

VLAADA CHVATIL

# GALAXY TRUCKER



## MISSIONEN ERWEITERUNG

2007 wurde Czech Games Edition mit dem Brettspiel Galaxy Trucker gegründet. Über die Jahre sind viele Erweiterungen hinzugekommen.

2014 haben wir mit Galaxy Trucker unsere erste App für Smartphones und Tablets veröffentlicht. Und da wir es mögen, wenn ein Spiel eine Geschichte erzählt, die der Spieler erforschen und miterleben kann, hat die App auch einen Kampagnenmodus, in dem der Spieler als angestellter Trucker der CORPORATION durch die Galaxis fliegt, neue Welten und Raumstationen entdeckt, neue Schiffskonstruktionen erwirbt, auf interessante Personen trifft und – nicht zuletzt – die herausfordernden Missionen fliegt, die diese Personen anbieten. Später haben wir diese Missionen auch dem Online-Spiel hinzugefügt.

Unsere Spieler waren begeistert von den Missionen und diverse Webseiten haben Galaxy Trucker zum besten Spiel des Jahres 2014 gewählt oder sogar zur besten digitalen Brettspielumsetzung aller Zeiten. Also begannen wir über unsere reinen Brettspiel-Trucker nachzugrübeln.

Und das führte uns genau hierher. Diese Erweiterung bringt das Erlebnis der Missionen für Galaxy Trucker auf euren Spieltisch.

*Vlaada & das CGE-Team*



Hi. Ich bin dein Flugausbilder.

Vielleicht bist du ja ein Neuling, dessen Schiff beim ersten Meteoritenschwarm zerblasen wird. Vielleicht bist du aber auch ein gestandener Veteran, der Krasse Strecken fliegt, Üble Untaten ausheckt, mit vier Schiffen gleichzeitig fliegt und ganze Wellen von Eindringlingen mühelos abwehrt.

Das macht nichts. Für mich bist du immer ein Neuling. Ich werde dir jetzt das echte Trucken beibringen.

Diese Missionen funktionieren hervorragend zusammen mit dem Basisspiel. Andere Erweiterungen braucht ihr nicht. Selbst wenn ihr eure Flüge in schöner Regelmäßigkeit ohne einen Kratzer absolviert, werdet ihr feststellen, dass diese Erweiterung Galaxy Trucker zur echten Herausforderung macht.

Die Missionen sind aber natürlich auch mit den anderen Erweiterungen kompatibel. Wie immer liegt es ganz bei euch, wie ihr die Erweiterungen kombiniert.



Diese Spielregel versucht die Missionen solchen Spielern zu erklären, die lediglich das Basisspiel kennen, bis rauf zu den Sammlern, die alle bisher erschienenen Erweiterungen horten.

Regeltexte, die sich nur auf bestimmte Erweiterungen beziehen, sind in Kästen wie diesem dargestellt.

Wenn wir Teile anderer Erweiterungen meinen, stellen wir sie so dar:

- Sachen aus **Die Große Erweiterung**<sup>1</sup>
- Sachen aus **Noch eine Große Erweiterung**<sup>2</sup>
- Sachen aus **Neue Modelle**<sup>N</sup>
- und bei den Karten sind alle Erweiterungen einfach mit einem Sternchen\* markiert

Wenn ihr also Missionen ohne andere Erweiterungen spielt, könnt ihr den markierten Text ignorieren.

Wir erklären die allgemeinen Prinzipien, damit ihr erkennt, wie sich die diversen Erweiterungen zusammen mit dieser verhalten. Solltet ihr aber auf ein für euch unlösbares Problem stoßen, findet ihr Hinweise in unserer FAQ unter [cge.as/gtfaq](http://cge.as/gtfaq).

Hinweis: Wir nennen die Plättchen der **Schiffsteile** oder **Teile** jetzt einheitlich **Bauteile**, um sie klar von Schiffen, die aus mehreren Teilen bestehen, abzugrenzen.

# MATERIAL DIESER ERWEITERUNG

## Missionskarten



Das zentrale Element dieser Erweiterung sind die **Missionskarten**. Jede Mission stellt eine Story dar, die beim Flug passiert. Die Missionskarte erklärt die Regeln und Belohnungen, die diese Mission einzigartig machen.



## Frachtbauteile



In dieser Erweiterung gibt es 5 neue Typen Bauteile, die sich durch ihre Rückseiten von den üblichen Bauteilen unterscheiden. Diese **Frachtbauteile** sind meistens eine zusätzliche Erschwernis. Sie werden nicht mit den anderen Bauteilen gemischt, es sei denn, eine Mission schreibt dies vor. Für gewöhnlich bekommt man bei der Mission eine besondere Belohnung für das Ausliefern einer Fracht.

## Superkarten



Einige Missionen benötigen **Superkarten**. Diese sind im Wesentlichen wie normale Abenteuerkarten, jedoch sind ihre Auswirkungen deutlich fieser. Gut an ihnen ist, dass man sie sich fast immer vor dem Flug ansehen kann. Also weiß man, wo man reinfliegt.



# MISSIONEN

In dieser Erweiterung sind sechzehn Missionskarten. Jede präsentiert eine Story für einen Flug.

Einige Missionen benötigen einen oder mehr Typen Frachtbauteile, manche brauchen Superkarten, manche Frachtbauteile und Superkarten und manche ändern einfach nur die Spielregeln.

Ihr könnt zur Auswahl einer Mission beliebig vorgehen. Auf der nächsten Seite kommen ein paar Tipps dazu.

## MISSIONSKARTE

Die Missionskarte besteht aus ...

→ einem Treffen mit der Person, die Anbieter der Mission ist. (einige Spieler kennen diese Leutchen bereits aus der digitalen Version)

→ einer Beschreibung, wie die Mission vorzubereiten ist

→ etwaigen Regeländerungen für Bau oder Flug

→ besonderen Belohnungen oder Strafen

Hier steht, welche Schiffe wir keinesfalls für diese Mission empfehlen.



### BEISPIELMISSION

Guten Abend. Ich habe sämtliche Flaschen verpackt und an der Laderampe verstaubt. Versucht bitte, sie diesmal nicht auszutrinken.

**SPIELAUFBAU:**  
Jeder Spieler erhält zwei zufällig gewählte Zerbrechliche Frachtbauteile. Diese zählen als zwei abgelegte Bauteile, die während des Baus dem Schiff hinzugefügt werden können.  
Wenn ihr den durchsuchbaren Abenteuerstapel vorbereitet, fügt ihr jedem Stapel eine Superkarte hinzu. (Jeder Stapel hat also eine Karte mehr als üblich.)  
Wenn ihr es schwerer haben wollt, fügt auch dem Stapel der unbekannteren Karten eine Superkarte hinzu.

**BESONDERE FLUGREGEL:**  
Wenn eine Superkarte aufgedeckt wird, darfst du sie vermeiden, indem du die Getränke öffnest. Dadurch wirst du – und dein Schiff – in eine andere Dimension teleportiert. Ja, das Gesöff scheint ziemlich stark zu sein.  
Gib eins deiner Zerbrechlichen Frachtbauteile auf und für die Dauer der Superkarte ist es dann so, als ob dein Schiff nicht am Flug teilnimmt. (Wenn dein Schiff aus mehreren Teilen besteht\*, funktioniert das an allen davon.)  
Vorn liegende Spieler entscheiden zuerst. (Wie üblich hat eine Taktische Zone, die nur auf ein einziges Schiff angewendet wird, keine Bedeutung.)

