

STARSHIP CAPTAINS

PETER B. HOFFGAARD



Glückwunsch zur Beförderung, Captain!

Als kommandierender Offizier eines frisch überholten Sternenkreuzers führst du ein Team intelligenter Wesen an, die ihr Leben den Idealen der Flotte gewidmet haben – Stärke durch Zusammenarbeit, Frieden durch Verhandlungen, Wissen durch Erkundung.

Was deiner Besatzung an Erfahrung fehlt, macht sie durch ihren Enthusiasmus wieder wett. Wir sind uns sicher, dass sie auf eurem Weg viel von dir lernen wird. Denn auch wenn dein Schiff ein paar Schrammen hat, ist das doch nur ein Zeichen für seine Robustheit. Und wir sind uns sicher, in deinen Händen wird es schon bald zu den besten der Flotte gehören.

Nie war es aufregender, zu den Sternen zu fliegen. Es gibt eine Menge zu erreichen ... und wenn du es nicht schaffst, wird es ein anderer Starship Captain tun. Wenn also du in die Geschichte eingehen willst, dann los! Verteidige, verhandle und erkunde!

SPIELMATERIAL

PERSÖNLICHES LOGGBUCH DES CAPTAINS: TEST, TEST, NIMMT DAS DING HIER AUF? OH, COOL! MUSS ICH IMMER „PERSÖNLICHES LOGGBUCH DES CAPTAINS“ SAGEN ODER KANN ICH EINFACH ANFANGEN ZU REDEN?



3 doppelseitige Fraktionspfade



1 doppelseitiges Hauptspielbrett



1 zentrales Technologiespielbrett

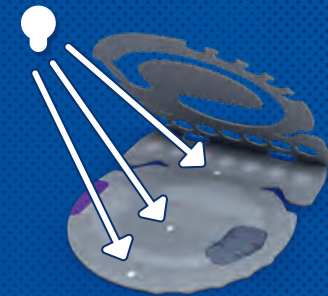


4 Schiffstafeln



4 doppelseitige Schiffstechnologietafeln

12 Stücke Doppelseitiges Klebeband



Schiffstafeln zusammenkleben: Klebt 3 Stücke des doppelseitigen Klebebands auf die gezeigten Stellen. Zusammenfalten und festdrücken.



18 rote Fähnrichfiguren



18 gelbe Fähnrichfiguren



18 blaue Fähnrichfiguren



12 Kadettfiguren

Die Figuren haben verschiedene Posen. Deren Verteilung variiert in jedem Exemplar von **Starship Captains** etwas. Die Posen haben keinen spielerischen Effekt.



8 Androidfiguren



20 Beförderungsringe



4 Raumschiffe



Raumschiffe zusammenstecken



32 Schadensmarker



30 Piratenschiffmarker



27 Artefaktmarker



18 Medaillenmarker



50 Technologiekarten



12 Omega-Technologiekarten



2 Stationskarten



50 Missionskarten



11 Ereigniskarten



7 Aktionskarten



16 Dreiecksmarker



1 Startspielermarker



1 Wertungsblock



3 Fraktionstrophäenmarker



12 Fraktionsmarker (in 4 Spielerfarben)

Erklärvideo auf ENGLISCH



cge.as/scv

SPIELMATERIAL FÜR DAS SOLOSPIEL



6 Passagierkarten



7 Aktionskarten



3 Solo-Ereigniskarten

HAUPTSPIELBRETT

1-3 Verwendet diese Seite des Spielbretts, falls ihr 1-3 Spieler seid. Seid ihr 4 Spieler, verwendet die andere Seite.



Verwendet diese Dreiecke nur bei 4 Spielern. Bei weniger Spielern bleiben sie in der Schachtel.

1 Legt bzw. stellt diese Marker und Figuren auf die Rundenleiste am oberen Rand des Spielbretts.

2 Mischt die Missionskarten und legt sie als verdeckten Stapel rechts unten auf das Spielbrett. Mischt die Dreiecksmarker und legt einen zufälligen auf jeden Planeten. Die Dreiecke bestimmen den Aufbau des Spielbretts:

Ersetzt **Missionsdreiecke** durch Missionskarten.

Dreht die **Stationsdreiecke** auf ihre Effektseite. Schiebt die entsprechende Stationskarte darunter.

Dreht die **Zahlendreiecke** auf die orangene Seite. (Dies ist ihre „aufgedeckte“ Seite.) Sie bleiben auf dem Spielbrett.

Die Heimatstation ist der einzige Ort, der kein Planet ist. Auf sie wird kein Dreiecksmarker gelegt. Zu ihr gehört ein Stationsdreieck; dies liegt bei Spielbeginn aber auf der Rundenleiste.

3 Mischt die Piratenschiffmarker so, dass der Totenkopf zu sehen ist. Legt je 1 Marker auf jede Route mit einem Totenkopf und dreht ihn dann auf die Schiffsseite.

TECHNOLOGIEN

4 Der **Technologiestapel** enthält sowohl Alpha- als auch Beta-Technologien. Mischt ihn und zieht davon:

4a 1 Alpha-Technologie, die ihr offen auf den Tincan-Fraktionspfad legt (goldener Fraktionspfad, Abbildung über dem Spielbrett).

4b 5 Alpha-Technologien, die ihr in die offene Auslage auf dem zentralen Technologiespielbrett legt.

Beim Verteilen der Alpha-Technologien werdet ihr auf Beta-Technologien stoßen. Legt diese, ohne sie anzuschauen, unter den Stapel. Sind alle Karten verteilt, legt den restlichen Technologiestapel auf das zentrale Technologiespielbrett.

5 Mischt die **Omega-Technologien** und legt 3 Karten davon in die offene Auslage auf dem Technologiespielbrett. Legt den restlichen Stapel beiseite. Es kann sein, dass ihr ihn im Spielverlauf noch benötigt.



Runde 2:
1 Medaille pro Spieler,
Heimatstationsdreieck

Runde 3:
1 Kadett pro Spieler

Runde 4:
1 Kadett pro Spieler



FRAKTIONSPFADE

Jeder Pfad ist doppelseitig. Legt jeden Fraktionspfad mit einer zufälligen Seite aus.

Mischt diese Ereignisstack separat und legt jeweils die oberste Karte offen auf den entsprechenden Fraktionspfad.



Der Tincan-Pfad hat nur ein mögliches Ereignis. Legt diese Karte offen auf den Pfad. Der Kartentext des Ereignisses erinnert euch daran, auch eine Alpha-Technologie auf diesen Pfad zu legen (Schritt 4a).



ALLGEMEINER VORRAT

Legt dieses Spielmaterial als allgemeinen Vorrat bereit. Ihr werdet es im Verlauf des Spiels benötigen.



SPIELERAUFBAU

PERSÖNLICHES LOGBUCH DES CAPTAINS: MEIN GENERALÜBERHOLTES RAUMSCHIFF IST IN EINEM VIEL BESSEREN ZUSTAND, ALS MAN MIR WEISMA-CHEN WOLLTE, UND NACHDEM ICH MEINE BESATZUNG KENNENGELERNT HABE, BIN ICH SICHER, DASS ICH DIE JAHRGANGSBESTEN BEKOMMEN HABE.

Jeder Spieler nimmt sich eine Schiffstafel, eine Schiffstechnologietafel und die anderen hier abgebildeten Materialien:

Stellt euer **Raumschiff** auf die Heimatstation.



Legt eure **3 Fraktionsmarker** auf die Startfelder der 3 Fraktionspfade.



Steckt **5 Beförderungsringe** an den Rand eurer Schiffstafel.

Nehmt euch **1 Medaille** und legt sie hierhin.

Pausenbereich: Die Besatzungsmitglieder, die sich hier aufreihen, sind aktuell außer Dienst.

Besatzung:

Stellt **1 Fähnrich** jeder Farbe in den Pausenbereich. Die Schiffstafel gibt die Reihenfolge vor.

Stellt **1 Fähnrich** jeder Farbe und **1 grauen Kadetten** in euren Bereitschaftsraum.

Bereitschaftsraum: Die Besatzungsmitglieder hier sind bereit für neue Aufgaben.

Lagerplätze: Hier könnt ihr Fracht aufbewahren - außer die Plätze sind beschädigt.

Schiffstechnologietafel:

Die Tafel ist doppelseitig für mehr Abwechslung. Stellt sicher, dass alle die gleiche Seite verwenden.

Schaden:

Ihr startet mit **7 Schaden:** 3 in den Lagerplätzen, 4 in den markierten Technologieplätzen.

SPIELABLAUF

PERSÖNLICHES LOGBUCH DES CAPTAINS: DIE BESATZUNG UNTERLIEGT MEINEM KOMMANDO. ICH BESTIMME DEN KURS. DIE ENTSCHEIDUNGEN, DIE ZU ERFOLG ODER MISSEFOLG FÜHREN, OBLIEGEN ALLEIN MIR. EIN GLÜCK, DASS ICH GANZE 3 MONATE CAPTAIN-TRAINING HATTE!



Bestimmt eine oder einen von euch zum Startspieler. Diese oder dieser erhält den Startspielermarker und beginnt das Spiel.

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. In eurem Zug müsst ihr **eine** der folgenden 3 Möglichkeiten wählen:

EINEN RAUM AKTIVIEREN

ODER

EINE MISSION ABSCHLIESSEN

ODER **PASSEN**

Meistens müsst ihr einer gewählten Aktion ein oder mehrere Besatzungsmitglieder zuweisen. Die Besatzungsmitglieder verlassen dazu den Bereitschaftsraum und enden schließlich im Pausenbereich. Doch irgendwann werdet ihr passen wollen oder müssen, weil ihr keine Besatzungsmitglieder mehr im Bereitschaftsraum habt. Wer gepasst hat, wird für den Rest der Runde in der Zugreihenfolge übersprungen.

Sobald ihr alle gepasst habt, endet die Runde. Der Startspielermarker wird einen Platz nach links weitergereicht und alle bewegen Figuren aus ihrem Pausenbereich für die nächste Runde in den Bereitschaftsraum.

Nach vier Runden endet das Spiel. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

EINEN RAUM AKTIVIEREN

PERSÖNLICHES LOGBUCH DES CAPTAINS: DIE BESATZUNG KENNT IHRE AUFGABEN. ICH KANN MICH JETZT ZURÜCKLEHNEN, DAS SCHIFF FLIEGT QUASI VON ALLEIN. <GEDÄMPFTES LACHEN> ENTSCULDIGUNG. ICH, ÄH, MUSSTE NIESEN. ENDE DES LOGBUCH-EINTRAGS!

RÄUME

Euer Schiff hat zu Spielbeginn vier Basis-Räume. Bestimmte Technologien gelten auch als Räume und können auf dieselbe Art aktiviert werden.



Steuerung
Das Schiff bewegen



Waffen
Piraten angreifen



Forschung
Eine Technologie nehmen



Wartung
Das Schiff reparieren



Raum-Technologien
Sie haben eine Vielzahl von Funktionen.

EINEN RAUM DURCH EIN BESATZUNGSMITGLIED AKTIVIEREN

Um in eurem Zug einen Raum durch ein Besatzungsmitglied zu aktivieren, geht wie folgt vor:

- 1 Wählt einen Raum auf eurer Schiffstafel oder auf einer eurer Technologien.
- 2 Nehmt eine Figur aus eurem Bereitschaftsraum, die zur Farbe des Raums passt*.
- 3 Tippt mit der Figur den Raum an, den ihr aktivieren wollt, und stellt sie dann an das Ende der Schlange im Pausenbereich (an die Position, die am weitesten vom Bereitschaftsraum entfernt ist).
- 4 Führt die Effekte des Raums aus.

*** Passende Farben**

Jede Figur passt zum grauen Raum.

Ein Kadett passt nur zum grauen Raum.

Androiden können keine Räume aktivieren. (Unsere primitiven Technologien irritieren sie.)

EINEN RAUM DURCH ARTEFAKTE AKTIVIEREN

Im Spielverlauf könnt ihr Artefakte erhalten, die in euren Lagerplätzen aufbewahrt werden. Wenn ihr zwei Artefakte kombiniert, erweckt ihr damit eine uralte KI, die einen Raum mit der passenden Farbe aktiviert.

