

VLAADA CHVÁTIL & DÁVID JABLONOVSKÝ

GALAXY TRUCKER

WAS GEHT?!



WAS GEHT?!

In *Galaxy Trucker: Was geht?!* fordert die Corporation Inc. all ihre Trucker dazu auf, ~~dauerhaft auf ihr Recht auf Schadensersatz bei Verletzungen zu verzichten~~ spannende neuen Möglichkeiten zu nutzen, um ihren Profit zu steigern:

1. Wir freuen uns riesig, unser **V.I.P.** (Very Important Paycheck Passenger)-Programm zu starten. Trucker mit einer Leidenschaft für Kundenservice können ihre Schiffe umbauen, um die anspruchsvollen Wünsche hochkarätiger Reisender zu erfüllen. Die VIPs könnt ihr in jedem **Galaxy Trucker**-Spiel verwenden.
2. Macht mit bei aufregenden **Missionen**, den Spezialaufträgen der ~~verrücktesten~~ vernünftigsten Bewohner der Galaxis. Diese lukrativen Einsätze ändern die Regeln für den gesamten Flug. ~~Todesmutige~~ Ehrgeizige Trucker werden die neuen Herausforderungen lieben – besonders, wenn ihnen der ganz normale *Galaxy Trucker*-Flug inzwischen zu langweilig geworden ist.
 - Missionen bringen oft zwei ~~furchteinflößende~~ spannende neue Elemente ins Spiel: **Frachtbauteile**, die ihr beim Schiffbau anbaut, und **Superkarten**, denen ihr beim Flug begegnet. In diesem Regelheft erfahrt ihr, wie beides funktioniert.
3. Für alle Trucker, die sich beim Schiffsbau schon immer eine strategischere und methodischere Herangehensweise gewünscht haben, gibt es auch Regeln für den **rundenbasierten** Schiffsbau. Diese wurden erstmals in der *Galaxy Trucker*-App vorgestellt. Durch das taktische Verwalten von Aktionspunkten könnt ihr den Stress und die Spannung des Schiffbaus über einen deutlich längeren Zeitraum hinweg genießen.



Alle Karten und Plättchen dieser Erweiterung haben dieses Symbol, mit dessen Hilfe ihr sie wieder leicht vom Spielmaterial des Grundspiels trennen könnt.

VIP-ASTRONAUTEN



18 VIP-Karten in 3 Farben

Superreiche und superanspruchsvolle Persönlichkeiten aus der ganzen Galaxis, jede mit einzigartigen Talenten und Vorlieben – und plötzlich brauchen sie ausgerechnet euch. Was für ein Zufall, oder?



20 Astronautenfiguren in 4 Farben

Bei der Untersuchung von Weltraumschrott können die Schadensgutachter die VIPs anhand der Farben ihrer Raumanzüge einfacher identifizieren.



4 Kabinen

VIPs glauben, dies seien Erste-Klasse-Kabinen, weil sie schicke Rückenlehnen haben. Dabei sind sie eigentlich genau wie alle anderen Kabinen.



1 neues Truckertitel-Plättchen

Es ist Partyzeit und alle sind eingeladen! Wer die farbenfroheste Party schmeißt, gewinnt den Titel.

MISSIONEN



16 Missionskarten*

Diese benötigt ihr zur zufälligen Auswahl eurer Mission.

(* Zeigen obligatorische gelbe Ausrufezeichen, damit die Trucker sich auch wirklich gezwungen fühlen, sich dieser anzunehmen.)



66 Frachtbauteile

Verwendet ihr beim Spiel mit entsprechender Missionen.



23 zusätzliche Kosmische Credits

Jetzt mit brandneuen, glänzenden 100-Credit-Markern.



1 Missionshandbuch

Alles, was du schon immer über Missionen wissen wolltest – aber dich nicht getraut hast zu fragen. Und das aus gutem Grund.



24 Superkarten

Ultimative Gefahren Abenteuer erwarten dich! Ihr benötigt sie nur für bestimmte Missionen.

RUNDENBASIERTES BAUEN

2 Spielhilfen für den rundenbasierten Schiffsbau, die allen helfen, sich an die möglichen Aktionen im rundenbasierten Spiel zu erinnern.



Kommentar #253: Corporation Inc. hat mich gebeten, ein paar Textanpassungen für besseren ... ähm ... Lesefluss vorzunehmen. Tibor, vergiss nicht, alle durchgestrichenen Texte zu entfernen!

AUFTRAGS-APP

Diese Erweiterung bringt viele neue Spielmöglichkeiten! Mit VIPs, Missionen und allen Elementen aus der **Keep on Trucking**-Erweiterung ist die Anzahl der Kombinationsmöglichkeiten riesig.

Um euch die Entscheidung zu erleichtern, welche Elemente ihr in eurem Galaxy Trucker-Spiel verwenden sollt, könnt ihr die kostenlose **Auftrags**-App verwenden. Dort wählt ihr den bevorzugten Schwierigkeitsgrad und das Maß an fiesem Nervenkitzel, und die App schlägt euch einen Auftrag vor – eine Kombination von Spielelementen für euren Flug. Entweder nehmt ihr den Auftrag an, oder ihr lasst euch weitere Vorschläge machen, bis ihr den perfekten Auftrag findet. Pille-Palle! [Ach, nein! Wartet! Den nicht! (Keine Sorge, den Hinweis versteht ihr später.)]

AUFTRÄGE



cge.as/gt-contracts

VIPS: KUNDENSERVICE-LEITFADEN

Um unsere geschätzten Passagiere vor den schillernden Persönlichkeiten unserer Trucker zu schützen, hat die Corporation Inc. diesen strengen Kundenservice-Trainingsleitfaden entwickelt. Wer dessen Anweisungen genau befolgt, sorgt für einen angenehmen Flug – naja, zumindest angenehm für die VIPs. Ähm, wir haben gerade die Flugstatistiken geprüft ... vielleicht ist „angenehmer Start“ die genauere Beschreibung.

VORBEREITUNG FÜR DIE VIPS:

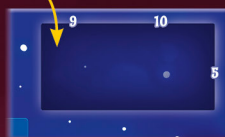
- 1 Teilt die VIP-Karten entsprechend der Farbe ihrer Rückseiten in 3 Stapel auf. Mischt jeden Stapel verdeckt und deckt jeweils die oberste Karte der Stapel auf.



- 2 Es gibt VIP-Astronautenfiguren in 3 verschiedenen Farben. Für jede Farbe nehmt ihr so viele Figuren, wie Personen am Spiel teilnehmen, und legt sie neben die VIP-Karten. Übrig gebliebene Figuren legt ihr zurück in die Schachtel.



- 3 Mischt die markierten VIP-Kabinen verdeckt und gebt jeder Person 1 Kabine. Legt diese offen in euren Vorrat. Während des Baus des Schiffes könnt ihr diese Kabine in euer Schiff einbauen. Übrig gebliebene VIP-Kabinen kommen zurück in die Schachtel.



SCHIFFBAU MIT VIPS:

VIPs belegen Kabinen eures Schiffs. Aber VIPs sind wählerisch: Sie akzeptieren nur Kabinen, die ihren **Ansprüchen** entsprechen. Welche das für den jeweiligen VIP sind, steht im oberen Kasten auf ihrer Karte.

Xenodoktor

Besteht darauf, dass sich kein Alien-Lebenserhaltungssystem auf den 8 umliegenden Feldern befindet.

Flugfähigkeit: Beim Auswerten von Epidemie, Kontamination oder Pest gilt die Xenodoktor-Kabine als unbesetzt.

Landebonus: Für jedes Alien in verbundenen Kabinen erhältst du 3♦/4♦/5♦ (je nach Fluglevel).
„Ich liebe es, mich um sie zu kümmern, aber dieses nervige Gerätebrummen macht mich wahnsinnig!“

Bevor ihr mit dem Schiffbau beginnt, schaut euch alle 3 VIPs genau an. Beim Bauen versucht ihr, Kabinen auf den Feldern zu platzieren, sodass sie die Ansprüche eines VIP erfüllen. Leider **können VIPs nicht in eure Startkabine**. Der ganze „Kommando“-Technikkram darin schreckt sie allein schon wegen der großen Verantwortung ab.

Da das Spiel mit VIPs den Kabinenbedarf erhöht, startet jeder von euch mit einer zusätzlichen Kabine im Vorrat. Diese funktioniert wie jede andere Kabine und kann jederzeit während des Baus dem Schiff hinzugefügt werden. (Falls ihr vergesst, sie einzubauen, **zählt das am Ende des Flugs gegen euch**. Keine Sorge, Trucker vergessen diese Zusatz-Kabine eh ständig.)