**BELOHNUNGEN:**  
Wenn du ins Ziel kommst, erhältst du (abhängig vom Level des Flugs) 8♣, 12♣, 16♣ oder 20♣ pro ausgeliefertem Zerbrechlichen Frachtbauteil.

← Wenn ganz oben Text steht, erwähnt er die Schiffe, die in dieser Mission nicht benutzt werden sollten.

← Zur schnellen Übersicht sind die benötigten Frachtbauteile und Superkarten in einem Vorbereitungsstapel abgebildet.



## LOSLEGEN

Wenn ihr ohne langes Regellesen sofort mit dieser Erweiterung spielen wollt, nehmt einfach Missionen, in denen keine Frachtbauteile oder Superkarten vorkommen. Oder ihr könntet mit Missionen beginnen, die wenige neue Elemente einführen und nur das durchlesen, was ihr wissen müsst. Die Symbole helfen dabei, auf einen Blick zu erkennen, was Teil einer Mission ist.



Ich bin schon lange in der Truckerausbildung tätig und weiß genau, dass du meine Ratschläge sowieso missachtest, das ganze Heft in einem Rutsch durchliest und dich dann Hals über Kopf ins Unglück stürzt. Weil da draußen aber vielleicht jemand ist, der einen guten Rat zu schätzen weiß, erzähle ich trotzdem, wie man die Erweiterung in drei Missionen komplett kennenlernt:

Blätter die Missionen mal durch und finde eine, in der bloß ein Typ Fracht im Vorbereitungskasten abgebildet ist und keine Superkarten. Lies dir die Regeln für das neue Frachtbauteil durch und mach deinen ersten Flug. Quatsch! Deine erste *Mission!*

Beim nächsten Flug lies dir alles zu den Superkarten durch und nimm eine Mission, in der sie vorkommen. Ich schlage den *Goldclub-Wettbewerb* vor. Beim dritten Flug lies dir alles zu den anderen Bauteilen durch und fliege *Experimente*, eine Mission, die alle Frachtypen nutzt.

Du könntest dir natürlich auch alle Bauteile bei deinem zweiten Flug vornehmen und die Superkarten für den Schluss aufheben. Oder vielleicht ... ach, mach doch was du willst. Es ist dein Spiel.

## STANDARDSPIEL

### Startkapital

Zu Spielbeginn hat jeder Spieler bereits 20 Credits zusammengekratzt. Ihr seid ja erfahrene Truckers, also nehmen wir mal an, dass ihr schon ein bisschen Kohle habt.

### Fluglevel wählen

Bevor ihr startet, solltet ihr euch auf die Anzahl der Flüge und deren Level einigen. Wenn eine Karte oder Regel auf „Nummer der Etappe“ verweist, behandelt sie so, als ob es sich um „den Level des Flugs“ handelt. Alle Missionen benutzen diesen neuen Begriff, weil wir nicht mehr davon ausgehen, dass eure erste Etappe ein Flug des Levels I sein wird.

### Schiffe und Erweiterungen wählen

Natürlich müsst ihr euch auch einigen, welche Erweiterungen und welche Schiffe ihr benutzt. Alle Spieler sollten dieselbe Schiffskonstruktion benutzen.

### Missionen auswählen

Mischt die Missionskarten und zieht drei. Dann wählt eine davon für eure erste Etappe. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, zieht zufällig eine der drei (oder eine aus zwei, falls ihr euch immerhin auf eine einigen konntet, die ihr NICHT möchtet).

Sobald die Mission gewählt wurde, könnt ihr eure Entscheidung bezüglich der Schiffe oder Erweiterungen noch ändern, aber nur, wenn alle einverstanden sind. Anderenfalls müsst ihr bei dem bleiben, was zu Beginn vereinbart wurde.

Alle drei Missionskarten werden nach dem Flug weggelegt. Jede Folgeetappe wird also einen anderen Satz von drei Missionen haben, aus denen ihr wählt.

### Spielablauf

Spielt alle vereinbarten Flüge gemäß ihrer speziellen Missionsregeln. Wer den Flug mit mehr als 20 Credits beendet, gewinnt! Wie üblich werden manche Spieler größere Gewinner sein als andere.



Falls du stirbst – jawoll, in einer der Storys kann das passieren, wenn du nicht aufpasst. Also, falls du stirbst, kannst du dich entweder für den Rest des Spiels heulend unter dem Sofa verkriechen oder du machst in der nächsten Runde als neuer Truckers wieder mit (mit 1 Credit Startkapital).

## ANDERE ERWEITERUNGEN BENUTZEN

Die Missionen-Erweiterung ist kompatibel zu allem, was es bisher gab:

### Bauteile und Abenteuerkarten

Die Regeln berücksichtigen die Möglichkeit, dass ihr Bauteile und Abenteuer aus den beiden Großen Erweiterungen benutzt.

### Schiffe

Die neuen Bauteile und Superkarten können mit allen Schiffen genutzt werden. Weil unterschiedliche Schiffe unterschiedliche Schwächen haben, sind einige möglicherweise bei bestimmten Missionen problematisch. Wenn ein Schiff nicht empfohlen ist, warnt euch die Missionskarte davor.

### Fünftes Rad (Spiel zu fünft)<sup>1</sup>

Der Wettstreit um wichtige Bauteile wird zu fünft etwas härter sein, die Missionen sind aber spielbar. Taktische Zonen sind die einzigen Superkarten, welche die besonderen Regeln für den fünften Spieler brauchen.

Naja – die Eskorten-Mission braucht auch ein paar Anpassungen für das Spiel zu fünft. Auf der Missionskarte ist dafür leider nicht genug Platz. Seid kreativ – oder lasst sie zu fünft einfach weg.



## Krasse Strecken<sup>1</sup>

Krasse Strecken braucht ihr nicht wirklich. Warum sich die Kiste mit explosiven Batterien vollstopfen, wenn man sein Schiff genau so gut mit explosiver Fracht zumüllen kann? Und die Superkarten machen euren Flug eh schon hart. Manche Kombinationen haben aberwitzige Zerstörungskraft.



Ich weiß. Wer Krasse Strecken gut findet, ist nicht die Art Spieler, die auf Warnungen hört. Na denn ... Viel Glück!

## Üble Untaten<sup>1</sup>

Wenn ihr mit Üblen Untaten spielt, empfehlen wir, vor dem Austeilen der Üblen-Untaten-Karten alle eure Schiffe und die Missionen festzulegen. Auf diese Weise könnt ihr einfach spaßige Missionen auswählen, ohne zu rätseln, welche wohl am besten zu euren Karten passen.

## Fachkräfte<sup>2</sup>

Auch wenn ihr mit der Erweiterung Fachkräfte spielt, solltet ihr eure Missionen und Schiffe bereits vorher kennen. Es könnte interessant sein, eine Besetzung mit zukünftigen Missionen im Hinterkopf zusammenzustellen.