Um in eurem Zug einen Raum durch Artefakte zu aktivieren, geht wie folgt vor:

- 1 Wählt einen Raum auf eurer Schiffstafel oder auf einer eurer Technologien.
- 2 Gebt 2 Artefakte mit der zum Raum passenden Farbe aus. (Zum grauen Raum passt jedes Artefaktpaar.)
- 3 Führt die Effekte des Raums aus.

Abgelegte Artefakte: Legt ausgegebene Artefakte offen auf einen Haufen. Falls keine gedeckten Artefakte mehr im allgemeinen Vorrat sind, dreht die abgelegten Artefakte um, mischt sie und legt sie als neuen Artefakt-Vorrat bereit.



Dieses Artefaktpaar kann einen roten Raum aktivieren (oder den grauen Raum).



Dieses Artefaktpaar kann einen roten oder blauen Raum aktivieren (oder den grauen Raum).

ERKUNDEN

PERSÖNLICHES LOGBUCH DES CAPTAINS: EINIGE CAPTAINS MÖGEN BEDENKEN HABEN, EINE UNERFAHRENE AN DIE STEUERKONSOLE ZU LASSEN, ABER ICH HABE VOLLSTES VERTRAUEN IN DIE FÄHIGKEITEN MEINES FÄHRICHS. AUSSERDEM IST SIE DIE EINZIGE IN BEREITSCHAFT, DIE ÜBERHAUPT EINE PILOTENAUSBILDUNG HAT.

Ihr könnt euer Raumschiff und eure Besatzung noch so lange vorbereiten, doch früher oder später müsst ihr die Heimatstation verlassen, um dieser Galaxie euren Stempel aufzudrücken. Deshalb hat euer Raumschiff eine Steuerung ... und einen roten Fähnrich, der damit umgehen kann.

BEWEGUNGEN



Wenn ihr diesen Raum aktiviert, erhaltet ihr zwei Bewegungen. Ihr werdet im Spielverlauf noch weitere Möglichkeiten entdecken, um Bewegungen zu erhalten.



Eine Bewegung folgt immer einer der Routen auf dem Spielbrett, von einem Ort zum nächsten. Eine Bewegung ist immer optional. Falls ihr durch einen Effekt mehrere Bewegungen erhaltet, könnt ihr beliebig viele davon verwenden. Ihr könnt euch auch gar nicht bewegen.



Die Mission *Stermentor* ist 2 Bewegungen von der Heimatstation entfernt.

Jedes Mal, wenn ihr euch entlang einer Route mit einem Piraten bewegt, erleidet euer Raumschiff **1 Schaden**. Schaden wird auf der nächsten Seite erklärt.



SPRÜNGE



Dieser Effekt ist optisch sehr ähnlich zu den Bewegungen. Nehmt für einen Sprung euer Raumschiff und stellt es auf einen Ort eurer Wahl auf dem Spielbrett. Im Unterschied zur Bewegung, ignoriert ihr bei einem Sprung alle Piraten.

ZIELORTE

Planeten mit Missionen

Oft ist es eine gute Entscheidung, zu einem freien Ort mit einer Mission zu springen. Dadurch reserviert ihr die Mission und könnt sie in einem späteren Zug abschließen.



Stationen

Falls ihr euren Zug auf einer Station mit einem Stationsdreieck **beendet**, führt alle auf dem Dreieck abgebildeten Effekte aus.



Jedes Stationsdreieck kann nur ein Mal pro Runde verwendet werden. Legt verwendete Dreiecke auf das Dreiecksfeld der nächsten Runde auf der Rundenleiste (neben das andere Spielmaterial, das ebenfalls auf seinen Einsatz in der nächsten Runde wartet).

Falls ihr euren Zug auf einer Station beendet, auf der kein Marker liegt, passiert nichts. (Diese Station kann euch nicht helfen, bis neue Vorräte eintreffen.)

Dreiecke

Bei einigen Planeten gibt es gerade nichts Interessantes zu erkunden, doch ihr könnt euren Zug selbstverständlich trotzdem dort beenden. Möglicherweise erscheint dort bald eine Mission!



Wer darf die Mission abschließen?

Wer auf einem Planeten landet, auf dem noch kein anderes Schiff ist, sichert sich dessen Mission für einen späteren Zug. Um dies festzuhalten, stellt euer Schiff auf den Planeten. Die aktuelle – oder eine dort später erscheinende Mission – ist für euch reserviert. Später ankommende Spieler stellen ihre Schiffe neben den Planeten.

Das passiert eigentlich fast nie, aber: Falls ein Schiff den für es reservierten Planeten verlässt und sich immer noch 2 weitere Schiffe dort befinden, hat keines davon Vorrang bei der Mission. Wer von ihnen die Mission zuerst abschließen kann, hat Glück gehabt.

SCHADEN UND REPARATUREN

PERSÖNLICHES LOGBUCH DES CAPTAINS: ... STRUKTURELLER SCHADEN AUF EBENE 1 UND 2, EIN HÜLLENSCHADEN AUF EBENE 3, EIN TROPFENDER WASSERHAHN AUF EBENE 4 ...

Euer Raumschiff ist bereits zu Spielbeginn beschädigt und manchmal scheint es, als würdet ihr das gesamte Spiel damit verbringen, es zu reparieren.

SCHADEN ERLEIDEN



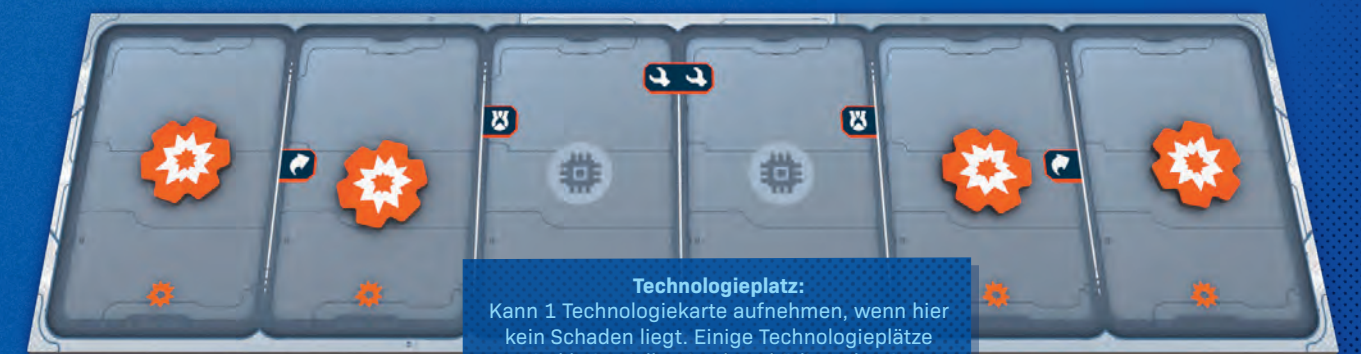
Wenn euer Schiff Schaden erleidet, nehmt 1 Schadensmarker und legt ihn auf einen **Lagerplatz**. Schaden wird im Spielverlauf nie auf Technologieplätze gelegt.

Volle Lagerplätze: Wer Schaden erleidet, aber keinen freien Lagerplatz mehr hat, muss Artefakte oder Piraten ablegen, um dafür Platz zu machen.

Überschüssiger Schaden: Wer Schaden erleidet, aber bereits Schaden in allen Lagerplätzen hat, legt diesen überschüssigen Schaden einfach auf Schaden, der bereits in einem Lagerplatz ist. Es gibt kein Limit, wie viel Schaden euer Schiff erleiden kann.



Lagerplatz: Kann einen Artefakt- oder Piratenmarker aufnehmen, wenn hier kein Schaden liegt.



Technologieplatz: Kann 1 Technologiekarte aufnehmen, wenn hier kein Schaden liegt. Einige Technologieplätze sind bei Spielbeginn beschädigt, aber im Spielverlauf erhalten sie keinen Schaden.

DAS SCHIFF REPARIEREN



Mit diesem Effekt könnt ihr 1 Schadensmarker entfernen. Ob ihr Schaden von einem Technologie- oder Lagerplatz entfernt, liegt ganz bei euch. Falls ihr überschüssigen Schaden habt, müsst ihr beim Reparieren der Lagerplätze zuerst den überschüssigen Schaden reparieren. Technologieplätze können davon unabhängig immer repariert werden.



Der **Wartungsraum** kann von Fähnrichen oder Commandern (siehe Seite 14) jeder Farbe und sogar von Kadetten aktiviert werden!

FRACHT



Wenn ihr einen Artefakt- oder Piratenmarker erhaltet, legt ihn in einen freien Lagerplatz. Artefakte legt ihr aufgedeckt hin und Piraten mit dem Totenkopf nach oben, da ihre Belohnungen nicht mehr relevant sind.

Falls ihr nicht über genügend freie Lagerplätze verfügt, könnt ihr Artefakt- oder Piratenmarker ablegen, um Platz zu machen. Schaut euch neue Artefakte an, um zu entscheiden, welche Marker ihr behaltet und welche ihr ablegt.

Timing-Hinweis: Falls ihr mehrere Artefakte auf einmal erhaltet, seht sie euch alle an, bevor ihr entscheidet, welche ihr behaltet.

Natürlich kann Schaden nicht abgelegt werden, um Platz für Fracht zu machen.

PIRATEN!

PERSÖNLICHES LOGBUCH DES CAPTAINS: HEUTE HATTEN WIR UNSEREN ERSTEN KONTAKT MIT EINEM NI'AN-SCHIFF. AUF UNSEREN GRUSS ANWORTETEN SIE MIT EINEM FEUERSTOSS, DER SHUTTLERAMPE 2 ZERSTÖRTE. FÄHNRICH RULOK SPEKULIERTE, DASS DIES IN IHRER KULTUR DAS ÄQUIVALENT EINES FREUNDLICHEN GRUSSES SEIN KÖNNTE.

PIRATEN AUF ROUTEN

Wann immer ihr euch entlang einer Route mit einem Piratenmarker bewegt, erleidet ihr 1 Schaden. Dem Piraten passiert nichts – er schießt lediglich auf euer Raumschiff, während ihr vorbeifliegt.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wodurch Piraten auf dem Spielbrett erscheinen:

Piraten-Hinterhalt

Bestimmte Missionen sorgen dafür, dass Piraten erscheinen. Um diesen Effekt auszuführen, zieht einen zufälligen Piratenmarker und überprüft die zu ihm farblich passende Route an eurem aktuellen Ort. Falls auf dieser Route noch kein Pirat liegt, legt den Marker dorthin. (Legt Piratenmarker offen auf einen Haufen ab, falls auf ihrer Route bereits Piraten liegen.)

Dieser Pirat hat einen grünen Schubstrahl, der zur grünen Route passt.



Der Hinterhalt-Effekt ist, wie Schaden auch, nicht optional. Ihr müsst entweder den Marker für den Hinterhalt ziehen oder euch dafür entscheiden, auf die gesamten Belohnung dieser Zeile der Missionskarte zu verzichten.

Piraten-Aufruhr

Beim Piraten-Aufruhr (im Detail erklärt auf S.13) bestimmen die Routenfarben ebenfalls, wo Piraten erscheinen.

Beim Spielaufbau

Während des Spielaufbaus legt ihr Piraten nur auf die mit einem Totenkopf markierten Routen. Hierbei ist die Farbe egal.

Andere Piraten

Ihr könnt auf andere Effekte stoßen, die Piraten erscheinen lassen. Bei diesen ignoriert ihr die Farben und Piratensymbole.

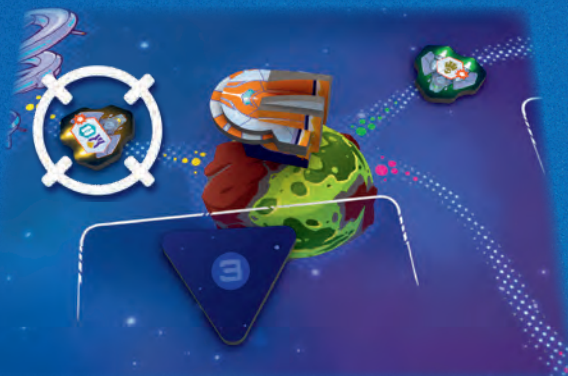
Keine Marker mehr?

