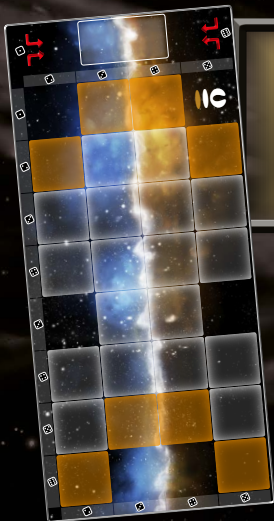


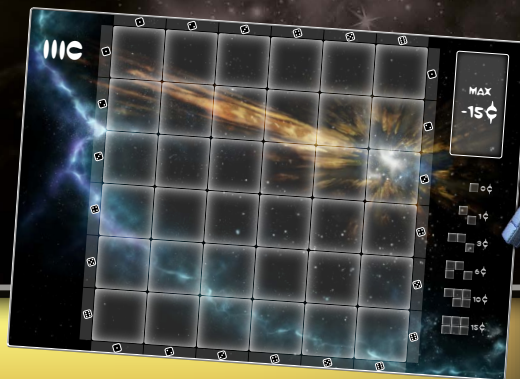
# GALAXY TRUCKER BRANDNEUE MODELLE

Diese Erweiterung enthält neue Schiffsklassen für das intergalaktische Truckerwesen. Zum Spielen wird das Galaxy-Trucker-Grundspiel benötigt. Die neuen Schiffe sind vollständig kompatibel mit den ersten beiden großen Erweiterungen.

Die Gesellschaft GmbH sucht Trucker für Flüge mit Schiffen unkonventioneller Bauart. Fähigkeit, Schiffe unter unsäglichen Bedingungen zusammen zu bauen, vorausgesetzt. Abschluss in angewandter Topologiemechanik erwünscht. Stattliche Vergütung garantiert. Bewerbungen werden ab sofort entgegengenommen.



Die Klassen IC und IIC wurden ursprünglich für Sektoren entworfen, in denen Raum und Zeit instabil sind. Diese Schiffe bewirken derartige Verzerrungen im Raum-Zeit-Kontinuum, dass die kleinen Anomalien dieser Sektoren dagegen fast unbemerkt bleiben.



Diese Schiffe sind der Traum jedes Raumschiffbauers: eine riesige

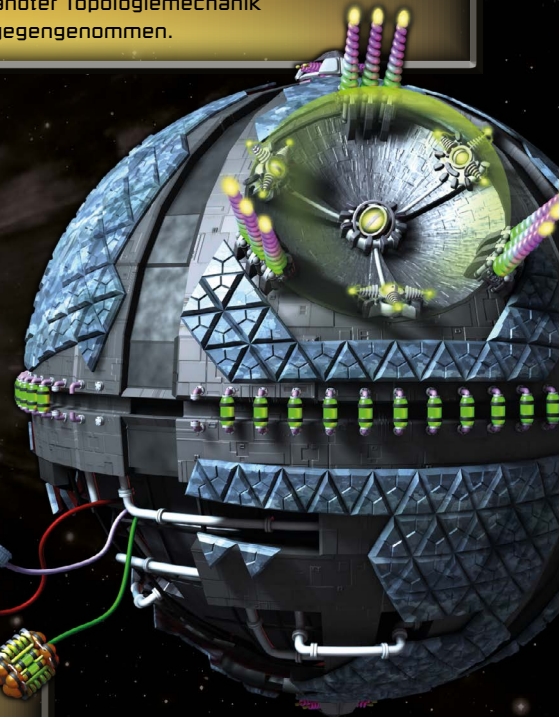
Kugel so groß wie ein kleiner Mond und vor Waffen nur so starrend. Jeder Kapitän träumt davon, einmal ein solches Schiff zu kommandieren, im Idealfall mit einer schwarzen Maske, unter der das Atmen schwer fällt. Jede Weltallprinzessin träumt davon, auf einem solchen Schiff gefangen gehalten und gerettet zu werden.

Und jeder Spieleautor träumt davon, dieses Schiff in sein Spiel einzubauen, ohne wegen Urheberrechtsverletzung verklagt zu werden.



Die Klasse IVC war eigentlich als elegante und solide Luxus-Weltraumyacht gedacht, mit einem Panoramafenster in der Mitte. Und so wäre es auch gekommen, wenn nicht die lose Tackerklammer gewesen wäre. Die offizielle Dokumentation dieser Schiffe besteht aus Konstruktionsplänen für die vier Teile des Schiffs und einem Anhang, der darlegt, wie sich diese Teile zu einem Ganzen zusammenfügen lassen. Doch leider löste sich beim Verschieben der Papierberge innerhalb der Behörde für Raumfahrtverkehr die Tackerklammer, und der Anhang ging verloren.

Wenn man also die Konstruktionspläne für ein Schiff der Klasse IVC bestellt, bekommt man Pläne für vier getrennte Schiffe. Und wenn man nach dem Anhang fragt, schließt der Beamte sein Fenster und verschwindet in einem Hinterzimmer. Sucht er da hinten nach den verlorenen Seiten des Anhangs oder versteckt er sich, bis man wieder geht? Man weiß es nicht. Also fängt man am besten an zu bauen und hofft, dass er irgendwann mit den fehlenden Seiten ankommt – oder zumindest mit einigen davon.



CZ0300KT13



In dieser Erweiterung findet ihr doppelseitig bedruckte Raumschiffpläne für die Klassen **IC**, **IIC**, **IIIC**, und **IVC**.

- Auf den fünf kleineren Pläne sind die Schiffe der Klasse **IC** und **IIC** auf derselben Seite gedruckt.
- Die größeren Pläne haben ein Schiff der Klasse **IIIC** auf einer Seite.
- Zusammen ergeben die Rückseiten eines kleinen und großen Planes ein Schiff der Klasse **IVC**.

Es gibt 5 Paar Raumschiffpläne, damit Besitzer der ersten großen Erweiterung auch zu fünft mit den brandneuen Modellen spielen können.

Hinweis: Offiziell heißen die ersten beiden großen Erweiterungen „Die Große Erweiterung“ und „Noch eine große Erweiterung“. Wir sind hier aber ein bisschen faul und nennen sie einfach „die erste große Erweiterung“ und „die zweite große Erweiterung“.

## AUSWAHL DER SCHIFFE

Ihr könnt mit einer beliebigen Kombination aus Schiffen aus dem Grundspiel, den ersten beiden großen Erweiterungen und/oder dieser Erweiterung spielen. Wir empfehlen in einer Partie 3 Etappen zu spielen von Etappe zu Etappe mit größeren Schiffsklassen zu spielen. Ihr könnt das aber halten, wie ihr wollt. Nur sollten in jeder Etappe alle Spieler das gleiche Schiff bauen. Vor dem Spiel solltet ihr euch darauf einigen, wie viele und welche Schiffe ihr bauen wollt.