Ihr solltet es aber nicht übertreiben. Auch wenn ihr erfahrene Trucker seid, solltet ihr immer noch ein paar Missionen bloß mit dem Basisspiel ausprobieren. So merkt ihr schneller, worauf ihr euch da einlasst.

## ERSCHAFFT EURE EIGENEN MISSIONEN

Ihr habt die Frachtbauteile. Ihr habt die Superkarten. Ihr habt 16 Missionen als Inspirationsquelle.

Habt Spaß.

# FRACHTBAUTEILE

Ihr transportiert jetzt nicht mehr ausschließlich Abflussrohre.



Diese Bauteile werden nicht bei jedem Bauen benutzt. Sie sind nur dann dabei, wenn es die Mission vorgibt. Unterschiedliche Missionen erfordern unterschiedliche Typen von Fracht.

Wenn eine Mission verlangt, dass einige dieser Bauteile zur Lagerhalle gelegt werden sollen, mischt man sie einfach unter die normalen Bauteile, die regulär benutzt werden. Die Frachtbauteile der Mission haben deutlich unterscheidbare Rückseiten, also weiß man sofort, dass man eine Fracht nimmt, selbst wenn sie verdeckt liegt.



Freu dich nicht zu früh. Frachtbauteile sind nicht sooo nützlich. Ehrlich gesagt, verursachen sie fast nur Ärger. Vertrau mir, du würdest sie nicht mitnehmen, wenn sie für deine Mission unwichtig wären.

Ihr dürft diese Frachtbauteile nicht beiseite legen. Wenn man sich entscheidet, so eins doch nicht an sein Schiff zu bauen, muss man es offen zurücklegen. (Ausnahme: Die Safttour-Mission erfordert, dass man mit zwei beiseite gelegten Zerbrechlichen Bauteilen beginnt.)

Am Ende des Flugs muss man sicherstellen, dass man alle Frachtbauteile aus der Lagerhalle entfernt, bevor man den nächsten Flug vorbereitet.

## FRACHTBAUTEIL-TYPEN

### Explosive Fracht



Eigentlich wäre es doch sicherer, Explosivstoffe an Ort und Stelle herzustellen, anstatt sie durch die halbe Galaxis zu fliegen. Klar, aber angeheuerte Trucker, die für ein paar Kröten jeden Mist transportieren, sind halt billiger.

**Wenn ein Explosives Frachtbauteil zerstört wird, explodiert es und zerstört alle Bauteile auf den acht dazu benachbarten Feldern.**

Wenn andere Explosive Frachtbauteile durch diese Explosion zerstört werden, explodieren sie natürlich ebenso. Das nennt man Kettenreaktion.

Explosive Frachtbauteile und Explosive Waren oder Batterien aus **Krasse Strecken**<sup>1</sup> explodieren alle nach denselben Regeln.



## Zerstört, Abgefallen und Aufgeben

Es gibt drei Wege, wie man Bauteile **verlieren** kann. Ausschließlich Zerstörung löst die besonderen Effekte Explosiver und Zerbrechlicher Fracht aus (letztere wird im Anschluss erklärt).



**Zerstört** werden kann ein Bauteil durch einen Meteoriten, einen Schuss oder eine Karte wie Sabotage, wenn deren Effekt thematisch einer Zerstörung entspricht. (Bei Sabotage steht nichts von „zerstört“, weil wir da noch nicht wussten, dass wir's später mal brauchen würden.)

Ein Bauteil **fällt ab**, wenn etwas passiert, was es vom Schiff trennt. Das gilt auch für Bauteile, die abfallen, wenn ein anderes Teil zerstört wird. Nanobot-Staub aus dieser Erweiterung kann Bauteile abfallen lassen, ohne dass etwas zerstört wird. Das gilt auch für **Strahlungsleck**<sup>2</sup>. **Abfallen löst die Effekte von Explosiver oder Zerbrechlicher Fracht nicht aus.**

In dieser Erweiterung kann es vorkommen, dass man Bauteile **aufgeben** muss, um einem Schwarzen Loch zu entkommen. **Aufgeben eines Bauteils löst die Effekte Explosiver und Zerbrechlicher Fracht nicht aus.**



## Zerbrechliche Fracht.



Natürlich werden Getränke in Glasflaschen transportiert. Niemand würde etwas trinken, was in einem Stahltank ankommt. Und hölzerne Fässer werden zum Problem, sobald sie die Atmosphäre verlassen. ... mal ganz abgesehen von dieser Geschichte mit den Weltraumtermen.

**Wenn eins der umliegenden acht Bauteile zerstört wird, wird auch das Zerbrechliche Bauteil zerstört.**

Wenn ein Zerbrechliches Frachtbauteil zerstört wird, löst es natürlich auch die Zerstörung von jeglicher angrenzender Zerbrechlicher Fracht aus. Überall Glassplitter!



Die Legenden erzählen von einem Trucker namens Johnny, der die Galaxis mit einem gläsernen Schiff aus Destillationsröhren durchflogen hat. Er hat marodierende Piraten abgewehrt, ist an den Ereignishorizonten von Schwarzen Löchern vorbeigeschrammt und hat sogar Meteoriten mit den bloßen Händen weggeboxt – er truckte eine Ewigkeit, bis zu dem Tag, wo er sich niederließ und die bekannte Schnapsbrennerei Johnny Trucker gründete. Böse Zungen behaupten jedoch, dass die ganze Geschichte bloß eine Marketingkampagne von Johnny Trucker ist. Diese Zungen sollten mal den Ultrawhiskey von Altair kosten, der dreifach im Herzen einer Supernova gebrannt wird.



Wenn du schon mal Getränkeboxen für den Barmann der digitalen Version ausgeliefert hast, weißt du, dass die anders funktionieren. Wenn die Flaschen kaputt gehen, bleibt deren Kiste im digitalen Spiel intakt.

Im Brettspiel ist das anders. Niemand will mit fummeligen Markern zerbrochene Flaschen anzeigen. Hauptgrund ist jedoch, dass auseinanderfallende Schiffe einfach witziger sind.

## Schwerlast-Fracht



Diese megamassiven Barren haben zwei interessante Merkmale. Eins davon ist sogar nützlich:

**Schwerlast-Fracht kann nicht durch Meteoriten oder Kanonenfeuer zerstört werden, wenn eine der Seiten ohne Anschluss getroffen wird.** Anders gesagt: die glatten Seiten haben unzerstörbare **Platten**<sup>1,2</sup>. An den Seiten mit Anschlüssen sind sie so verwundbar wie jedes andere Bauteil. Schwerlast-Fracht kann auch durch Effekte zerstört werden, die kein Treffer aus einer bestimmten Richtung ist, wie die Wirkung von Sabotage, **Kommandos**<sup>2</sup> oder Explosiver Fracht.

Echt? Ein nützliches Frachtbauteil? ... Wo ist der Haken?

