

VLAADA CHVÁTIL

GALAXY TRUCKER

IMMER WEITER!



CGE
Czech Games Edition

GALAXY TRUCKER: IMMER WEITER! HIER IST ALLES, WAS IHR BRAUCHT, DAMIT ES WEITERGEHT.

5-TEILIGE ERWEITERUNG

Diese Erweiterung für *Galaxy Trucker* enthält in Wahrheit gleich **5 Erweiterungen** in einer einzigen Schachtel! Die verschiedenen Erweiterungen können einzeln oder in diversen Kombinationen verwendet werden.

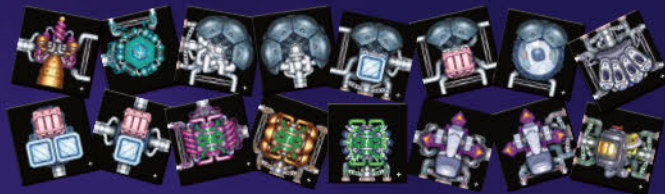
Wahrscheinlich wollt ihr sofort mit den Plättchen der **neuen Technologien** spielen. Dann wäre es schlau, auch die **neuen Abenteuerkarten** dazu zu nehmen. Sobald ihr glaubt, diese neuen Spielelemente verstanden zu haben, solltet ihr die **neuen Schiffspläne** probieren – allerdings müsst ihr die nicht jedesmal nutzen. Die sind bloß eine lustige Abwechslung. (Oder fies und gemein, kommt auf euren Standpunkt an.)

Für Fans des **Transgalaktischen Trecks** gibt es neue Titel und neue Regeln! Alle Teile dieser Erweiterung funktionieren in nahezu allen Kombinationen auch beim Treck. (Der Zeug-Ausprobierer-Titel sollte nur verwendet werden, wenn auch die neuen Schiffspläne im Spiel sind.)

Habt ihr schon mal die kostenlose Online-Mini-Erweiterung **Krasse Strecken** ausprobiert? Tja, dieser Box liegt sie physisch bei! Nehmt das Deck in die Hand und fühlt die herrliche Textur des Kartenmaterials! Genießt den Duft der Qualitäts-Druckerschwärze. Und legt das Deck dann sofort wieder in die Schachtel. Im Ernst. Klar, ihr haltet euch für hartgesottene Trucker, aber diese Erweiterung ist **ausschließlich** für wirklich hartgesottene Trucker gemacht. Die anderen Teile der Erweiterung werden euch auch so genug fordern. Vertraut uns. Krasse Strecken können warten, bis euch das Trucken wieder total simpel vorkommt.

NEUE TECHNOLOGIEN

Das umfasst nicht nur die 52 neuen Plättchen, sondern auch ein bisschen Krimschams, der dazu gehört. Außerdem gibt es einen neuen Typ Aliens, der euch eine einzigartige Fähigkeit verleiht.



52 neue Teileplättchen

Die galaktischen Abfluss- und Sanitärinstallationen haben jetzt mehr Wumms, unzerstörbare Panzerung und Katapulte!



12 zusätzliche Astronautenfiguren

Beim jährlichen Abtauen der Tief Schlafkammer haben wir noch ein paar Astronauten unter unserem Vorrat von Tiefkühl-Pizzas entdeckt.



20 zusätzliche Warenblöcke

Vor allem blaue. Die haben wir günstig im Restpostenmarkt gekriegt.



6 türkise Alienkarten

Sechs einzigartige Profis, die scharf auf Weltraumreisen sind.



4 türkise Alienfiguren

Äh, hatten wir sechs gesagt? Tja, zwei sind ständig in Urlaub. Türkise Aliens nehmen ihre Work-Life-Balance sehr ernst.



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

NEUE ABENTEUERKARTEN

Mischt sie zu den ursprünglichen Abenteuerkarten, um die versteckten Wunder der Galaxis zu erkunden! (Wunder im Sinne von „Ich wundere mich, dass ich das überlebt habe“.)



3 neue Karten Level I

Darunter eine verdächtig aussehende, auf die vorne auch II und III gedruckt ist.



3 neue Karten Level II

Kommt ihr drauf, wie *Sehr freier Weltraum* funktioniert, ohne in die Regel zu schauen?

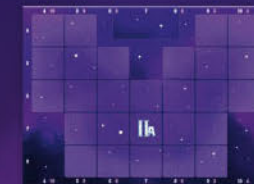
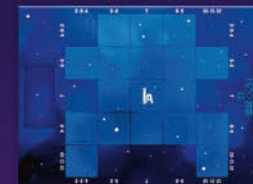


3 neue Karten Level III

Oha ... das sind aber VIELE Meteoriten. Schaut besser mal in die Regel, ob wir das wirklich ernst meinen.