Die Corporation Inc. stellt für den Transport von VIPs gerne eine zusätzliche Kabine zur Verfügung. Und „gerne“ ist hier als Reaktion auf Passagier-Feedback wie diesem zu verstehen:

„Wenn ich die Kabine noch einmal mit einem stinkenden, schnarchenden und fluchenden Marineveteranen teilen muss, wäre es doch echt schade, wenn plötzlich die Einfuhrsteuer für Toilettendeckel für die nächsten 1000 Jahre auf 110 % angehoben wird ...“

VIPS AN BORD WILLKOMMEN HEISSEN:

Nach dem Bau der Schiffe, aber noch vor der **Überprüfung**, darfst du 1 VIP in die Kabine setzen, die dessen Ansprüche erfüllt und nicht die Startkabine ist. Verwende dafür 1 VIP-Astronautenfigur in der passenden Farbe (Rot, Blau oder Gelb) und platziere sie in der entsprechenden Kabine. Das ersetzt das Platzieren normaler Crewfiguren in dieser Kabine. Beim Überprüfen, kontrolliert ihr zusätzlich, ob die Kabinen mit VIPs deren jeweiligen Ansprüchen entsprechen. Ist das nicht der Fall, ersetzt ihr diesen VIP durch 2 normale Astronauten.

Es ist nur 1 VIP pro Kabine erlaubt. Die Reichen und Berühmten genießen gerne ihre Privatsphäre.

Zudem können maximal 3 VIPs gleichzeitig auf einem Schiff sein – einer pro Farbe. Klar, wenn tatsächlich 3 an Bord deines Schiffs sind, hast du wohl einen Haufen Ansprüche erfüllt ... dafür aber vielleicht vergessen, genügend Antriebe einzubauen oder alle Karten in der Fugvorhersage zu prüfen. Aber das schaffst du schon ... vermutlich.

FLIEGEN MIT VIPS:

VIPs **zählen als Crewmitglieder**. Sie können in *Kampfzonen* und *Verlassenen Stationen* behilflich sein und wenn sie euch wirklich auf die Nerven gehen, könnt ihr sie auf ein Verlassenes Schiff schicken oder einem *Sklavenhändler* überlassen (erwartet kein Trinkgeld, falls ihr das macht!). Sie können sogar **das Schiff alleine steuern** – aber so richtig Freude haben sie daran nicht.

Manche VIPs besitzen besondere **Flugfähigkeiten**, andere bringen euch hin und wieder einen **Flugbonus**. Diese findet ihr im hervorgehobenen Rahmen auf der Karte des VIPs. Sie gelten, solange der VIP an Bord ist.

VIPs verlassen euer Schiff nicht, wenn ihre Ansprüche während des Flugs nicht mehr erfüllt werden. Letztendlich habt ihr sie ja bereits überredet, an Bord zu kommen – was während des Flugs passiert, ist eure Sache. VIPs gehen sowieso davon aus, dass alles nach Plan läuft.

Die Stars des **Megaflaps** Kassenschlagers
Die Trucker unserer Herzen haben durch das
VIP-Programm intensive Forschungen zum Leben
der Trucker betrieben. Schauspieler Kris Krystal ge-
stand in einer Promi-Enthüllung, dass er manchmal
immer noch die Schreie hört ...

ÜBERGABE DER VIPS:

Am Ende des Flugs gibt's von den meisten VIPs eine fette Belohnung – den **Landebonus** erhältst du natürlich nur, wenn der VIP noch an Bord deines Schiffs ist.

Nimm dir den VIP-Landebonus **vor** den normalen *Ende des Flugs*-Belohnungen (Zieleinlauf-Reihenfolge, schönsten Schiff, Güter und Verluste).

Wenn ihr mit VIPs im Rahmen der *Transgalaktischen Treck*-Variante spielt, deckt ihr beim Aufbau des nächsten Flugs jeweils die nächste VIP-Karte von jedem Stapel auf und ersetzt so die vorhandenen VIPs.

NEUER TITEL: PARTYPLANER

Am Ende eines besonders harten Flugs wollen sich manche Trucker einfach nur entspannen und die Sau rauslassen. Eine bunte und vielfältige Crew sorgt dafür, dass dabei Essen und Tanz kaum zu übertreffen sind!

Bestimme die Anzahl an unterschiedlichen Crewtypen auf deinem Schiff (menschliche Astronauten, Aliens in allen Farben und VIPs in allen Farben). Derjenige von euch, mit den meisten Typen, darf sich den Partyplaner-Titel schnappen.

Goldener Titel: Es dürfen sich keine menschlichen Crewmitglieder (normale Astronauten oder VIPs) auf den 8 Feldern neben den Alien-Lebenserhaltungssystemen befinden.



**NICHT EMPFOHLEN
FÜR SPIELE OHNE
VIPS.**

VIP-FAQ

ADMIRAL IM RUHESTAND

Es spielt keine Rolle, welchen Marker du verwendest, um die Waffen im Blickfeld des Admirals zu kennzeichnen. Sie zählen nicht als Güter und du kannst sie am Ende des Flugs nicht gegen Credits eintauschen. Sie dienen lediglich als Erinnerung daran, den vom VIP gewährten Stärkebonus nicht zu vergessen, und du entfernst sie, sobald du den VIP verlierst. Einzelne Kanonen und Katapulte erhalten durch diesen VIP jeweils $\frac{1}{2}$ Stärke.



RAKETENINGENIEUR

Du darfst ihre Flugfähigkeit immer dann einsetzen, wenn du deine Antriebsstärke bestimmst – allerdings erst, nachdem du alle anderen Berechnungen abgeschlossen hast. Das heißt, du musst zuerst das Gewicht der schweren Fracht abziehen, bevor du deine Antriebsstärke verdoppelst. Für die aktuell aufgedeckte Abenteuerkarte erhältst du keine Credits, sondern nur für bereits abgehandelten Karten.



GESTRESSTER POLITIKER

Haben mehrere von euch einen Gestressten Politiker auf dem Schiff, wickelt ihr die Startbelohnung in Flugreihenfolge ab (von vorne nach hinten). Wird durch eine Mission die Belohnung für die Zieleinlauf-Reihenfolge verdoppelt, verdoppelt ihr auch die Belohnung des Gestressten Politikers, da ihr die VIP-Belohnungen erst nach den Missionen auswertet.



REICHE WITWE MIT RISIKOALLERGIE

Betrachte die Kabine dieses VIP und alle daran angeschlossenen Bauteile als ein einziges Bauteil. Geht eines dieser Bauteile verloren, verlierst du alle. Der VIP verlässt in diesem Fall sofort dein Schiff mit ihrem Privatshuttle. Ist die Kabine der Witwe mit zerbrechlicher oder explosiver Fracht verbunden, die dabei zerstört wird, verlässt die Witwe das Schiff, bevor die Zerstörungseffekte eintreten.



QUARANTÄNEPATIENT

Die Epidemie funktioniert bei diesem VIP wie eine normale Epidemie: Jede Kabine, die mit einer anderen Kabine verbunden ist, verliert 1 Crew-Mitglied.



KÖNIG DER SCHMUGGLER

Die in Verbindungsmodulen gelagerten Güter, sind so gut versteckt, dass sie niemals durch Effekte wie *Schmuggler* oder *Nanobots* verloren gehen. Verlierst du den König der Schmuggler während des Flugs, verbleibt die Fracht dennoch in den Verbindungsmodulen – diese haben dann aber den regulären Wert. Solange der König der Schmuggler an Bord ist, darfst du Güter wie gewohnt zwischen Verbindungsmodulen und Frachträumen hin- und herschieben. Sobald du ihn verlierst, ist das nicht mehr möglich.



VERZOGENER TRILLIONEN-ERBE

Jeder Frachtbauteil-Typ (schwer, explosiv, zerbrechlich und radioaktiv) zählt als eigener Bauteiltyp.



Hinweis zu Immer weiter!: Diese Erweiterung hat 4 weitere Bauteiltypen: Booster (Kanonen-, Antriebs- und Schild-Booster zählen alle als Booster), Reaktorkammern, Katapulte und Tiefschlafkammern. Kombinierte Bauteiltypen zählen als beide Typen und türkise Alien-Lebenserhaltungssysteme zählen natürlich zu Alien-Lebenserhaltungssystemen.