Falls keine verdeckten Piraten mehr im allgemeinen Vorrat sind, dreht die abgelegten Piraten auf ihre Totenkopf-Seite, mischt sie und legt sie als neuen Piraten-Vorrat bereit.

PIRATEN ANGREIFEN

Der Waffen-Effekt wird durch diesen Raum und durch manche Technologien und Missionen ausgelöst. Falls ihr euch zum Angriff entscheidet, macht Folgendes:

1 Wählt 1 Pirat auf einer Route eurer Wahl, die zu eurem aktuellen Standort führt.



- 2** Erleidet 1 Schaden.
- 3** Nehmt euch den Piratenmarker und seine Belohnungen.
- 4** Legt alles auf eure Schiffstafel.



Die beiden Piratenmarker-Arten

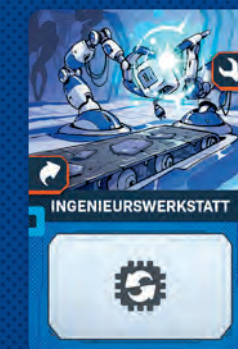
Nehmt euch 1 zufälliges Artefakt und 1 Medaille aus dem allgemeinen Vorrat und legt beides auf eure Schiffstafel. Legt den Artefakt- und Piratenmarker anschließend auf freie Lagerplätze, wie auf Seite 9 beschrieben.

Nehmt euch 1 Androidenfigur aus dem allgemeinen Vorrat und stellt sie in euren Bereitschaftsraum. Legt den Piratenmarker anschließend auf einen freien Lagerplatz.

TECHNOLOGIEN

PERSÖNLICHES LOGBUCH DES CAPTAINS: OBWOHL UNSER RAUMSCHIFF IM LETZTEN JAHRHUNDERT GEBAUT WURDE, WIRD ES NACH UND NACH ZUM MODERNSTEN SCHIFF DER FLOTTE. WIR HABEN BEREITS EIN NEUES ANTRIEBSSYSTEM, EIN NEUES WAFFENSYSTEM UND EINE ZUSÄTZLICHE KAFFEEMASCHINE VERBAUT.

TECHNOLOGIETYPEN



Raum-Technologie
Kann von einem passenden Besatzungsmitglied aktiviert werden.



Fähigkeiten-Technologie
Gibt an, wann sie gilt.



Omega-Technologie
Gibt am Spielende Punkte.

EINE TECHNOLOGIE ERFORSCHEN

Der Effekt dieses Raums erlaubt es euch, eine Technologiekarte aus der Technologie-Auslage zu nehmen und in ein leeres Feld (ohne Karte oder Schaden) eurer Technologietafel zu legen. (Falls es kein leeres Technologiefeld gibt, hat der Raum keinen Effekt.)

Die neue Technologie gibt dir einen oder mehrere Technologie-Boni, die du sofort ausführst.

Füllt die Technologie-Auslage am Ende eures Zugs wieder vollständig mit Karten vom Technologiestapel auf. Auch Omega-Technologien werden durch Karten vom normalen Alpha-Beta-Technologiestapel ersetzt.

Einen Technologieplatz recyceln

Dies ist ein besonderer Bonuseffekt, der es euch erlaubt, eine Technologie abzulegen und eine neue Technologie in den frei gewordenen Platz zu legen. Ihr erhaltet alle so entstehenden Boni.

Ihr könnt diesen Effekt auch verwenden, um euch eine Technologie zu nehmen und in einen freien Platz zu legen, genau wie beim normalen Erforschen.

Technologie-Boni

Die Symbole an den Seiten einer Technologiekarte sind potenzielle Bonuseffekte. Falls eure neue Technologie ein oder mehrere Symbole besitzt, die mit benachbarten Symbolen übereinstimmen, führt diese Effekte einmalig, sofort nachdem ihr die neue Karte erforscht habt, von oben nach unten aus.



Es gibt 3 Arten von Technologie-Boni:

- Du kannst 1 Schaden entfernen.
- Du erhältst 1 Medaille.
- Du kannst 1 Bewegung machen.

Beschädigte Plätze

Einige Technologieplätze sind bei Spielbeginn bereits beschädigt, um anzuzeigen, dass euer Schiff erst modernisiert (repariert) werden muss, bevor ihr dort eine Technologie hinlegen könnt. Schadensmarker verhindern, dass ihr auf diese Plätze eine Technologie legen könnt, aber sie verhindert nicht die auf den Technologietafeln abgebildeten Boni.

MISSIONEN

PERSÖNLICHES LOGBUCH DES CAPTAINS: ICH HOFFE, ES GEHT IHNEN GUT. MOMENT, WURDE DAS AUFGEZEICHNET? COMPUTER, LOGBUCH NEU STARTEN. ICH HABE FÄHNRICH RULOK UND KADETT BOLZANO AUF IHRE ERSTE AUSSENMISSION GESCHICKT. ICH BIN MIR SICHER, SIE WERDEN SICH GUT SCHLAGEN.

EINE MISSION ABSCHLIESSEN

Ihr könnt euren Zug nutzen, um eine Mission abzuschließen:

Euer Raumschiff muss bereits auf einem Planeten mit einer Mission sein.

Die Mission darf nicht bereits von jemandem reserviert sein. (Siehe Seite 8.)

Euer Bereitschaftsraum muss genügend Figuren enthalten.

- 1 Mission nehmen:** Legt die Mission an den Platz rechts an eurer Schiffstafel. Dies ist euer Transporter.
- 2 Besatzung entsenden:** Nehmt für jede Zeile der Missionskarte eine Figur aus eurem Bereitschaftsraum und stellt sie auf den Transportplatz neben der Zeile. Die Figur kann eine beliebige Farbe haben. Ihr könnt sogar Kadetten entsenden. Doch es ist natürlich von Vorteil, wenn die Farbe der entsandten Figur passt.



- 3 Mission abschließen:** Führt die Zeilen der Mission von links nach rechts aus, beginnend bei der obersten.

Falls die Figur ein Fähnrich ist, der zur Farbe der Zeile passt, könnt ihr alle abgebildeten Effekte von links nach rechts ausführen. (Androiden passen zu jeder Farbe und Commander können die Belohnung einer Zeile zweimal erhalten. Beides wird auf Seite 15 im Detail beschrieben.)

Falls die Farbe der Figur nicht passt oder falls ihr einen Effekt vermeiden wollt, müsst ihr die ganze Zeile ignorieren.



- 4 Besatzung in die Pause schicken:** Sobald ihr alle Zeilen ausgeführt habt, schiebt die Figuren in den Pausenbereich. (Außer Androiden – diese legt ihr in den allgemeinen Vorrat zurück.) Die Figuren reihen sich beginnend mit der obersten Figur in die Schlange im Pausenbereich ein.
- 5 Mission verdecken:** Entfernt die Missionskarte aus dem Transporter und legt sie verdeckt neben eure Schiffstafel. Die Mission ist abgeschlossen und ihr erhaltet für sie Punkte bei Spielende.

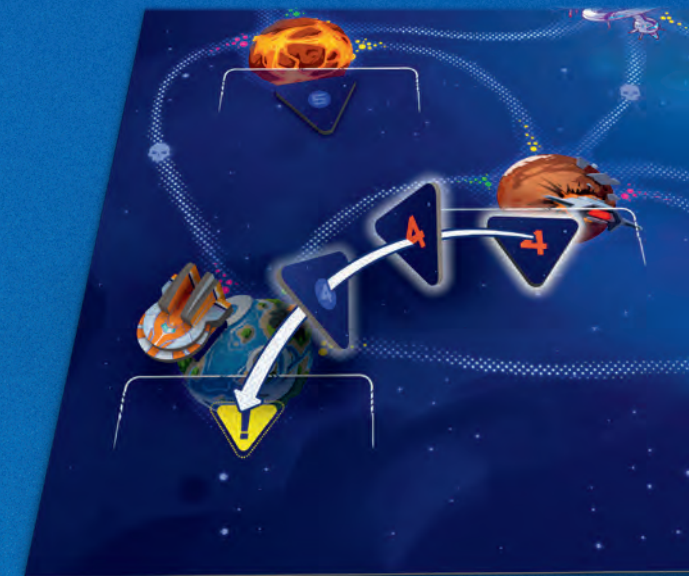
Hinweis: Das Beste ist es natürlich, die zu den Farben der Mission passenden Besatzungsmitglieder zu entsenden und so alle Belohnungen zu erhalten. Doch es ist durchaus akzeptabel die Mission abzuschließen und nichts außer den Punkten bei Spielende dafür zu erhalten. Lasst eure Besatzung wissen, dass ihr trotzdem stolz auf sie seid – wenn ihr Besatzungsmitglieder auf eine Mission schickt, für die sie nicht qualifiziert sind, ist das schließlich eure Schuld und nicht ihre!



EINE NEUE MISSION

Nachdem ihr eine Mission abgeschlossen habt, müsst ihr an einem anderen Ort eine neue Mission auslegen.

- 1** Nehmt das Dreieck mit der höchsten aufgedeckten Zahl (orange) und legt es verdeckt auf den Planeten, auf dem ihr gerade eine Mission abgeschlossen habt.
- 2** Der Planet, von dem ihr das Dreieck genommen habt, ist nun der einzige Planet ohne Dreieck. Zieht eine neue Mission und legt sie dort offen aus.



Hinweis: Der Ort der nächsten neuen Mission ist vorhersehbar. Es ist daher möglich, auf einem Planeten zu bleiben und einfach die nächste Mission abzuwarten. Diese Strategie ist manchmal effektiv und manchmal nicht, doch es beeindruckt jedesmal die Besatzung. „Unser Captain hat ein Gespür für Abenteuer!“

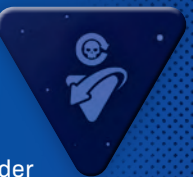
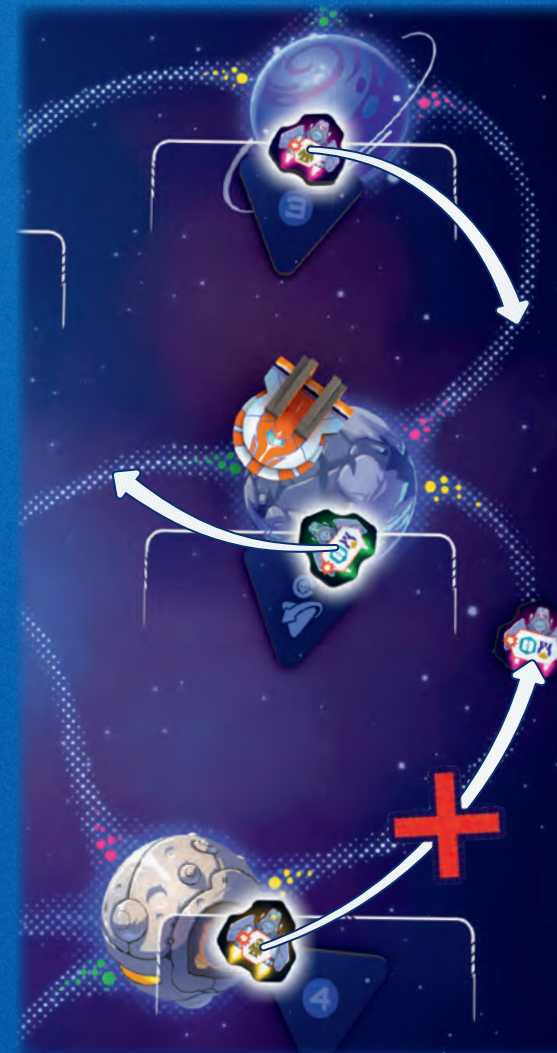
PIRATEN-AUFRUHR!

Durch das Abschließen von Missionen erfolgt ein Countdown der Dreiecksmarker. Sobald das Dreieck mit der 1 verdeckt wurde und die hier rechts abgebildete Seite zu sehen ist, sammeln sich neue Piraten entlang der Routen!

