

REISEFÜHRER



EINLEITUNG

Achtung! Spielt erst das Tutorial.

In diesem Reiseführer findet ihr die Sonderregeln der unterschiedlichen Planeten. Abgesehen davon spielt ihr immer nach den **Regeln der Anleitung** (z.B. Systeme reparieren). Manche Planeten bringen neue Karten ins Spiel. Ihr werdet dann aufgefordert die Karten des Planeten zu nehmen. Sucht dafür die Trenn-Karte mit der Nummer des Planeten und nehmt alle dahinter liegenden Karten bis zur nächsten Trenn-Karte. Später könnt ihr die Trenn-Karte umdrehen und zum Sortieren eurer Karten nutzen.

Wir empfehlen, die Planeten in der vorgegebenen Reihenfolge zu besuchen. Habt ihr das Tutorial geschafft? Dann geht eure Reise jetzt auf **Planet 01** weiter.

Planet 01 – Ein harter Start

Was sind das eigentlich für Hebel?

Sonderregeln dieses Planeten:

- Nehmt euch alle Karten für **Planet 01**. Diese befinden sich im ersten Stapel unter der Trenn-Karte 01.1 (51-54) und im zweiten Stapel zwischen der Trenn-Karte 01.2 und 03 (57-70). Ihr erhaltet die System-Karten 51–54, 57–58 und die Komponenten-Karten 59–70.
- Mischt alle Komponenten-Karten zusammen (10-49, 59-70).
- Mischt alle System-Karten zusammen (02-09, 51-54, 57-58) und zieht zufällig 8 davon für diese Partie. Verfährt beim Spielaufbau jetzt immer so.

Planet 02 – Es wird dunkel

Verdammt, jetzt ist auch noch die Notbeleuchtung ausgefallen ... Aber hier müsste doch irgendwo noch eine Taschenlampe sein.

Sonderregeln dieses Planeten:

- Für **Planet 02** gibt es keine Trenn-Karte, da ihr hier keine neuen Karten erhaltet.
- Zieht zufällig 8 System-Karten für diese Partie, legt sie aber zunächst verdeckt um das Raumschiff.
- Stellt euren Timer auf:

3 Personen



1:50 min

4 Personen



1:40 min

5 Personen



1:35 min

6 Personen



1:30 min

Dunkelheit: Die jüngste Person stellt zu Spielbeginn das Raumschiff vor sich. Sie ist im dunklen Raumschiff unterwegs. So lange sie im Raumschiff ist, darf sie keine Komponenten in den Händen halten, oder nach ihnen suchen. Sie nimmt sich 1 System-Karte und schaut diese an. Anschließend beschreibt sie, welche Komponenten benötigt werden, um das System zu reparieren.

Sobald die anderen Personen ihr die richtigen Komponenten gegeben haben, nimmt sich die nächste Person im Uhrzeigersinn das Raumschiff und 1 System-Karte. Nun beschreibt sie ihr System. Dies tut ihr, bis ihr das Ende des Spiels erreicht.

Planet 03 – Wir sind nicht allein

Was ist das für ein Geräusch? Bewegt sich dort etwas in den Luftschächten?

Tatsächlich! Ein paar hungrige Aliens naschen unsere Komponenten weg!

Sonderregeln dieses Planeten:

- Nehmt euch die Karten für **Planet 03** (Alien-Karten 72–76 und Joker-Karten 77-79).
- Mischt die Alien-Karten mit den Komponenten-Karten. **Auf späteren Planeten müsst ihr diese wieder entfernen.**
- Mischt die Joker-Karten mit den Komponenten-Karten. Diese stehen euch für alle weiteren Partien zur Verfügung. Ihr könnt sie wie eine beliebige Komponenten-Karte einsetzen.
- Stellt euren Timer auf die unter **Planet 02** angegebene Zeit.

Hungrige Aliens: Immer wenn ihr ein Alien aufdeckt, könnt ihr keine Systeme mehr reparieren, bis ihr ihm die beiden abgebildeten Komponenten zu essen gebt. Sobald ihr die beiden Komponenten gefunden habt, entfernt das Alien und die beiden Komponenten aus dem Spiel.