**Nachdem ihr eure Motorstärke berechnet habt, müsst ihr die gesamte Masse eurer Schwerlast-Fracht davon abziehen.** Das Ergebnis ist eure endgültige Stärke, die sogar negativ sein kann. Die gute Nachricht ist, dass ihr den Bonus eines braunen Aliens dazuzählen könnt, bevor ihr die Masse abzieht. Habt ihr z. B. 2 Einzelmotoren, ein braunes Alien und Schwerlast-Fracht mit einer Gesamtmasse von 4, ist eure endgültige Motorstärke 0. Ohne die Motoren würde euch das braune Alien natürlich keine Hilfe sein und eure Gesamtstärke wäre daher -4.

Wie immer zwingt euch eine Motorstärke von 0 oder weniger, den Flug bei Freiem Weltraum aufzugeben. Aber eine Motorstärke von 0 ist besser als eine von -4 in einer Kampfzone.

Jeder mit physikalischen Grundkenntnissen weiß, dass schwerere Zuladung stärkere Antriebe braucht und richtig schwere Fracht das Schiff komplett zum Halten bringt. Es kann zwar sein, dass ein paar Ihrer Truckerkollegen mehr als Grundkenntnisse der Physik besitzen und daher unsere Berechnungen anzweifeln.

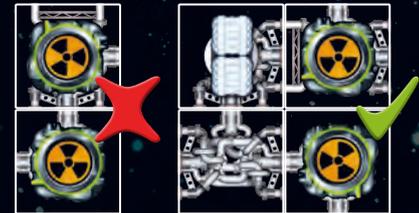
Hören Sie nicht auf die. Während die von Energie, Trägheit und ähnlichem Blödsinn faseln, werfen Sie lieber Ihre Motoren an und zeigen Sie denen Ihre Rückseite. Das soll denen eine Lehre sein.

## Radioaktive Fracht



Radioaktive Fracht hat zwei Regeln:

**Zwei Radioaktive Frachtbauteile dürfen nicht miteinander verbunden sein.** (Nicht mal mit Router<sup>2</sup>.) Wenn sie verbunden sind, zählt das als Baufehler, der durch Entfernen eines der Bauteile behoben werden muss.



Die Bauteile der acht angrenzenden Felder dürfen weder Batterien noch aufrecht stehende Besatzungsfiguren haben. (Astrobots<sup>2</sup> sind okay. Roboter kommen mit Strahlung gut klar. Figuren, die in Tiefschlafkammern<sup>1</sup> liegen, sind auch okay, so lange sie nicht durch einen Effekt wie den Hotelier<sup>2</sup> geweckt werden. Sie dürfen jedoch geweckt werden, um wie üblich Besatzung zu ersetzen, vorausgesetzt, ihr neuer Platz ist erlaubt.)

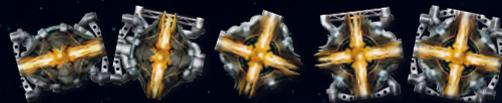
Es ist zwar okay, Batterieteile und Kabinen direkt neben Radioaktiver Fracht zu haben, jedoch kommen dort keine Steine oder Figuren rein. Radioaktive Frachtbauteile haben keine Wirkung auf Waren.



Genau genommen ist es unrichtig zu behaupten, dass Batterien „nicht“ neben Radioaktiver Fracht liegen können. Enthusiastische Trucker, die sich der Entlarvung moderner Mythen verschrieben haben, haben inzwischen bewiesen, dass man Batterien doch recht nahe dazu platzieren kann. Die eigentliche Frage ist bloß: was passiert dann? Unsere enthusiasmierten Kollegen haben noch viele Jahre Zeit, in ihrer Gefängniszelle im Orbit um Sirius darüber nachzusinnen. Um die Sache also zu vereinfachen, lassen Sie uns festhalten, dass Batterien niemals neben Radioaktiver Fracht sein können.



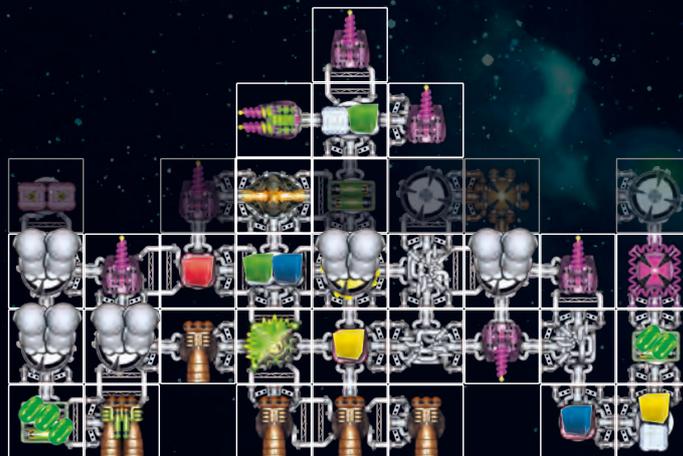
## Artefakte



Als die Abteilung für Raumfahrzeuge den Alien-Händlern Steuererleichterungen anbot, schien es plötzlich von Alien-Zivilisationen im All zu wimmeln, doch wenn die Abteilung den Herkunftsort von so etwas Heiklem wie diesen Artefakten in Erfahrung bringen will, scheint die Menschheit im Universum völlig alleine zu sein.

Alien-Artefakte gibt es entweder einzeln oder im Doppelpack. Einzel-Artefakte sind viel besser, weil sie bloß halb so übel sind:

Ein Einzel-Artefakt verwandelt entweder seine ganze Reihe oder Spalte in einen Totalausfall. Ob seine Reihe oder Spalte betroffen ist, entscheidet seine Ausrichtung, wie hier zu sehen.



Bei einem Totalausfall funktioniert nichts außer Anschlüssen, unzerstörbaren Platten und Frachtbauteilen.



Ich weiß schon, was du sagst. „Was soll das heißen: nichts funktioniert?“ Ich meine damit: nichts funktioniert. Auf Bauteilen im Bereich des Totalausfalls können weder Waren, noch Energiesteine, noch Besatzungsmitglieder liegen. Sie fügen deiner Besatzungs-, Motor- oder Kanonenstärke nichts hinzu. Sie helfen dir nicht, Treffer zu vermeiden oder abzuwehren. Lebenserhaltungssysteme erhalten kein Leben. Nichts. Funktioniert.

„Aber was ist mit ...?“, wirst du jetzt fragen.

Nein. Die Antwort lautet nein.

Es sei denn, du würdest nach den neuen Frachtbauteilen dieser Erweiterung fragen. Die sind davon überhaupt nicht betroffen.

Ein paar Erweiterungen, insbesondere **Fachkräfte**<sup>2</sup>, erlauben dir, Bauteilen Funktionen zu verleihen, die sie sonst nicht hätten. Ein Totalausfall schaltet alle aktiven Funktionen ab, strukturelle Eigenschaften bleiben jedoch bestehen.

Die Anschlüsse der Bauteile sind strukturell. Unzerstörbare Platten sind strukturell. Und die Effekte der Frachtbauteile dieser Erweiterung sind strukturell. Alles andere funktioniert bei einem Totalausfall nicht, auch nicht **Router**<sup>2</sup> und ähnliche Effekte.