ABERGLÄUBISCHES IT-GIRL

Ein Bauteil hat 1 bis 4 Seiten mit Anschlüssen. Um die Ansprüche dieses VIP zu erfüllen, muss jedes Bauteil, das an die VIP-Kabine angeschlossen ist, eine unterschiedliche Anzahl an Seiten mit Anschlüssen haben – also keine zwei mit der gleichen Anzahl. Beispiel: Hat die VIP-Kabine 3 Anschlüsse, muss sie mit 3 Bauteilen, z. B. mit 1, 2 und 3 Anschlüssen, verbunden sein – jeweils 1 pro Typ.



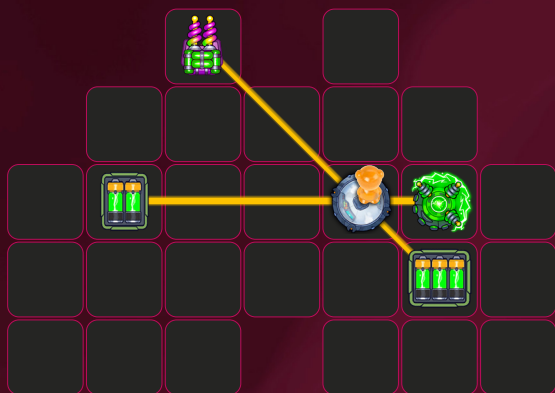
FENG SHUI MEISTER

Jeder Verbindung mit der Kabine dieses VIP muss mit einem Anschluss desselben Typs verbunden sein: Ein-Rohr, Zwei-Rohr oder Universal.



ENERGIE-GURU

Immer wenn du eine Batterie nutzt, um ein Bauteil mit Energie zu versorgen, prüfe, ob du eine gerade Linie vom Bauteil zum Batterieteil ziehen kannst, die durch die VIP-Kabine verläuft. Das funktioniert entweder, wenn alle 3 Bauteile in derselben Reihe oder Spalte liegen, oder diagonal entlang der Ecken der Bauteile. Die Entfernung zwischen Batterie und Bauteil spielt keine Rolle – wichtig ist nur, dass die VIP-Kabine dazwischenliegt.



Hinweis zu Immer weiter!:

Die technikaffinen türkisen Aliens zaubern ihre kostenlose Batterie scheinbar aus dem Nichts. Deshalb zählt diese Batterie niemals für VIP-Belohnungen.



RAUMFAHRGEMEINSCHAFT

Nutzt du die Flugfähigkeit des Raketeningenieurs, gilt der VIP für den Rest der Mission als verloren. Aktivierst du die Flugregel der Reichen Witwe mit Risikoallergie, zählt sie weder als verloren noch als ausgeliefert – sie hat ihren eigenen Weg gefunden, ans Ziel zu kommen, ganz ohne deine Hilfe (und dafür gesorgt, dass du keine Credits bekommst, weil du ihren lieben Roderick nicht beschützt hast).



UMWELTAKTIVIST

Immer wenn du eine Batterie eines Bauteils der 8 umliegenden Felder der VIP-Kabine nutzt, prüfe, ob das Bauteil, das du mit Energie versorgen möchtest, direkt mit dem Batterieteil verbunden ist.



WILLST DU WIRKLICH JETZT DIE FAQ LESEN? KOMM, SPIEL EINFACH! ICH MUSS LOS!



MISSIONEN

Egal, ob ihr blutige Anfänger oder erfahrene Hasen seid – Missionen bieten euch eine brandheute Möglichkeit, Galaxy Trucker zu spielen. Jede Mission ändert die Regeln eures Flugs und stellt euch eine Reihe von absolut vernünftigen, vertragstechnisch zulässigen Erwartungen, auf die jeder Trucker stolz sein darf.

Selbst wenn ihr normalerweise jeden Flug ohne Kratzer übersteht, werdet ihr merken, dass Missionen das Grundspiel von Galaxy Trucker zu einer echten Herausforderung machen können.

Missionen könnt ihr auf einzelnen Flügen verwenden oder als Teil eines Transgalaktischen Trecks. Immer wenn ihr euch für eine Mission entscheidet, erhaltet ihr alle eine **Vorauszahlung** von 10  pro Fluglevel. Bei einem Level-II-Flug wären das also für jeden von euch 20 .

Zugegeben, so eine Vorauszahlung ist schon 'ne Hausnummer. Sie zeigt, wie groß das Vertrauen unserer Kunden in euch Trucker ist. Gleichzeitig garantiert sie, dass ihr genug Credits habt, um eventuelle Sonderstrafen zu begleichen.

Da ihr alle mit so einer großzügigen Vorauszahlung startet, sind wir **fast** sicher, dass jeder von euch Galaxy Trucker-Partien mit Missionen gewinnen wird! Berichte über Flüge, bei denen kein einziger Trucker auch nur 1 kosmischen Credit verdient hat, wären für unsere Personalabteilung auch ein echter Reinfall.



Trucker nehmen Missionen nicht nur zum Spaß an, sondern vor allem fürs Kleingeld! Missionen bringen dir immer eine Art Belohnung. Beachte am Ende eines Fluges immer diese Reihenfolge bei der Auswertung der Belohnungen:

Missions-Belohnungen

VIP-Belohnungen

Zieleinlauf-Reihenfolge-Belohnung

Auszeichnungen/Titel

Verkauf von Gütern

Verluste und Missionsstrafen



HE, KUMPEL. LUST AUF EIN NOCH VERRÜCKTERES RENNEN? KEINE SORGE, EINIGE HABEN DIESE BEREITS ÜBERLEBT. ICH VERRATE DIR, WIE DU MITMACHEN KANNST ... WENN DU MIR DIE GALAXY TRUCKER: IMMER WEITER!-ERWEITERUNG KAUFST.

WELCHE MISSION SOLL ICH SPIELEN?

Ihr dürft aus allen Missionen des Missionshandbuchs die auswählen, die für euch nach dem meisten Spaß klingt.



1 SCHWERLASTTRANSPORT

OHAI MEINE TRUCKER SIND DA.
ICH HOFFE, IHR HABT NICHTS GEGEN
EN RISSCHEN SCHWERSTARBEIT.

SPIELAUFBAU:
Legt alle Frachtbauteile für schwere Fracht in die Lagerhalle. Stellt sicher, dass alle wissen, wie schwere Fracht funktioniert. Denkt daran, euch einen Vorschuss zu nehmen: 10 € pro Fluglevel.

Schwere Fracht: Kann nicht durch Meteoriten oder Beschuss zerstört werden, wenn die betroffene Seite keine Anschlüsse hat. Immer wenn du deine Antriebsstärke berechnest, ziehst du das Gesamtgewicht deiner schweren Fracht von dieser ab.

ABHEBEN:
Zu Beginn des Flugs, vor dem Aufdecken der erste Karte, handelt ihr das virtuelle Abenteuer *Freier Weltraum* ab. Genau wie bei der echten Karte gibt jeder Spieler reihum seine Antriebsstärke an und rückt sofort entsprechend viele Felder vor. Jeder Spieler, der keine positive Antriebsstärke angibt, muss den Flug aufgeben.

BELOHNUNGEN:
Der Spieler, der das höchste Gesamtgewicht an schwerer Fracht abgibt, erhält 5 € für jeden Fluglevel. Bei Gleichstand erhalten alle betroffenen Spieler den Bonus.

Alle Spieler, die schwere Fracht abliefern, erhalten ihre Bezahlung entsprechend dem Gesamtgewicht, das sie geliefert haben:

2: 3 €	6: 21 €
3: 4 €	7: 28 €
4: 10 €	8: 36 €
5: 15 €	9: 45 €

+10 € pro Einheit über der 9

STRAFEN:
Spieler, die den Flug nicht beendet haben, sowie Spieler, die keine schwere Fracht abgibt, müssen eine Strafe von 5 € pro Fluglevel zahlen.

RITT AUF DEM

HE KUMPEL, BOCK AUF EINE ECHTE HERAUS-KEINE SORDE, MACHT SPASS ... ALSO IH

SPIELAUFBAU:
Legt alle Frachtbauteile für explosive Fracht in die Lagerhalle. Stellt sicher, dass alle wissen, wie explosive Fracht funktioniert. Denkt daran, euch einen Vorschuss zu nehmen: 10 € pro Fluglevel.

Explosive Fracht: Wird ein Bauteil mit einem anderen Bauteil verbunden, zerstört es alle weiteren Bauteile, die es berührt. Explosive Bauteile zerstören, explodieren und zerstören weitere Bauteile.

Beim Vorbereiten der Flugvorhersage ersetzt ihr in jeder Runde die Superkarte. Den Stapel mit den unbekannten Karten ersetzst du mit der Superkarte.