- 1** Legt je 1 Piratenmarker mit dem Totenkopf nach oben auf jedes der verdeckten Zahlendreiecke.
- 2** Deckt die Piratenmarker auf jedem dieser Planeten auf.
- 3** Prüft für jeden dieser Piraten, ob auf der passenden Route bereits ein Pirat ist. Falls nicht, legt den Pirat dorthin. Ansonsten legt den neuen Piraten ab.
- 4** Sobald ihr fertig mit den Piraten seid, deckt die Zahlendreiecke der Planeten auf. Der Countdown beginnt erneut.

Tipp: Ihr könnt das für alle Planeten gleichzeitig ausführen. Falls 2 Planeten einen Piraten auf dieselbe Route senden würden, legt den Piraten des Planeten mit der höheren Zahl ab.

Beispiel: Der Pirat mit violetterm Antrieb kommt auf die violette Route seines Planeten. Der Pirat mit grünem Antrieb kommt auf die grüne Route seines Planeten. Der Pirat mit gelbem Antrieb wird abgelegt, da sich auf der gelben Route bereits (seit dem Spielaufbau) ein Pirat befindet. Danach werden alle Zahlendreiecke wieder aufgedeckt.



DIE BESATZUNG

PERSÖNLICHES LOGBUCH DES CAPTAINS: BOLZANO IST NUN EIN FÄHNRICH UND WURDE DEM SICHERHEITSTEAM ZUGEWIESEN. ICH WAR LÄCHERLICH AUFGEREGT, ALS ICH IHN VOM KADETTEN ZUM SPEZIALISTEN ERNANNT. BIN MIR NICHT SICHER, WER VON UNS BEIDEN STOLZER WAR.

TREFFT EURE BESATZUNG

Ihr beginnt das Spiel mit zwei Fähnrichen jeder Farbe und einem Kadett. Eure Besatzung kann aber lernen und sich verbessern.



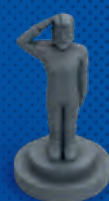
Rote Fähnriche fliegen das Schiff und nehmen auf Missionen oft eine Anführerrolle ein.



Gelbe Fähnriche kümmern sich um die Waffensysteme, Taktik und Sicherheit.



Blaue Fähnriche sind in der Forschung tätig und übernehmen Ingenieursaufgaben.



Kadetten können noch nichts besonders gut. Aber manchmal reicht auch schon ein weiteres paar Hände.



Commander sind erfahrene Veteranen. Sie können doppelt soviel erledigen wie Fähnriche oder sie spornen ihre Untergebenen an, härter zu arbeiten.



Androiden sind mysteriöse Tincan-Gäste, die ihre Hilfe bei einer einzelnen Mission anbieten.

SPEZIALISIEREN UND BEFÖRDERN

Spezialisieren und Befördern findet bei Zugbeginn statt. Falls ihr ein oder mehrere Besatzungsmitglieder verbessern wollt, müsst ihr dies vor dem Versetzen eines Besatzungsmitglieds in einen Raum oder auf eine Mission machen. **Nur Figuren im Bereitschaftsraum** können spezialisiert oder befördert werden.

Spezialisieren

Ihr könnt einen Kadett zum Fähnrich spezialisieren oder einen Fähnrich spezialisieren, um seine Farbe zu ändern. Das Spezialisieren kostet 1 Medaille – legt sie zurück in den allgemeinen Vorrat. Wählt eine Kadett- oder Fähnrichfigur in eurem Bereitschaftsraum und legt sie zurück in den allgemeinen Vorrat. Ersetzt sie durch eine neue Fähnrichfigur in der Farbe eurer Wahl.



Kadett spezialisieren



Fähnrich spezialisieren

Beispiel: Captain Andersen möchte ihr Schiff in diesem Zug bewegen, aber sie hat ihren einzigen verfügbaren roten Fähnrich bereits früher in der Runde verwendet. Zum Glück hat sie einen Kadett im Bereitschaftsraum. Sie gibt eine Medaille aus, um ihren Kadett zu einem roten Fähnrich zu spezialisieren. Diesen weist sie der Steuerung zu. Dann bewegt sie ihr Schiff zweimal.

Hinweis: Es ist effizienter, einen Kadett zu spezialisieren, als einen Fähnrich erneut zu spezialisieren. Doch falls ihr keinen Kadett in eurem Bereitschaftsraum habt, kann sich die Möglichkeit, die Farbe eines Fähnrichs zu ändern, als nützlich erweisen.

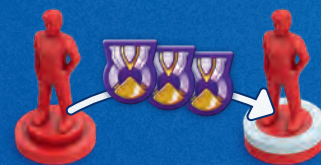
MEDAILLEN

Ihr verbessert eure Besatzung, indem ihr Medaillen ausgibt. Ihr beginnt das Spiel mit einer Medaille und könnt im Spielverlauf weitere erhalten.



Dieses Symbol bedeutet, dass ihr **1 Medaille erhaltet**, also aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und auf eure Schiffstafel legen dürft. Es gibt kein Limit, wie viele Medaillen ihr haben könnt.

Zum Commander befördern



Beförderung zum Commander

Ihr könnt einen Fähnrich zum Commander befördern. Wählt dazu eine Fähnrichfigur aus eurem Bereitschaftsraum, gebt 3 Medaillen aus und legt der Figur einen eurer verfügbaren Beförderungsrings an – jetzt habt ihr einen Commander (derselben Farbe).

Ihr könnt maximal 5 Commander haben. Beachtet, dass ihr die Farbe eines Commanders nicht mehr ändern könnt!

COMMANDER



Commander sind wie Fähnriche, nur doppelt so effektiv, weil sie zwei Aufgaben erledigen können.

Erste Aufgabe: Verwendet den Commander wie einen Fähnrich seiner Farbe (zum Aktivieren eines Raums oder für eine Mission).

Zweite Aufgabe: Der Commander macht eine **Doppelschicht** oder **befiehlt einen Untergebenen**.

Doppelschicht

Falls ihr euren Commander eine Doppelschicht machen lasst, hängen eure Möglichkeiten von der ursprünglichen Aufgabe ab.

Ein Commander, der einen Raum aktiviert hat, kann anschließend einen weiteren Raum aktivieren, bevor er in den Pausenbereich geht. Ihr könnt denselben Raum zweimal wählen oder zwei unterschiedliche Räume. Natürlich muss die Doppelschicht in einem Raum der passenden Farbe geleistet werden (dazu gehören der Wartungsraum und Raum-Technologien).

Ein Commander, der eine Zeile einer Mission ausgeführt hat, kann anschließend dieselbe Zeile erneut ausführen (bevor ihr mit der nächsten Zeile weitermacht). Falls die Missionszeile Auswahloptionen bietet, könnt ihr beim zweiten Mal die gleiche oder eine andere Wahl treffen.

Einen Untergebenen befehlen

Unabhängig davon, was die erste Aufgabe eures Commanders war, kann er als seine zweite Aufgabe einem Untergebenen befehlen, sich im Bereitschaftsraum zum Dienst zu melden. Der Untergebene muss entweder ein Kadett oder ein Fähnrich **in der Farbe des Commanders** sein. Versetzt ihn von einem beliebigen Platz im Pausenbereich (aber nicht von der Mission mit dem Commander) in den Bereitschaftsraum.



Beispiel: Captain Kristensen weist ihren gelben Commander der ersten Zeile der Mission zu. Ihr Schiff erleidet 2 Schaden und sie rückt 4 Felder auf einem Fraktionspfad ihrer Wahl vor. (Sie wählt Tincan.) Bevor sie mit der blauen Zeile fortfährt, muss sie entscheiden, was die zweite Aufgabe ihres Commanders ist. Sie könnte erneut 2 Schaden erleiden und 4 Felder auf einem Fraktionspfad vorrücken (wieder Tincan oder einem anderen), aber sie möchte nicht soviel Schaden. Sie entscheidet sich einen gelben Fähnrich aus dem Pausenbereich in den Bereitschaftsraum zu versetzen. Dann fährt sie mit der nächsten Zeile der Mission fort.

ANDROIDEN



Dieser Effekt ermöglicht es euch, **1 Androiden zu erhalten**. Nehmt die Figur aus dem allgemeinen Vorrat und stellt sie in euren Bereitschaftsraum. Androiden befinden sich nie in eurem Pausenbereich.

Androiden können keine Räume aktivieren. Aber ihr könnt Androiden auf Missionen senden:

Ein Android passt zu allen drei Fähnrich-Farben. Er kann demnach die Belohnung für eine beliebige Zeile einer Mission erhalten.



Die goldene Farbe passt zu keiner anderen Figur, außer einem Android. Wie üblich, kann jede Figur hier zugewiesen werden, aber nur ein Android kann die Effekte ausführen und die Belohnungen erhalten.

Nachdem die Mission abgeschlossen ist, verlässt der Android euer Raumschiff. Er hat seine Pflicht erfüllt und kehrt in den allgemeinen Vorrat zurück, anstatt in euren Pausenbereich.

Tipp: Es ist normalerweise ineffizient, zu passen, solange ihr noch Besatzungsmitglieder im Bereitschaftsraum habt. Androiden sind jedoch eine Ausnahme. Da ihr einen Androiden nur ein Mal verwenden könnt, kann es schlaun sein, ihn für eine spätere Runde aufzuheben.

DIPLOMATIE

PERSÖNLICHES LOGBUCH DES CAPTAINS: ICH BEREITE MICH AUF MEIN TREFFEN MIT DEM ABGESANDTEN DER TIN... VON TIN... DER TIN-KANN VOR. WENN ES TIN-KANN AUSGESPROCHEN WIRD, WARUM BESTEHEN SIE DANN AUF DIE SCHREIBWEISE TINCAN?

FRAKTIONSPFADE

Ihr habt viele Möglichkeiten, auf den Fraktionspfaden vorzurücken (im Uhrzeigersinn). Immer wenn ihr auf oder über ein Feld mit einem Bonus vorrückt, führt den Bonus sofort aus.

- 1** Rückt 1 Feld auf dem Fraktionspfad der Flotte (eurer Fraktion) vor.
- 1** Rückt 1 Feld auf dem Fraktionspfad der Tincan (Androiden) vor.
- 1** Rückt 1 Feld auf dem Fraktionspfad der Ni'an (Piraten) vor.
- 3** Rückt 3 Felder auf einem Fraktionspfad eurer Wahl vor.
- 1 1** Rückt 1 Feld auf einem Fraktionspfad eurer Wahl vor. Dann rückt wieder 1 Feld auf einem Fraktionspfad eurer Wahl vor (auf demselben oder einem anderen).



Fraktionsereignisse

Jede Fraktion hat ihre eigenen Ereigniskarten. Zu Spielbeginn habt ihr zufällig eine Karte für die Ni'an und die Flotte gezogen. Das Ereignis der Tincan ist in jedem Spiel gleich, aber es wird immer eine zufällige Alpha-Technologie gezogen.

Wenn jemand dieses Feld des Pfads erreicht, haben die politischen Verbindungen zu dieser Fraktion zu einem wichtigen Ereignis geführt, das alle Spieler betrifft. Führt es sofort aus. Entfernt dann die Karte vom Spielbrett, um zu zeigen, dass dieses Ereignis nicht erneut eintreten kann.

Pro Spiel können **nur 2 Fraktionsereignisse** eintreten. Falls 2 Ereignisse ausgeführt wurden, entfernt die dritte Ereigniskarte aus dem Spiel und legt sie in die Schachtel zurück. (Die dritte Fraktion fühlt sich ignoriert und weigert sich aus purem Trotz, weiter zu verhandeln.)



Punkte

Jeder Fraktionspfad ist in vier Bereiche unterteilt, die wie abgebildet 1, 2, 3 oder 4 Punkte bringen, wenn euer Marker das Spiel auf einem Feld davon beendet.

Jedes Mal, wenn ihr eine komplette Runde schafft und zurück auf das Startfeld kommt, gibt das +5 Punkte. Es gibt kein Limit, wieviele Runden ihr auf einem Pfad machen dürft.