Die Zahl der Schiffsklasse bestimmt, welche Regelkarte ihr benutzt. Wenn ihr zum Beispiel Klasse **IIC** baut und fliegt, solltet ihr die Regelkarte „II“ benutzen, auch wenn es die erste Etappe eurer Partie ist. Im Folgenden nennen wir sie Regelkarte für Level II. In dieser Etappe macht ihr einen Level-II-Flug mit Level-II-Flugkarten (und Level-I-Flugkarten). Regeln für Level II gelten also für die Klassen **II**, **IIA**, **IIB** und **IIC**.

Wenn ihr mit der zweiten großen Erweiterung spielt, empfehlen wir, Schiffe der Klasse **I** auszulassen und 3 Etappen mit Schiffen der Klassen **II**, **III** und **IV** zu spielen.

Wenn ihr die zweite große Erweiterung nicht habt, habt ihr keine Flugkarten für Level IV. Ihr könnt dann entweder wie üblich mit Klassen **I**, **II** und **III** spielen oder mit den Sonderregeln für Level-IV-Etappen in diesem Regelheft. (Siehe Seite 8.)

Hinweis: Die Schiffe der Klassen **IC** und **IIC** sind sehr ähnlich. Wer die Partie abwechslungsreicher gestalten möchte, sollte diese beiden Klassen nicht in derselben Partie benutzen. Wenn ihr in der ersten Etappe einen Level-I-Flug macht, könnt ihr zum Beispiel Klasse **IC** nehmen und für den Level-II-Flug in der zweiten Etappe Klasse **II** aus dem Grundspiel oder Klasse **IIA** oder **IIB** aus den großen Erweiterungen.

## DAS GRUNDTEIL IN DEN BRANDNEUEN MODELLEN



Die neuen Schiffe dieser Erweiterung haben ein neues Merkmal gemein: Sie haben kein markiertes Feld für das Grundteil.

(Ok, ganz neu ist das nicht. Schiffe der Klasse **IIA** aus der ersten großen Erweiterung hatten auch kein solches Feld. Die Regeln für die brandneuen Modelle sind aber andere.)

Bei der Startvorbereitung legt jeder Spieler sein Grundteil auf den Ablagebereich, in dem während des Baus Teile zwischengelagert werden können. Für das Grundteil gelten dann dieselben Regeln wie für andere Teile im Ablagebereich:

- Während des Baus kann das Grundteil jederzeit angebaut werden.

- Es gilt als eines der beiden Teile, die während des Baus zwischengelagert werden dürfen.
- Wenn es nicht verbaut wird, wird es wie ein abgefallenes Teil behandelt.

Der Bau beginnt mit komplett leeren Raumschiffplänen. Das erste Teil kann also auf ein beliebiges Feld gebaut werden. Das erste gebaute Teil kann das Grundteil sein, kann aber auch eins aus der Lagerhalle sein. Nur wer mindestens schon ein Teil auf seinem Raumschiffplan gebaut hat, darf sich die Flugkarten ansehen.

Sobald das erste Teil liegt, müssen alle weiteren Teile nach den üblichen Regeln angebaut werden. (Außer bei Klasse **IVC**, mehr dazu auf Seite 6.)



## KLASSEN IC UND IIC

Die Schiffe der Klassen **IC** und **IIC** befinden sich beide auf derselben Seite des kleineren Raumschiffplans. Die folgenden Regeln gelten für beide Klassen. Der einzige Unterschied ist, dass die orangefarbenen Felder Teil der **IIC**-Schiffe sind, aber nicht der **IC**-Schiffe.

Für eine Etappe des Levels I benutzt ihr Klasse **IC** und tut so, als wären die orangefarbenen Felder nicht auf dem Plan. Für eine Etappe des Levels II benutzt ihr Klasse **IIC** und behandelt die orangefarbenen Felder wie normale Felder.

Hinweis: Dieser Plan stellt eigentlich keine zwei verschiedenen Schiffe dar, sondern ein Schiff, das in Etappen des Levels I oder II geflogen werden kann.

Zur Erklärung der Ähnlichkeit zwischen Schiffen der Klasse **IC** und **IIC** gibt es natürlich noch die Geschichte mit der unglückseligen Geburtstagsfeier, dem kleinen rosa Schnabeltier und den 17 Paar karierten Gummistiefeln. Die kennt ihr sicher.

Es gibt auch noch eine dritte Erklärung mit einem Spieleautor, begrenztem Platz auf Spielplänen und dem Dilemma, ob er nun ein neues Schiff der Klasse **I** machen soll (und damit alle vor den Kopf stößt, die Level-I- Flüge schon lange nicht mehr machen) oder ein neues Schiff der Klasse **II** (und damit alle enttäuscht, die sich mehr Vielfalt für Klasse **I** wünschen). Aber das klingt wirklich etwas weit her geholt.

Keiner weiß, ob der ursprüngliche Entwurf Klasse **IC** oder **IIC** war. Der Antrag wurde bei der Bearbeitung wohl versehentlich verzerrt und dupliziert, und die Behörde für Raumfahrtverkehr hat einfach beide bewilligt. Wenn ihr glaubt, das sei schon schräg, wartet mal ab, bis ihr ein Raumschiff mit transdimensionaler Bauweise fliegt.



## DER BAU

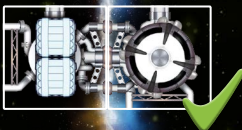
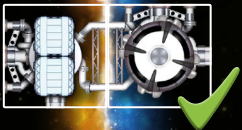
Wie bei allen Schiffen dieser Erweiterung legt jeder, bevor der Bau beginnt, sein Grundteil auf den Ablagebereich auf seinem Raumschiffplan. Es kann jederzeit während der Bauphase angebaut werden. Das erste Teil kann auf ein beliebiges Feld gelegt werden. Vergesst aber nicht, dass die orangefarbenen Felder bei Schiffen der Klasse **IC** nicht bebaut werden dürfen.

Wie üblich muss jedes weitere Teil an ein schon vorhandenes angebaut werden. Dieses Schiff hat eine Besonderheit:



Eine transdimensionale Baufrage läuft mitten durch das Schiff. Wie jeder aus der Grundschule weiß, bewirken transdimensionale Baufragen Instabilitäten im Raum-Zeit-Kontinuum. Ihr müsst bei den Anschlüssen also noch besser aufpassen als sonst:

- Anschlüsse über die transdimensionale Baufrage hinweg (zwischen Spalten und ) müssen exakt zusammenpassen: Ein einfacher Anschluss kann an einen anderen einfachen Anschluss gelegt werden, ein doppelter an einen doppelten und ein Universalanschluss an einen anderen Universalanschluss.
- Mit anderen Worten: Ein Universalanschluss, der über die transdimensionale Baufrage hinweg an einem einfachen oder einem doppelten Anschluss liegt, gilt als Baufehler, der vor dem Start durch Ablegen von Teilen behoben werden muss.
- Zwei anschlusslose Kanten dürfen sich an der transdimensionalen Baufrage berühren. Ebenso darf ein offener Anschluss an ein leeres Feld grenzen.