Beispiel: Das blaue Alien will die beiden blauen Komponenten essen.



Sobald ihr die beiden Komponenten gefunden habt, entfernt ihr alle 3 Karten aus dem Spiel. Denkt daran, dass euch jetzt Joker zur Verfügung stehen.

Planet 04 – Im Auge des Sturms

Die Aliens haben einige wertvolle Komponenten gefressen! Glücklicherweise konntet ihr knapp entkommen und Ersatz besorgen. Doch am Horizont türmt sich ein gewaltiger Sturm auf ...

Sonderregeln dieses Planeten:

- Nehmt euch die Karten für **Planet 04** (Sturm-Karten 81–83).
- Denkt daran, die 5 Alien-Karten wieder aus den Komponenten-Karten zu entfernen.
- Mischt die Sturm-Karten mit zu den Komponenten-Karten. **Auf späteren Planeten müsst ihr diese wieder entfernen.**
- Stellt euren Timer auf die unter **Planet 02** angegebene Zeit.

Stürme: Immer wenn ihr einen Sturm aufdeckt, entfernt ihr den Sturm aus dem Spiel. Legt dann alle Komponenten-Karten, die ihr gerade in den Händen haltet, verdeckt auf den Tisch. Dreht außerdem alle bereits aufgedeckten Komponenten-Karten wieder auf ihre Rückseite. Mischt dann alle Komponenten-Karten und verteilt sie auf dem Tisch. Solltet ihr 2 Stürme zur gleichen Zeit aufdecken, entfernt ihr nur einen. Sobald ihr den 3. Sturm umgedreht habt, mischt ihr wieder alle Stürme zu euren Komponenten.



Planet 05 – Ein steiniger Weg

Dieser steinige Planet scheint im Gegensatz zu den vorherigen keine großen Gefahren mit sich zu bringen. Aber irgendwie habt ihr eure Pilotin schon länger nicht mehr gesehen ...

Sonderregeln dieses Planeten:

- Nehmt euch alle Karten für **Planet 05** (Fels-Karten 85–88).
- Mischt die Fels-Karten zu den Komponenten-Karten. **Auf späteren Planeten müsst ihr diese wieder entfernen.**
- Stellt euren Timer auf die unter **Planet 02** angegebene Zeit.

Nacht: Auf diesem Planeten ist es Nacht. Komponenten-Karten, die ihr auf den Tisch zurücklegt, müsst ihr verdeckt ablegen.

Felsspalten: *Sobald eine Person eine Fels-Karte aufdeckt, ist sie in einen Fels-spalt gefallen und benötigt Hilfe.*

Sie darf keine Komponenten-Karten zum Reparieren von Systemen beitragen. Sie legt einen Finger jeder Hand auf die vor sich aufgedeckte Fels-Karte. Sie darf sich den anderen Personen nicht bemerkbar machen und muss sich still verhalten.

Alle anderen müssen bemerken, dass die Person Hilfe braucht. Um zu helfen, müssen sie alle Karten aus ihren Händen ablegen und mit einem Finger jeder Hand eine Fels-Karte berühren.

Erst wenn alle Personen mit beiden Händen irgendeine Fels-Karte berühren, konntet ihr erfolgreich eine Rettung durchführen. Entfernt alle aufgedeckten Fels-Karten anschließend aus dem Spiel und spielt normal weiter.

Planet 06 – Die Farb-Aliens

Tropft da vorne etwa blaue Farbe aus dem Luftschacht? Die Wesen auf diesem Planeten bringen einen wirklich um den Verstand ...



Sonderregeln dieses Planeten:

- Für **Planet 06** gibt es keine Trenn-Karte, da ihr hier keine neuen Karten erhaltet.
- Nehmt die 5 Alien-Karten (72–76). Legt 1 davon offen neben euren Systemen aus und mischt die anderen mit den Komponenten-Karten. **Auf späteren Planeten müsst ihr diese wieder entfernen.**
- Stellt euren Timer auf die unter **Planet 02** angegebene Zeit.