NEUE SCHIFFE

Tauscht die Standardschiffe mal gegen diese neuen Designs aus! Ihre stylische Formensprache und innovative Nutzung des Bauraums haben bei den Testpiloten von Corporation Inc. großen Eindruck hinterlassen. (Mehr Eindruck hinterlassen eigentlich nur Meteoriten.)



4 neue Schiffspläne

Wieder mal haben wir die Raumzeit derart verbogen, dass 3-seitige Pläne entstanden sind. Vielleicht haben wir es diesmal aber übertrieben. Diese Schiffe verbiegen die Raumzeit sogar noch während des Spiels.

TRANSGALAKTISCHER TRECK

Plus 2 neue Titel (und ebensolche Regeln) für den Transgalaktischen Treck!



2 neue Trucker-Titel

Für Trucker, die die alten Titel bereits errungen haben. (Und für Trucker, die immer noch darauf hoffen, überhaupt mal einen Titel zu erringen.)



Titel-Dock

Kein Titel-Doc. Einen Arzt, der so aussähe, würde ja niemand ernst nehmen.

KRASSE STRECKEN

Jede dieser Karten sorgt für eine Spezialregel, die euren Flug besonders machen wird! Und angsteinflößend.



21 Karten Krasse Strecken

Inspiziert durch die Trucker-Trading-Card-Serie „Unsere schönsten Wracks“.

WOLLT IHR DAS SCHIFF AUF DEM COVER MAL FLIEGEN SEHEN?



cge.as/gt2t

NEUE ABENTEUERKARTEN

„Die neuen Abenteuer sind etwas härter als die, die ihr bisher kennt, aber es gibt nicht so viele davon. Also mischt sie zu den normalen Decks und alles bleibt wie gewohnt.“ Wir wollten das jedenfalls so beschreiben, aber natürlich ist es in Wahrheit so, dass eine nur selten auftauchende Karte für eine um so größere Überraschung sorgt.

Daher solltet ihr die Karten euren Mit-Truckern vor dem Spiel genau erklären – es wird beim Schiffbau kaum Zeit sein, Regeln für solche Karten nachzuschlagen. Und sollte eure Gruppe bisher niemals beim Bau Karten angeschaut haben, werden diese Karten garantiert dafür sorgen, dass sie es ab sofort tut.

Um diese Erweiterung zu nutzen, mischt ihr die neuen Karten einfach in die regulären Decks.

SCHROTTPLATZ

Interstellare Schrottplätze sind faszinierende Orte, voller interessantem (aber potenziell gefährlichem) Schrott und interessanten (aber potenziell gefährlichen) Schrotthändlern. Ihr könnt hier nahezu alles erwerben. Falls es die Schrotthändler nicht haben, werdet ihr es vermutlich selber finden, vorausgesetzt, ihr seid bereit, durch treibende Wracks und verirrte Laserkanonenschüsse zu navigieren. (Letztere werden verdächtig häufig in eure Richtung zielen, falls die Schrotthändler glauben, dass ihr zu nahe an Zeug seid, das sie selber haben wollen.)

Nach Berichten des Statistischen Bundesamts gab es bisher nur einen bekannten Fall für Gewaltanwendung auf einem Schrottplatz. Dieser Fall wurde durch einen Beamten aufgezeichnet, der von einer Schrotthändler-Gang verprügelt wurde. Seitdem vermeiden die Beamten Schrottplätze, was dazu geführt hat, dass die offiziellen Statistiken Schrottplätze zu den sichersten Orten der Galaxis zählen.

Die Karte **Schrottplatz** ist in 4 Reihen aufgeteilt. In jeder Reihe zeigt die linke Seite den Preis, den du zahlen musst und rechts, was du dafür bekommst.

Beginnend beim führenden Trucker müssen alle entscheiden, ob sie auf dem **Schrottplatz** anhalten wollen. Jede Reihe darf von maximal 1 Trucker genutzt werden. Wenn du anhalten willst, stelle deine Planetenwahl-Rakete auf die Reihe, die du nutzen möchtest. Die Kosten bezahlt du sofort.

Sobald bezahlt wurde und du die Belohnung bekommen hast, kann der nächste Trucker eine der verbleibenden Reihen auf dem Schrottplatz wählen.