## DER FLUG

Die transdimensionale Baufrage gibt dem Raum um das Schiff herum eine interessante Topologie. Mit „interessant“ meinen wir natürlich „tödlich“, wie ihr schon bald herausfinden werdet. (Die folgenden Regeln gelten für Meteoriten, Schüsse und Eindringlinge aus der zweiten großen Erweiterung.)



## Angriffe von vorne oder hinten

Wenn ein Angriff von vorne oder hinten kommt, werft ihr nur einen Würfel.

- Bei einer bis trifft der Angriff die entsprechende Spalte.
- Eine lenkt den Angriff auf die linke Seite um. Ihr müsst noch einmal würfeln, und zwar nach den unten stehenden Regeln.
- Eine lenkt den Angriff auf die rechte Seite um. Auch hier müsst ihr noch einmal würfeln.

Kein Spieler kann reagieren, bevor die Spalte oder Reihe endgültig feststeht. Wenn der Angriff umgelenkt wird, wird die ursprüngliche Richtung des Angriffs irrelevant. Ihr würfelt sofort für die neue Richtung. Insbesondere:

- Schilde schützen nur vor Angriffen aus der endgültigen Richtung. Die ursprüngliche Richtung ist irrelevant.
- Ein großer Meteorit, der von der Seite kommt, kann mit einer Kanone in derselben oder einer angrenzenden Reihe zerstört werden, auch wenn er ursprünglich von vorne oder hinten kam.
- Steuerrufen (aus der zweiten großen Erweiterung) ändern die Spalte des Angriffs, nicht den Würfelwurf. Wenn der Würfel also einen Angriff in Spalte anzeigt und jemand Steuerrufen einsetzt, um den Angriff eine Spalte nach links zu verschieben, rauscht er am Schiff vorbei. Steuerrufen können aus einem Angriff von vorne oder hinten keinen Angriff von der Seite machen.
- Steuerrufen können nicht eingesetzt werden, bis die endgültige Reihe oder Spalte des Angriffs feststeht. Wenn ihr eine gewürfelt habt, kann niemand Steuerrufen einsetzen, um den Angriff in Spalte erfolgen zu lassen. Ihr müsst warten, bis die Reihe ausgewürfelt wurde (Bzw. die Reihen ausgewürfelt wurden. Lest weiter. Es wird noch verrückter.)

## Angriffe von der Seite

Egal, ob der Angriff laut Flugkarte von der Seite kommt oder er durch die transdimensionale Baufrage auf eine Seite umgelenkt wurde, es gelten dieselben Regeln: Werft einen Würfel, um die Reihe oder Reihen des Angriffs zu bestimmen. (Die Zahlen sind auf der linken Seite des Raumschiffplans gedruckt, gelten aber auch für die rechte.)

- Würfelt ihr eine , , oder , erfolgt der Angriff wie üblich in dieser Reihe.
- Würfelt ihr eine oder , verdoppelt die transdimensionale Baufrage den Angriff, und er trifft beide Reihen mit der entsprechenden Zahl gleichzeitig.

Die Verdopplung passiert sofort, und die beiden resultierenden Angriffe treffen gleichzeitig. Ein paar Beispiele:

- Die Verdopplung passiert sofort, bevor Steuerrufen die Reihe ändern können. Eine nach vorne zeigende Steuerrufe kann nicht aus einer gewürfelten eine machen. Wird eine solche Steuerrufe eingesetzt, treffen die beiden Angriffe nicht die beiden mit gekennzeichneten Reihen, sondern die Reihe und die obere Reihe .
- Ähnlich kann eine nach hinten zeigende Steuerrufe einen Angriff in Reihe in die obere Reihe verschieben. Der Angriff wird dabei aber nicht verdoppelt.
- Da die Angriffe gleichzeitig treffen, können sie mit einem Schild (und einem Energiestein) abgewehrt werden (wenn diese Art Angriff mit Schilden abgewehrt werden kann).
- Um einen großen Meteoriten von der Seite zu zerstören, braucht man wie üblich eine Kanone in derselben oder einer angrenzenden Reihe, die in diese Richtung zeigt. Kommen zwei Meteoriten gleichzeitig von derselben Seite, können die zwei Kanonen unabhängig voneinander gewählt werden. Der eine kann zum Beispiel mit einer Kanone in derselben Reihe und der andere mit einer Kanone in einer angrenzenden Reihe zerstört werden. Da die Meteoriten aber gleichzeitig kommen, können nicht beide mit derselben Kanone zerstört werden.

Wer nur einen der zwei gleichzeitigen Angriffe abwehren kann, wird vom anderen wie üblich betroffen. Wer keinen der beiden abwehren kann, wird von beiden gleichzeitig betroffen. Wenn durch beide Treffer ein Schiffsteil abfällt, werden erst beide Teile entfernt, bevor nachgesehen wird, was sonst noch abfällt.



Durch die transdimensionale Baufuge können sogar Eindringlinge verdoppelt werden (die gibt es in der zweiten großen Erweiterung).

- Wenn verdoppelte Eindringlinge auf einem Schiff landen, können Sie einzeln abgehandelt werden. Die Reihenfolge sollte keine Rolle spielen. Das funktioniert wie bei Doppel-Eindringlingen.
- Auch Doppel-Eindringlinge können verdoppelt werden. Wenn beide Doppel-Eindringlinge an Bord gelangen, wird jeder einzeln abgehandelt. Die Reihenfolge sollte keine Rolle spielen.
- Ein bewaffnetes Besatzungsmitglied oder eine Selbstschussanlage kann mehrere Eindringlinge besiegen.
- Wie bei Doppel-Kommandos explodieren alle angebrachten Sprengsätze gleichzeitig, nachdem alle Kommandos ihre Bewegung beendet haben.
- Auch Belohnungen werden verdoppelt. Nachdem alle Eindringlinge ihre Bewegung beendet haben (und alle Sprengsätze hochgegangen sind), erhält jeder Spieler die Belohnung für besiegte Eindringlinge.

Wenn ein Kommando und sein Doppelgänger wieder nach Hause kommen, müssen sie erst mal ihr Bankkonto, ihre Versicherungen und ihre Steuern auseinanderklamüsern. Hatte das Kommando eine Freundin, findet es sich plötzlich in einem peinlichen Liebesdreieck wieder. Ein verheiratetes Kommando stellt allerdings meistens fest, dass seine Frau nichts dagegen hat, zwei von ihm zu haben, besonders wenn noch diverse Renovierungsarbeiten am Haus anstehen.

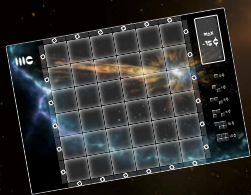
## Zusammenfassung der Angriffsregeln.