Wenn ihr eine Runde geschafft habt, dreht euren Marker auf die [+5]-Seite, als Erinnerung daran, dass ihr für diesen Pfad +5 Punkte erhaltet.

Wer zwei ganze Runden schafft, erhält die Trophäe dieses Pfads! Sie dient als Erinnerung daran, dass ihr für diesen Pfad weitere +5 Punkte erhaltet, und zeigt wie beeindruckt wir von dieser Leistung sind. Sollten zwei Spieler die Trophäe erringen ... nun, wir haben nicht damit gerechnet, dass überhaupt ein Spieler sie gewinnt ... merkt euch einfach irgendwie, dass ihr +5 Punkte erhaltet.

TREFFT DIE FRAKTIONEN!

Die Flotte

Eure Fraktion würde gerne die Galaxie anführen, aber mal ehrlich, ihr seid die Neuen am Spieltisch. Euer Ansehen auf diesem Pfad zeigt wie sehr die Admiräle im Flottenhauptquartier euch schätzen.



Die Tincan

Einst die Herrscher der Galaxie, sind diese uralten Androiden jetzt verstreut und verwirrt. Irgendetwas muss passiert sein. Sie sind gewillt ihre Technologien mit euch „entzückend kindischen“ Menschen zu teilen.



Die Ni'an

Rücksichtslose Piraten, die zum Spaß Tincan-Siedlungen plündern. Sie scheinen bei jeder Verhandlung den besseren Deal zu machen und Freundschaft ist für sie kein Hindernis für einen guten Kampf.



RUNDENENDE

PERSÖNLICHES LOGBUCH DES CAPTAINS: EGAL ZU WELCHER UHRZEIT, DER HIMMEL IST IMMER DUNKEL UND DIE STERNE FUNKELN. WER KEINE NACHTSCHICHTEN MAG, SOLLTE NICHT IM WELTRAUM ARBEITEN. SOVIEL DAZU. JEDENFALLS HABEN SICH ALLE EINEN LANDGANG VERDIENT.

PASSEN

Passen ist eine der drei Möglichkeiten für euren Zug. Ihr könnt euch selbst dafür entscheiden oder dazu gezwungen sein, falls sich in eurem Bereitschaftsraum keine Besatzung befindet und eure Lagerplätze keine Artefakte enthalten, die ihr verwenden könnt.

Typ: Sich einen Fähnrich oder Commander für die nächste Runde aufzuheben, ist selten eine gute Idee. Falls ihr euch darum sorgt, kein Besatzungsmitglied einer bestimmten Farbe zu haben, denkt daran, dass ihr die Farbe eines Fähnrichs mit einer Medaille ändern könnt.

Sobald ihr gepasst habt, werdet ihr für den Rest der Runde in der Zugreihenfolge übersprungen. Sobald alle Spieler gepasst haben, ist die Runde zu Ende.

DER PAUSENBEREICH

Im Verlauf der Runde bewegen sich die Figuren nach und nach vom Bereitschaftsraum zum Ende der Schlange im Pausenbereich. Manchmal gibt es die Möglichkeit, eine Figur aus dem Pausenbereich in den Bereitschaftsraum zu verschieben, aber in den meisten Fällen bleiben sie bis zum Rundenende im Pausenbereich.

Am Rundenende bewegt ihr solange Figuren aus dem Pausenbereich in den Bereitschaftsraum, bis nur noch die drei letzten Figuren der Schlange im Pausenbereich sind.



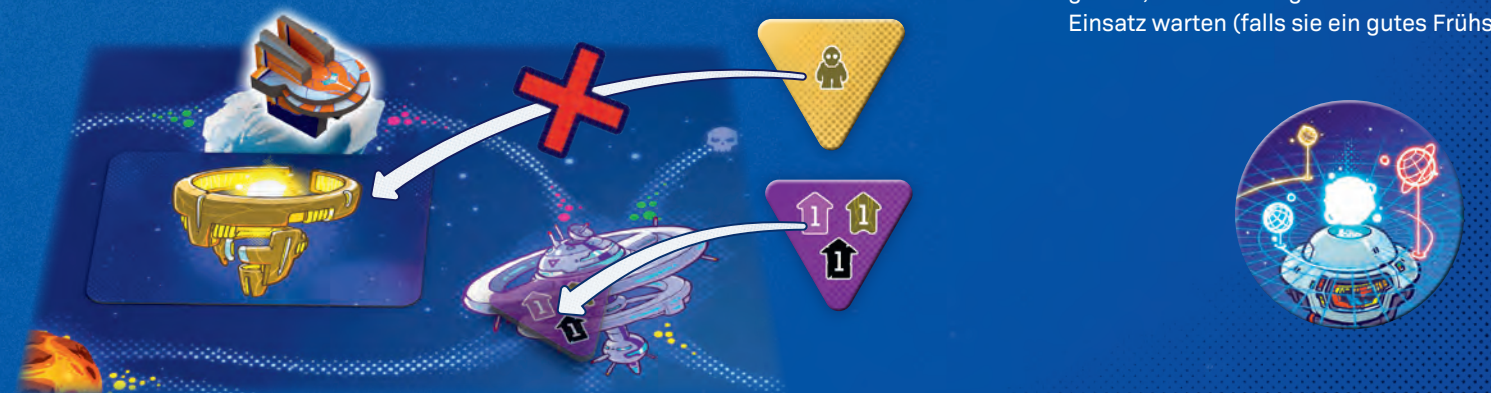
EINE NEUE RUNDE BEGINNEN

1 Neues Zeug! Nach Runde 1 beginnt jede Runde mit neuen Belohnungen aus dem Hauptquartier. Verteilt die Figuren und Marker der neuen Runde gleichmäßig zwischen euch. Neue Kadetten kommen direkt in den Bereitschaftsraum.



2 Stationen: Legt alle Stationsdreiecke von der Rundenleiste der aktuellen Runde auf ihre Stationen, falls dort kein Spielerschiff ist. Falls sich dort ein Spielerschiff ist, legt das Dreieck zur nächsten Runde auf der Rundenleiste.

3 Startspieler: Gebt den Startspielermarker nach links weiter. Nun könnt ihr die nächste Runde mit einem Bereitschaftsraum voller Besatzungsmitglieder beginnen, die alle ausgeruht und tatenfroh auf ihren Einsatz warten (falls sie ein gutes Frühstück hatten).




SPIELEND

PERSÖNLICHES LOGBUCH DES CAPTAINS: WIR HABEN FREUNDE GEFUNDEN. WIR HABEN GELERNT, UNSERE FEINDE ZU VERSTEHEN. UNSERE ENTSCHEIDUNGEN HABEN DIE ZUKUNFT VERÄNDERT. OH, UND DANN WAR DA NOCH DIESE SELTSAME MISSION, WELCHE DIE VERGANGENHEIT VERÄNDERT HAT. JETZT SCHAU EICH IN DEN SPIEGEL UND FRAGE MICH: HABEN WIR ALLES RICHTIG GEMACHT? DANN SCHAU EICH ZU MEINER BESATZUNG UND WEISS: JA, DAS HABEN WIR!

Das Spiel endet nach vier Runden. Die Flotte verleiht jedem Captain eine Auszeichnung; ihr alle habt gute Arbeit geleistet! Aber ihr wisst genau, dass einige Captains mehr geleistet haben, als andere. Jetzt ist es an der Zeit zu berechnen, wer der beste Starship Captain ist!

PUNKTEWERTUNG

Am Spielende erhaltet ihr Punkte, wie auf dem Wertungsblatt angegeben:

-  Punkte für **Missionen**
-  Punkte für die drei **Fraktionspfade**
-  Punkte für **Omega-Technologien** (und den Passagier im Solospiel)
-  1 Punkt für jeden **Commander, Androiden** und **Piratenmarker** auf dem Schiff
-  ½ Punkt für jeden **Artefakt-** und **Medaillenmarker** auf dem Schiff
-  -1 Punkt für jeden **Schaden** auf dem Schiff

SIEG

Der Captain mit den meisten Punkten sollte den anderen, weniger erfolgreichen Captains versichern, dass auch sie es trotz schwieriger Bedingungen weit gebracht haben. Versuche dabei nicht herablassend zu klingen. Das ist natürlich schwer, denn du hast das beste Raumschiff und die beste Besatzung und das bedeutet natürlich, dass allein du der beste Captain der gesamten Flotte bist.

EPILOG

Ihr könnt die geheime Bedeutung eurer erzielten Punkte in der Liste auf der nächsten Seite erfahren. Wer von euch hat den besten Epilog bekommen?

EIN SPIEL VON PETER B. HOFFGAARD

- Entwicklungsteam:** Tomáš "Uhlík" Uhlř, Michaela "Mín" Štachová, Vřt Vodička, Adam Španěl
- Grafische Leitung:** Jakub Polřtzer
- Illustration:** Jiřř Mikovec, Jiřř Křs, František Sedláček, Mergen Erdenabayar, Alena Kubřková, Jan Vohlřdal, David Izaj
- 3D-Illustration:** Radřm "Finder" Pech, Roman Bednřř
- Grafikdesign:** Michaela Zaalovř
- Produktion:** Vřt Vodička
- Spielregel:** Jason Holt
- Projektmanagement:** Jan Zvonřček
- Projektleitung:** Petr Murmak

Ein besonderer Dank geht an: Meine Frau Nina für ihre Liebe und Unterstützung und dafür, dass sie die Geduld hatte, mir so lange zuzuhören, wenn ich über das Spiel sprach. Meinen Dackel Spock, der als Inspiration für einige Karten diente und dafür sorgte, dass ich von Zeit zu Zeit nach drauβen gehen musste. Meinen guten Freund und großartigen Designer Jonathan „Jonny Pac“ Cantin für all seine Ermutigungen und seine Hilfe bei der Entwicklung des ersten Prototyps. Jesper Jühne dafür, dass er immer an das Spiel geglaubt und so viele verschiedene Versionen ausprobiert hat. Matthieu Verdier für die Idee mit den Technologie-Bonussymbolen. Tomáš „Uhlřk“ Uhlřř und dem gesamten CGE-Team für ihre Leidenschaft und harte Arbeit, mit der sie mein Traumspiel zum Leben erweckt haben.







... und auβerdem einen Dank an: Mads Fløe, Tine Kristensen, Daniel Tamborra, Christian Daugbjerg, Jacob Coon, Danni Loe, Gil Hova, Daniel Johansen, Nicki Thomas Hansen, Loke Daugbjerg Andersen, Chris Marling, Rolf Howalt Svendsen, Christian Melchior, Hanne Aya Skogberg, Kieren Otton, Jost L. Hansen, Jais Lytje.

- Deutsche Ausgabe**
- Übersetzung:** Sven Biberstein
- Redaktion:** Sabine Machaczek
- Layout:** Fanda Horálek

Besonderer Dank an: Michael Christ, Heiko Eller-Bilz, Roland Goslar, Andrea Mohra, Dennis Mohra, Dirk Nielsen, Jan Wegner



© Czech Games Edition
Oktober 2022
www.CzechGames.de

CPT. HARALD	
	24
	11
	4
	6
	1,5
	-3
Gesamt	43,5

Dem Spiel liegt ein Wertungsblock bei. Falls ihr schon alle Blätter verbraucht habt, cool! Ihr könnt euch das PDF des Wertungsblocks unter www.czechgames.com herunterladen und weitere Seiten ausdrucken.

EPILOG

PERSÖNLICHES LOGBUCH DES CAPTAINS: ICH MÖCHTE DIESES LOGBUCH MIT FOLGENDEN WORTEN ABSCHL... OH NEIN, WAS IST DAS DENN?!

Schaut bei eurem Punktestand nach, um euren Epilog zu entdecken.