ANGSTHASSEN-REGEL (IM SPIEL ZU ZEITEN):
Vor dem Flug markiert ihr den Spieler mit den wenigsten Credits (der die Angsthasen markiert, ist euch überlassen). Hab Angsthasen – außer natürlich, wenn alle Spieler gleich viele Credits haben.

BELOHNUNGEN:
Der Spieler, der die meisten explosiven Frachtbauteile abgibt, erhält 12 € oder 16 €. Bei Gleichstand erhalten alle betroffenen Spieler den Bonus.

STRAFEN (IM SPIEL ZU ZEITEN):
Der Spieler, der die wenigsten explosiven Frachtbauteile abgibt, erhält eine Strafe von 6 € oder 8 €. Bei Gleichstand zahlen alle betroffenen Spieler die Strafe.

Hinweis: Gibt man einen Flug auf, gilt es als hätte man aufgibt und ein anderer kann explosive Fracht befahren, muss aber nicht.

Möchtet ihr die Missionswahl zufälliger gestalten, könnt ihr die **Missionskarten** verwenden. Mischt sie vor dem Spiel einfach und zieht dann 2 Karten. Wer zuletzt einen Flug aufgegeben hat, darf 1 der beiden Karten auswählen.

Spielt ihr die Missionen im Rahmen eines **Transgalaktischen Trecks**, wiederholt ihr diesen Vorgang vor jedem Flug. Wer die wenigsten Credits hat, zieht dabei die nächsten 2 Missionskarten und entscheidet, welche davon verwendet wird. Vergesst nur nicht, vor der neuen Partie die Komponenten der vorherigen Mission zu entfernen.

Wie auf Seite 3 erklärt, ist die **Auftrags-Web-App** auch eine gute Möglichkeit zur Auswahl von Missionen. Mit einem Klick könnt ihr den Flug genau nach euren Wünschen gestalten!



Während die spezifischen Regeln jeder Mission im Missionshandbuch im Detail beschrieben sind, gibt es 2 zentrale Elemente, die in vielen Missionen auftauchen: **Frachtbauteile** und **Superkarten**.



FRACHTBAUTEILE

Frachtbauteile verwendet ihr nur in bestimmten Missionen. Fordert euch eine Mission auf, Frachtbauteile in die Lagerhalle zu bringen, mischt sie einfach unter die bereits ausliegenden Bauteile. Da sie eine auffällige Rückseite haben, erkennst du schon beim verdeckten Ziehen, dass es sich um ein Frachtbauteil handelt.

Aber freut euch nicht zu früh – Frachtbauteile sind meist nicht sonderlich nützlich. Genau genommen sorgen sie vor allem für eins: Ärger. Glaubt mir: Ihr würdet sie nicht freiwillig mitnehmen, wenn sie nicht notwendig für eure Mission wären.

Während des Schiffbaus könnt ihr Frachtbauteile nicht freiwillig reservieren. Wenn ihr euch entscheidet, sie nicht in euer Schiff einzubauen, müsst ihr sie aufgedeckt in die Lagerhalle zurücklegen.

ES GIBT 4 VERSCHIEDENE FRACHTTYPEN:

EXPLOSIVE FRACHT



Es gibt eine laufende juristische Debatte darüber, ob Corporation Inc. diese explosiven Materialien überhaupt herstellen darf. Zum Glück dreht sich diese Debatte nicht darum, ob Trucker sie transportieren dürfen.

Sobald eine explosive Fracht zerstört wird, explodiert sie und zerstört alle Teile auf den 8 umliegenden Feldern.

Hinweis: Teile werden durch Meteoriten, Beschuss und bestimmte Abenteuerkarten (wie Sabotage) **zerstört** – also Situationen, in denen ein Bauteil tatsächlich ... nun ja ... zerstört wird. Es gibt viele Möglichkeiten, Teile zu verlieren, aber nur eine tatsächliche Zerstörung löst eine Explosion aus.

Natürlich gilt: Werden bei dieser Explosion weitere explosive Fracht zerstört, explodieren diese ebenfalls. Das nennt man eine Kettenreaktion.



ZERBRECHLICHE FRACHT



Bei besonders anspruchsvollen Flügen kann es sich manchmal so anfühlen, als wäre jedes Teil deines Schiffs aus Glas. Nun stell dir einfach vor, sie sind TATSÄCHLICH aus Glas – ist das nicht aufregend?

Wie der Name schon sagt, ist zerbrechliche Fracht äußerst empfindlich. Wird 1 Bauteil auf den 8 umliegenden Feldern einer zerbrechlichen Fracht zerstört, wird auch die zerbrechliche Fracht selbst zerstört.

Natürlich gilt auch hier: Wird eine zerbrechliche Fracht zerstört, löst das wiederum die Zerstörung benachbarter zerbrechlicher Fracht aus – und hinterlässt überall Glasscherben!



WOW, EXPLOSIVE UND ZERBRECHLICHE FRACHT KLINGEN JA NACH 'NER MENGE SPASS! STELL DIR MAL VOR, MAN KOMBINIERT BEIDES ... DAS WÄRE DER KRACHER!

RADIOAKTIVE FRACHT



SCHWERE FRACHT



Megamassive Barren sind nicht nur massiv ... sie sind auch richtig, richtig schwer. So schwer, dass sie dein Schiff verlangsamen.

Jedes Bauteil mit schwerer Fracht hat ein bestimmtes **Gewicht** – es entspricht der Zahl auf dem Bauteil. Bei der Bestimmung der Antriebsstärke, ziehst du das Gesamtgewicht aller Bauteile mit schwerer Fracht auf deinem Schiff von dieser ab. Hast du z. B. eine Antriebsstärke von 6, aber ein Gesamtgewicht von 4, beträgt deine tatsächliche Antriebsstärke nur 2.

Schwere Fracht kann nicht von Meteoriten oder Kanonenbeschuss zerstört werden, wenn diese eine Seite treffen, auf der das Bauteil keine Anschlüsse hat. Anders gesagt: Glatte Seiten schwerer Fracht fungieren wie unzerstörbare Panzerung. Auf Seiten mit Anschlüssen ist schwere Fracht jedoch genauso verwundbar wie jedes andere Bauteil. Sie kann auch durch Effekte zerstört werden, die nicht durch einen Treffer aus einer bestimmten Richtung entstehen – etwa durch Sabotage oder explodierende Fracht.

Solltest du ein grundlegendes Verständnis von Physik haben, weißt du, dass schwere Fracht stärkere Triebwerke erfordern – und dass richtig schwere Fracht dein Schiff komplett lahmlegen kann. Nun kann es vorkommen, dass einige deiner Trucker-Kollegen mehr als nur grundlegendes Verständnis von Physik haben und unsere Berechnungen infrage stellen. Hör nicht auf sie. Während sie noch lang und breit über Energie, Impuls und anderen derartigen Unsinn diskutieren, startest du einfach deine Triebwerke und lässt sie in deiner Staubwolke zurück. Das wird ihnen eine Lehre sein!

Kernreaktoren können entstehenden Kolonien praktisch unbegrenzte Energie liefern. Schade nur, dass sie so negative Auswirkungen auf die begrenzten Batterien eines Truckers haben – ganz zu schweigen von der Crew.

Beim Bau deines Schiffs **dürfen keine 2 radioaktiven Frachtbauteile verbunden sein**. (Du willst wirklich nicht sehen, was passiert, wenn sie es doch sind.) Wenn du sie versehentlich verbindest, gilt das als Baufehler und muss korrigiert werden, indem du eines der beiden entfernst.

Die Bauteile auf den **8 umliegenden Feldern** der radioaktiven Fracht dürfen keine Batteriemarker oder Crewmitglieder haben. Du darfst Batterieteile und Kabinen neben radioaktiver Fracht platzieren, aber diese erhalten keine Batterien oder Crewmitglieder. Radioaktive Fracht hat keinen Einfluss auf Güter.



Hinweis zu Immer weiter!:

Schlafkammern sind strahlungssicher und dürfen weiterhin Crewmitglieder beherbergen. Crewmitglieder in Schlafkammern darfst du wie gewohnt aufwecken, um andere zu ersetzen – vorausgesetzt, ihre neue Position ist zulässig.



SUPERKARTEN

Normale Abenteuerkarten können hilfreich sein oder schaden. Superkarten hingegen konzentrieren sich ausschließlich auf die unangenehmen Aspekte.

Superkarten haben eine auffällige Rückseite und ihr verwendet sie nur bei bestimmten Missionen. Sind Superkarten im Spiel, achtet darauf, dass ihr den kombinierten Abenteuerkarten-Stapel für den Flug so mischt, dass die oberste Karte eine normale Abenteuerkarte mit dem Level des aktuellen Flugs ist.