Bei Angriffen auf Schiffe der Klassen **IC** oder **IIC**:

1. Einen Würfel werfen, um die Spalte oder Reihe (oder Reihen!) des Angriffs zu bestimmen.
2. Kommt der Angriff von vorne oder hinten und eine oder eine wird gewürfelt, wird der Angriff auf die Seite umgelenkt. Noch mal einen Würfel werfen, um die Reihe oder Reihen zu bestimmen.
3. Angriffe von der Seite werden bei gewürfelter oder verdoppelt.
4. Jetzt können Steurdüsen eingesetzt werden. Wurde der Angriff verdoppelt, werden die Steurdüsen auf beide angewendet.
5. Zwei große Meteoriten von der Seite können wie üblich mit Kanonen in derselben oder einer angrenzenden Reihe zerstört werden, aber nicht von derselben Kanone.
6. Kann ein Schild (normal oder mit Booster) einen Angriff abwehren, so kann es mit nur einer Aktivierung auch den verdoppelten Angriff abwehren.
7. Nicht abgewehrte Angriffe abhandeln.
8. Alle zerstörten Teile gleichzeitig entfernen.
9. Erst danach überprüfen, ob noch mehr Teile abfallen.

## Versicherung.

Schiffe der Klassen **IC** und **IIC** sind nicht versicherbar.



# KLASSE IIIC

In der zweiten großen Erweiterung gab es Klasse **IIB** mit ihrer Zylinderform. In dieser Erweiterung gehen wir noch einen Schritt weiter und bringen euch Klasse **IIIC** in Form einer Kugel! (Wer ein bisschen Vorstellungskraft hat – und nicht weiß was ein Torus ist – kann die Kugel erkennen.)

## DER BAU

Wie bei allen Schiffen dieser Erweiterung legt jeder, bevor der Bau beginnt, sein Grundteil auf den Ablagebereich seines Raumschiffplans. Es kann jederzeit während der Bauphase angebaut werden. Das erste Teil kann auf ein beliebiges Feld gelegt werden.

Schiffe der Klasse **IIIC** haben keine Seiten. Klar, es sieht aus wie ein großes Quadrat, aber stellt euch beim Bauen vor, dass es um einen Zylinder gewickelt ist, sodass die Felder des rechten Randes an die Felder des linken Randes stoßen (wie bei Klasse **IIB** aus der zweiten großen Erweiterung). Und die Felder der obersten Reihe stoßen ebenso an die Felder der untersten Reihe (indem das Schiff in Gedanken quer um einen Zylinder gewickelt wird).

Das bedeutet, dass jedes Feld auf dem Raumschiffplan vier Nachbarfelder hat. Alle Anschlüsse müssen regelgerecht gebaut sein:

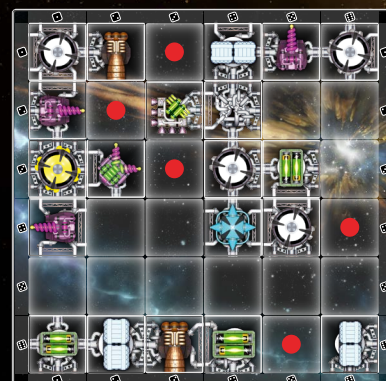
- Ein Anschluss an der linken Kante eines linken Randfeldes muss also an den Anschluss an der rechten Kante des rechten Randfeldes in derselben Reihe passen.
- Und ein Anschluss an der oberen Kante eines oberen Randfeldes muss an den Anschluss an der unteren Kante des unteren Randfeldes in derselben Spalte passen.
- Wie immer darf dabei kein Anschluss an eine anschlusslose Kante stoßen, auch nicht wenn die anschlusslose Kante an der äußersten Kante des Raumschiffplans liegt.
- Wie üblich darf ein Anschluss oder eine anschlusslose Kante an ein leeres Feld grenzen.

Es gilt immer noch die Regel, dass Felder direkt vor Kanonen und hinter Motoren leer bleiben müssen:

- Wer eine nach vorne zeigende Kanone oder Steurdüse auf einem oberen Randfeld hat, muss das untere Randfeld derselben Spalte leer lassen.
- Wer eine nach hinten zeigende Steurdüse, Kanone oder einen Motor auf einem unteren Randfeld hat, muss das obere Randfeld derselben Spalte leer lassen.
- Wer eine nach links zeigende Kanone oder Steurdüse auf einem linken Randfeld hat, muss das rechte Randfeld derselben Reihe leer lassen.
- Wer eine nach rechts zeigende Kanone oder Steurdüse auf einem rechten Randfeld hat, muss das linke Randfeld derselben Reihe leer lassen.

Da der Raumschiffplan keine Lücken hat, könnt ihr Motoren, Kanonen und Steurdüsen nur einbauen, wenn ihr Felder leer lasst. Wer clever baut, kann mehrere solcher Teile auf dasselbe leere Feld zeigen lassen.

## Beispiel 1

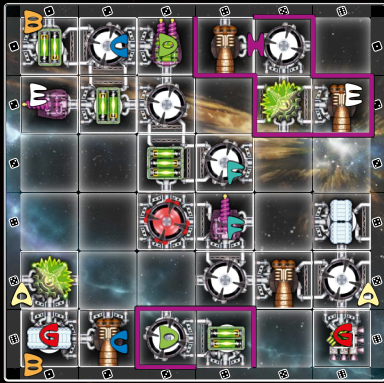


Dieses Schiff (noch im Bau) hält alle Regeln ein. Die Anschlüsse über den Rand des Plans hinaus halten das Schiff zusammen. Die Felder mit dem roten Punkt müssen leer bleiben, weil sie vor/hinter bestimmten Teilen liegen. Auf das linke dieser Felder zeigen vier solcher Teile.



## Beispiel 2

Dieses Raumschiff verstößt gegen jede Menge Bauregeln:



A: Ein einfacher Anschluss stößt an einen doppelten.

B: Ein Anschluss stößt an eine anschlusslose Kante.

C: Das Feld hinter dem Motor ist nicht leer.

D, E, F: Das Feld vor der Kanone ist nicht leer.

G: Das Feld vor der nach rechts zeigenden Steuerröhre ist nicht leer.

H: Die sechs lila umrandeten Teile hängen zwar untereinander zusammen, aber nicht mit dem Rest des Schiffes.

## Mehr Zeit.

Ein regelgerechtes Schiff der Klasse III C zu bauen, ist eine besondere Herausforderung. Jeder sollte die Gelegenheit bekommen, ein solches Meisterwerk fertigzustellen. Für Schiffe dieser Klasse gilt also eine Sonderregel:

Wie üblich darf nur ein Spieler, der fertig gebaut und sich eine Spielmarke mit Zahl genommen hat, die Sanduhr von der 1 auf das „Start“-Feld drehen. Doch diesmal ist das nicht das letzte Mal, dass die Sanduhr umgedreht wird. Wenn die Sanduhr auf dem „Start“-Feld durchgelaufen ist, darf ein beliebiger Spieler, der fertig gebaut und sich eine Spielmarke mit Zahl genommen hat, die Sanduhr noch ein letztes Mal umdrehen. Der Spieler sollte die Sanduhr auf seinen Raumschiffplan stellen und „Letzte Runde“ rufen. Es darf noch weitergebaut werden, bis die Sanduhr durchgelaufen ist.