- 0–20** Beim Andocken an deine Heimatstation krachst du in die Luftschleuse. Glücklicherweise wartete dort niemand auf deine Rückkehr.
- 21** Deine Rückkehr zur Heimatstation bleibt beinahe unbemerkt. Der Hautausschlag, der sich drei Wochen später bei manchen bildet, wird jedoch sehr wohl bemerkt.
- 22** Das Flottenhauptquartier klebt eine Teilnehmerurkunde an dein Schiff.
- 23** Du kommst vors Militärgericht: wegen Pflichtverletzung, Ungehorsam und zu viel Drama beim Morgenapell.
- 24** Zurück auf deiner Heimatstation scheint dich jeder zu kennen. Beim Vorbeigehen zwinkern dir viele wissend zu. Schließlich erfährst du, dass dein Einsatz Teil einer Reality-Show im Flottenhauptquartier war.
- 25** Du kehrst zur Heimatstation zurück, verfolgt von einer wütenden Ni'an-Flotte, die einen 3-Jahres-Vorrat an Schokolade fordert. Weil du keine große Hilfe bist, erfüllt die Station die Forderungen.
- 26** Deine Menschlichkeit steht vor Gericht. Dein Verteidiger wird von einem Puppenspieler gelenkt. In üblicher Wort-Reihenfolge er nicht sprechen kann.
- 27** Admiral Borscht ist auf deine einzigartigen Fähigkeiten aufmerksam geworden und bietet dir eine prestigeträchtige Stelle an. Du hättest dir nie träumen lassen, eines Tages der persönliche Kellner des Admirals zu werden.
- 28** Als du dich der Heimatstation näherst, enttarnt sich eine zukünftige Version deines Schiffes und zerstört dein heutiges Schiff. Nun, du bist dir sicher, dass du einen guten Grund hattest bzw. haben wirst.
- 29** Du kehrst zur Heimatstation zurück und musst feststellen, dass sie von kleinen pelzigen, kugelförmigen Kreaturen überrannt wurde. Na ja, wenigstens war es diesmal nicht deine Schuld.
- 30** Du kehrst zur Heimatstation zurück und musst feststellen, dass sie nun von Affen kontrolliert wird. Nun, das ist seltsam.
- 31** Das Flottenhauptquartier ist mit deiner Arbeit zufrieden. 10 Tage Urlaub, bevor du deinen nächsten Auftrag erhältst.
- 32** Du bist die erste Person, die jemals mit der „Medaille für das Einmischen in Angelegenheiten, die einen nichts angehen“ ausgezeichnet wird.
- 33** Das Flottenhauptquartier ist mit dir und deinem Schiff zufrieden, aber es gibt Gerüchte, dass dein Sicherheitschef beim nächsten Einsatz durch einen amorphen Klumpen mit einer Strahlenkanone ersetzt werden soll. Zur Auflockerung.
- 34** Als du zur Heimatstation zurückkehrst, siehst du dein eigenes Schiff zu deiner ersten Mission aufbrechen. Scheinbar hast du vergessen, eines dieser Zeitparadoxe aufzulösen.
- 35** Jeder deiner Commander erhält die „Medaille für Tapferkeit unter besonders seltsamen Umständen“.
- 36** Nach deiner Rückkehr wirst du zu einer Pressekonferenz eingeladen, auf der die Reporter Fragen stellen wie: „Wie geht man im Weltraum auf die Toilette?“
- 37** Dein Schiff erhält eine Medaille dafür, ein gutes Schiff zu sein, auch wenn Schiffe keine Anstecknadeln tragen können, weil sie keine Uniformen haben.
- 38** Das Flottenhauptquartier schreibt einen Vermerk in deine Akte. Darauf steht: „Gute Arbeit.“
- 39** Als du zur Heimatstation zurückkehrst, entdecken die Scanner ein Subraumsignal mit der kryptischen Audio-Nachricht „Die Starship Captains kehren für Staffel 2 zurück!“
- 40** Du kehrst in ein alternatives Universum zurück, in dem die Tincan die Galaxie beherrschen. Es hat sich nicht viel verändert, außer dass die Automaten frech werden, wenn man nicht das richtige Kleingeld hat.
- 41** Das Flottenhauptquartier teilt dich der Asteroiden-Bergbaustation am Rande des Ni'an-Raums zu. Es ist wie auf einem Raumschiff, nur dass die Aufträge jetzt zu dir kommen.
- 42** Nach deiner Rückkehr wirst du sofort von Reportern belagert, die wissen wollen, wie du all diese Piratenangriffe überlebt hast. Außerdem wollen sie deine Meinung zu Miniröcken hören.
- 43** Du wirst einer Elitetruppe zugeteilt, die aus einer wütenden, einer ulkigen und einer abgedreht-schlauen Person besteht. Du darfst dir aussuchen, welche du sein willst.
- 44** Admiral Borscht ist von deinen Heldentaten so beeindruckt, dass er dich zum Flottenbankett einlädt. Du hast die Ehre, neben dem Butler des Admirals an Tisch 20 im Speisesaal 2 zu sitzen.
- 45** Du kehrst zur Heimatstation zurück und stellst fest, dass alle von einem neuen, bunten Brettspiel abgelenkt sind. Glücklicherweise bist du ziemlich gut darin.
- 46** Bei der Rückkehr zur Heimatstation entdecken die Scanner riesige Objekte, die im Raum schweben. Es scheinen Buchstaben zu sein, die zusammen „Fortsetzung folgt ...“ ergeben.
- 47** Als du gerade nach Hause fliegen willst, erscheint dein zukünftiges Ich auf der Brücke und bittet dich, nach Wolf 359 zu fliegen. Sieht so aus, als müsstest du noch einmal den Helden spielen!
- 48** Dein bester Commander erhält das Kommando über eine neue Raumstation in der Nähe eines Wurmlochs. Einmal im Jahr wirst du zu einem Gastauftritt auf der Station eingeladen.

- 49** Bei deiner Rückkehr zur Heimatstation wirst du von deinem Ich aus dem Spiegeluniversum begrüßt. Du bist zu höflich, um nach dem Spitzbart zu fragen.
- 50** Du kehrst als Held zurück. Während deines Landurlaubs entdeckst du mit einem Team von Archäologen die versteinerten Überreste des Tincan-Botschafters.
- 51** Nach all deinen Heldentaten beschließt das Flottenhauptquartier, dass du zu beliebt bist. Sie geben dir einen langweiligen Schreibtischjob und lassen dich nur noch bei öffentlichen Veranstaltungen sprechen.
- 52** Dank deiner Pionierarbeit möchten Menschen der Arbeit eines Captains per Übertragung live zusehen. Du wirst als Kommentator eingestellt und sofort zum Publikumsliebbling.
- 53** Als Belohnung für deine Dienste überträgt dir das Flottenhauptquartier das Kommando über eine Raumstation am Rande der Galaxie. Jede Woche taucht jemand aus deiner alten Crew auf, um ein verrücktes Abenteuer zu erleben.
- 54** Aufgrund deiner faszinierenden Entdeckungen wirst du mit der Leitung eines Forschungsteams beauftragt, das in den nächsten fünf Jahren nichts anderes tun wird, als den Weltraum zu erforschen.
- 55** Du wirst zum Admiral befördert. Nach fünf Jahren am Schreibtisch bekommst du dein altes Schiff und deine alte Mannschaft zurück, weil das Flottenhauptquartier jemanden braucht, der herausfindet, was sich auf der anderen Seite eines Schwarzen Lochs befindet.
- 56** Du wirst zum diensthabenden Admiral befördert. Das bedeutet, du bist immer noch Captain eines Schiffes, aber du darfst auch die flottenweiten Haustierregeln mitbestimmen.
- 57** Du bist jetzt so berühmt, dass kleine Kinder sich an Halloween als du verkleiden.
- 58** Du hast mit deinem reparierten Sternenkreuzer so gute Arbeit geleistet, dass dir das Flottenhauptquartier das Kommando über das frisch reparierte, nur leicht beschädigte Flaggschiff überträgt.
- 59** Nach einer langen, erfolgreichen Karriere gehst du mit großen Ehren in den Ruhestand, kehrst auf die Erde zurück, übernimmst den Milchviehbetrieb deiner Familie und wirst schließlich zum Star deiner eigenen Fernsehserie.
- 60** Du wurdest so ein berühmter Held, dass dir Horden von Paparazzi auf Schritt und Tritt folgen. Um etwas Privatsphäre zu haben, täuschst du deinen eigenen Tod in einem Schwarzen Loch vor.
- 61** Du wirst sofort zum Admiral befördert und mit dem Ersten Kontakt mit dem Würfelschiff-Kollektiv beauftragt. Von dir und deinem Team hat man nie wieder etwas gehört.
- 62** Du kehrst als Held zurück. Bei Kongressen wirst du regelmäßig von Fans gebeten, von deiner Begegnung mit dem allmächtigen Wesen zu erzählen.
- 63** Du bist jetzt so berühmt, dass Spielzeuggeschäfte Actionfiguren von dir verkaufen.
- 64** Dank deiner Entdeckungen kann die Forschungsabteilung des Flottenhauptquartiers die Weltraumforschung um einen riesigen Schritt voranbringen.
- 65** Du kehrst zurück und entdeckst eine Zukunftsversion eines Sternenkreuzers, angedockt an der Heimatstation. Offiziere aus der Zukunft sind in der Zeit zurückgereist, weil sie deine Hilfe brauchen.
- 66** Aufgrund deiner Führungsstärke ernennt dich das Flottenhauptquartier zum obersten Verwalter der Heimatstation. Nach einem Jahr der Langeweile findest du einen Weg, deinen alten Sternenkreuzer zurückzubekommen.
- 67** Du bist jetzt so berühmt, dass dein Hände-vors-Gesicht-schlagen zum Meme im Internet wird.
- 68** Du wirst sofort zum Admiral befördert. Den Rest deiner Flottenkarriere verbringst du damit, dir Wege auszudenken, Starship Captains zu quälen.
- 69** Du wechselst in ein ruhiges Leben auf dem Familien-Milchviehbetrieb. Etwa alle zwei Jahre kommst du zurück, um das Flottenhauptquartier vor einer schrecklichen Krise zu retten.
- 70** Du hast deinen alten Sternenkreuzer in etwas Tolles verwandelt. Das Flottenhauptquartier bittet dich, das neue Flaggschiff zu entwerfen.
- 71** Du wirst sofort zum Admiral befördert und erhältst einen Posten an der Akademie. Generationen von Studenten lernen, deinen Vortragsstil auf witzige Art und Weise zu imitieren.
- 72** Das Flottenhauptquartier will dich zum Admiral befördern. Du machst nur mit, wenn du dein Schiff behalten darfst. Sie lieben dich so sehr, dass sie zustimmen.
- 73** Alle deine Commander werden zum Captain befördert und erhalten neue Schiffe. Du wirst zum Admiral befördert und übernimmst das Kommando über ihre Flotte.
- 74** Du wirst zum Admiral befördert und erhältst das Kommando über eine Schiffsflotte, die zur Erforschung einer parallelen Dimension aufbricht. Viel Glück!
- 75+** Du erlebst weiterhin viele Abenteuer und wirst unglaublich berühmt. Selbst nach deiner Pensionierung wirst du einmal im Jahr zur Akademie gebeten, um dort die Aufteilungszeremonie in die Häuser zu leiten.

SOLO-REGELN

PERSÖNLICHES LOGBUCH DES CAPTAINS: OBWOHL ICH IMMER VON MEINER BESATZUNG UMGEBEN BIN, GIBT ES DINGE, DIE EIN CAPTAIN ALLEIN TUN MUSS.

Im Solospiel brechen du und Captain Shadow – ein vollautomatisches Raumschiff – auf, um zu verteidigen, zu verhandeln und zu erkunden!

SPIELAUFBAU

Die Karten für das Solospiel haben eine weiße Rückseite.

Der Spielbau folgt den Regeln eines Spiels mit 2 Spielern, es gelten aber die folgenden Ausnahmen:

- Verwende die Solo-Seite des zentralen Technologiespielbretts. Diese Seite beginnt mit 2 Omega-Technologien anstatt der üblichen 3.
- Jede Fraktion besitzt nur eine mögliche Ereigniskarte.
- Bilde den Solo-Aktionskartenstapel.

Captain Shadow braucht keine Schiffstafel und keine Schiffstechnologietafel. Stelle einfach eine zweites Raumschiff auf die Heimatstation.