Superkarten sollen zwar eine Herausforderung darstellen, aber nicht unbesiegbar sein. Meistens gibt es eine Möglichkeit, sie während des Schiffbaus anzusehen, damit ihr euch auf sie vorbereiten könnt. Achtest du normalerweise nicht so auf die Karten, solltest du spätestens bei Superkarten damit anfangen.



TYPEN VON SUPERKARTEN:

SCHWARZES LOCH

Moderne Trucker ehren noch immer die alten Traditionen, die ihnen von den irdischen Truckern vergangener Zeiten überliefert wurden: „Siehst du ein Schlagloch, weiche aus!“

Um nicht von einem *Schwarzen Loch* verschluckt zu werden, müssen Trucker ihre Antriebe mit Energie versorgen.

Die Gravitationskraft des *Schwarzen Lochs* hängt vom aktuellen Level des Flugs ab. Hier zum Beispiel hat das Schwarze Loch bei der Karte für Flug Level II eine Stärke von 5.

Ihr begegnet dem Schwarzen Loch in Flugreihenfolge, beginnend beim führenden Trucker. Die Antriebsstärke des Schiffs muss mindestens der Stärke des Schwarzen Lochs entsprechen, um ihm zu entgehen. Pro fehlendem Stärkepunkt, **müsst ihr 2 Bauteile eures Schiffs aufgeben**.

Denk daran, dass du diese Bauteile bereits während der Berechnung der Antriebsstärke aufgeben musst. Du darfst in beliebiger Reihenfolge Doppelantriebe aktivieren und Bauteile abwerfen: Das erlaubt dir, einen Batteriemarker zu verwenden und danach das Batterieteil abzuwerfen, von dem du es hast. Deine Antriebsstärke bestimmst du jedoch erst, nachdem du alles abgeworfen hast.

Gibst du einen Antrieb auf, zählt er nicht mehr zu deiner Antriebsstärke.

Gibst du die Lebenserhaltung eines braunen Aliens auf, kannst du dessen Bonus nicht nutzen. Aber das Letzte, was du willst, ist, deine Antriebe aufzugeben.



Drehe bei der Bestimmung deiner Antriebsstärke fürs *Schwarze Loch* zunächst alle Bauteile um, die du aufgeben möchtest, anstatt sie direkt aus deinem Schiff zu entfernen. So kannst du noch Änderungen vornehmen, falls du dann doch lieber andere Bauteile opfern möchtest. Du entfernst die Bauteile erst dann von deinem

Schiff, wenn du die Bestimmung abgeschlossen hast.

Falls du nicht genug Bauteile abwerfen kannst, um den Unterschied auszugleichen ... nun ja, dann musst du eben alles abgeben – mehr oder weniger. Zudem müsstest du gezwungenermaßen deinen Flug aufgeben, auch wenn das eine ziemlich harmlose Umschreibung für das ist, was in Wirklichkeit passiert.

Schwarze Löcher dienen übrigens als Inspiration für den Nr.1-Hit im Trucker-Radio: „Mein Schiff wurd' verschluckt, weil's nix taugt und nur zuckt.“

FEINDLICHE FLOTTE

Einer Flotte zu begegnen hat gewisse Vorteile gegenüber einem ganz normalen Feindkontakt. Zum einen greift die Flotte alle an, sodass der vorderste Trucker nicht allen anderen den Spaß wegnimmt. Und zum anderen bringt der Sieg über eine Flotte keine Belohnung, was verhindert, dass deine Mit-Trucker neidisch werden.

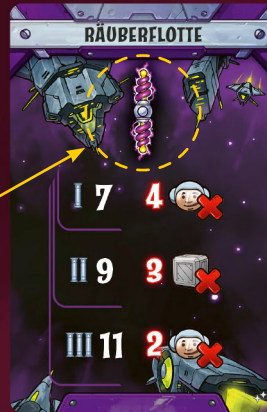
Feindliche Flotten sind zu gut koordiniert, um nur von vorne anzugreifen. Das ändert die normalen Regeln zur Berechnung deiner Angriffstärke. Deine nach vorne gerichteten Waffen liefern nicht immer ihre volle Stärke, und Waffen, die nach hinten oder zur Seite gerichtet sind, können mehr als nur ½ Stärke beitragen.

Auf einer Flottenkarte ist oben angegeben, welche deiner Waffen direkt auf die Flotte gerichtet sind. **Alle Waffen, die in diese Richtungen zeigen, zählen mit voller Stärke.** Alle anderen Waffen zählen mit ½ Stärke. Bei der abgebildeten Räuberflotte tragen also Waffen, die nach vorne oder hinten gerichtet sind, ihre volle Stärke bei. Waffen nach links oder rechts bringen nur jeweils ½ Stärke. Lila Aliens tragen immer ihren vollen Bonus bei.

Die Stärke einer Flotte hängt vom Level des Flugs ab. Ignoriere auf der feindlichen Flottenkarte alle Informationen, die unterhalb der Zeile des aktuellen Fluglevels stehen. (Wenn es hilft, kannst du die nicht relevanten Zeilen auch mit einer anderen Karte abdecken.)

Feindliche Flotten handelt ihr in Flugreihenfolge ab, beginnend mit dem führenden Trucker. Wenn du an der Reihe bist, gibst du deine Kanonenstärke an:

- Erreichst oder übertriffst du die Stärke der Flotte für den aktuellen Fluglevel, bist du in Sicherheit. Deinem Schiff passiert nichts.
- Erreichst du die Stärke der Flotte für den aktuellen Fluglevel nicht, gelten für dich alle Strafen sowohl des aktuellen als auch aller darunterliegenden Fluglevel. Handle die Strafen zeilenweise von oben nach unten bis zum aktuellen Fluglevel ab.
- Beinhaltet eine Strafe Kanonenfeuer, würfelt der führende Trucker für jeden Schuss einmal. Das Ergebnis bestimmt wie üblich die Trefferposition für alle betroffenen Schiffe. Alle Strafen sind kumulativ.



Mit dem unten gezeigten Schiff hättest du eine Stärke von 3½ gegen Räuberflotte – oder 7½, wenn du beide Doppelkanonen aktivierst. Da es sich um einen Flug mit Level I handelt, wärest du vor dem Verlust von Crewmitgliedern sicher (vorausgesetzt, du hast 2 Batterien).



Mit dem oben gezeigten Schiff hättest du eine Stärke von 3 gegen die Piratenflotte – oder 6, wenn du beide Doppelkanonen aktivierst. In beiden Fällen würdest die für Flug mit Level I erforderliche Stärke von 8 nicht erreichen. Daher müsstest du einen schweren Kanonentreffer von links einstecken.

METEORSCHAUER

In jeder Spelunke, die bei Truckern beliebt ist, kommt irgendwann das Gespräch auf die Frage, wie wahrscheinlich es ist, dass ein kleiner Meteorit genau den einen Anschluss trifft, den man hat freiliegen lassen. Irgendein leichtsinniges Großmaul wird behaupten, die Chance liege bei eins zu einer Million. Die zerknitterte, ölverschmierte Veteranin am Ende der Theke wird einwerfen, bei ihrem Schiff sei sie mindestens fünfzig-fünfzig. Der Streber mit Brille und Bleistift wird eine Gleichung auf eine Rechnung kritzeln und erklären, warum die Chancen irgendwo zwischen eins zu sechs und eins zu zwölf liegen – je nach Position. Dann wird wiederum das Großmaul den Steber am Kragen packen, um ihm den Unterschied zwischen Theorie und Praxis zu erklären ... und genau das ist deine Gelegenheit, von deinem Tisch in der dunklen Ecke aus mit bedrohlicher Stimme zu sagen: „Habt ihr schon jemals einen Meteorschauer gesehen?“

Bei einem Meteorschauer treffen kleine Meteoriten aus 2 Richtungen auf euer Schiff und schlagen in jeder einzelnen Reihe und Spalte ein. Ihr würfelt dabei nicht.

Der gebogene Pfeil zeigt an, wo der Beschuss startet bzw. endet. Handelt die Meteoriten einen nach dem anderen in der abgebildeten Reihenfolge ab. Und ja, aus einer der Richtungen kommen sie sogar zweimal. Die Wirkung jedes Meteoriten ist die gleiche wie bei jedem kleinen Meteoriten, und ihr könnt euch auf die übliche Weise dagegen verteidigen.

Schiffe ohne freiliegenden Anschlüsse können diese Karte komplett ignorieren. Aber falls eines doch freiliegende Anschlüsse hat ...



