.

Beachten Sie, dass Sie in der ersten Etappe drei Stapel haben, in welchen jeweils zwei Karten der Stufe I sind. Dann geben Sie noch zwei weitere Karten der Stufe I dazu und bekommen acht Karten der Stufe I, genau wie in dem Probeflug.

SANDUHR

Baubeginn...



Der Bau beginnt, indem ein Spieler (in der ersten Etappe der mutigste, in den weiteren der, der in der letzten Etappe als Erster angekommen ist) die Sanduhr umdreht und sie auf den Flugplan auf das runde Feld mit der Nummer der jeweiligen Etappe stellt.

Das Umdrehen der Sanduhr...

Die Sanduhr legt fest, wie lange die Spieler bauen können. Wenn die Sanduhr durchläuft, kann sie jeder Spieler wieder umdrehen und auf ein weiteres Feld (mit niedrigerer Zahl) stellen. Meistens macht es der Spieler, dessen Schiff größtenteils fertig gebaut ist und der seinen Mitspielern nicht unnötig viel Zeit lassen möchte

Das letzte Umdrehen...



Sobald die Uhr auf dem Feld I durchgelaufen ist, kann sie umgedreht und auf das Feld Start gestellt werden. Das darf aber nur ein Spieler machen, der mit dem Schiffsbau fertig geworden ist und bereits eine Spielmarke mit einer Zahl genommen hat.

Dieses letzte Umdrehen misst die letzte Zeit, die den anderen Spielern zum Bau übrig bleibt. Sobald die Uhr auf dem Startfeld durchgelaufen ist, darf kein Teil mehr an die Schiffe angebaut werden. Die Spieler hören sofort auf zu bauen und nehmen eine Spielmarke mit einer Zahl (immer noch gilt: wer sich zuerst eine Spielmarke schnappt, der hat sie).

Beispiel...

In der ersten Etappe des vollständigen Spieles sieht die Situation also folgendermaßen aus: Die Uhr wird beim Baubeginn auf das Feld I gestellt. Sobald ein Spieler mit dem Bau fertig ist, nimmt er die Spielmarke mit der 1. In der Zeit ist die Sanduhr wahrscheinlich schon längst durchgelaufen – der Spieler dreht sie um und stellt sie auf das Startfeld. Falls die Sanduhr noch nicht durchgelaufen sein sollte, muss der Spieler warten, bis sie durchläuft.

In der zweiten Etappe fängt die Uhr auf dem Feld II an. Nachdem sie durchgelaufen ist, kann sie jeder umdrehen und auf das Feld I stellen, auch ein Spieler, der sein Schiff schon beendet und eine Zahl genommen hat. Aber auch er kann die Uhr nicht direkt auf Start stellen, sondern erst, wenn sie auf Feld I durchgelaufen ist. So gibt er den Mitspielern doppelt so viel Zeit zum Bauen – es ist aber sein Fehler, dass er nicht früher daran gedacht hat und die Uhr nicht schon während des Baus versetzt hat.

ABGELEGTE TEILE



Während des Baus kann jeder Spieler bis zu zwei Teile auf dem Schiffsplan rechts oben ablegen. Dort befindet sich die Stelle für abgefallene Schiffsteile. Diese abgelegten Teile kann ihm keiner mehr

wegnehmen, sie können aber auch nicht zurück in die Lagerhalle gelegt werden – sie können lediglich ans Schiff angebaut werden. Wenn sie angebaut sind, kann der Spieler weitere Teile ablegen. Keiner darf aber mehr als zwei Teile in der Ablagefläche liegen haben. Wenn Teile abgelegt werden, die dann doch nicht angebaut werden, bleiben sie in der Ablagefläche liegen und werden am Ende des Fluges zusammen mit den abgefallenen Teilen bezahlt.

Es interessiert keinen, dass diese Teile die Startlokation gar nicht verlassen haben und dass der Krempel nur einen Bruchteil dessen wert ist, was die Gesellschaft GmbH für ihren Verlust berechnet. Vertrag ist Vertrag.

ALIENS

Lebenserhaltungssysteme...