Passagiere

Während du dich auf deine Abreise vorbereitest, teilt dir das Flottenhauptquartier mit, dass du einen Passagier mitnehmen musst. Wähle dazu 1 der Solo-Passagierkarten aus. Für dein erstes Spiel empfehlen wir, *Teddy* zu wählen.



Nimm dir bei späteren Solospielen einen zufälligen Passagier. (Oder wähle gezielt aus, die Entscheidung liegt allein bei dir.) Der gewählte Passagier wird dir für die Dauer des gesamten Spiels zugewiesen.

Jede Passagierkarte gibt an, welche Karten du aus dem Technologiestapel entfernen und auf das Tincan-Ereignis legen musst. Im Allgemeinen besteht eine enge Abhängigkeit zwischen diesen Technologien, dem Effekt des Passagiers und dem Bonus oder Malus, den der Passagier am Spielende auf die Punktwertung hat.



Aktionskartenstapel bilden

Es gibt 7 Solo-Aktionskarten.

Nimm eine Aktionskarte jedes Typs, mische sie verdeckt und bilde so den Aktionskartenstapel.

Mische die 3 übrigen Karten und weise sie verdeckt den Runden 2, 3 und 4 auf der Rundenleiste zu.



SPIELABLAUF

Du bist immer Startspieler. Du wechselst dich bei deinen Zügen mit Captain Shadow ab, dessen Aktionen durch die Aktionskarten bestimmt werden. Ziehe nach jedem deiner Züge eine Aktionskarte und lege sie oberhalb des zentralen Technologiespielbretts aus. Immer oberhalb einer Technologie, von links nach rechts.



Captain Shadow ist dabei die letzte Aktionskarte der ersten Runde auszuspielen.

Eine Technologie nehmen



Captain Shadow springt zu deinem Standort. („Ich halte dir den Rücken frei!“)

Captain Shadow entfernt eine Technologiekarte aus der Technologie-Auslage. Lege die Technologie auf dem Platz unterhalb dieser Aktionskarte ab. Ersetze sie mit einer neuen vom Technologiestapel.

Eine Mission abschließen



Captain Shadow versucht, sich zu einer Mission zu bewegen, die 1 Bewegung weit entfernt ist. Falls es mehrere mögliche Missionen gibt, entscheidest du, zu welcher Mission sich Captain Shadow bewegt. („Ich bin gerne bereit, mit dir zusammenzuarbeiten. Schließlich ist dies kein Wettbewerb!“)

Captain Shadow bewegt sich nie zu deinem Planeten – diese Mission gehört dir! Falls sich keine Mission innerhalb von 1 Bewegung von Captain Shadows Raumschiff befindet, bewegt er sich nicht und schließt keine Mission ab (nicht einmal, wenn sich eine Mission auf Captain Shadows aktuellem Planeten befindet).

Falls sich Captain Shadow zu einer Mission bewegt hat, lege sie ab. Lege dann nach den normalen Regeln eine neue Missionskarte aus.

Rundenende

Falls du passt, spielt Captain Shadow solange weiter, bis alle Aktionskarten gezogen wurden. Falls Captain Shadow keine Aktionskarten mehr ziehen kann, spielst du solange weiter, bis du selbst passt.

Sobald ihr beide gepasst habt, tritt das Rundenende ein. Zusätzlich zu den Schritten im normalen Spiel fügst du dem Aktionskartenstapel die neue Aktionskarte der nächsten Runde hinzu. Runde 2 besteht demnach aus fünf Aktionskarten, Runde 3 aus sechs und Runde 4 verwendet alle Aktionskarten.

PUNKTEWERTUNG

Dein Passagier beeinflusst die Punktwertung bei Spielende. (Captain Shadow erzielt keine Punkte. Captain Shadow fliegt einfach in den Sonnenuntergang ... oder wohin auch immer.)

Zähle deine Punkte zusammen und schau dir die Epilog-Liste auf Seite 19 an, um herauszufinden, was dein Punktestand bedeutet.

Piraten angreifen!



Captain Shadow entfernt einen Piraten vom Spielbrett.

Der Pirat muss sich auf einer Route befinden, die zu Captain Shadows Standort führt. Falls es dort keine Piraten gibt, passiert nichts. Falls es mehrere mögliche gibt, entscheidest du, welchen Piraten Captain Shadow angreift. („Diesen da? Aber klar doch! Was auch immer am besten für die Flotte ist!“)

Passagier-Aktion



Dein Passagier führt eine Aktion aus. (Captain Shadow gönnt sich derweil eine wohlverdiente Pause.)

Jeder Passagier, außer *Teddy*, hat eine besondere Aktion, die ausgeführt wird, sobald diese Karte vom Aktionsstapel gezogen wurde.



Passagieraktion



Punkteanpassung bei Spielende

ZUSAMMENFASSUNG

Spielaufbau

Der Spielaufbau wird im Detail auf den Seiten 4 und 5 erklärt.

- Nutzt die 4-Personen-Seite wenn ihr zu viert seid und die andere Seite wenn ihr weniger seid. Zwei der Dreiecke werden nur im 4-Personen-Spiel verwendet und sind entsprechend markiert.
- Die Dreiecke sorgen dafür, dass die Raumstationen und die Missionen an zufälligen Orten sind.
- Ein zufälliger Pirat wird auf jede markierte Route gelegt.
- Die Fraktionspfade der Ni'an und der Flotte verwenden eine zufällige Ereigniskarte. Der Tincan Fraktionspfad besitzt ein festes Ereignis und eine zufällige Alpha-Technologie.
- Zieht und verteilt 3 Omega-Technologien.
- Zieht und verteilt 5 Alpha-Technologien.

Der Spieleraufbau wird im Detail auf Seite 6 erklärt.

- Die Reihenfolge der Besetzung im Pausenbereich ist auf der Schiffstafel angegeben.
- Alle verwenden die gleiche Seite der Schiffstechnologietafel.
- Vergesst nicht eure Medaille!

Runde

In eurem Zug müsst ihr eine der folgenden Möglichkeiten wählen:

- Einen Raum aktivieren:**
 - Bewegt eine passende Figur aus eurem Bereitschaftsraum an das Ende der Schlange im Pausenbereich **ODER** gebt zwei zum Raum passende Artefakte aus.
 - Führt den Effekt des Raums aus.
- Eine Mission am aktuellen Standort abschließen:**
 - Legt die Missionskarte auf den Platz neben eurem Transporter.
 - Stellt eine Figur aus dem Bereitschaftsraum neben jede Zeile der Mission.
 - Führt die Zeilen von oben nach unten aus: Falls die Farbe der Figur passt, **könnt** ihr alle Effekte von links nach rechts ausführen.
 - Sobald ihr alle Zeilen ausgeführt habt, schiebt die Figuren der Reihe nach in den Pausenbereich. Außer Androiden – diese legt ihr in den allgemeinen Vorrat zurück.
 - Jeder Spieler behält seine abgeschlossenen Missionen in einem verdeckten Stapel neben seiner Schiffstafel.
 - Nehmt das Dreieck mit der höchsten Zahl (orange) und legt es auf das frei gewordene Feld. Dreht das Dreieck auf die verdeckte Seite (blau).
 - Zieht eine neue Mission und legt sie auf das freigewordene Feld des Dreiecks.
 - Falls alle Dreiecke verdeckt sind (blaue Seite oben):
 - Zieht Piraten für Planeten mit Zahlendreiecken. Falls die passende Route keinen Piraten hat, legt den Piraten dorthin.
 - Deckt die Dreiecke auf.
 - Ihr könnt keine Mission abschließen, die für einen anderen Spieler reserviert ist.
- Passen.**
 - Sobald ihr gepasst habt, seid ihr in dieser Runde nicht mehr am Zug.
 - Falls ihr keinen Raum aktivieren oder keine Mission abschließen könnt, müsst ihr passen.

Sobald alle Spieler gepasst haben, ist die Runde zu Ende.

- Ihr bewegt solange die Figuren aus dem Pausenbereich in den Bereitschaftsraum, bis nur noch die letzten 3 Figuren im Pausenbereich sind.
- Verteilt die Figuren und Marker vom oberen Rand des Hauptspielbretts.
- Legt Stationsdreiecke zurück auf ihre Station oder legt sie zur nächsten Runde, falls auf der Station ein Schiff ist.
- Gebt den Startspielermarker nach links weiter.

Besetzung

Die grauen Figuren sind **Kadetten**.

- Sie können keine Räume außer dem grauen Wartungsraum aktivieren.
- Sie können auf jede Mission gesandt werden, aber passen zu keiner Farbe.
- Sie können für 1 Medaille zum Fähnrich einer Farbe eurer Wahl spezialisiert werden.

Die roten, gelben und blauen Figuren sind **Fähnriche** (ohne Beförderungsring).

- Sie können einen passenden Raum oder den grauen Wartungsraum aktivieren.
- Sie können auf jede Mission gesandt werden und passen zu ihrer entsprechenden Farbe.
- Sie können für 1 Medaille spezialisiert werden zu einer anderen Farbe eurer Wahl.
- Sie können für 3 Medaillen befördert werden zum Commander derselben Farbe.

Die goldenen Figuren sind **Androiden**.

- Sie können keine Räume aktivieren.
- Sie können auf jede Mission gesandt werden und passen zu jeder Farbe.
 - Nur Androiden passen zur goldenen Farbe.
- Sie können nicht spezialisiert oder befördert werden.
- Anstatt ihn in den Pausenbereich zu verschieben, wird der Android zurück in den Vorrat gelegt.

Die roten, gelben und blauen Figuren mit einem Beförderungsring sind **Commander**. Es gibt ein Limit von 5 Commandern.

- Sie können einen passenden Raum oder den grauen Wartungsraum aktivieren.
- Sie können auf jede Mission gesandt werden und passen zu ihrer Farbe.
- Sie können nicht spezialisiert oder befördert werden.
- Ein Commander führt seine erste Aufgabe genauso aus, als wäre er ein Fähnrich. Anschließend müsst ihr euch für eine Möglichkeit entscheiden:
 - Doppelschicht:
 - Falls der Commander einen Raum aktiviert hat, kann er erneut denselben Raum oder einen anderen Raum aktivieren. Dabei gelten die Regeln des Fähnrichs derselben Farbe.
 - Falls der Commander zu einer Mission gesandt wurde und zur Farbe der Zeile passt, kann er dieselbe Zeile erneut ausführen. Bei mehreren Optionen kann er beim zweiten Mal wieder frei wählen.
 - Einen Untergebenen befehligen:
 - Der Commander befiehlt einem Kadett oder einem Fähnrich seiner Farbe, sich vom Pausenbereich in den Bereitschaftsraum zu bewegen.
 - Der Untergebene muss sich im Pausenbereich und nicht auf einer Mission mit dem Commander befinden.

Piraten

Piratenmarker werden zufällig gezogen.

5 oder 6 werden zu Spielbeginn auf Routen gelegt.

Neue Piraten können entweder durch einen Hinterhalt oder beim Erneuern der Zahlendreiecke auf deren Ort gelegt werden.

- Zieht einen Marker für den jeweiligen Ort. Falls auf der passenden Route kein Pirat liegt, legt ihn dorthin. Anderenfalls kehrt der Marker zurück in den Vorrat.

Immer, wenn ihr euch über einen Piraten bewegt, erleidet ihr 1 Schaden.

Piraten können besiegt werden, indem ihr sie angreift .

- Immer, wenn ihr einen Piraten angreift, erleidet ihr 1 Schaden.
- Nehmt euch den Piratenmarker und die auf ihm angegebene Belohnung.

Schaden und Fracht

Ihr startet mit 7 beschädigten Plätzen – 4 Technologieplätze und 3 Lagerplätze. Wenn ihr Schaden erleidet, müsst ihr ihn in einen Lagerplatz legen:

- Falls alle Plätze voll sind, müsst ihr Artefakt- oder Piratenmarker ablegen, um Platz für den Schaden zu schaffen.
- Falls alle Plätze mit Schaden belegt sind, müsst ihr den überzähligen Schaden auf bereits volle Plätze legen.
- Während des Spiels legt ihr nie Schaden auf Technologieplätze.

Der Reparatur-Effekt kann 1 Schaden von eurem Schiff entfernen – ihr entscheidet, ob bei einem Technologie- oder bei einem Lagerplatz.