Bei diesem Meteorschauer trifft ein kleiner Meteorit das oberste Bauteil in jeder Spalte deines Schiffs, von links nach rechts. Dann trifft ein Meteorit das rechte Bauteil jeder Reihe, von oben nach unten. Und schließlich wird jedes rechte Bauteil noch einmal getroffen – diesmal von unten nach oben.



Hinweis zu Immer weiter!: Da ihr bei einem Meteorschauer nicht würfelt, gelten für die Schiffe dieser Erweiterung nicht die üblichen Regeln. Die Meteoriten werden auf Schiff IIA nicht gespiegelt, und Meteoriten, die auf Schiff IIIA unten oder oben einschlagen, treffen stattdessen nicht die Seiten. Natürlich ist das ein Vorteil für Schiff IA – dessen Felder werden nicht mehrfach getroffen.



ASTEROIDENANGRIFF

Bei einem *Asteroidenangriff* trifft ein sehr großer Asteroid auf jedes Schiff. Wie groß der sehr große Asteroid genau ist, hängt vom aktuellen Fluglevel ab.

Um zu bestimmen, welche Reihe oder Spalte der Asteroid trifft, würfelt der führende Trucker mit einem Würfel. Addiert 3 zum Ergebnis, um den Einschlagspunkt zu ermitteln:

- Würfelt ihr eine 4 trifft der Asteroid die Reihe oder Spalte 7.
- Der Asteroid trifft außerdem 1, 2 oder 3 weitere Reihen oder Spalten – abhängig vom Fluglevel. Auf der Karte ist angegeben, welche angrenzenden Reihen oder Spalten zusätzlich getroffen werden, ausgehend vom Zentrum des Asteroiden.

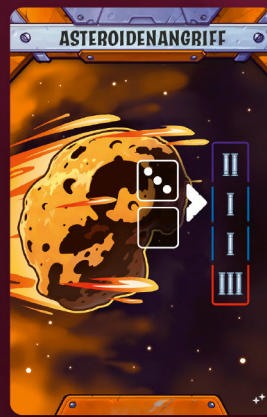
Löse den Einschlag so auf, als würden mehrere große Meteoriten gleichzeitig die entsprechenden Koordinaten treffen. Da diese Treffer gleichzeitig erfolgen, darfst du jede deiner Waffen, die zur Seite oder nach hinten zeigt, nur einmal verwenden: die Waffe kann einen Teil des Asteroiden in derselben oder einer angrenzenden Reihe oder Spalte abwehren – aber nicht mehrere Teile gleichzeitig. In diesem Fall entscheidest du selbst, welche Reihe oder Spalte die Waffe schützt.

PHANTOMASTEROID

Der *Phantomasteroid* funktioniert genauso wie ein normaler *Asteroidenangriff*. Der führende Trucker würfelt mit einem Würfel, addiert 3 zum Ergebnis und bestimmt anhand des Fluglevels, welche Spalten getroffen werden.

Glücklicherweise befindet sich dieser Asteroid in einer anderen Realitätsebene. Er ist unserer Realität sehr nah – du siehst also seine Spiegelungen –, aber solange **du nicht auf ihn schießt**, richtet er keinen Schaden an deinem Schiff an. Bleib einfach ruhig und aktiviere keine Doppelkanonen in den betreffenden Spalten.

Unglücklicherweise feuern deine treuen Einzel-Kanonen automatisch – du kannst nur machtlos mitansehen, wie sie heldenhaft versuchen, dein Schiff zu „beschützen“. Wenn eine deiner Waffen auf den *Phantomasteroiden* feuert, tritt in dieser Spalte ein echter großer Meteorit in unsere Realität ein und du musst dich mit ihm auseinandersetzen. **Da die erste Kanone in dieser Spalte bereits gefeuert hat, kann sie den Meteoriten nicht noch einmal beschießen.** Du musst also einen anderen Weg finden, diese Spalte zu schützen – zum Beispiel durch eine zweite nach vorne gerichtete Kanone.



Ihr spielt einen Flug mit Level II und der führende Trucker würfelt eine 4. Das bedeutet, dass ein *Asteroidenangriff* in den Reihen 6, 7 und 8 erfolgt.

Beim unten abgebildeten Schiff, kannst deine nach links gerichtete Kanone in Reihe 9 die Reihe 8 schützen. Außerdem darfst du die nach links gerichtete Doppelkanone in Reihe 6 aktivieren, um entweder Reihe 6 oder 7 zu schützen – aber nicht beide.



Im selben Flug mit Level II würfelt der führende Trucker eine 5. Das bedeutet, dass der *Phantomasteroid* die Spalten 7, 8 und 9 bedroht. Beim oben abgebildeten Schiff, bleibt Spalte 7 sicher, wenn du die Doppelkanone dort nicht abfeuerst. Leider feuert die Kanone in Spalte 8 automatisch, wodurch sich in dieser Spalte ein großer Meteorit materialisiert – und die Kanone zerstört.

Auch die Kanone in Spalte 9 feuert. Zum Glück befindet sich dort eine weitere Kanone, die den materialisierten Meteoriten abschießt.



Hinweis zu Immer weiter!: Geboostete Schilde können sowohl gegen *Asteroidenangriff* als auch gegen *Phantomasteroiden* schützen, aber jeder geboostete Schild kann pro Karte nur 1 Treffer abwehren. Um mehrere Reihen oder Spalten zu schützen, brauchst du mehrere Schilde und eine Möglichkeit, sie alle zu boosten. (Endlich mal ein guter Grund, mehrere Schilde auf derselben Seite zu haben.)



TAKTISCHE ZONE

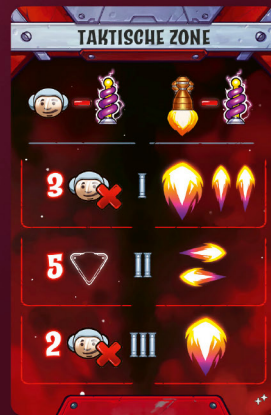
Taktische Zonen funktionieren ähnlich wie *Kampfzonen*. Ihr vergleicht die Eigenschaften eurer Schiffe, und wer am schlechtesten abschneidet, erleidet eine Strafe.

Bei einer *Taktischen Zone* wertet ihr jedoch 2 Spalten anstelle von 3 Reihen aus: Zuerst die linke, dann die rechte. Und statt eines einzelnen Parameters wird in jeder Spalte die Differenz zwischen 2 Parametern berechnet – wie oben in der jeweiligen Spalte dargestellt. In der abgebildeten *Taktischen Zone* würdest du z. B. deine Waffenstärke von deiner Anzahl deiner Crewmitglieder abziehen (linke Spalte).

Ihr führt die Ermittlung in Flugreihenfolge durch, beginnend mit dem führenden Trucker. Dabei versucht ihr möglichst nicht das **niedrigste Ergebnis** nach dem Abziehen der Parameter zu haben. In deinem Zug darfst du entscheiden, ob du Bauteile, die Batterien benötigen, mit Batterien aktivierst. Alles andere zählt wie gewohnt – auch wenn du das nicht möchtest.

Nachdem feststeht, wer von euch das niedrigste Ergebnis hat, erleidet dieser die Strafe abhängig vom aktuellen Fluglevel. Dabei handelt ihr alle Strafen ab, die auf oder über der Zeile mit dem aktuellen Fluglevel stehen. Haben mehrere von euch denselben niedrigsten Wert, erleidet derjenige die Strafe, der in der Flugreihenfolge am weitesten vorne liegt.

Auch wenn du ein Bauteil in der linken Spalte bereits mit einem Batteriemarker aktiviert hast, musst du es in der rechten Spalte erneut mit einem Batteriemarker aktivieren, wenn dessen Stärke erneut zählen soll.



Bei einem Level-II-Flug stoßt ihr auf eine *Taktische Zone*. Zuerst wertet ihr die linke Spalte aus. In Flugreihenfolge zieht jeder von euch seine Kanonenstärke von der Anzahl seiner Crewmitglieder ab.

David hat 8 Crewmitglieder und 6 einzelne Kanonen. Sein Ergebnis ist also: $8 - 6 = 2$.

Regi hat 6 Crewmitglieder, 7 einzelne Kanonen und 2 Doppelkanonen. Sie entscheidet sich, ihre Doppelkanonen nicht mit Batterien zu versorgen. Das ergibt: $6 - 7 = -1$.

Gus hat 3 Crewmitglieder, 6 einzelne Kanonen und 1 Doppelkanone. Auch er versorgt seine Doppelkanone nicht mit Batterien. Das ergibt: $3 - 6 = -3$.

Gus hat somit den niedrigsten Wert aller 3 Spieler und muss gemäß Flug Level II 3 Crewmitglieder verlieren und 5 Flugtage zurückfallen.