KOSTEN

2 **2** **2** **Verliere Crew, bezahle mit Batterien und mit Waren.** Zahle die angegebene Menge. Wenn du nicht zahlen kannst, darfst du diese Reihe nicht wählen. **Mit Waren zu bezahlen** unterscheidet sich vom Verlieren von Waren an **Schmuggler** – du darfst mit Warenblöcken bezahlen, auch deinen wertlosesten, aber fehlende Waren darfst du hier nicht durch Batterien ersetzen.

Meteoriten, Kanonenfeuer. Würfle sofort. Die „Meteoriten“ sind in Wirklichkeit natürlich Schrottpartikel, treffen aber genauso hart wie Weltraumgestein.

3 **Verliere Flugtage.** Anders als bei **Planeten** kosten dich bloß bestimmte Reihen Flugtage.

BELOHUNGEN

2 **Erhalte Credits, lade Waren.** Wie gehabt.

Was du mit **erhaltenen Batterien** oder **Astronautenfiguren** machst, ist simpel: Du setzt sie auf die Stellen, wo du sie auch beim Start hinsetzen würdest. Und ja, du kannst sogar neue Astronautenfiguren zum Auffüllen von Tiefschlafkammern benutzen. (Natürlich bekommst du so kein Alien und du darfst auch keinen Astronauten in eine Kabine mit einem Alien setzen.) Wenn du mehr Material bzw. Figuren erhältst als du im Schiff platzieren kannst, setzt du nur das ein, was geht. Falls du in diesem Augenblick Batterien oder Crew umsortieren möchtest: vergiss es. Das geht nicht.

Ein Schrägstrich gibt an, dass du **1 der beiden Belohnungen wählen** musst.

2 **Flugtage gewinnen.** Ein Schrotthändler zeigt dir eine Abkürzung. Bewege dich sofort vorwärts.

SEHR FREIER WELTRAUM

In Flugreihenfolge, beginnend beim führenden Trucker, sagt jeder Trucker seine Antriebsstärke an und bewegt sich dann **doppelt** so viele freie Felder vorwärts. (Daher würde dir bei einem mit einer Batterie betriebenen Doppelantrieb der Batteriemarker 4 zusätzliche Felder statt der üblichen 2 liefern.)



Ursprünglich lag das galaktische Tempolimit bei einfacher Lichtgeschwindigkeit. Milliarden von Jahren wurde das auch mit eiserner Faust durchgesetzt. Als die Leute jedoch begannen, ihre Eigenheime in 50 Lichtjahren Entfernung zu den großen Produktionsstätten zu errichten, änderte die Regierung die Gesetze der Physik, damit Trucker schneller werden konnten. Niemand will 50 Jahre auf ein neues Klo warten.

Wenn du, wie bei **Freier Weltraum**, keine Antriebsstärke größer als 0 angibst oder du überundet wurdest, musst du den Flug aufgeben.

Zur Erinnerung: Ihr überprüft Überrundungen erst, wenn alle die Möglichkeit zur Bewegung hatten.

METEORSTRUDEL

Auf den ersten Blick scheint das ein sehr schlimmer **Meteorschwarm** zu sein, bei dem die Meteoriten von allen Seiten zu kommen scheinen. Aber so übel ist es dann doch nicht. Als erfahrener Trucker bist du in der Lage, mit dem Strom einiger Meteoriten zu schwimmen, sodass sie nur von **fast** allen Richtungen zu kommen scheinen.



Wenn die Karte aufgedeckt wird, **sucht sich jeder Trucker eine Seite aus, die er ignorieren darf.** Stelle deine Planetenwahl-Rakete auf deine gewählte Seite. Wenn jemand glaubt, dass diese Entscheidung von der Wahl anderer abhängt, wählt ihr in Flugreihenfolge.

Der führende Trucker würfelt für jeden Meteoriten, nacheinander, nach den Regeln für den **Meteorschwarm**, außer, dass **du nicht von Meteoriten betroffen bist, die von deiner gewählten Seite kommen.** (Sollten sich alle Trucker für dieselbe Seite entschieden haben, braucht ihr für diese gar nicht erst zu würfeln.)

Einige Trucker behaupten, dass Meteorstrudel besser als -schwärme sind, da man im Strudel ja die Wahl hat. Manche sagen, sie seien schlimmer. Sie vernichten dein Schiff und du kannst das nicht mal aufs Pech schieben, da du ja die Wahl hattest.