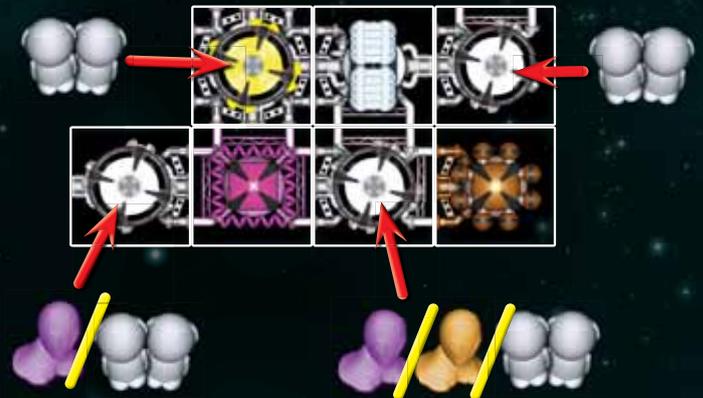
Endlich kommen wir dazu, wozu die seltsamen lila und braunen Schiffsteile dienen (vorher „Wundersame Apparatur unbekanntem Zwecks“ genannt) – sie sind Lebenserhaltungssysteme für außerirdische Lebensformen. Nur mit diesen Teilen können Sie die sehr nützlichen Aliens mit auf Ihr Schiff nehmen.

Um seine Wirkung zu entfalten, muss ein Lebenserhaltungssystem **direkt an eine Pilotenkabine angeschlossen sein** (Grundteil ausgenommen). Eine solche Kabine ist dann auch für Aliens der entsprechenden Farbe bewohnbar.

Das Platzieren der Besatzung vor dem Start...

Das Platzieren der Besatzung richtet sich nach den folgenden Regeln:

- Auf dem Grundteil müssen **zwei Menschen** platziert werden.
- In jeder Pilotenkabine, die an kein Lebenserhaltungssystem angeschlossen ist, müssen **zwei Menschen** sein.
- In einer Pilotenkabine, die an ein Lebenserhaltungssystem einer Farbe angeschlossen ist, können entweder **zwei Menschen** oder ein **Alien dieser Farbe** sein.
- In einer Pilotenkabine, die an Lebenserhaltungssysteme beider Farben angeschlossen ist, können entweder **zwei Menschen** oder ein **Alien beliebiger Farbe** sein.
- Im ganzen Schiff darf **höchstens ein Alien von jeder Farbe** sein.



Die Möglichkeiten der Besatzung.

Beginnend mit dem führenden Spieler entscheiden sich die Spieler nacheinander, ob und welche Aliens sie in welchen Kabinen unterbringen.



Die Funktionen der Aliens

Ein Alien unterscheidet sich zunächst nicht von den anderen Besatzungsmitgliedern. In den Kampfzonen oder Verlassenen Stationen zählt er also ganz normal mit. Er kann auch mit einem verlassenen Schiff weggeschickt oder an Sklavenhändler übergeben werden.

Ein Nachteil der Aliens ist, dass man nur einen in einer Kabine statt zwei Menschen unterbringen kann.

Dafür haben Aliens ziemlich große Vorteile:



Lila Aliens stammen aus einer Kampfrasse. Fliegt auf Ihrem Schiff ein **lila Alien** mit, zählt die **Gesamtstärke Ihrer Waffen plus zwei** (wenn Ihre Gesamtstärke 0 ist, bleibt sie auch mit einem Alien 0 – Sie denken doch nicht, dass er für Sie einen kosmischen Kampf mit bloßen Händen gewinnt, oder?).



Braune Aliens stammen aus einer Mechanikerrasse. Fliegt auf Ihrem Schiff ein **brauner Alien** mit, zählt die **Gesamtstärke Ihrer Motoren plus zwei** (wenn die Gesamtstärke Ihrer Motoren 0 ist, bleibt sie auch mit einem Alien 0 – Sie denken doch nicht, dass er rauspringt und Ihr Schiff schiebt, oder?).