Gus hat somit den niedrigsten Wert aller 3 Spieler und muss gemäß Flug Level II 3 Crewmitglieder verlieren und 5 Flugtage zurückfallen.

Sieht so aus, als würde Gus nach dieser *Taktischen Zone* seinen Flug abbrechen müssen ...



Hinweis zu Immer weiter!: Türkise Alien-Diplomaten haben in einer *Taktischen Zone* keinen Einfluss. Manchmal scheitert Diplomatie einfach.



TÖDLICHE STRAHLUNG UND STRAHLUNGSAusBRUCH

Beide Karten verursachen kritische Fehlfunktionen in deinen Batterieteilen. Und wenn eine Batterie der Größe E versagt ... nun ja, rechne mit einem Explosiven Ergebnis.

Bei *Tödlicher Strahlung* strahlt jeder Batteriemarker auf deinem Schiff so stark, dass du alle Crewmitglieder in den 8 umliegenden Feldern verlierst.

Bei einem *Strahlungsausbruch* zerstört jedes Bauteil mit einem Batteriemarker auf deinem Schiff alle anderen Bauteile mit Batteriemarkern in den 8 umliegenden Feldern. Das geschieht gleichzeitig – Bauteile mit Batterien zerstören sich also gegenseitig.



ÄTZENDER STAUB UND NANOBOT-STAUB

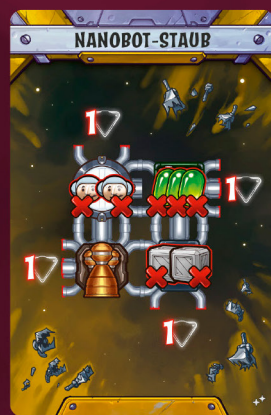
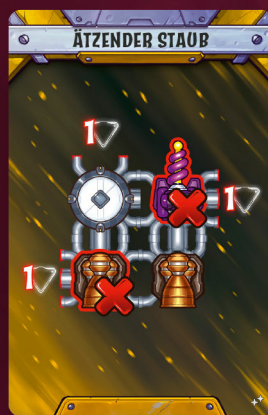
Beide Karten funktionieren ähnlich wie *Sternenstaub* – nur dass du dabei weit mehr verlierst als bloß ein paar Flugtage.

Bei sowohl *Ätzender Staub* als auch *Nanobot-Staub* verliert jeder von euch 1 Flugtag pro freiliegendem Anschluss. Ihr wertet genau wie bei *Sternenstaub* aus, und zwar in umgekehrter Flugreihenfolge – also vom letzten zum ersten Trucker.

Bei *Ätzender Staub* fällt nach dem Verlust der Flugtage jeder Antrieb und jede Kanone mit einem freiliegenden Anschluss von deinem Schiff ab. Diese Bauteile gelten als verloren. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um einzelne Antriebe, Doppelantriebe oder Kanonen handelt – **sie fallen ab**.

Na ja, wenn du dich gerade im Gravitationsfeld eines Planeten befindest, fallen die Doppelantriebe und -kanonen vermutlich sogar noch schneller ab.

Bei *Nanobot-Staub* verlierst du alle Crewmitglieder, Batteriemarker und Güter, die sich in Bauteilen mit einem freiliegenden Anschluss befinden. Immerhin kannst du den Familien deiner Crew erzählen, dass die Bauteile verschont geblieben sind!



Ursprünglich wurden Nanobots entwickelt, um biologischen und technischen Müll zu entsorgen. Schade nur, dass sie das gesamte Entwicklungsteam gefressen haben, bevor sie zu „Phase 2 – Ausschaltmechanismus“ gekommen sind.

PEST UND KONTAMINATION

Kommentar #249: Habe auch diese Version gelöscht – könnte den Lesern auf den Magen gehen. Leute, das geht morgen in den Druck! Wie schwer kann es bitte sein, einen lustigen und positiven Witz über Seuchen und Kontaminationen zu schreiben?

Beide Karten funktionieren ähnlich zur *Epidemie*, nur dass sie deine Crew noch schlimmer finden wird.

Bei *Pest*: Befindet sich in 2 **benachbarten** Kabinen (in den 8 umliegenden Feldern) jeweils mindestens 1 Crewmitglied, verliert jede der Kabinen je 1 Crewmitglied.

Bei *Kontamination*: Prüfe, ob 2 deiner Kabinen auf dem Schiff miteinander verbunden sind. Wenn ja, verliert **jede** Kabine auf deinem Schiff ein Crewmitglied. Tja ... war wohl doch keine so gute Idee, die Kabinen miteinander zu verbinden.



RUNDENBASIERTER SCHIFFSBAU

Wenn du Galaxy Trucker magst, kennst du bestimmt folgende Situation: Du möchtest einem Freund, der das Spiel noch nicht kennt, zeigen, wie großartig es Spiel ist. Du erklärst ihm alles, drehst die Sanduhr um, beginnst mit dem Schiffsbau ... und als du fertig bist, siehst du, wie dein Freund immer noch grübelt, wo er das 5. Plättchen anlegen soll. 2 der bereits platzierten verstoßen dabei sogar gegen die Regeln. Keine Sorge: Rundenweiser Schiffsbau hilft aus der Patsche!

In der rundenbasierten Variante könnt ihr alle Level eines Flugs und jede Mission spielen – und natürlich auch beliebige andere Erweiterungsinhalte verwenden, zum Beispiel VIPs oder Bauteile aus der **Immer weiter!**-Erweiterung.

Tatsächlich: Wenn ihr euch vorstellt, eine der schwierigeren Missionen mit VIPs und Bauteilen der Erweiterung zu spielen ... dann *solltet* ihr vielleicht wirklich den rundenbasierten Schiffsbau wählen.

Beachtet aber, dass der Schiffsbau in der rundenbasierten Variante deutlich länger dauert. Wenn ihr diese zum ersten Mal ausprobiert, empfehlen wir einen Flug mit Level I (oder höchstens Level II).

VORBEREITUNG

- 1 Der Spieler, der am meisten Lust hatte, Galaxy Trucker mit rundenbasierten Schiffsbau zu spielen, ist Startspieler.
- 2 Jeder von euch nimmt sich 8 Warenblöcke in seiner Spielerfarbe. Diese verwendet ihr als Aktionspunkte (AP).

Jeder von euch kann maximal 8 AP gleichzeitig haben. Wer zuletzt an der Reihe ist, startet das Spiel mit 8 verfügbaren AP. Dann erhalten die anderen Spieler in umgekehrter Spielreihenfolge jeweils 1 AP weniger als der jeweils vorherige:

4-Spieler-Spiel	3-Spieler-Spiel	2-Spieler-Spiel
Spieler 1: 5 AP	Spieler 1: 6 AP	Spieler 1: 7 AP
Spieler 2: 6 AP	Spieler 2: 7 AP	Spieler 2: 8 AP
Spieler 3: 7 AP	Spieler 3: 8 AP	
Spieler 4: 8 AP		

- 3 Bereitet die Flugvorhersage-Stapel vor, indem ihr jedem Stapel 1 zusätzliche Karte des höchsten verwendeten Fluglevel hinzufügt. Bei Flug mit Level II kommt z. B. in jeden Stapel 1 zusätzliche Karte mit Level II.
- 4 Legt 1 Würfel neben die Flugvorhersage – diesen benötigt ihr, sobald einer von euch fertig mit dem Bau seines Schiffs ist.

AKTIONSPUNKTE VERWENDEN

Der Bau der Schiffe erfolgt jetzt rundenweise. In deinem Zug gibst du einige deiner Aktionspunkte (AP) aus, um Aktionen auszuführen:

1 AP – AUFDECKEN

Decke 1 verdecktes Bauteil **auf** und lasse es aufgedeckt liegen.



1 AP – RESERVIEREN

Reserviere 1 aufgedecktes Bauteil, indem du es in deinen Reservebereich legst. Du darfst weiterhin nur 2 Bauteile gleichzeitig reservieren.



2 AP – EINBAUEN

Baue 1 aufgedecktes Bauteil – entweder aus der Tischmitte oder aus deiner Reserve – in dein Schiff ein. Es gelten die Standardregeln für den Bau von Schiffen.



3 AP – ANSCHAUEN

Schau dir 1 Flugvorhersage-Stapel an. Nimm ihn auf die Hand und lege ihn zu Beginn deines nächsten Zugs zurück. Die Aktion Anschauen kannst du nur als letzte Aktion deines Zugs ausführen – und auch nur dann, wenn du in diesem Zug mindestens 1 Bauteil in dein Schiff eingebaut hast.