KARTELLRECHTS-CHECK

Für jeden der angegebenen Teiltypen – einfache Kanonen, Doppelkanonen, einfache Antriebe, Doppelantriebe – **muss ein Trucker, der mehr davon besitzt als jegliche anderen Trucker, 1 Teil dieses Typs verlieren.** (Bei Gleichstand muss kein Teil verloren werden.)



Das **verlorene** Teil gilt weder als „abgefallen“ noch als „zerstört“. (Es gibt ein paar Karten bei **Krasse Strecken**, die auf diese Formulierung Wert legen.) Dennoch handelt es sich natürlich um während des Flugs verlorene Teile, für die du am Ende des Flugs bezahlen musst. Außerdem kann das Verlieren eines Bauteils zum Verlust weiterer Teile führen.

Werte die Zeilen nacheinander aus – damit Teile, die bei den früheren Zeilen bereits abgefallen sind, bei späteren Zeilen nicht mehr zu deinen Ungunsten mitzählen.

Früher jammerten Trucker über andere Trucker, die Kanonen oder Antriebe oder was auch immer horteten. Die Kartellwächter versuchten das Problem zu lösen, indem sie stichprobenartige Misstrauenschecks einführten. Das hatte Erfolg! Heute jammert kein Trucker mehr über Teile-Raffer, fehlendes Material oder sonstwas – zumindest nie, wenn ein Kartellwächter in der Nähe ist.

SCHLECHTER TAG

Erfahrene Trucker achten immer darauf, dass ihre Crew-Kabinen voneinander isoliert sind, um Epidemien vorzubeugen. Experten-Trucker wissen, dass sie sich bei Flügen des Levels I keine Sorgen um Epidemien machen müssen. Und gut informierte Trucker wissen, dass man sich ab sofort bei jedem Flug um Epidemien Sorgen machen muss.

Schlechter Tag ist eine Karte Level I, was bedeutet, dass sie bei Flügen jeden Levels auftauchen kann. Bei Flügen des Levels I gilt jedoch nur die oberste Reihe der Karte. Bei einem Flug des Levels II gelten die beiden obersten Reihen. Alle drei Effekte kommen nur vor, wenn ihr auf einem Flug Level III seid*.

Die Ereignisse sind Epidemie (bei jeglichem Flug), Sabotage (Flüge Level II und Level III*) und Sternenstaub (nur bei Level III*). Und, ja, sie passieren in der schlimmstmöglichen Reihenfolge. Die Epidemie kann dich einige Crewmitglieder kosten, dann kann dich Sabotage treffen, weil du die kleinste Crew hast, und schließlich dringt der Sternenstaub in die neuen, offenen Anschlüsse und macht dich so richtig fertig. Eben ein richtig schlechter Tag.



* Wir möchten das umformulieren: Sagen wir besser „Level III oder mehr“. Wir wollen damit rein gar nichts andeuten, aber sicher ist sicher.



NEUE TECHNOLOGIEN

Dieser Teil der Erweiterung enthält 52 neue Schiffsbauteile mit neuen Technologien, die auf den folgenden Seiten erläutert werden. Darunter sind auch Lebenserhaltungssysteme für einen neuen Typ Alien, der seine eigenen Figuren und Karten mitbringt.

Alle neuen Plättchen werden in die Plättchen des Grundspiels eingemischt. Wenn das alles wäre, was ihr jetzt tun müsst, wäre der Schiffsbau natürlich zu einfach. Teile-Knappheit gehört zum Spiel, daher entfernt ihr nach dem Mischen der Plättchen einen Teil davon:

- Entfernt die Hälfte beim Spiel zu zweit.
- Entfernt ein Drittel beim Spiel zu dritt.
- Entfernt ein Viertel beim Spiel zu viert.

Am einfachsten ist es, wenn du den Truckern sagst, alle sollen die verdeckten Plättchen gleichmäßig unter sich aufteilen. Dann nimmst du einen dieser Haufen aus dem Spiel und vermischst die übrigen Teile. Das kann besonders Spaß werden, wenn du den Truckern nicht erklärst, warum alle die Teile unter sich aufteilen sollen und du dann den Haufen entfernst, der dem Trucker „gehört“, der sich am lautstärksten darüber beschwert hat, dass diese Aufteilung „unfair“ sei. ... Hatten wir „späßig“ gesagt? Wir meinten natürlich „grausam“. Ja. Das wäre grausam. (Aber wenn euch das Grundspiel Galaxy Trucker gefallen hat, wisst ihr vermutlich, dass grausam ganz schön Spaß sein kann.) Macht euch keine Gedanken darüber, ob der entfernte Anteil Plättchen exakt war. Wenn ihr den Anteil so ungefähr hinbekommt, reicht das völlig. (Wenn ihr aber pingelig seid: die Zahlen, die ihr sucht, sind 102, 68 bzw. 51 Plättchen.)