Verlust der Lebenserhaltungssysteme der Aliens

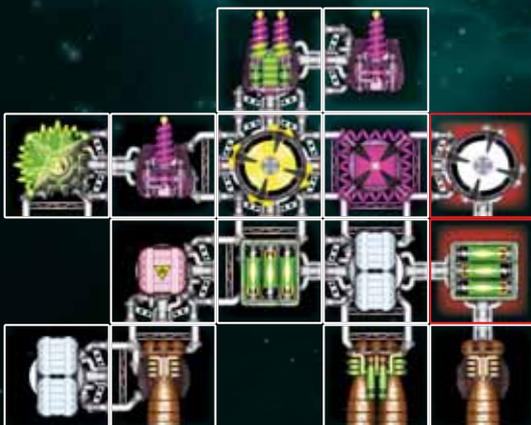
Wenn Sie während des Fluges ein Lebenserhaltungssystem verlieren, müssen Sie den Alien, der das System benutzt hat, sofort in die Bank abgeben (er verlässt das Schiff natürlich in einer Not-UFO-Kapsel).

FEHLER IN DER SCHIFFSKONSTRUKTION

Wenn Sie während des Baus feststellen, dass Sie in der Schiffskonstruktion einen Fehler haben, dürfen Sie ihn in diesem Augenblick nicht korrigieren (wenn es nicht gerade das zuletzt gelegte Teil ist). Sie lösen das Problem später, während der Schiffskontrolle vor dem Start.

Kontrolle vor dem Start

Die Regeln für die Kontrolle vor dem Start sind in der vollständigen Version strenger. Ihr Raumschiff muss nach den Regeln gebaut werden. Wenn ein Raumschiff die Regeln verletzt, muss **ein oder mehrere Teile abgebrochen werden**, bis das Schiff mit den Regeln übereinstimmt. Diese Phase zählt nicht mehr als Bauen (der Spieler behält seine Nummer), an Stelle der entfernten Teile darf jedoch nichts Neues gebaut werden. Die entfernten Teile werden **auf den Platz für die abgefallenen Teile** gelegt, und am Ende des Fluges müssen sie bezahlt werden.



Das Schiff des Spielers hat einen Fehler. Um ihn zu korrigieren, muss der Spieler entweder eine Pilotenkabine oder Batterien

entfernen. Der Spieler entscheidet sich, Batterien zu entfernen, weil er geplant hat, in der Kabine einen Alien unterzubringen – mit den Batterien verliert er aber auch einen der Motoren. Beide Teile werden auf die markierte Fläche auf dem Schiffsplan abgelegt.

Fehler während des Fluges

Falls Sie einen Fehler nicht bemerkt haben und ein Spieler macht Sie erst während des Fluges (nachdem die erste Flugkarte aufgedeckt wurde) darauf aufmerksam, müssen Sie den Fehler nicht nur wie oben beschrieben beseitigen, sondern Sie müssen auch noch einen kosmischen Kredit für das Verletzen der Naturgesetze an die Bank zahlen.

FORTGESCHRITTENE FEINDE

Zu den Feinden zählen auch Piraten und Sklavenhändler. Der Spieler, der sie besiegt, bekommt zwar keine Ware, aber eine Belohnung, die für ihre Festnahme ausgeschrieben wurde – er wird zwar um die angegebenen Tage angehalten, aber er erhält aus der Bank sofort die angegebene Belohnung. Falls er keine Tage verlieren will, kann er die Belohnung ablehnen – in dem Fall verfällt sie (der nächste Spieler erhält sie auch nicht). Die gleiche Regel gilt auch für die Schmuggler und die Waren, die man ihnen nehmen kann.



Wenn die Sklavenhändler gewinnen, nehmen sie die angegebene Anzahl an Besatzungsmitgliedern mit (die Spieler wählen selbst, welche Menschen oder Aliens sie abgeben).



Piraten schießen einige Male auf Spieler, die von ihnen besiegt wurden (auf der Karte stehen die Richtungen der kleinen und großen Schüsse). Warten Sie, bis sich herausstellt, wer alles besiegt wurde und lassen Sie dann den ersten getroffenen Spieler die genauen Positionen der Schüsse für alle Spieler mit zwei Würfeln auswürfeln. **Vor kleinen Schüssen sind Sie durch einen Schild** in die jeweilige Richtung geschützt, wenn Sie einen Energiestein bezahlen. **Vor großen Schüssen schützt Sie nichts** (siehe Kampfzone).