Nacht: Siehe **Planet 05**.

Farb-Aliens: Es ist immer 1 Alien aktiv, zu Beginn das offen ausliegende. Das aktive Alien verändert die Voraussetzungen zum Reparieren von Systemen.

Ein System benötigt statt der geforderten Komponente in der Alien-Farbe die andere Komponente der gleichen Farbe.

Beispiel: Wenn das blaue Alien aktiv ist, benötigt ein System statt dieser Komponente  zum Reparieren diese Komponente .

Legt reparierte Systeme oberhalb des gerade aktiven Aliens ab (damit ihr später überprüfen könnt, ob ihr alles richtig repariert habt). Sobald ihr ein neues Alien aufdeckt, legt ihr es rechts neben das vorherige. Das neu aufgedeckte Alien wird nun das aktive Alien.

Planet 07 – Der Farbwechsel-Aggregator



Ihr müsst endlich etwas dagegen tun, dass ihr ständig abstürzt. Euer Techniker hat da dieses Gerät entwickelt, das eure Schiffskomponenten widerstandsfähiger machen soll ...

Sonderregeln dieses Planeten:

- Nehmt euch alle Karten für **Planet 07** (3 Aggregator-Karten 90–92).
- Legt 1 Aggregator-Karte offen neben euren Systemen aus. Mischt die anderen Aggregator-Karten mit den Komponenten-Karten. **Auf späteren Planeten müsst ihr diese wieder entfernen.**
- Stellt euren Timer auf die unter **Planet 02** angegebene Zeit.

Nacht: Siehe **Planet 05**.

Farbwechsel: Wenn eine ungerade Anzahl (1, 3) Aggregatoren ausliegt, sind sie aktiv und verändern die Voraussetzungen zum Reparieren von Systemen. Ein System benötigt statt der geforderten Komponente die gleiche Komponente in einer anderen Farbe.

Beispiel: Wenn die Aggregatoren aktiv sind, benötigt ein System statt dieser Komponente  zum Reparieren diese Komponente .

Legt reparierte Systeme oberhalb des neusten Aggregators ab (damit ihr später überprüfen könnt, ob ihr alles richtig repariert habt).

Sobald ihr einen weiteren Aggregator aufdeckt, legt ihr ihn rechts neben den vorherigen.

Wenn eine gerade Anzahl (2) an Aggregatoren ausliegt, sind diese inaktiv.





Planet 08 – Schöne Natur

Im Gegensatz zu den anderen Planeten gedeiht hier Leben, alles ist grün und friedlich. Einige Pflanzen haben allerdings sehr viele Stacheln – ob es gefährlich ist, sie anzufassen?

Sonderregeln dieses Planeten:

- Nehmt euch alle Karten **für Planet 08** (3 Pflanzen-Karten 94–96).
- Mischt die Pflanzen-Karten mit den Komponenten-Karten. **Auf späteren Planeten müsst ihr diese wieder entfernen.**
- Nehmt die Alien-Karten (72-76) und mischt sie mit den Komponenten-Karten. **Auf späteren Planeten müsst ihr diese wieder entfernen.**

- Stellt euren Timer auf:

3 Personen		2:20 min
4 Personen		2:10 min
5 Personen		2:00 min
6 Personen		1:55 min

Nacht: Siehe **Planet 05**.

Hungrige Aliens: Siehe **Planet 03**.

Gefährliche Pflanzen: Sobald du eine der Pflanzen aufdeckst, behalte sie für den Rest des Spiels in der Hand. Du kannst keine weitere Karte in dieser Hand halten. Wenn du eine Pflanze aufdeckst, aber bereits eine andere Pflanze in der Hand hältst, gib die neue an eine Person weiter, die noch keine Pflanze in ihren Händen hält.

Planet 09 – Völlig verdreht

Was ist bloß auf diesem Planeten los?

Alles ist irgendwie falsch herum!