Benutze diese Erweiterung niemals bei einem Lernflug. Das Aussortieren der Erweiterungsteile kann zeitraubend sein, aber Neulinge werden es dir danken. Während sie darauf warten, könntest du ihnen die nützliche Teile-Übersicht des Grundspiels zu lesen geben.



TRANS GALAKTISCHER TRECK

Wenn ihr den Transgalaktischen Treck spielt, entfernt ihr nur vor dem ersten Flug Plättchen und legt sie so beiseite, dass sie nicht versehentlich wieder ins Spiel kommen können. In späteren Flügen habt ihr dann eine gewisse Übersicht, welche Plättchen verfügbar sind und welche durch die zufällige Aussortierung selten sind.

UNZERSTÖRBARE PANZERUNG



Bei einigen Schiffsteilen sind eine oder mehr Seiten mit unzerstörbarer Panzerung bedeckt. Diese Panzerung ist kein neuer Typ Bauteil, es ist eine neue Art von Seite. Beispielsweise ist ein Frachtraum mit unzerstörbarer Panzerung immer noch ein Frachtraum und ein Verbindungsmodul mit unzerstörbarer Panzerung ist immer noch ein Verbindungsmodul.

Sollten Meteoriten (groß oder klein) oder Kanonenfeuer (schwer oder leicht) auf unzerstörbare Panzerung treffen, prallen sie wirkungslos ab. Die Unzerstörbarkeit bezieht sich lediglich auf Treffer, die auf die geschützten Seiten treffen, nicht auf solche, die auf Seiten ohne Panzerung treffen oder auf interne Explosionen, wie bei Sabotage.

Eine Seite mit unzerstörbarer Panzerung gilt nicht als Seite mit Aussicht, wenn ihr die Kabinen für den Titel **Kreuzfahrtskapitän** zählt.

Für alle anderen Zwecke gilt unzerstörbare Panzerung so wie eine glatte Seite. Wenn ihr sie eurem Schiff hinzufügt, dürfen sie benachbart zu glatten Seiten oder unzerstörbarer Panzerung sein, allerdings nicht benachbart zu einem Anschluss.

Obwohl die Corporation Inc. immer betont, dass sie Wettbewerber durch bessere Produkte verdrängt, scheinen viele dieser neuen Technologien wenig mit dem Errichten neuer Abflussanlagen auf fernen Welten zu tun zu haben. Trucker werden angewiesen, darüber hinwegzusehen, es sei denn, sie wollen an einem obligatorischen Umerziehungs-Seminar teilnehmen.

KOMBINIERTE BAUTEILE

Das sind die Bauteile, die so aussehen, als wären zwei unterschiedliche Bauteiltypen des Grundspiels miteinander verschmolzen. So ein Teil gilt als beide Typen gleichzeitig und unterliegt den Einschränkungen und Vorteilen beider.



Ein Kanonen-Antrieb darf weder ein Plättchen auf dem Feld hinter dem Antrieb noch eines auf dem Feld vor dem Kanonenlauf haben. Der Antrieb muss in Richtung des hinteren Endes des Schiffs zeigen.



Das sind zwar alles auch neue Teile, aber ihr wisst garantiert schon, wie sie funktionieren, daher machen wir uns keine Mühe, sie zu beschreiben.

BOOSTER

Booster können damit verwandte Bauteile verstärken (also boostern). Um einen Booster zu benutzen, gibst du 1 Batteriemarker aus. Damit kann der Booster **bis zu 3** Bauteile des zugehörigen Typs boostern. Kanonenbooster boostern Kanonen. Antriebsbooster boostern Antriebe. Schildbooster boostern deine Stereoanlage. Nee, Moment. Sie boostern Schilde.

Ein Booster boostert nur Teile, zu denen der „Saft“ des Boosters auch gelangen kann:

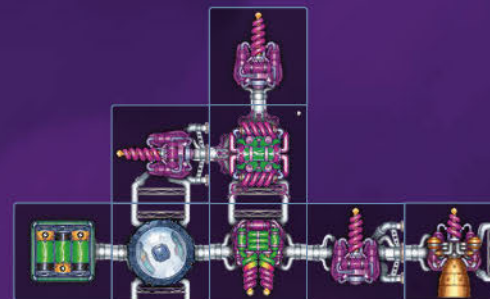
- Ein Booster kann direkt daran angeschlossene Bauteile boostern.
- Er kann außerdem Bauteile boostern, die direkt an ein Bauteil angeschlossen sind, das er bereits geboostert hat.
- Er kann keine inaktiven Bauteile boostern. (Wenn das Bauteil eine Batterie benötigt und du diese nicht ausgeben willst, kannst du es auch nicht boostern.)