METEORITEN



In den späteren Etappen fliegen große Meteoriten auch von links oder rechts an. Vor großen von vorne kommenden Meteoriten kann man sich nur mit einer Kanone schützen, die genau in der Spalte steht, in der der Meteorit ankommt. Vor **großen von der Seite kommenden Meteoriten** kann man sich mit einer Kanone **in der gleichen oder in einer benachbarten Reihe** schützen, die in die Richtung des Meteoriten zielt. (Das Schiff kann ein bisschen beschleunigen oder langsamer fliegen, um den Meteoriten zu treffen.) Kleine Meteoriten betrifft dies aber nicht, die kann man mit Kanonen nicht abschießen.

Richtige Raumschiffe besitzen natürlich automatische Drehkanonen, selbstzielende Gewehre und Desintegrationsfelder. Das alles können Sie aber von Ihren Kanonen nicht verlangen, die in Wirklichkeit nur Drehvorrichtungen zum Legen der Kanalisation sind.

BESONDERE VORKOMMNISSSE

EPIDEMIE

Jede besetzte Kabine, die direkt an eine andere besetzte Kabine angrenzt, verliert ein Besatzungsmitglied.



In der zweiten und dritten Etappe kann Ihnen die Karte Epidemie begegnen. Dann verlieren Sie jeweils einen Menschen oder Alien aus zwei oder mehr direkt miteinander verbundenen und noch bewohnten Kabinen. Es ist also sicherer, Kabinen weiter voneinander zu bauen, oder, wenn sie schon nebeneinander liegen, bald Besatzungsmitglieder aus einer von ihnen zu entfernen. (Es ist auch nützlich zu wissen, ob in den ausliegenden Stapeln die Epidemie-Karte dabei ist oder nicht).

SABOTAGE

Der Spieler mit der niedrigsten Besatzungsanzahl verliert ein durch Würfel bestimmtes Schiffsteil (falls er nicht trifft, gibt der Saboteur nach dem dritten Versuch auf).



In der dritten Etappe kann die Karte Sabotage vorkommen: im Raumschiff mit der kleinsten Besatzung explodiert ein beliebiges Schiffsteil (bei Gleichstand ist genau wie bei Kampfzonen derjenige im Nachteil, der vorne fliegt). Das explodierende Teil wird mit doppeltem Wurf mit beiden Würfeln bestimmt – der erste Wurf bestimmt die Spalte, der zweite die Reihe. Falls sich auf den gewürfelten Koordinaten kein Teil befindet, würfeln Sie noch einmal. Wenn die Würfel auch zum dritten Mal kein Teil treffen, geben die Saboteure auf, und es passiert nichts.

Wenn die Saboteure treffen, muss das explodierte Teil abgelegt werden und eventuell auch weitere Teile, die dann nicht mehr mit dem Schiff verbunden sind – ein Treffer in der Mitte des Schiffes kann seine Integrität ernsthaft gefährden.

ABBRUCH DES FLUGES

Im fortgeschrittenen Spiel kann es dazu kommen, dass ein Spieler gezwungen ist, seinen Flug abbrechen. Er kann sich auch freiwillig dazu entscheiden. Zum Glück findet sich immer ein sicherer Weg, das Schiff in die nächste Lagerhalle zu transportieren.

Wenn Sie sich entscheiden abzugeben:

- Entfernen Sie Ihre Figur vom Flugplan und schauen Sie bis zum Ende der Etappe nur zu. Die Flugkarten betreffen Sie nicht.
- Sie bekommen im Ziel weder einen Bonus für die Reihenfolge noch für das schönste Schiff (Ihr Schiff nimmt am Vergleich der Schiffe nicht teil).
- Die erworbenen Waren verkaufen Sie nur für die Hälfte der Gesamtsumme (es wird aufgerundet).
- Sie müssen die verlorenen Teile genauso bezahlen, als wären Sie richtig angekommen.

Falls alle Spieler außer einem den Flug abbrechen sollten, kann dieser weiterspielen und die Karten Kampfzone und Sabotage (die den Spieler mit der kleinsten Zahl von Motoren, Kanonen oder Besatzungsmitgliedern betreffen) ignorieren.