Ihr könnt euch sicher vorstellen, was ein Doppel-Artefakt macht, aber wir erklären es trotzdem: **Ein Doppel-Artefakt erzeugt einen Totalausfall, der jedes Bauteil in seiner Reihe und in seiner Spalte betrifft**. Immerhin muss man sich über die Ausrichtung des Teils keine Sorgen machen.

Der Totalausfall funktioniert wie die gleichnamige Karte aus **Krasse Strecken**<sup>1</sup>. **Beim Totalausfall durch ein Artefakt gibt es aber eine Besonderheit: Es ist nicht erlaubt, ein Artefakt in den Bereich des Totalausfalls eines anderen Artefakts zu legen.**

Wissenschaftler der Deneb-X-Forschungsstation studieren derzeit, was passiert, wenn ein Artefakt in die Zone eines anderen Artefakts gerät. Jedenfalls haben sie angekündigt, das zu studieren. Man hat nämlich länger nichts mehr von ihnen gehört.

Wenn man sein Artefakt im Flug verliert, verschwindet der Totalausfall und die Bauteile funktionieren wieder. Die Kabinen und Batterien bleiben aber leer.



Es gibt eine theoretische Situation, bei der ein Verlust des Artefakts ein Schiff irregulär werden lässt (das würde dich zwingen, ein Bauteil aufzugeben). Es geht dabei um einen weiteren Typ Frachtbauteil und ein Bauteil aus Noch eine große Erweiterung. Ich gebe dir das als Hausaufgabe: finde raus, worauf ich anspiele!

## SCHIFFE AUS MEHREREN TEILEN

Ein paar Schiffsklassen (**IIA**<sup>1</sup> und **IVC**<sup>N</sup>) können mehrteilig sein. Die Regeln für Frachtbauteile und Superkarten in solchen Situationen sind recht intuitiv:

Der Totalausfall durch ein Artefakt zieht sich über euren gesamten Spielplan, also betrifft er auch Bauteile in einem anderen Teil des Schiffs. Jede Regel oder Karte, die sich auf die 8 angrenzenden Felder eines Bauteils bezieht, gilt auch dann (wegen einer irren Regel-Wechselbeziehung), wenn das angrenzende Feld auf einem anderen Teil des Schiffs ist.

Der Nachteil eines Schwerlast-Frachtbauteils betrifft nur dessen Teil des Schiffs.

# SUPERKARTEN

Manche Abenteuer sind eindrucksvoller als andere.



Manche Abenteuerkarten sind hilfreich, manche sind schädlich. Bei Superkarten ist das nur zur Hälfte wahr. Aber diese Hälfte – mannomann – die hat's in sich!

## SUPERKARTEN BEIM BAUEN



Superkarten haben besondere Rückseiten. Derselbe Stapel kann bei Flügen beliebiger Level eingesetzt werden. Wo nötig, werden die Karten bei höheren Level selbstständig schlimmer.

Superkarten sollen zwar heftig sein, aber nicht unauffaltbar. Fast immer könnt ihr euch sie beim Bau ansehen, sodass ihr euch darauf vorbereiten könnt. Wenn ihr die Art Spieler seid, die nicht so oft auf Karten schauen, solltet ihr bei den Superkarten lieber damit anfangen.



Wenn ihr **Noch eine große Erweiterung nicht benutzt, entfernt bitte alle 3 Robolizei-Razzien aus dem Stapel.** Ohne diese Erweiterung seid ihr gegen Eindringlinge nämlich machtlos.



Wenn die Mission nichts anderes besagt, werden die Superkarten wie normale Karten in den Stapel gemischt. Wie üblich sollte der Stapel so gemischt werden, dass die oberste Karte eine Abenteuerkarte ist, deren Level dem Level des Flugs entspricht.



Am besten mischst du die Karten, ohne sie anzusehen. Wenn du meinst, es reicht, schaust du dir die oberste an. Wenn sie nicht zum Level des Flugs passt, mische noch mal.

**Üble Untaten**<sup>1</sup> werden wie üblich in den Stapel gemischt. Zuerst mischt man die Abenteuerkarten und Superkarten. Dann mischt man die Karten der Üblen Untaten in die Mitte ein.

## SUPERKARTEN IM FLUG

Superkarten sind Abenteuer wie die üblichen Abenteuerkarten. Einzelne Karten werden im nächsten Abschnitt besprochen.

Ein paar allgemeine Hinweise:

- Sie betreffen alle Spieler.
- Sie bringen keine Belohnungen ein ... eine Superkarte heil zu überstehen, ist in sich schon Belohnung genug.
- Viele Superkarten haben kumulative Effekte, die vom Level des Flugs abhängen.

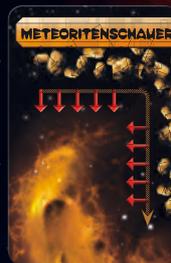
Ein **Motor-Booster**<sup>1</sup> erlaubt es dir, Abenteuerkarten zu vermeiden, was auch für Superkarten gilt. Jedoch machen sich Superkarten auch im Hyperraum bemerkbar. Jedes Schiff (oder Teil eines Schiffs) im Hyperraum während einer Superkarte (egal, ob es dahin jetzt oder bei der vorigen Karte gesprungen ist), erhält einen großen Schuss von vorne.

Während sich also deine Freunde mit der Karte plagen, schnapp' dir die Würfel und überlege, ob das die Sache wert war.

## SUPERKARTEN-TYPEN

### Meteoritenschauer

In jeder Spelunke, die von Truckern besucht wird, geht es irgendwann um die Frage, wie wahrscheinlich es sei, dass ein kleiner Meteorit den einen einzigen offenen Anschluss trifft. Irgendein Großmaul wird behaupten, das stünde eine Million zu eins. Die zerknitterte Gestalt einer erfahrenen Truckerin wird dann sagen, auf ihrem Schiff wären die Chancen fifty-fifty. Der Typ mit Brille und Bleistift wird etwas auf eine Serviette kritzeln und damit zu erklären versuchen, warum es irgendwas zwischen eins zu sechs und eins zu zwölf sein müsste, je nachdem. Dann wird das Großmaul den Bleistiftkritzler am Kragen packen, um ihm so den Unterschied zwischen Theorie und Praxis näher zu bringen ... und das wäre dann Ihre Gelegenheit, aus der dunklen Ecke Ihres Tisches mit geheimnisvoller Stimme zu murmeln: „Wer von euch hat denn schon mal einen Meteoritenschauer erlebt?“



Ein Meteoritenschauer ist ein Schritt-für-Schritt-Test der Außenhülle eures Schiffs. Kleine Meteoriten fliegen aus zwei Richtungen auf euer Schiff und treffen jede Reihe und Spalte. Es wird nicht gewürfelt.

Der Kurvenpfeil zeigt, wo das Gemetzel beginnt und endet. Handelt die Meteoriten in der vorgegebenen Reihenfolge ab. Der Effekt jedes Meteoriten ist identisch zum Meteoritenschwarm und man kann sich wie üblich dagegen schützen.



Wenn du keine offenen Anschlüsse hast, kümmert dich das nicht weiter. Ansonsten ist die Reihenfolge des Einschlags sehr wichtig. Ein Treffer auf einen Anschluss könnte weitere freilegen. Ein Treffer von vorn könnte Schilde zerstören, die dich rechts schützen sollten.