Mehrere Booster können gleichzeitig genutzt werden, aber kein Bauteil darf gleichzeitig von zwei Boostern geboostert werden.

KANONENBOOSTER



Immer wenn du die Kanonenstärke zählst, darfst du auch einen oder mehr Kanonenbooster aktivieren. Ein aktivierter Kanonenbooster kann 1, 2 oder 3 aktive Kanonen boostern. **Nach vorne zeigende Kanonen erhalten einen Boost von +1 Stärke. Alle anderen erhalten einen Boost von +½.**



Das hier hat normalerweise Stärke 3½. Sagen wir, du hast 1 Batteriemarker. Würdest du ihn beim Kanonenbooster anwenden, kannst du die Frontkanone (+1) und die linke Kanone (+½) boostern, was eine Gesamtstärke von 5 ergibt. Du hast keine Möglichkeit, die anderen nach vorne zeigenden Kanonen zu boostern, wenn die Doppelkanone nicht aktiv ist.

Hättest du mehr als 1 Batteriemarker, könntest du Stärke 7 ansagen. Gib 1 Batteriemarker für den Booster aus und 1 für die Doppelkanone. Dann boosterst du die Doppelkanone (+½) und zwei deiner nach vorne zeigenden Kanonen (+1, +1). Du hast keine Möglichkeit, alle drei nach vorne zeigenden Kanonen zu boostern, denn diese Kette müsste durch geboosterte Teile laufen.

ANTRIEBSBOOSTER



Immer wenn du die Antriebsstärke zählst, kannst du auch einen oder mehr Antriebsbooster aktivieren. Jede Aktivierung kostet 1 Batteriemarker. Ein aktivierter Antriebsbooster kann 1, 2 oder 3 aktive Antriebe boostern, was jedem zusätzlich **+1 Stärke** verleiht.

SCHILDBOOSTER



Ihr wisst ja, wie schwierig es ist, neuen Truckern klar zu machen, dass ihre Schilde sie nicht vor großen Meteoriten oder schwerem Kanonenfeuer schützen, oder? Ab jetzt brauchen sie dazu nur einen Booster.

Immer wenn ein Bauteil durch einen großen Meteoriten oder schweres Kanonenfeuer zerstört werden würde, **kannst du die Zerstörung mithilfe eines geboosterten Schilds verhindern.** Normalerweise bedeutet das, 1 Batteriemarker für den Booster und 1 für den daran angeschlossenen Schild auszugeben. Du darfst sogar bis zu 3 Schilde boostern, wenn du genug Batterien aus gibst, um sie auch zu betreiben. Das würde sich natürlich nur für den Fall lohnen, in dem du in die falsche Richtung zeigende Schilde mit Batterien versorgst, damit der Boost bis zu dem Schild gehen kann, der die richtige Seite schützt.

ANDERE COOLE TECHNIK

REAKTORBRENNKAMMER



Immer wenn du Güter erhältst, kann jede deiner Reaktorbrennkammern 1 Warenblock verbrennen. Es darf dabei ein Block von deinem Schiff sein oder einer, den du gerade lädst – sogar einer, den du abwerfen musst (wie etwa ein roter, falls du keine roten Container hast). Tatsächlich ist die Verbrennung des Blocks im Prinzip ein Abwerfen, außer dass du dir einbilden kannst, wie deine Brennkammer ein kleines Weilchen lustig vor sich hin glimmt.

Ach ja: Sollte die Brennkammer an ein Batterieteil angeschlossen sein, werden dessen Batterien wieder aufgeladen – fülle alle leeren Plätze des Teils mit frischen Batteriemarkern auf. Sollte sie an zwei Batterie-Bauteile angeschlossen sein, Pech gehabt, du darfst nur eins aufladen.

Reaktorbrennkammern können mit praktisch allem befeuert werden, sogar mit gefrorenem Ultramammut-Dung vom nördlichen Ende der Galaxis. Oder sogar mit ganzen Ultramammuts, falls der Winter besonders hart ist. Und für die Schlauberger, die behaupten, dass es am nördlichen Ende der Galaxis auch nicht kälter ist als irgendwo sonst ... wir möchten euch mal gerne dabei beobachten, wie ihr bei 120° unter Null versucht, ein wütendes Ultramammut in die Brennkammer zu stopfen.