Verlust der menschlichen Besatzung

Zum Abbrechen ist man auch dann gezwungen, wenn man nach der Wertung einer Flugkarte **keinen Menschen an Bord des Schiffes** mehr hat (Aliens können das Schiff alleine nicht steuern). Zu solch einer Situation kann es kommen, nachdem die letzte besetzte Kabine getroffen wurde, nachdem man Menschen in der Kampfzone oder an die Sklavenhändler verloren hat oder wenn man sie freiwillig an das Schiff ohne Besatzung abgegeben hat. Wenn es während der Wertung der Kampfzone passiert, wird zuerst der Rest der Karte gewertet, und erst dann brechen Sie den Flug ab.

Keine Motoren bei Freiem Weltraum

Wenn Sie keine Motoren mehr haben, macht das nichts: irgendwie kommen Sie mit Ihrem Impuls schon noch ans Ziel – **solange die Karte Freier Weltraum nicht kommt**. Wenn Sie bei der Karte Freier Weltraum nicht mindestens um ein Feld nach vorne fliegen können (sei es, weil Sie keine Motoren haben oder weil Sie nur doppelte Motoren ohne Energie haben), müssen Sie den Flug abbrechen. Vergessen Sie nicht, dass Ihnen auch ein außerirdischer Mechaniker nicht helfen kann, wenn Sie keine Motoren mehr haben.

Kontaktverlust mit der Spitze der Gruppe

Jeder, der nach der Wertung einer Karte auf dem Flugplan eine ganze Runde hinter dem ersten Spieler steht, muss den Flug abbrechen.

Freiwilliger Abbruch

Ein Spieler kann sich entscheiden, den Flug freiwillig abzugeben. Er muss seine Entscheidung bekannt geben, bevor die nächste Flugkarte aufgedeckt wird (nachdem sie aufgedeckt wurde, muss er an ihrer Wertung teilnehmen).

Für den freiwilligen Abbruch entscheidet sich ein Spieler meistens dann, wenn er glaubt, dass ihm der Rest der Karten mehr Schaden bringt, als wenn er gleich aufhört.



ERMITTLUNG DES GEWINNERS

Das Spiel endet, nachdem die dritte Etappe beendet, Belohnungen verteilt und Verluste bezahlt wurden. Nach der dritten Etappe werden die unterwegs verdienten kosmischen Kredite gezahlt. Es gewinnen alle, die wenigstens einen kosmischen Kredit besitzen.

Ihr Ziel war doch, ein bisschen Kohle zu machen, und das haben Sie geschafft. Wer das, was er hat, genießen kann, der muss sich vor Neid nicht zerfressen, wenn jemand anders noch mehr hat.

Obwohl, natürlich – wer mehr Geld verdient hat, gewinnt ein bisschen mehr, als der, der weniger verdient hat.

VARIANTEN

KÜRZERER FLUG

Bei erfahrenen Spielern dauert das Spiel gewöhnlich ca. eine Stunde. Wenn Sie möchten, können Sie sich auf einen kürzeren Flug mit weniger Etappen einigen – es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie die einfacheren oder die komplizierteren Etappen auslassen.

HÄRTERER FLUG MIT IIIA

Wenn Sie schon erfahrene Piloten sind und Lust auf ein längeres, härteres Spiel haben, können Sie nach der dritten Etappe noch einmal fliegen. Spielen Sie nach den Regeln für die dritte Etappe, aber benutzen Sie dafür das Schiff IIIa (das, wie Sie sicher sehen, hochkant gebaut ist). Vielleicht suchen Sie vergeblich das Feld mit der Versicherung für abgefallene Teile – die Wahrheit ist, dass solche verrückten Raumschiffformen nicht versichert werden können. Alle verlorenen Teile müssen Sie voll bezahlen (legen Sie sie auf einen Haufen neben dem Raumschiffplan ab).

Sie können auch die Etappe III überspringen und nur IIIa spielen oder Etappen beliebig kombinieren.

BESONDERS PROGNOTISCHE VARIANTE

Wenn Sie zu den Strategen gehören, ein gutes Gedächtnis haben und bessere Kontrolle über den Flug haben wollen (kurz gesagt, wenn Sie wirkliche Hardcore-Spieler sind), können Sie folgende Regelung ausprobieren:

Die Flugkarten werden vor dem Flug so eingesammelt, wie sie vorbereitet wurden (den Stapel ganz links nach oben). Der vierte (neue) Stapel wird darunter gelegt, und der ganze Stapel wird nicht gemischt. Spieler, die sich die Karten angesehen haben, wissen nicht nur, was kommt, sondern auch in welcher Reihenfolge (bis auf die letzten paar Karten).