**Steuerdüsen<sup>2</sup>** sind keine Hilfe in einem Meteoritenschauer. Die Meteoriten treffen jede Reihe und Spalte.

Ignoriert alle seltsamen Nummerierungssysteme (wie bei den Klassen **IA<sup>1</sup>**, **IC<sup>N</sup>** und **IIC<sup>N</sup>**). Die Meteoriten treffen jede Reihe und Spalte einmal, egal wie die nummeriert sind. (Im Fall der Klassen **IC<sup>N</sup>** und **IIC<sup>N</sup>** ignoriert ihr die transdimensionale Baufuge.)

Wenn ein Schiff verrückt definierte Seiten in einer Richtung hat (wie die Klassen **IIB<sup>2</sup>** und **IIIC<sup>N</sup>**) und einen Würfelwurf braucht, um festzulegen, welche Reihe oder Spalte als „Seite“ dient, würfelt bloß einmal und nutzt das Ergebnis für alle Meteoriten aus dieser Richtung. (Im Fall der Klasse **IIIC<sup>N</sup>** werdet ihr zweimal würfeln, einmal für den ersten Meteoriten und einmal für den ersten Meteoriten aus der zweiten Richtung.)

## Meteoritenalarm

Die ersten Trucker, die auf sie stießen, hielten sie für einen Meteoritenschwarm in Kombination mit echt viel Pech. Nachdem etwa eintausend Versicherungsanträge geprüft waren, erkannten pangalaktische Versicherungsstatistiker das Muster. Ein Meteoritenalarm ist der Beweis dafür, dass in einigen Ecken der Galaxis das Universum Ihnen wirklich an den Kragen will.



Ein Meteoritenalarm besteht aus mehreren großen Meteoriten aus zwei Richtungen. Die Anzahl der Meteoriten hängt von der Nummer des Flugs ab. Die erste Reihe gilt für alle Flüge. Die zweite Reihe gilt außerdem, wenn der Flug Level II oder höher ist. Die dritte Reihe gilt außerdem, wenn der Flug Level III oder höher ist. Die unterste Reihe gilt außerdem, wenn der Flug Level IV<sup>2</sup> ist. Die unzutreffenden Reihen könnt ihr mit einer anderen Karte abdecken.

Der Führende würfelt für jeden angegebenen Pfeil.

Ihr verteidigt euch gegen den Meteorit – oder auch nicht – mit den

üblichen Regeln, die für große Meteoriten bei Meteoritenschwärmen gelten.

Wenn einer der Pfeile ein Würfelsymbol trägt, wird einer der Würfel auf dessen Zahl gedreht. Der zweite Würfel wird wie üblich geworfen. Diese Meteoriten werden viel häufiger die Mitte eurer Schiffe treffen.

Das gilt immer noch als Würfelwurf, also können **Steuerdüsen<sup>2</sup>** die Reihe oder Spalte wie üblich beeinflussen.

Auf Schiffen, wo man nur einen Würfel wirft (**IC<sup>N</sup>** oder **IIC<sup>N</sup>**), braucht man nicht zu würfeln. Der Würfel auf der Karte gibt das Ergebnis vor. Auf Schiffen, wo man einen Würfel nach dem anderen wirft (**IIB<sup>2</sup>** oder **IIIC<sup>N</sup>**), gibt der Würfel auf der Karte den ersten Wurf an.

Ein weiteres bemerkenswertes Detail der Meteoritenalarne ist, dass ihr große Meteoriten von hinten erleben werdet. **Eine nach hinten zeigende Kanone kann einen großen Meteorit in dessen Spalte oder in den beiden angrenzenden Spalten vernichten.** Wenn euch ein Meteorit hinterher fliegt, habt ihr etwas mehr Spielraum, als wenn er in die Windschutzscheibe kracht. Das entspricht der Vorgehensweise beim Abschuss großer Meteoriten von der Seite.



Das ist eine offizielle Regeländerung, die auch bei **Antiversum<sup>1</sup>** gilt. Als wir die digitale Version konzipierten, kam uns ein bisschen mehr Spielraum bei Meteoriten von hinten wie eine Spielverbesserung vor. Na bitte! Das Universum ist nicht immer darauf aus, dich platt zu machen.



## Schwarzes Loch

Die Trucker der Vorzeit fuhren 30-Tonner über die Oberfläche eines Planeten. Heutige Trucker fliegen durch die Galaxis. Und doch würden die Trucker von damals viele Gemeinsamkeiten entdecken: Trucker reisen immer noch in Konvois, sie denken immer noch, dass schneller besser als langsamer ist, und sie müssen nach wie vor Schlaglöchern ausweichen.

### SCHWARZES LOCH

I 4I

II 5I

III 7I

IV 8I

Wenn ihr so eins seht, gebt Gas und schafft eure Hintern so schnell wie möglich dort weg!

Die Stärke eines Schwarzen Lochs hängt vom Level des Flugs ab. Z. B. hat die Karte hier Stärke 5 bei einem Flug des Levels II. **Eure Motorstärke muss die Stärke des Schwarzen Lochs erreichen oder übertreffen. Sonst saugt es euch ein.**

Wenn man die Stärke des Schwarzen Lochs nicht erreicht, keine Sorge. **Wenn man reingesaugt wird, kann man pro fehlendem Punkt Stärke einfach zwei Bauteile aufgeben.**

Die Spieler kümmern sich nacheinander um das Schwarze Loch, beginnend beim Führenden. Wenn man dran ist, kann man in beliebiger Reihenfolge Doppelkanonen mit Energie versorgen und Bauteile abwerfen. Daher könnte man einen Energiestein benutzen und danach das Bauteil aufgeben, von dem der Stein stammte. Allerdings wird die Motorstärke erst berechnet, wenn alles abgelegt ist. Wenn man also einen Motor aufgibt, zählt er nicht zur Stärke. Wenn man das Lebenserhaltungsmodul eines braunen Aliens aufgibt, kann es einem keinen Bonus mehr geben.

Wenn man nicht genug Bauteile übrig hat, um die Differenz auszugleichen ... nun dann gibt man faktisch alle Teile auf, oder? Und man wäre gezwungen, den Flug aufzugeben, obwohl das ein sehr beschönigender Ausdruck für das ist, was wirklich passiert.

Ihnen bleibt natürlich die Hoffnung, dass ein Körnchen Wahrheit in der Theorie steckt, die besagt, dass Objekte, die in ein schwarzes Loch fallen, aus einem weißen Loch in einem Paralleluniversum wieder hervorkommen, wo alle Meteoriten aus Wattebällchen bestehen, Piraten höflich grüßen und wertvolle Waren verteilen und wo man günstig ein Regenbogen-Einhorn kaufen kann.