Wir empfehlen, die AP im Spiel zu verwalten, indem ihr sie von rechts nach links verschiebt: Legt dazu die verfügbaren AP auf die rechte Seite eurer Tableaus und verschiebt verwendete AP nach links.



ZUG BEENDEN

Du musst so lange Aktionen ausführen, bis du nur noch 3 oder weniger Aktionspunkte hast. Das bedeutet auch, dass du die Aktion **Anschauen** nur dann ausführen kannst, wenn du danach höchstens 3 Aktionspunkte übrig hast.

Beendest du deinen Zug, erhältst du 5 Aktionspunkte zurück, indem du sie von der linken Seite deines Tableaus auf die rechte Seite verschiebst.



SCHIFFSBAU BEENDEN

Sobald **mindestens auf der Hälfte deines Schiffsplans Bauteile liegen**, darfst du am Ende deines Zugs entscheiden, den Bau zu beenden. (Zähle dazu die Gesamtzahl der Felder auf deinem Schiffsplan und runde auf.) Du baust dann nicht mehr weiter und stellst deine Rakete auf eines der Startfelder, das noch kein anderer Trucker besetzt hat.



Der erste Spieler, der den Bau des Schiffs beendet hat, startet den **Bau-Stop-Countdown** für alle anderen Spieler. Er nimmt dazu den Würfel neben der Flugvorhersage und stellt ihn auf einen Wert ein, der 2 höher ist als der aktuelle Level des Flugs.

Immer wenn der Spieler, der den Bau als erster beendet hat, wieder am Zug ist, senkt er den Würfelwert um 1 (anstatt zu bauen). Sobald der Würfelwert auf 0 fallen würde, endet der Schiffsbau für alle Spieler sofort.

Hinweis: Hast du keine Möglichkeit mehr, deine AP sinnvoll zu nutzen (weil alle Bauteile aufgedeckt sind, keines mehr eingebaut werden kann und du mehr als sechs AP hast, also auch keine Karten mehr anschauen darfst), startest du automatisch den Bau-Stop-Countdown.

EIN SPIEL VON: VLAADA CHVÁTIL UND DÁVID JABLONOVSKÝ

Entwicklung: **Jakub Uhlíř**

Künstlerische Leitung: **Dávid Jablonovský**
Jakub Politzer

Grafikdesign: **Michaela Zaoralová**
Tibor Vizi

Illustrationen: **Tomáš Kučerovský**
Jakub Politzer

Trailer: **Radim „Finder“ Pech**
Roman Bednář

Spielregel: **Gus Cook**
Jason A. Holt

Produktion: **Vít Vodička**

Leitung: **Jan „Zvonda“ Zvoníček**

Projektleitung: **Petr Murmak**

Übersetzung

ins Deutsche: **Sören Textor**

Redaktion: **Sabine Machaczek**

Herausgeber: **Heiko Eller-Bilz**

Besonderer Dank an: **Andreas Boehm**

Dank an die Testspieler: **Marek Sandoř, Klára Škodová, Michal Pajtaš, Martin „Intoš“ Sedmera, Pavlína Prejsková, Kuba Kutil, Dilli, Alenka Chvátílová, Pavlík Chvátíl, Jakub Svitek, David Melichar, Jeník MitroCZECH, Dalibor Dohnal, Ladislav Bušek, anuliiss a On. Dr. A, Lubomír Pajtaš, Pato, Pavel Majtáň, Karel Doležal, Martin Pejchar, Eyrón, Miloš Procházka, Radek Pulkrábek, Jiří Kůs, Lenka Vargová, Zuzka Šabatová, Pavel Škréta, Alžběta Škrétová, Pavel Tatíček, Talia Rosen, sowie den Brettspielverein Fénix und alle anderen, die an unseren Testspiel-Events teilgenommen haben.**

Besonderer Dank auch an unsere Kollegen von CGE, die diese Erweiterung getestet haben: **Zuzana Zdražilová, Michaela Zaoralová, Alča Chvátílová, Matuš Kotry, Jakub Doucek, Tomáš Zdražil, David Nedvídek, Martin Mužík, Hanka Hálková, Adam Španěl, Kew, Pavlína Hornová, Jarča Havířová, Míra Podlesný, Yume, Tony, Eleni und andere.** Der größte Dank geht an **Jakub Uhlíř**, der unermüdlich erfahrene Trucker aufgespürt und diese ganzen Testrunden organisiert hat.



© Czech Games Edition, 2025
www.czechgames.de

Umliegend: Immer wenn bei einem VIP oder Fracht-Bauteil von „umliegend“ die Rede ist, sind damit die 8 Felder auf deinem Schiff gemeint, die das Bauteil direkt umgeben. Wenn du ein Brettspiel-Nerd bist: Das sind alle orthogonal und diagonal angrenzenden Felder.

Verbunden: 2 Bauteile gelten als „verbunden“, wenn sie direkt aneinander angeschlossen sind.

Aussicht: Damit eine Kabine eine Aussicht hat, muss sie eine glatte Seite (also ohne Anschluss) haben, die in einen leeren Bereich zeigt. Das kann entweder der Rand deines Schiffs sein oder ein tatsächliches „leeres Feld“, das du beim Bauen freigelassen hast.

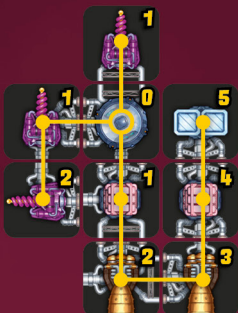
Damit eine Kabine Aussicht *auf* etwas hat, musst du von ihrer glatten Seite eine ununterbrochene Linie in derselben Reihe oder Spalte zu einer beliebigen Seite des betreffenden Bauteils ziehen können.



Zwischen Kabine und Zielbauteil dürfen beliebig viele leere Felder liegen – auch keins.

Laufweite: Um die Laufweite zu berechnen, stell dir vor, du bewegst dich durch das Schiff, entlang der Rohrverbindungen. Ein Bauteil, das direkt verbunden ist, hat eine Entfernung von 1. Ein daran angeschlossenes Bauteil ist 2 entfernt. Und so weiter. Jede Bewegung muss durch Anschlüsse erfolgen. Dabei nutzt du den kürzesten Weg.

Die Laufweite ist also etwas ganz anderes als „benachbart“ – 2 Bauteile können direkt nebeneinander liegen, aber eine Laufweite von 4 oder mehr haben.



Verdoppeln: Das bedeutet genau das, was du denkst – es sei denn, etwas wird zweimal verdoppelt. Wenn z. B. eine Mission und ein VIP dieselbe Belohnung verdoppeln, bekommst du sie 3 und nicht 4 Mal. Wenn eine Belohnung verdoppelt und dann verdreifacht wird, bekommst du sie einmal, einmal zusätzlich durch die Verdopplung und zweimal durch die Verdreifachung – also insgesamt 4 Mal. Kurz gesagt Verdoppeln bedeutet einfach: „Den Grundwert noch einmal erhalten“.

Missionsspezifische Bauteile in der Reserve: Verlangt eine Mission, dass du vor dem Schiffsbau Bauteile in deine Reserve legst, zählen diese trotzdem zu deinem Reservelimit. Auch wenn du mehr als 2 Bauteile bekommst, kannst du keine weiteren hinzufügen, bevor du nicht mindestens 2 davon verbaut hast. Wenn du z. B. während des Aufbaus 3 Bauteile in deine Reserve legst, kannst du kein weiteres Bauteil aufnehmen, bevor du nicht mindestens 2 davon eingebaut hast.

Bauteile verlieren: Zerstört, Abgefallen, Aufgeben.

Es gibt 3 Möglichkeiten, wie ein Bauteil verloren gehen kann. Egal ob zerstört, abgefallen oder freiwillig aufgegeben – es gilt als verloren. Wie üblich zählen alle verlorenen Bauteile am Ende des Flugs negativ für dich, außer die Regeln eines VIPs oder einer Mission sagen etwas anderes.

Ein Bauteil kann durch einen Meteoriten, einen Schuss oder eine Karte wie **Sabotage** **zerstört** werden. Nur eine Zerstörung löst Effekte von explosiver oder zerbrechlicher Fracht aus.

Ein Bauteil **fällt ab**, wenn es nicht mehr mit dem Schiff verbunden ist – z. B. weil ein anderes Bauteil verloren ging. **Nanobot-Staub** sorgt dafür, dass Bauteile abfallen, ohne etwas zu zerstören.

Bauteile werden „freiwillig“ **aufgegeben** – etwa durch Karten wie **Schwarzes Loch** oder bei Missionen wie **Getränkeli**.