TEAMVARIANTE

Nachdem Sie das Spiel einige Male gespielt haben, werden Sie feststellen, dass Ihre Geschicklichkeit beim Schiffsbau schnell besser wird. Das kann aber zum Problem werden, wenn Sie das Spiel neuen Spielern beibringen wollen – Sie verderben ihnen das erste Spiel, wenn Sie mitspielen – Sie beenden die Bauphase zu

schnell, so dass ihre Schiffe schlechter werden, als wenn sie allein spielen würden, und dann schnappen Sie ihnen unterwegs auch noch alle guten Boni weg, Sie besiegen alle Feinde, usw.

Sie können natürlich auf das erste Spiel verzichten und nur zuschauen. Wenn beim Spiel aber mindestens zwei erfahrene Spieler dabei sind, bietet sich die Teamvariante an.

Bilden Sie zwei Teams, immer ein erfahrener Spieler zusammen mit einem Anfänger. Spieler eines Teams sitzen sich am Tisch gegenüber. Das Spiel verläuft wie gewohnt, mit zwei Ausnahmen:

- 1) Kredite, die ein Team gewinnt, werden auf einen gemeinsamen Stapel gelegt.
- 2) Nach dem Ende des Schiffsbaus tauschen die beiden Spieler die Plätze.

Der Anfänger probiert so, wie es ist, mit einem gut gebauten Schiff zu fliegen, und Sie werden sich wieder an Ihre Anfänge erinnern, als es noch ein Wunder war, mit dem Schrotthaufen überhaupt anzukommen. Sie werden sehen, dass Ihr Mitspieler sich schnell verbessern wird – seine Mühe, Ihnen auch ein gutes Schiff zu bauen, kann eine bessere Motivation sein, als die vergeblichen Versuche, mit erfahrenen Spielern im normalen Spiel Schritt zu halten.

Fortgeschrittene Teamvariante

Wenn Sie kooperativen Spaß mögen, können Sie die Teamvariante auch mit fortgeschrittenen Spielern spielen. So kommen in das Spiel neue taktische Punkte (z.B. die Möglichkeit, eine Flugkarte dem Mitspieler zu überlassen, der sie besser nutzen kann, und lieber nach vorne zu fliegen).

Ferner können Sie die folgende Regel anwenden: beim normalen Umdrehen der Sanduhr ruft der umdrehende Spieler „Wechsel“, und die Mitspieler müssen in dem Augenblick die Plätze tauschen. Dies betrifft nicht das letzte Umdrehen der Uhr (auf das Feld Start). So tauschen die Spieler während des Baus in der zweiten Etappe einmal, in der dritten Etappe zweimal die Plätze. Man muss dann sehr schnell versuchen, sich in dem Schiff des Mitspielers zu orientieren, und herausfinden, was er eigentlich vorhatte. Das fertige Schiff ist dann ein Werk beider Spieler. Vor dem Flug tauschen sie dann noch mal die Plätze, wie in der Grundteamvariante.

FAQ

Was passiert, wenn ein Spieler nach dem Etappenende mehr zahlen muss, als er besitzt?

In dem Fall bezahlt er alles, was er hat, und fängt die neue Etappe von Null an.

Haben wir am Anfang nicht gesagt, dass Sie bis an Ihr Lebensende in Schulden leben werden? Aber ein erfahrener Unternehmer geniert sich nicht, seinen Besitz mehrmals hin und her zu schieben, zwischen seinen mehreren Firmen, Ehefrauen und Klonen – die Kunst, geschickt Bankrott zu machen, hat sich in den letzten Jahrzehnten schneller entwickelt als die Subquantenphysik.

Was mache ich, wenn ich mein Schiff als Erster zu Ende baue, aber nicht als Erster fliegen will?

Wenn ein Spieler sein Schiff fertig gestellt hat, kann er eine Spielmarke mit einer beliebigen Zahl nehmen. Wenn also keiner als Erster fliegen will, bleibt die Spielmarke mit der 1 für den übrig, der als Letzter sein Schiff zu Ende gebaut hat.