## STARTVORBEREITUNG

### Kontrolle vor dem Start.

Es gelten die üblichen Regeln: Wer gegen eine Bauregel verstoßen hat, muss Teile abwerfen, bis alles regelgerecht ist. Fehler schleichen sich hier aber leicht ein, seid also extragründlich bei der Kontrolle.

### Versicherung und die „Schwachstelle“.

Bestimmt habt ihr gehört, dass jedes Schiff der Klasse III C eine Schwachstelle hat, die nur von einem kleinen Jäger getroffen werden kann, der einen langen Graben entlang fliegt. Angeblich lässt ein gezielter Treffer auf die Schwachstelle das ganze Raumschiff hochgehen.

Völliger Blödsinn. Schiffe der Klasse III C halten zusammen (und brechen auseinander) wie jedes andere Schiff auch. Doch kaum eine Woche vergeht, in der wir nicht von einem dahergelaufenen Jüngling lesen, der versucht hat, durch die Lücken eines Klasse-III C-Schiffs zu fliegen, nur um an den Abflussrohren zu zerschellen. Deshalb besteht die Gesellschaft GmbH darauf, Schiffe der Klasse III C zu versichern. Und deshalb verlangt die Erste Intergalaktische, dass ihr keine langen Gräben in eure Schiffe baut, die jugendliche Draufgänger auf dumme Gedanken bringen könnten.

Schiffe der Klasse III C sind versichert. Wer sein Schiff gemäß den Vorgaben der Versicherungsgesellschaft gebaut hat, wird kostenlos versichert. Aber die meisten Schiffe der Klasse III C haben irgendeine „Schwachstelle“. Je größer die Schwachstelle ist, desto mehr muss man zahlen (wie am Rand der Raumschiffpläne angegeben).

Nach dem Bau (und der Korrektur etwaiger Baufehler) sucht jeder Spieler die größte Gruppe leerer Felder, die über eine Kante oder eine Ecke zusammenhängen. Denkt daran, dass ein Feld am Rand des

Raumschiffplans mit einer Kante und zwei Ecken an Felder auf der gegenüberliegenden Seite des Plans grenzt.



Wessen größte Gruppe zusammenhängender leerer Felder 1 Feld groß ist (d. h. keine zwei leeren Felder grenzen über Kanten oder Ecken aneinander), ist kostenlos versichert. Wessen größte Gruppe 2 Felder hat, zahlt 1 kosmischen Credit. Usw. gemäß der Tabelle. Wessen größte Gruppe 6 oder mehr Felder hat, zahlt 15 kosmische Credits. Das ist die höchste Versicherungsprämie, die es gibt.

(Die Tabelle gibt an, wie viel vor dem Start für die Versicherung bezahlt werden muss. Sie hat nichts mit der maximalen Selbstbeteiligung von 15 Credits auf dem Ablagebereich zu tun.)

## Beispiel

Das linke Schiff hat 7 leere Felder, aber keine Gruppe zusammenhängender leerer Felder ist größer als 2. Der Spieler zahlt 1 Credit. (Die beiden grün umrandeten Felder hängen über eine Ecke zusammen. Klingt komisch, ist aber so.)



Das rechte Schiff hat auch 7 leere Felder, aber alle hängen über eine Kante oder eine Ecke zusammen (denn der rechte Rand des Raumschiffplans grenzt an den linken und der obere an den unteren). Der Spieler muss 15 Credits für die Versicherung bezahlen (6 oder mehr zusammenhängende leere Felder).

So so, du wolltest da angeblich kein Loch lassen. Du bist nicht mehr rechtzeitig dazugekommen, es fertig zu bauen. Mhm, das sagen sie alle. Und überhaupt ist das keine Ausrede. Jeder weiß doch, dass halbfertige Raumschiffe junge Rabauken dazu verleiten, noch beknacktere Flugmanöver zu versuchen.

Die Versicherung muss bezahlt werden! Besitzer der ersten großen Erweiterung können die Darlehensmarker verwenden, wenn ein Spieler nicht genug Geld hat. Wer die erste große Erweiterung nicht hat, muss sich merken, wie viel er für die Versicherung schuldet und es am Ende der Etappe verrechnen. Wer das Darlehen am Ende der Etappe nicht zurückzahlen kann ... na gut, dem passiert nichts. Nicht einmal die Erste Intergalaktische kann aus Stroh Gold machen.

## DER FLUG

Da Schiffe dieser Klasse eine Kugelform haben, haben sie eigentlich keine Seiten. Wenn diese Schiffe so durchs All rollen, können also sie überall getroffen werden.

Um zu bestimmen, wo ein Angriff trifft, werft ihr zuerst einen Würfel für die Spalte und dann einen für die Reihe. Wenn auf dem ausgewürfelten Feld ein Teil liegt, trifft der Angriff dort. Wenn dort kein Teil liegt, wandert der Angriff in die auf der Flugkarte angegebene Richtung weiter, bis er ein Feld trifft, auf dem ein Teil liegt. Wenn der Angriff durch mehrere leere Felder wandert und den Rand des Raumschiffplans erreicht, wandert er vom gegenüberliegenden Rand in dieselbe Richtung weiter. Der Angriff kann das Schiff nur verfehlen, wenn die entsprechende Reihe oder Spalte ganz leer ist.



Sobald klar ist, auf welchem Feld der Angriff trifft, wird er wie üblich abgehandelt:

- Ein kleiner Meteorit prallt von einer anschlusslosen Kante ab; er prallt auch ab, wenn das Teil an der Kante, von der der Meteorit es trifft, an ein anderes Teil angeschlossen ist.
- Schilde funktionieren wie üblich. Wichtig ist nur, dass sie auf der Seite schützen, von der der Angriff kommt. Wo der Angriff genau trifft, ist egal.
- Kanonen können wie üblich große Meteoriten zerstören. Kommt ein großer Meteorit von vorne oder hinten, interessiert nur, in welcher Spalte er kommt. Kommt er von rechts oder links, interessiert nur, in welcher Reihe er kommt. Die Kanone muss in die übliche Richtung zeigen. Kommt der Meteorit zum Beispiel von vorne, kann er mit einer nach vorne zeigenden Kanone zerstört werden, auch wenn er ein Teil hinter der Kanone treffen würde. (Und nur eine nach vorne zeigende Kanone kann ihn zerstören.)