KATAPULTE



Ein Katapult kann in drei Richtungen feuern, was die gelben Pfeile an seinem Sockel anzeigen. Um von Nutzen zu sein, muss ein Katapult mit einem oder mehr Bauteilen mit Frachtcontainern verbunden sein. **Wenn du dein Schiff für den Start vorbereitest, legst du 1 blauen Block auf jedes Fracht-Bauteil, das mit einem Katapult verbunden ist.** (Jedes erhält nur 1, auch wenn es mit mehreren Katapulten verbunden sein sollte und unabhängig davon, wie viele rote oder weiße Container es aufweist.)

Katapulte waren unter Truckern nicht gerade beliebt, bis einem Marketinggenie der Slogan „Jetzt mit kostenlosem Stein!“ einfiel.

Katapulte sind keine Kanonen – also muss es zum Beispiel um sie herum keine freien Felder geben und sie können auch nicht durch Kanonenbooster verstärkt werden. Allerdings können sie in Situationen eingesetzt werden, in denen Kanonen nötig sind:

Beim Berechnen der Kanonenstärke kann jedes Katapult 1 Warenblock abfeuern – wirf einen Block beliebiger Farbe von einem benachbarten Frachtraum ab und wähle eine der drei Katapult-Richtungen. Die Richtung nach vorne gibt +1 Kanonenstärke, also solltest du sie nach Möglichkeit wählen. Alle anderen Richtungen liefern nur +½.

Ein Katapult kann auch Schutz gegen einen großen Meteoriten bieten. Stell es dir wie eine Kanone vor, die in diese drei Richtungen zielt: Wenn eine Kanone auf diesem Platz den Meteoriten zerstören könnte, kann es auch das Katapult – falls du 1 Block von einem benachbarten Frachtraum abwirfst.

Um ehrlich zu sein hat das Katapult keinen echten sanitär-technischen Nutzen. Das Militär hat kürzlich einige tausend brandneue Katapulte außer Dienst gestellt und Corporation Inc. hat alle sehr günstig bekommen.

Und um ganz ehrlich zu sein, hatten die Katapulte auch in der Armee keinen echten Nutzen. Katapulte sind seit dem 13. Jahrhundert völlig aus der Mode gekommen. Das hatte bis vor kurzem bloß niemand gemerkt. Die Armee stellte einen Etat bereit, um einige Tausend bauen zu lassen, um sie dann sofort außer Dienst stellen zu können. Das war einfacher als herauszufinden, wieso es dort über mehrere Jahrhunderte einen teuren Katapult-Reparaturfonds gab.

TIEFSCHLAFKAMMERN



Bei der Startvorbereitung deines Schiffs legst du 4 Astronautenfiguren in jede Tiefschlafkammer – sie befinden sich im Tiefschlaf. **Astronauten im Tiefschlaf zählen nicht zur Crew.** Du zählst sie nicht mit, wenn du deine Crew zählst und du kannst

sie nicht freiwillig abgeben, um eine Belohnung zu erhalten. Solltest du jedoch Crew als Strafe verlieren müssen und du hast alle anderen Aliens und Astronauten bereits abgegeben, musst du auch Figuren im Tiefschlaf abgeben, falls du die geforderte Menge noch nicht erreicht hast.

Immer wenn du Crew verlierst (freiwillig oder durch Zwang), kannst du Astronauten aus ihrem Tiefschlaf wecken, um 1 oder mehr Kabinen aufzufüllen, die mit der Tiefschlafkammer verbunden sind. Du kannst sogar deine Startkabine auf diese Weise wieder auffüllen. Stelle die Figuren aufrecht hin und versetze sie in ihre neuen Kabinen. Natürlich dürfen es nie mehr als 2 pro Kabine sein und kein Astronaut darf sich eine Kabine mit einem Alien teilen.

Wenn dir eine Abenteuerkarte keinerlei wache Crew mehr lässt, hast du so die Chance, Astronauten aus dem Tiefschlaf zu wecken und musst daher den Flug nicht aufgeben. Denke aber daran, dass das nur funktioniert, wenn die Tiefschlafkammer direkt an eine Kabine ohne Alien angeschlossen ist. Anderenfalls können die schlafenden Astronauten nicht aufwachen, um das Schiff zu fliegen und du musst aufgeben.