Kann ich mich entscheiden, freiwillig weniger Motoren oder Waffen einzusetzen?

Nein. Alle einfachen Motoren und Waffen sowie Boni von Aliens zählen immer automatisch mit, wenn danach gefragt wird (Freier Weltraum, Feinde, Kampfzone, ...). Sie haben nur die Wahl, ob Sie doppelte Motoren und Waffen benutzen oder nicht (also ob Sie Energiesteine zahlen oder nicht). Ebenfalls sind Sie nicht verpflichtet, Schilde zu benutzen.

Kann man einen großen Meteoriten mit einer Kanone abschießen, die in der Schiffsmitte steht?

Ja, es reicht, wenn die Kanone in die richtige Richtung zielt und in der gleichen Spalte steht (bei großen Meteoriten, die von vorne kommen) oder wenn sie in der gleichen oder einer benachbarten Reihe steht (bei Meteoriten, die von der Seite kommen). Vor ihr muss natürlich ein freies Feld sein, sonst wäre es ein Konstruktionsfehler.

Stören offene Teile im Inneren des Schiffes?

Bei der Auswertung der Karte Sternenstaub und bei den Boni zählen die offenen Teile wie alle anderen. Sie können aber nicht von Meteoriten getroffen werden – denn die treffen auf das erste Teil in der jeweiligen Reihe oder Spalte.

Wenn ich Waren, Besatzungsmitglieder oder Energiesteine abgeben muss, kann ich entscheiden, welche ich abgebe?

Ja. Bei der Warenabgabe müssen Sie zuerst die teuersten Waren abgeben, aber welche Warenwürfel dieser Farbe

Sie abgeben, können Sie entscheiden. Bei der Abgabe von Besatzungsmitgliedern können Sie wählen, ob Sie Menschen oder Aliens abgeben und aus welchen Kabinen. Genauso beim Bezahlen oder Abgeben von Energiesteinen. Wir empfehlen, zuerst Sachen abzugeben, die sich auf den Schiffsteilen befinden, von denen Sie annehmen, dass Sie sie leicht verlieren könnten.

Kann ich jederzeit meine Waren, Besatzung oder Energiesteine umsortieren?

Nein. Die einzige Ausnahme ist, wenn Sie neue Ware einladen – in dem Augenblick können Sie Waren beliebig umsortieren und wegwerfen, sonst nie.

Was ist, wenn in der Bank nicht mehr genug Würfel vorhanden sind, um erworbene Waren einzuladen?

In dem Fall hat der Spieler, für den keine Warenwürfel mehr übrig geblieben sind, Pech. Auf den Planeten darf der Spieler an der Spitze als Erster Waren einladen. Nachfolgende Spieler können auch die Waren verwenden, die die vorherigen Spieler rausgeschmissen haben.

Was ist, wenn beim Beladen des Schiffes nicht mehr genug Astronautenfiguren oder Energiesteine in der Bank sind?

In dem Fall schauen Sie am besten unter den Tisch – es sollten genug Figuren und Spielmarken für alle Kabinen und Batterien vorhanden sein.

Kann ich Ihnen sagen, dass mir das Spiel sehr gut gefällt?

Ja. Am besten tun Sie das auf unseren Webseiten <http://www.GalaxyTrucker.com>. Dort finden Sie auch eventuelle weitere Fragen, Antworten, Ideen oder Erweiterungen.



Ein Spiel von Vlaada Chvátil

Spiel- und Boxgraphik: Radim "Finder" Pech

Regelillustration: Tomáš Kučerovský

Satz und Design: Filip Murmak

Übersetzung: Katerina Girgensohn

Korrektur: Monika "dilli" Dillingerová

Haupttester: Petr Murmak

Weitere Spieltester: Monča, Rumun, Ese, Yuyka, Peťa, Karel, Mezd, Gekon, Vazoun, Citron, Wild und viele andere vom Brettspielclub in Brno, Jirka, Petr, Martina und viele andere vom Spieleclub Paluba, karel_danek, Láďánek, Květa, Marcela, Evička, Lenka, Rychlík, Plema, Marfušák, Opičák, Trpaslík, Davee, George, Herby, dilli, Patrik und viele andere aus Böhmen, Mähren und der Slowakei. Danke.