Ein Eindringling (aus der zweiten großen Erweiterung) versucht, auf

dem Teil an Bord zu gelangen, auf dem der Angriff trifft. Wie üblich kommt er an Bord, wenn das Teil keine Selbstschussanlage ist oder bewaffnete Besatzung hat. Kommt er an Bord, guckt er in die Richtung des Angriffs und läuft wie üblich los. (Nicht vergessen, dass die Ränder des Raumschiffsplans nicht unbedingt die Ränder des Schiffs selbst sind.) Es kann vorkommen, dass ein Eindringling immer im Kreis läuft.

Dafür muss er sich aber nicht schämen. Bei den Weltraum-Kommandos gibt es ein Sprichwort: Besser auf einem Raumschiff im Kreis laufen als in einer Schrottpresse landen.

## VERSICHERUNG

Schiffe dieser Klasse sind versichert. Für abgefallene Teile müssen höchstens 15 Credits bezahlt werden.

# KLASSE IVC

## AUFBAU

### Level-IV-Flug.

Bereitet die Flugstapel wie üblich für Level IV vor. Wenn ihr keine Level-IV-Flugkarten habt (aus der zweiten großen Erweiterung) könnt ihr nach den Regeln für Klasse-IV-Schiffe mit Level-III-Flugkarten spielen (siehe Seite 8).

Hinweis: Wenn ihr die zweite große Erweiterung habt, müsst ihr sie nicht komplett benutzen. Ihr könntet zum Beispiel nur die Level-IV-Regelkarte und alle Flugkarten ohne Eindringlinge verwenden.

### Die Würfel und die Sanduhr.





Legt zwei Würfel neben den Flugplan. Jeder Spieler sollte sie erreichen können.

Der Spieler, der das Startsignal gibt, dreht die Sanduhr um und stellt sie auch neben den Flugplan. Wenn die Uhr durchgelaufen ist, kann die Sanduhr umgedreht und auf den III-Kreis gestellt werden. (Siehe „Der erste Würfel“ unten.) Auch wenn ihr ohne Level-IV-Flugkarten spielt, werdet ihr froh um diese zusätzliche Zeit sein.

## DER BAU

Wie bei allen Schiffen dieser Erweiterung startet ihr mit dem Grundteil auf dem Ablagebereich.


### Vier Schiffe.


Außer normalen Baufeldern hat dieses Schiff Felder, die mit , , ..., , und  markiert sind. Zunächst darf auf diesen markierten Feldern nicht gebaut werden. Jeder baut also quasi erst mal vier Schiffe. Wie gesagt: erst mal.

An allen vier Schiffen kann gleichzeitig gebaut werden. In jedem der vier Schiffe darf das erste Teil auf ein beliebiges (nicht markiertes) Feld gelegt werden, alle weiteren Teile im jeweiligen Schiff müssen jedoch wie üblich an vorhandene angebaut werden. Innerhalb jedes der vier Schiffe müssen alle Teile miteinander verbunden sein, auch wenn die Schiffe untereinander nicht verbunden sind. Noch nicht.

### Der erste Würfel

Nachdem die Sanduhr das erste Mal durchgelaufen ist, darf ein beliebiger Spieler einen der Würfel werfen. Er muss sofort die gewürfelte Zahl ansagen und den Würfel mit dieser Zahl auf die Regelkarte legen.

Ab jetzt darf auf den Feldern mit dieser Zahl auch gebaut werden. Dadurch wachsen zwei Schiffe zu einem zusammen. (Die anderen beiden sind immer noch separat.) Wird zum Beispiel eine  gewürfelt, werden die vorderen beiden Schiffe zu einem

Schiff. Wird eine  gewürfelt, werden die beiden linken Schiffe zu einem Schiff.

Wer in beiden Teilen des neu zusammengewachsenen Schiffs schon gebaut hat, darf an beiden Hälften weiterbauen. So ein Schiff hat erst mal zwei Teile, bis sie mit einander verbunden werden. (Und ihr solltet sie verbinden, bevor die Bauphase zu Ende ist, denn sonst fällt eines der beiden ab.)










Wer erst in einer Hälfte des neu zusammengewachsenen Schiffs gebaut hat, darf nur an die dort liegenden Teile anbauen.

Wer noch in keiner der beiden Hälften gebaut hat, darf das erste Teil wie üblich auf ein beliebiges Feld legen und muss von dort aus weiterbauen. (Das erste Teil darf auch auf eines der gerade „freigewürfelten“ Felder gelegt werden.)

Nachdem der Würfel geworfen wurde, darf ein beliebiger Spieler die Sanduhr auf den III-Kreis drehen. (Bevor der erste Würfel geworfen wird, darf sie nicht umgedreht werden.) Der zweite Würfel bleibt neben dem Flugplan liegen, bis die Sanduhr auf dem III-Kreis durchgelaufen ist.

### Der zweite Würfel

Sobald die Sanduhr auf dem III-Kreis durchgelaufen ist, darf ein beliebiger Spieler den zweiten Würfel werfen, das Ergebnis ansagen und den Würfel auf die Regelkarte legen. Die Sanduhr darf erst auf den II-Kreis gedreht werden, wenn auch der zweite Würfel auf der Regelkarte liegt. (Danach darf die Sanduhr nach den üblichen Regeln weiter umgedreht werden.)

Der zweite Würfel gibt zwei weitere Felder zum Bauen frei, wodurch (meistens) weitere Schiffe verbunden werden. Wurde mit dem zweiten Würfel dieselbe Zahl wie mit dem ersten gewürfelt, darf auf den mit  markierten Feldern gebaut werden. Wird also eine  und dann eine  gewürfelt, darf auf den mit  und  markierten Feldern gebaut werden. Wird eine  und dann noch eine  gewürfelt, darf auf den mit  und  markierten Feldern gebaut werden.

Die Regeln für neu zusammengewachsene Schiffe bleiben die gleichen: Wenn das Schiff mehrere Teile hat, darf an allen Teilen weitergebaut werden, aber alle Teile sollten bis zum Ende der Bauphase verbunden werden.

### Flugkarten ansehen.

Nur wer mindestens ein Teil in jedes seiner Schiffe gebaut hat, darf sich die Flugkarten ansehen. Wer sich die Flugkarten ansehen will, muss also alle vier Schiffe anfangen. Wer jedoch erst mal weniger Schiffe anfängt, kann besser auf die Würfelergebnisse reagieren. Man muss nicht in jedem Teil eines zusammengewachsenen Schiffs gebaut haben, um sich die Flugkarten anzusehen.





## STARTVORBEREITUNG

### Anzahl der Schiffe

Die zwei Würfel, die während des Baus geworfen werden, bestimmen, welche Schiffe zusammenwachsen und folglich mit wie vielen Schiffen jeder Spieler den Flug startet.

Hierbei gibt es viele Möglichkeiten:

- Wird oder gewürfelt, hat jeder zwei Schiffe, die hintereinander fliegen.
- Wird oder gewürfelt, hat jeder zwei Schiffe, die nebeneinander fliegen.
- Wird oder gewürfelt, hat jeder drei Schiffe.
- Wird oder gewürfelt, fliegt jeder ein großes Schiff.
- Ansonsten fliegt jeder ein L-förmiges und ein winziges Schiff.