Sonderregeln dieses Planeten:

- Für **Planet 09** gibt es keine Trenn-Karte, da ihr hier keine neuen Karten erhaltet.
- Stellt euren Timer auf:

3 Personen



2:10 min

4 Personen



2:00 min

5 Personen



1:50 min

6 Personen



1:45 min



Nacht: Siehe **Planet 05**.

Rückwärtsgewandt: Wenn du eine Karte auf die Hand nimmst, schaue dir ihre Vorderseite nicht an. Halte die Karte so, dass du nur ihre Rückseite siehst und die Vorderseite zu den anderen Personen zeigt. Wenn du die Karte auf den Tisch zurücklegst, darfst du dir ihre Vorderseite ebenfalls nicht ansehen. Du siehst also immer nur die Komponenten der anderen.

Du darfst den anderen mitteilen, welche Komponenten sie auf der Hand halten. Sobald ihr euch sicher seid, die Komponenten zum Reparieren eines Systems in euren Händen zu halten, dürft ihr die entsprechenden Karten nach den normalen Regeln nutzen, um ein System zu reparieren.

Planet 10 – Der Boden ist Lava

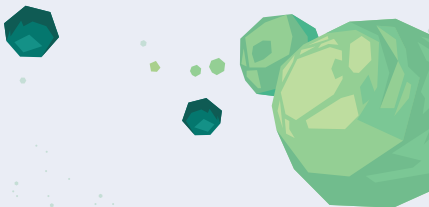
Auf diesem Planeten scheint der Untergrund bis auf wenige Felsen völlig von Lava überflutet zu sein. Eine heiße Angelegenheit!

Sonderregeln dieses Planeten:

- Nehmt euch alle Karten für **Planet 10** (12 Stein-Karten 98–109).
- Jede Person legt 2 Stein-Karten nebeneinander offen vor sich aus. Übrige Stein-Karten benötigt ihr in dieser Partie nicht.
- Stellt euren Timer auf die unter **Planet 09** angegebene Zeit.



Lava-Boden: Komponenten, die ihr auf den Tisch zurücklegt, werden aus dem Spiel entfernt. Ihr könnt Komponenten aus eurer Hand entweder direkt zum Reparieren von Systemen nutzen, in die Lava werfen oder verdeckt auf einen der Steine vor euch legen. Auf einem Stein können beliebig viele Komponenten liegen und sie bilden dort einen Stapel. Ihr könnt jeweils die oberste Karte von einem Stein wieder auf die Hand nehmen.



Neue Galaxien

Ihr fliegt mit großer Geschwindigkeit auf ein Schwarzes Loch zu. Wird dies das Ende eurer Reise sein?

Ihr habt eure Reise erfolgreich beendet! Ihr habt jetzt unterschiedliche Möglichkeiten:


- Besucht erneut Planeten, die euch gefallen haben und reduziert für eine größere Herausforderung eure verfügbare Zeit um 15 Sekunden.
- Kombiniert die Regeln der einzelnen Planeten miteinander, um so in ganz neue Galaxien vorzustößen.
- Die Steine von Planet 10 könnt ihr mit zu euren Komponenten-Karten mischen. Sie haben keinerlei Funktion und machen es schwieriger, die richtigen Komponenten zu finden.
- Denkt euch eigene Sonderregeln aus und teilt eure Reisetipps online.


Weit entfernte Planeten


Noch herausfordernder wird es auf den folgenden Planeten.

- Zieht von der vorgegebenen Zeit 10 Sekunden pro Person ab.
- Die Zahl hinter den Sonderregeln gibt an, unter welchem Planeten sie erklärt sind.

Planet 11: 2:15 min -  – Hungrige Aliens (03), Nacht (05), Farb-Wechsel (07)

Planet 12: 2:10 min -  – Dunkelheit (02), Nacht (05), Farb-Aliens (06)

Planet 13: 2:25 min -  – Farb-Aliens (06), Gefährliche Pflanzen (08), Lava-Boden (10)

Planet 14: 2:10 min -  – Stürme (04), Fels-Spalten (05), Farb-Wechsel (07), Gefährliche Pflanzen (08)

Planet 15: 2:50 min -  – Rückwärts-gewandt (09), Lava-Boden (10)