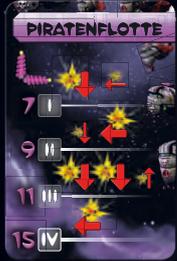
Deine endgültige Motorenstärke legt fest, wie viele Bauteile du wegwerfen musst, wobei du nie mehr wegwerfen darfst als nötig. Wenn du Motorstärke 4 ansagst, obwohl du eine 5 brauchst, gibst du bloß 2 Bauteile auf, und zwar nicht solche, die wieder weitere Teile abfallen lassen. Warum zum Teufel du überhaupt mehr als nötig aufgeben willst? Tja, es gibt eine Mission, in der sich verlorene Bauteile auszahlen. Aber „ich habe mein halbes Schiff in ein Schwarzes Loch geschmissen, weil mir danach war“ klingt eher nicht nach einer guten Story.

Wenn man ein mehrteiliges Schiff fliegt (Klasse **IIA<sup>1</sup>** oder **IVC<sup>M</sup>**), nimmt man diese Anpassungen vor:

1. Die Stärke des Schwarzen Lochs ist die Zahl auf der Karte geteilt durch die Anzahl der Teile der Schiffsklasse, aufgerundet. (Man teilt durch die Anzahl an Teilen, mit denen jeder gestartet ist. Es spielt keine Rolle, aus wie vielen Teilen das Schiff im Moment besteht.)
2. Jedes Teil wird wie ein eigenes Schiff betrachtet. Es muss sich aus eigener Kraft aus dem Schwarzen Loch befreien und seine eigenen Bauteile aufgeben.

## Feindflotte

Eine Flotte zu treffen, hat ein paar Vorteile gegenüber der üblichen Feindbegegnung. Zum einen greift die Flotte jeden an, also hat nicht nur das Schiff ganz vorne den Spaß. Andererseits gibt es für das Besiegen der Flotte keine Belohnung, was keinen Neid mehr bei den Truckerkollegen auslöst.



Die Stärke einer Flotte hängt vom Level des Flugs ab. Die Piratenflotte hier hätte eine Stärke von 9 bei einem Flug des Levels II. Alles unterhalb der Linie, die zum aktuellen Level des Flugs gehört, kann man ignorieren. Die unzutreffenden Reihen kann man mit einer anderen Karte abdecken.

Anders als die üblichen Feinde, die immer von vorne angreifen, können Feindflotten von verschiedenen Seiten angreifen, wie auf der Karte gezeigt. Das kann sogar von Vorteil sein. Die Kanonen-Symbole oben zeigen an, welche eurer Kanonen zur Flotte zeigen. **Wenn ihr eure Kanonenstärke berechnet, zählen Kanonen, die in die angegebenen Richtungen zeigen, volle Stärke und die anderen Kanonen nur halbe Stärke.** Beim hier gezeigten Beispiel der Räuberflotte würden Einzel-Kanonen, die nach vorne zeigen, Stärke  $\frac{1}{2}$  haben – zeigen sie in andere Richtungen, hätten sie Stärke 1. Lila Aliens liefern den üblichen Bonus.

Nacheinander, beginnend beim Führenden, nennen die Spieler ihre Kanonenstärke:

- Wer die Stärke des Feinds für den aktuellen Level erreicht oder übertrifft, dem passiert nichts.
- Wer die Stärke des Feinds für einen niedrigeren Level erreicht oder übertrifft, für den gelten die Effekte oberhalb dieser Linie nicht. Er würde lediglich die Strafen erleiden, die unterhalb der Linie sind, die er erreicht hat, bis zu der Linie, die den aktuellen Flug-Level angibt.

- Wer die Feindstärke für einen Flug des Levels I nicht erreicht, für den gelten alle Strafen von ganz oben bis runter zu der Linie, die den aktuellen Flug-Level angibt.

Um die Sache übersichtlich zu halten, setzt man seine zweite Raketenfigur auf die Zeile, der man gewachsen ist. (Oder man setzt sie ganz oben auf die Karte, wenn man nicht mal die Stärke des Levels I erreicht.)

Wenn unter den Strafen Kanonenfeuer ist, würfelt der Führende für jeden Schuss einmal und der Trefferort gilt wie üblich für alle betroffenen Schiffe. Strafen addieren sich auf. Trifft zum Beispiel ein Spieler mit Kanonenstärke 0 bei Level III auf die gezeigte Räuberflotte, müsste er 3 Besatzungsmitglieder aufgeben und 7 Warensteine (die teuersten natürlich). Ein Spieler mit Stärke 6 bei dieser Karte müsste 3 Besatzungsmitglieder aufgeben und 4 Waren. Ein Spieler mit Kanonenstärke  $8\frac{1}{2}$  würde bloß 4 Waren verlieren. Wer 9 oder mehr hat, dem passiert nichts.

## Taktische Zone

Ein erfahrener Trucker, der sich die Abenteuerkarten ansieht, entdeckt eine Kampfzone und sagt sich: „Oh, sieht so aus, als würde ich 'ne Menge Motoren, Kanonen und Besatzung brauchen.“ Also, Nachsehen ist eigentlich überflüssig, denn es zahlt sich ja immer aus, eine Menge Motoren, Kanonen und Besatzung zu haben ... es sei denn, man ist in einer Taktischen Zone.



Taktische Zonen ähneln den Kampfzonen sehr. Die Spieler vergleichen die Ausrüstung ihrer Schiffe miteinander und wer am schlechtesten ist, bekommt eine Strafe.

Anstatt drei Reihen Einträge zu überprüfen, werden bei der taktischen Zone zwei Spalten überprüft, erst links, dann rechts. Und anstatt ein bestimmtes Kriterium abzufragen, überprüft man in der Taktischen Zone den Unterschied zwischen zwei Kriterien, wie oben in der Spalte angegeben.

Die Spieler berechnen das nacheinander, beginnend beim Führenden.

Wer an der Reihe ist, kann sich entscheiden, ob er Batterien für entsprechende Bauteile einsetzen möchte, alles andere zählt wie üblich, auch wenn man das eigentlich nicht will.

Z. B. besagt die hier abgebildete Taktische Zone, dass die Zahl der Besatzungsmitglieder die Kanonenstärke übertreffen muss. Also würde man seine Doppelkanonen nicht mit Batterien versorgen, müsste aber immer noch seine Einzelkanonen zählen sowie den Bonus durch ein lila Alien. (Wenn man eine **Aströbot-Station**<sup>2</sup> hat, wäre dies ein schöner Anlass, sie zu nutzen. Und vergesst den Bonus durch die **Waffenkammer**<sup>2</sup> nicht.)

Jeder Spieler ermittelt seine Kanonenstärke und zieht sie von der Besatzungsgröße ab. Wer die niedrigste Zahl hat, erhält die Strafe. Bei Gleichstand erleidet der weiter vorn liegende Spieler die Strafe.



Hey, wir sind Trucker! Negative Zahlen gib'ts für uns nicht. Erledige das in zwei Schritten:

Hat irgendwer eine Besatzung kleiner als Kanonenstärke? Das wäre schlecht. Die Karte schreibt vor, dass man mehr haben sollte. Gib'ts nur einen Spieler in dieser Lage, bekommt nur dieser die Strafe. Gib'ts mehr als einen, bestrafe den, dessen Kanonenstärke die Besatzungsgröße am meisten übersteigt.