### Kontrolle vor dem Start

Niemand weiß am Anfang, welche Schiffe durch die Würfel zusammenwachsen.

Wenn nicht ein großes Schiff entsteht, fliegt jeder mehrere Schiffe. Die normalen Regeln besagen, dass das gesamte Schiff zusammenhängen muss. Bei Klasse **IVC** muss nur jedes Schiff für sich genommen zusammenhängen.

Wer ein zusammengewachsenes Schiff hat, das nach Ende der Bauphase immer noch aus mehreren Teilen besteht, muss sich entscheiden, welcher Teil „das Schiff“ ist, und welche(r) Teil(e) abfällt/abfallen. Ein Schiff, das nicht angefangen wurde (in das also kein einziges Plättchen gelegt wurde), muss den Flug abbrechen (wie unten erklärt), die anderen Schiffe desselben Spielers starten aber normal.

### Versicherung

Manche erinnern sich vielleicht (von der ersten großen Erweiterung), dass die Erste Intergalaktische keine Flotten versichert. Ihr habt aber offizielle Papiere, die belegen, dass eure Flotte in Wirklichkeit ein einziges Schiff ist.

2 : MAX -26   
5 : MAX -19   
8 : MAX -12

Nach der Kontrolle vor dem Start entscheidet jeder Spieler, ob und wie hoch er seine Flotte versichern möchte. Die Tabelle oben links auf dem Raumschiffplan gibt an, wie viel welche Versicherung kostet. Wer sich versichern möchte, legt die entsprechende Zahl an Credits (2, 5 oder 8 nach eigener Wahl) auf diese Versicherungstabelle. Die Selbstbeteiligung für abgefallene Teile wird dadurch auf 26, 19 bzw. 12 Credits beschränkt.

Während des Flugs kann die Versicherung nicht geändert werden. Die erste Flugkarte wird erst umgedreht, wenn sich alle Spieler entschieden haben, ob und welche Versicherung sie abschließen. Wenn einzelne Spieler abwarten möchten, wie andere sich versichern, müssen sich alle in Flugreihenfolge entscheiden.

Das Geld, das ihr auf die Versicherungstabelle legt, gilt als ausgegeben. Es gehört euch nicht mehr. Es gehört der Bank. Es bleibt nur zur Erinnerung auf der Versicherungstabelle liegen. Mit diesem Geld könnt ihr nicht am Ende der Etappe abgefallene Teile bezahlen. Auch wenn während des Flugs keine Teile abfallen, geht das Geld an die Bank.

### Aliens

In der gesamten Flotte darf immer noch nur ein Alien pro Farbe sein.

## DER FLUG

Wenn die Würfel alle Schiffe zu einem großen Schiff verbunden haben, läuft der Flug wie jeder andere ab. Wenn ihr aber mit einer Flotte fliegt, gelten dieselben Regeln wie für Klasse **IIA** aus der ersten großen Erweiterung (auf [www.czechgames.com](http://www.czechgames.com) erhältlich). Es gelten die folgenden (recht intuitiven) Regeln:

- Energiesteine können nur Teile im selben Schiff aktivieren.
- Muss die Motorenstärke der Flotte bestimmt werden, gilt diejenige des Schiffs mit der kleinsten Stärke. Ein brauner Alien gibt seinen Bonus nur seinem Schiff und auch nur, wenn dieses Schiff nicht Motorenstärke 0 hat.
- Wenn jedoch beim Freiem Weltraum einzelne Schiffe Motorenstärke 0 haben, brechen diese Schiffe den Flug sofort ab (wie unten erklärt), und es gilt die niedrigste Motorenstärke der verbleibenden Schiffe der Flotte.
- Muss die Kanonenstärke der Flotte bestimmt werden, werden die Kanonen aller Schiffe zusammengezählt. Ein rosafarbener Alien gibt seinen Bonus der Flotte nur, wenn die Kanonenstärke seines Schiffs nicht 0 ist.
- Muss die Besatzung der Flotte bestimmt werden, werden die Besatzungsmitglieder aller Schiffe zusammengezählt.
- Bei der Aufnahme von Waren können vorhandene Waren zwischen Schiffen einer Flotte umsortiert werden.
- Energiesteine oder Besatzungsmitglieder, die ihr bekommt, könnt ihr auf die Schiffe eurer Flotte verteilen. Vorhandene Besatzung und Energiesteine dürfen dabei aber nicht umsortiert werden.
- Menschen, die aus einer Tiefschlafkammer aufwachen (erste große Erweiterung), können nur in ihr Schiff gestellt werden und nur, wenn dieses Schiff noch mindestens einen Menschen hat.
- Wer Besatzungsmitglieder, Waren oder Energiesteine verliert (nicht bei der Aktivierung eines Teils mit einem Energiestein), darf entscheiden, aus welchem Schiff sie genommen werden.
- Ein Angriff trifft wie üblich das erste Teil, das im Weg ist. Angriffe betreffen immer die gesamte Flotte, nicht jedes Schiff einzeln.
- Große Meteoriten können durch Kanonen eines beliebigen Schiffs der Flotte zerstört werden. Die Kanone muss nicht auf dem Schiff sein, dass sonst vom Meteoriten getroffen würde.
- Ein Schild kann jedoch nur das eigene Schiff schützen.
- Ein Motor-Booster kann nur das eigene Schiff in den Hyperraum schicken. Details hierzu auf Seite 11 des Regelhefts der ersten großen Erweiterung.
- Steuerrücken (aus der zweiten großen Erweiterung) bewegen nur das eigene Schiff. Wenn der Angriff dadurch dieses Schiff verfehlt, kann er immer noch ein anderes Schiff derselben Flotte treffen. Jedes Schiff einer Flotte kann pro Angriff einmal Steuerrücken einsetzen.
- Für türkisfarbene Aliens (aus der ersten großen Erweiterung) gilt:
  - Der Anwalt und der Diplomat gelten für die gesamte Flotte.
  - Der Technik-Freak, der Telepathie-Guru (zweite große Erweiterung) und der Bonus von +1 des Managers gelten nur für das Schiff mit dem türkisfarbenen Alien.
  - Sind der Händler oder der Manager am Ende der Etappe noch an Bord, gilt die Fähigkeit des Händlers und die Belohnung des Managers für Aliens an Bord für alle Schiffe der Flotte, die den Flug nicht abgebrochen haben. Hat das Schiff des Händlers den Flug abgebrochen, gilt seine Fähigkeit nur für sein eigenes Schiff. (Die Belohnung des Managers entfällt, wenn sein Schiff den Flug abgebrochen hat.)