- Falls ihr überzähligen Schaden in den Lagerplätzen habt, müsst ihr beim Reparieren der Lagerplätze erst allen überzähligen Schaden reparieren.

Ein beschädigter Technologieplatz muss repariert werden, bevor ihr dort eine Technologie hinlegen könnt.

- Die Bonussymbole eines beschädigten Technologieplatzes sind dennoch gültig.

Wenn ihr einen Artefakt- oder Piratenmarker erhaltet:

- Legt den Marker auf einen freien Lagerplatz.
- Falls ihr keinen freien Platz habt, könnt ihr einen Artefakt- oder Piratenmarker (ohne Effekt) ablegen, um Platz zu schaffen.
- Falls alle Lagerplätze beschädigt sind, müsst ihr den Marker ablegen.

Fraktionspfade

Wenn ihr auf oder über ein Feld mit einem Bonus vorrückt, führt den Bonus sofort aus.

Falls ihr ein Fraktionseignis ausführt, entfernt die Karte.

- Sobald das zweite Ereignis ausgeführt wurde, entfernt die dritte Ereigniskarte (ohne Effekt).

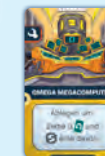
Es gibt kein Punktlimit auf den Fraktionspfaden.

HINWEISE ZU DEN KARTEN



Geheime Pläne stehlen Omega Megacomputer

Dies sind die einzigen Karten, die den Omega-Stapel verwenden. Zieht 3 Omegakarten und wählt 1 davon – ihr könnt sie auf einen leeren Technologieplatz legen oder eine bereits vorhandene Technologie ersetzen. Legt die anderen beiden Karten auf einen Ablagestapel. Es ist zwar sehr unwahrscheinlich, dass die Omegakarten ausgehen, aber falls doch, mischt ihren Ablagestapel, um einen neuen Omega-Stapel zu bilden.



Schwarmintelligenz

Androiden auf der Mission gehören immer noch zu eurer Besatzung, bis die Mission beendet ist.



Sternentor

Ihr dürft nicht die Reihenfolge der Missionen verändern.



Tincan-Bibliothek

Zieht 3 Karten vom Technologiestapel und wählt 1 davon. Eure gewählte Karte kann auf einen freien (unbeschädigten) Technologieplatz gelegt werden oder eine bereits vorhandene Technologie ersetzen. Die nicht gewählten Karten werden abgelegt.



Artefakt-Baupläne

Es gibt nur 3 verschiedene Artefakttypen, daher ist diese Karte maximal 6 Punkte wert.



Artefaktschrank Trophäenschrank

Diese Technologien erlauben es, ein Artefakt oder einen Piraten anstelle einer Medaille auszugeben. Ihr dürft allerdings keinen solchen Marker ablegen, um euch dafür eine Medaille zu nehmen.



Beobachter

Für diese Karten ist nur relevant, ob die abgeschlossene Mission mindestens 1 Zeile der passenden Farbe hat. Der Effekt wird nur ein Mal ausgeführt. Es ist dabei egal, ob ihr passende Besatzungsmitglieder entsandt habt oder nicht.



Dimensionsspind

Dies sind Lagerplätze, die nicht beschädigt werden können. Ihr könnt den Lagerplatz eurer Fracht zwischen dieser Karte und euren normalen Lagerplätzen zu jeder Zeit wechseln. Selbst bei überzähligen Schaden in den Lagerplätzen, könnt ihr Fracht auf dieser Karte lagern.



Holodeck

Die Karte wird so behandelt, als ob der kopierte Effekt auf der Holodeckkarte aufgedruckt wäre. Zum Beispiel führt ein Effekt, der besagt: „Ablegen um:“, dazu, dass ihr das *Holodeck* ablegen müsst.



Hüllenpanzerung

Der abgelegte muss sich in einem eurer Lagerplätze befinden. Ihr könnt nicht einen Piraten, den ihr gerade angreift, ablegen, um Schaden zu ignorieren.



Hyper-Lader

Falls ihr einen Bewegungs- oder Sprung-Effekt erhaltet, könnt ihr diesen auch als Reparatur-Effekt verwenden.



Ni'an-Kommunikator

Falls die Mission mindestens ein , - oder -Symbol auf einer ihrer Zeilen aufgedruckt hat, erhaltet ihr den Bonus des *Ni'an-Kommunikators*. Es ist dabei egal, ob ihr die Zeile der Mission verwendet habt oder nicht.



Quanten-Torpedos

Der -Effekt ist immer optional. Ihr könnt also auch 0 oder 1 Piraten angreifen.



Reparaturbots

Wenn ihr eine Reparatur als Technologie-Bonus erhaltet, könnt ihr bis zu 2 Schaden reparieren.



Tarnfarbe

Bei einer Mission kann der „erste “ entweder auf der Missionskarte aufgedruckt sein oder es kann Schaden sein, den ihr als Konsequenz eines -Effekts erleidet. Falls ihr euch aus irgendeinem Grund während der Mission über Piraten bewegt, gilt dies nicht als „erster “, weil der zweite Effekt dieser Karte solchen Schaden schon verhindert.



Trainingsvisor

Falls ihr euch wundert, was „ausbilden“ sein soll, so nennen sie das Spezialisieren in der Paralleldimension, aus der diese Karte stammt. Ist aber genau das gleiche.



Universalübersetzer

Erhaltet ihr z.B. , könnt ihr dies umwandeln in oder – aber nicht in .



Wurmlochgenerator

Wenn ihr eine Bewegung als Technologie-Bonus erhaltet, ist es keine Bewegung – sondern ein Sprung.



Crowdsourcing

Verdeckte Artefakte in einem Raum geben bei Spielende keine Punkte. Sie müssen abgelegt werden, falls der Raum abgelegt oder ersetzt wird.



Diplomatische Verfügung #12 Explosive Krise

Wenn ihr euren Zug auf einer Raumstation beendet, führt erst die Effekte der Ereigniskarte aus, bevor ihr die Effekte des Stationsdreiecks ausführt.












Offenes Gespräch

Wenn sich die Marker zurück bewegen, führt keine Bonuseffekte aus.

EFFEKTE

Effekte werden immer nacheinander von links nach rechts ausgeführt.

-  Ihr könnt 1 Bewegung mit eurem Schiff machen.
-  Ihr könnt bis zu 2 Bewegungen mit eurem Schiff machen.
-  Ihr könnt einen Piraten auf einer Route, die zu eurem Standort führt, angreifen. Denkt daran, dass ihr dabei Schaden erleidet.
-  Ihr könnt euch 1 Technologie aus der Technologie-Auslage nehmen und sie auf einen eurer freien Technologieplätze legen (keine Karte, kein Schaden). Füllt die Technologie-Auslage am Zugende wieder mit Karten vom Technologiestapel auf.
-  Entspricht dem vorherigen Effekt, doch hierbei könnt ihr eine eurer Technologien ablegen und die neue Technologie in diesen Platz legen. Die Technologie-Boni gelten wie üblich.
-  Ihr könnt 1 Schaden entfernen.
-  Erleidet 1 Schaden. Dieser Effekt ist nicht optional. Schaden wird immer in Lagerplätze gelegt, nie in Technologieplätze.
-  Nehmt einen Androiden aus dem allgemeinen Vorrat und stellt ihn in euren Bereitschaftsraum.
-  Erhaltet die abgebildeten Marker.
-  Wenn ihr einen Piratenmarker erhaltet, nehmt ihn aus dem allgemeinen Vorrat, wie die anderen Marker auch.
-  Wenn ihr mehrere Artefakte auf einmal erhaltet, zieht ihr erst alle, bevor ihr entscheidet, welche ihr behaltet.
-  Ihr könnt den abgebildeten Marker ablegen, um die abgebildeten Vorteile zu erhalten. (Legt ihr nichts ab, erhaltet ihr auch nichts).
-  Ihr könnt eine Technologie von einem eurer Technologieplätze ablegen, um die abgebildeten Vorteile zu erhalten. (Legt ihr nichts ab, erhaltet ihr auch nichts).
-  Der Schrägstrich zeigt an, dass ihr die Wahl zwischen mehreren Optionen habt.
-  Zieht einen Piraten und legt ihn auf die passende Route eures Standorts. Falls dort bereits ein Pirat ist, legt den gerade gezogenen Marker ab. Dieser Effekt ist nicht optional.
-  Ihr könnt zu einem Ort eurer Wahl springen: Nehmt euer Schiff und stellt es auf einen anderen Ort. Ignoriert dabei alle Piraten auf Routen.
-  Effekte werden immer nacheinander von links nach rechts ausgeführt. Das bedeutet, ihr entscheidet euch erst, wohin ihr springt, bevor ein Pirat auf einer Route an eurem neuen Ort erscheint.
-  Ihr könnt die vorderste Figur der Reihe in eurem Pausenbereich in euren Bereitschaftsraum bewegen.
-  Ihr könnt bis zu 3 Felder auf dem entsprechenden Fraktionspfad vorrücken.
-  Ihr könnt einen Fraktionspfad auswählen und 2 Felder auf diesem vorrücken.
-  Ihr könnt auf einem Fraktionspfad eurer Wahl um 1 Feld vorrücken. Dies könnt ihr erneut machen. Der zweite Fraktionspfad kann gleich oder unterschiedlich sein.

Omega-Technologien:





Eine Mission mit mindestens 1 Zeile der abgebildeten Farbe. Falls eine Mission mehrere Zeilen dieser Farbe hat, zählt sie dennoch nur als 1 Mission.




 Ihr erhaltet am Spielende 1 Punkt für jedes passende Paar von Technologie-Symbolen.




 /  Ihr erhaltet am Spielende 1 Punkt für jede blaue Besatzungsfigur auf eurem Raumschiff.



 Ihr erhaltet am Spielende 1 Punkt für jeden Commander auf eurem Raumschiff. (Ja, das Limit ist 5.)



 Ihr erhaltet am Spielende 1 Punkt für jeden Schadensmarker auf eurem Raumschiff. (Ihr verliert aber natürlich auch 1 Punkt für jeden Schadensmarker. So gleicht sich beides aus.)

Ablegen um: Einige Technologiekarten können nur ein Mal verwendet werden. Wenn ihr eine solche Karte verwendet, legt sie anschließend ab. Selbst ein Commander kann solch eine Karte nur ein Mal verwenden.

Dies kann eine bestehende Technologie ersetzen: Wenn ihr euch solch eine Technologie nehmt, könnt ihr eine eurer Technologien aus einem Technologieplatz ablegen und durch diese Technologie ersetzen.

NICHT VERGESSEN!

Spieleraufbau: 1 Medaille nehmen.

Beim Angreifen von Piraten erleidet ihr 1 Schaden.

Jede Route hat maximal 1 Piraten.

Die Technologie-Boni basieren auf passenden, benachbarten Symbolen; ihr ignoriert alle Symbole, die von Technologiekarten abgedeckt werden.

Ein Technologie-Bonus ist nur ein Effekt, nicht zwei (auch wenn ihr das Symbol zweimal sehen könnt).

Wenn ihr eine Technologie genommen habt, wird sie von einer Karte vom Alpha-Beta-Technologiestapel ersetzt – auch wenn es eine Omega-Technologie war.

Ihr könnt nur zu Beginn eures Zugs Besatzungsmitglieder im Bereitschaftsraum spezialisieren oder befördern.

Führt die Missionseffekte Zeile für Zeile aus, von oben nach unten. Geht in jeder Zeile nacheinander von links nach rechts vor. Falls ihr durch einen Effekt auf einem Fraktionspfad vorrücken dürft, führt das Vorrücken sofort aus (in Reihenfolge mit allen möglichen zusätzlichen Effekten). Führt dann die Zeile weiter aus.

Sobald zwei Fraktionsereignisse ausgelöst worden sind, legt das dritte ohne Effekt ab.

Zu wenig Spielmaterial? Falls ihr keine Medaillemarker, Schadensmarker oder Besatzungsfiguren mehr haben solltet, behelft euch durch irgendeinen Ersatz. Dieses Spielmaterial ist nicht limitiert.