Wenn jeder eine Besatzungsgröße größer als Kanonenstärke hat, wie es auf der Karte gefordert ist, dann ziehe die Kanonenstärke von der Besatzungsgröße ab. Und voilà! Du erhältst eine positive Zahl. Wer die niedrigste Zahl hat, erhält die Strafe.

Jawoll, und bei einem Gleichstand bestrafst du den weiter vorn liegenden Trucker. Das ist so Brauch.

Jetzt wissen wir also, wer die Strafe bekommt. Aber was ist die Strafe?

Wie üblich hängt das vom Level des Flugs ab. Beginnt bei der obersten Linie und geht nach unten, bis ihr zur Linie mit dem Flug-Level kommt. Z. B. müsste ein Spieler, der bei einem Flug-Level III bestraft würde, 5 Besatzungsmitglieder aufgeben und 5 Flugtage verlieren.

Die Reihen unterhalb des aktuellen Flug-Levels könnt ihr mit einer anderen Karte abdecken. Dann wird für alle klarer, dass nur die sichtbaren Strafen gelten.

Nach der Prüfung der linken Spalte prüft ihr die rechte. Im Beispiel muss die Motorenstärke größer als die Kanonenstärke sein. Also würdet ihr Doppelmotoren anwerfen und würdet Doppelkanonen unangestastet lassen. Ihr müsst eure Kanonenstärke dazu neu berechnen. Hättet ihr euer Alien in der ersten Spalte verloren, fällt sein Bonus in der zweiten Spalte natürlich weg. Und hättet ihr eine Doppelkanone in der ersten Spalte mit Energie versorgt, müsstet ihr das für die zweite Spalte erneut tun, falls ihr sie mitberechnen wollt. (Das würde natürlich niemand tun, es sei denn, er hätte vor, eine urkomische Story daraus zu machen.)

Im **Spiel zu fünf**<sup>1</sup> bestraft man auch den zweit schlechtesten Spieler. Die Strafe dieses Spielers wird aber um 1 Tag, 1 Besatzungsmitglied und 1 Warenstein verringert. Außerdem ignoriert er den ersten Schuss schweres Kanonenfeuer.



## Superkarten mit Spezialereignissen



Bei den Superkarten gibt es sechs neue Spezialereignisse. Sie sind Variationen der Themen Sternenstaub, Epidemie und **Strahlungsleck**<sup>2</sup>. Wir sind recht sicher, dass ihr sie mögen werdet. (So eine schöne Seuche ist doch unwiderstehlich!)

Jede Karte beschreibt ihren Effekt und hat eine Beispiellustration.



## Robolizei-Razzia

Lasst diese Karten aus dem Stapel raus, es sei denn, ihr spielt mit den Bauteilen und Regeln aus **Noch eine Große Erweiterung**<sup>2</sup>.

Die Robolizei-Razzia ist fast wie ein Kommando. Die Unterschiede werden unten erklärt.



Ein Kommando gibt euch seine Richtung an, aber nicht die Reihe oder Spalte des Eindringens. Bei der Robolizei-Razzia ist das umgekehrt.

### Richtung auswürfeln

Werft einen Würfel und seht auf der Tabelle nach, aus welcher Richtung die Razzia kommt. Auf der Karte hier bedeutet ein Wurf von oder , dass der Angriff von hinten erfolgt.

### Legt den Eintrittspunkt fest

Robo-Bullen haben eine strikte Vorgehensweise. Die weißen Würfel in der Kartenmitte gelten als der „Wurf“, mit dem die Reihe oder Spalte ermittelt wird. Wenn ein Wurf normalerweise nur einen Würfel benötigt (Klasse **IC<sup>N</sup>** oder **IIC<sup>N</sup>**), benutzt man den größeren abgebildeten Würfel als Ergebnis. Wenn ein Wurf besagt, dass man die Würfel nacheinander wirft (Klasse **IIIC<sup>N</sup>** oder **IIB<sup>2</sup>**), ist der größere das Ergebnis des ersten Wurfs, der kleinere das des zweiten.

Auch wenn die Robolizei für euch würfelt, zählt das immer noch als Wurf zur Festlegung der Reihe oder Spalte, also kann man **Steuerdüsen**<sup>2</sup> zur Korrektur einsetzen (wenn die an einem Bauteil mit Besatzung hängen).

### Hartnäckigkeit

Die Robolizei gibt nicht so leicht auf. Wenn sie das Schiff verfehlt oder auf ein Bauteil mit Verteidigung trifft, zieht sie sich zurück und versucht es in der nächsten Reihe oder Spalte. (Was das „nächste“ ist, zeigt der grüne gebogene Pfeil an, in dessen Richtung sie um das Schiff läuft.) Wenn das nicht klappt, probiert sie die nächste Reihe oder Spalte, usw. Wenn sie dadurch den Spielplan verlässt, kommt sie



# ÜBERSICHT DES NEUEN SPIELMATERIALS

## Explosive Fracht



Wenn dieses Bauteil zerstört wird, werden auch alle Bauteile auf den acht umliegenden Feldern zerstört.

## Zerbrechliche Fracht



Dieses Bauteil wird zerstört, wenn ein Bauteil auf einem der acht umliegenden Felder zerstört wird.

## Radioaktive Fracht



Bauteile auf den acht umliegenden Feldern können weder Energiesteine noch aufrecht stehende Besatzungsfiguren tragen. Dieses Bauteil kann nicht direkt an ein anderes Radioaktives Bauteil angeschlossen werden.

## Schwerlast-Fracht



Nach dem Berechnen der Motorenstärke zieht man die Masse dieses Bauteils davon ab. Auf Seiten ohne Anschlüsse hat dieses Bauteil unzerstörbare Platten und kann dort weder durch Meteoriten noch Kanonenfeuer zerstört werden.

## Artefakt



Es verursacht in seiner Reihe oder Spalte einen Totalausfall (dort, wo die Flammen der außerirdischen Energie hinzeigen). Auf den Feldern mit Totalausfall funktioniert nichts mehr, außer Anschlüssen, Platten und Frachtbauteilen. Ein Artefakt darf nicht innerhalb des Bereichs des Totalausfalls eines anderen Artefakts liegen.

## Ein Spiel von Vlaada Chvatil

Figurenillustrationen: Tomáš Kučerovský

Zusätzliche Grafik: Jakub Politzer

Satz und Layout: Filip Murmak

Übersetzung: Michael Kröhnert

Spieltester: Víték, Filip, Dávid, Jakub, Dita, Kreten, Elwen, Zuzka, Vodka, Mišo, Lenka, Yuyka, Janča, Yim, Dilli, Patrik, Elenistar, Matúš, Jiřka, Roneth, Tatrgel, Vigi, Plžik, Tep, fuller, Malmel, Thran, Klok, Wlzy, Orwen und andere Spieler des Brno Boardgame Club, STOH, Czechgaming, Gaming Weekend und anderer Spiel-Events.

Besonderer Dank an: Dávid Jablonovský und Michal Štach für interessante Einfälle, Martin Vigaš für großartiges Spieltest-Feedback, das CGE-Digitalteam für eine fantastische App – und an all die Trucker, mit denen ich online grandiose Missionen unternehme ... :)



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

© Czech Games Edition  
Oktober 2015



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