## Abbruch des Fluges

Es kann passieren, dass einzelne Schiffe einer Flotte den Flug abbrechen, während andere weiterfliegen. Hierbei gelten dieselben Regeln wie für Klasse **IIA**, aber wir fassen Sie hier noch einmal zusammen:

- Bevor die jeweils nächste Flugkarte umgedreht wird, kann ein Spieler eines oder mehrere seiner Schiffe den Flug abbrechen lassen.
- Wenn eine Flugkarte einem Schiff das letzte Besatzungsmitglied raubt, muss es den Flug abbrechen, nachdem die Karte fertig abgehandelt wurde.
- Wie bei einer Karte Freier Weltraum müssen alle Schiffe mit Motorenstärke 0 den Flug abbrechen. (Die Motorenstärke der Flotte für diese Karte ist dann die kleinste der noch verbleibenden Schiffe.)
- Wer überrundet wird, muss mit seiner gesamten Flotte den Flug abbrechen.

Wenn ein Schiff den Flug abbricht, passiert folgendes:

- Seine Waren werden beiseite gelegt. Am Ende der Etappe können Sie für die Hälfte ihres normalen Werts verkauft werden.
- Das Schiff wird komplett vom Raumschiffplan genommen. (Die Schiffsteile kommen dabei nicht auf den Ablagebereich, sondern zurück in die Lagerhalle.)
- Die restlichen Schiffe der Flotte fliegen weiter.

## BONI AM ENDE DER ETAPPE

Flotten mit mehr Schiffen haben immer eine bessere Platzierung als Flotten mit weniger Schiffen. Die Flugreihenfolge entscheidet über die Platzierung innerhalb der Spieler mit derselben Anzahl an Schiffen.

Nur Spieler mit der größten Flotte können den Bonus für das schönste Schiff bekommen. Unter diesen Spielern bekommt derjenige den Bonus, dessen Flotte die wenigsten offenen Anschlüsse hat. (Bei Gleichstand bekommen wie üblich beide/alle Spieler den Bonus.)

## KLASSE-IV-SCHIFFE MIT LEVEL-III-FLUGKARTEN

Wenn ihr die zweite große Erweiterung nicht habt, habt ihr keine Flugkarten und keine Regelkarte für Level IV. Mit diesen Regeln könnt ihr trotzdem Schiffe der Klasse **IV** fliegen. (Insbesondere die Schiffe der Klasse **IVC** aus dieser Erweiterung.)

Hinweis: Für Schiffe der Klasse **IV** braucht man viele Teile. Wenn ihr nur das Grundspiel habt, solltet ihr nicht mit mehr als 3 Spielern spielen. Wenn ihr das Grundspiel und die erste große Erweiterung habt, könnt ihr zu viert spielen, aber nicht zu fünft. Ihr braucht die Teile des Grundspiels und beider großer Erweiterungen, um mit 5 Spielern Schiffe der Klasse **IV** zu bauen.

## Aufbau

Benutzt die Regelkarte für Level III, ergänzt aber jeden der vier Stapel um eine weitere Karte aus Level III. Jeder der vier Stapel hat also eine Level-I-Karte, eine Level-II-Karte und drei Level-III-Karten.

Habt ihr bereits in der vorigen Etappe Level-III-Karten benutzt, mischt erst wieder alle Level-III-Karten zusammen, bevor ihr die Stapel zusammenstellt. Sonst wissen Spieler, die die Karten gut kennen, was auf sie zukommt.

## Der Bau

Die Sanduhr steht am Anfang neben dem Flugplan, wie auf Seite 6 beschrieben.

## Der Flug

Die meisten Flugkarten werden etwas verstärkt. Diese Regeln gelten für Flugkarten jedes Levels:

- Alle Feinde sind um 1 stärker.
- Verlassene Schiffe und verlassene Stationen brauchen 1 Besatzungsmitglied mehr.
- Belohnungen von Flugkarten sind um 1 Credit höher.
- Bei der Aufnahme von Waren darf entweder eine Ware verbessert werden (grün statt blau, gelb statt grün oder rot statt gelb) oder eine zusätzliche blaue aufgenommen werden. Der Gesamtwert der aufgenommenen Waren steigt also um 1.
- Wer durch einen Feind oder eine Kampfzone Besatzung oder Waren verliert, verliert 1 mehr.
- Bei Karten mit Meteoriten oder Schüssen kommt der erste abgebildete Meteorit oder Schuss zweimal. Derselbe Angriff kommt also aus derselben Richtung, es wird aber zweimal gewürfelt. (Wer den ersten Angriff wegen der 5-Spieler-Regel ignorieren darf, bekommt den 2. ersten Angriff immer noch ab.)
- Alle anderen Flugkarten bleiben unverändert. Insbesondere für die Sonderflugkarten und den Freien Weltraum gelten die üblichen Regeln. Dazugewonnene oder verlorene Flugtage werden nicht verändert. Auch die üblen Untaten aus der ersten großen Erweiterung bleiben wie gehabt.
- Zusammengefasst: Stärke der Feinde, Bedingungen für verlassene Dinge und Verluste von Waren oder Besatzungsmitgliedern steigen um 1. Belohnungen (Waren und/oder Credits) steigen um 1. Und der erste Meteorit oder Schuss kommt zweimal.

## Boni am Ende der Etappe

Es gelten die Boni auf der Level-III-Regelkarte.

Klar, wir hätten euch größere Boni geben können, aber ihr hättet auch die zweite große Erweiterung kaufen können. Mal ehrlich: Wer noch nie durch eine Level-IV-Kampfzone geflogen ist, von den Selbstschussanlagen einer verlassenen Station zerlöcherter wurde, seine gesamte Mannschaft an Vielfraße verloren hat oder im angeblich freien Weltraum vor einen Meteoriten geknallt ist, hat keine größeren Belohnungen verdient!

# ANHANG

Die meisten Regelinteraktionen haben wir in den Regelheften der ersten beiden großen Erweiterungen behandelt. Solltet ihr doch noch mehr Fragen haben, findet ihr Antworten auf [www.czechgames.com](http://www.czechgames.com).

## Ein Spiel von Vlaada Chvatil

*Schachtelillustration:* Radim "Finder" Pech

*Illustrationen:* Niemi, Tomáš Kučerovský

*Satz und Grafik-Design:* František Horálek, Filip Murmak

*Übersetzung:* Stephan Rothschiuh

*Lektorat:* Heiko Eller, Monika Dillingerová, Carsten-Dirk Jost

Dank an: Brno Boardgame Club für viele Jahre Trucker-Treue, viele Spieler aus Tschechien und der Slowakei (und anderen Ländern) fürs Probespielen, Paul Grogan für Werbemaßnahmen, Tom Rosen für seine Begeisterung und alle, denen das Spiel gefällt, dafür, dass sie meiner Arbeit einen Sinn geben.

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

Heidelberger  
Spieleverlag



© Czech Games Edition  
Oktober 2013

CGE  
Czech Games Edition

[www.heidelbaer.de](http://www.heidelbaer.de)

[www.CzechGames.com](http://www.CzechGames.com)