Die Tiefschlaf-Technologie von Corporation Inc. wurde als Antwort auf einen fiskalischen Bericht entwickelt, aus dem hervorging, was es kostet, Vollzeit-Wartungs- und Reparaturteams am Rande der Galaxis bereitzuhalten. Schauen wir mal, was passiert, wenn nächstes Jahr der fiskalische Bericht erscheint, aus dem hervorgeht, wie viel Schaden ein geplatzttes Rohr anrichten kann, bis man die Wartungs- und Reparaturteams aus dem Tiefschlaf geweckt hat.



TÜRKISE ALIENS

Unter den neuen Technologien befinden sich auch Lebenserhaltungssysteme für einen neuen Typ Aliens. Ein türkiser Alien verleiht deinem Schiff eine Spezialfähigkeit, die auf diesem Flug niemandem sonst zur Verfügung stehen wird.

LEBENSERHALUNGSSYSTEME



Die türkisen Alien-Lebenserhaltungssysteme haben dieselben Regeln wie die der braunen und violetten Aliens:

Eine Kabine, die an ein türkises Alien-Lebenserhaltungssystem angeschlossen ist, kann 1 türkises Alien aufnehmen.

Aliens dürfen jedoch nie in deine Startkabine.

Du darfst nie mehr als 1 türkises Alien haben.

Wenn eine Kabine mit einem türkisen Alien alle benachbarten türkisen Lebenserhaltungssysteme verlieren sollte, geht das Alien in den Vorrat zurück.

FÄHIGKEITEN DER TÜRKISEN ALIENS



Die Fähigkeiten der türkisen Aliens sind auf den 6 türkisen Alienkarten beschrieben. Bei der Startvorbereitung suchen sich Truckern mit einem türkisen Alien in Flugreihenfolge eine der einzigartigen Fähigkeiten aus. Sollte jemand vor dir eine Alienkarte nehmen, die du eigentlich haben wolltest, darfst du deine Entscheidung, überhaupt ein türkises Alien zu nehmen, rückgängig machen. (Faktisch musst du deine Crew-Entscheidungen eh erst dann treffen, wenn du weißt, wie sich die Truckern vor dir entschieden haben.)

Die Fähigkeit deines türkisen Aliens darfst du nur solange nutzen, wie sich das Alien auf deinem Schiff befindet; verlierst du das türkise Alien, ist auch die Fähigkeit weg.

Die meisten der Karten sind selbsterklärend. Einige Erläuterungen und Beispiele stehen rechts.

Violette Aliens kennen sich mit Waffen aus. Braune Aliens stehen auf Antriebe. Türkise Aliens sind gut in hochspezialisierten Feldern, die ordentlich Credits abwerfen. Und Menschen? Nun, es scheint unfair zu sein, aber bei unabhängigen Untersuchungen durch andere galaktische Spezies hat sich herausgestellt, dass Menschen nur in zwei Dingen wirklich gut sind: Pantomime und Herstellung von Gipsfiguren als Gartenschmuck.

ANWALT

Wenn du beispielsweise 7 Teile während des Flugs verloren hättest, würdest du bloß 3 Credits zahlen müssen. Wenn du einen Truckertitel erringen willst, und die beste Wertung bei 4 liegt, erzielst du bereits mit einer Wertung von 3 oder 3½ einen Gleichstand. Sollte die beste Wertung jedoch bei 1 liegen, kann dir nicht mal der windigste Anwalt helfen, wenn deine Wertung 0 ist.

DIPLOMAT

Wir hatten geglaubt, dass Diplomaten heldenhaft ihre Freiheit opfern, um ihr Schiff zu retten. Der wirkliche Grund, dass Diplomaten nie zurückkehrten, wurde jedoch durch ein auf Universe-Tube geleaktes Video eines wilden Piraten-Saufgelages offenbart. Das Video zeigte außerdem den geheimen Inhalt des Diplomat-Aktenkoffers: fünf Flaschen prickelnder Getränke und ein Stapel Partyhütchen.

HÄNDLER

Sagen wir, du gibst auf, wenn du noch 1 roten, 2 gelbe und 3 blaue Blöcke hast. Das wären Blöcke im Wert von 13 Credits. Halbiere und runde auf – du erhältst 7 Credits. Der Händler gibt dir dann 5 weitere Credits für deine 5 gelben und blauen Blöcke.

MANAGER

Wenn du aufgibst, erhältst du durch den Manager keine Credits.

MICRONAVIGATOR

Das gilt sogar dann, wenn dich jemand überholt. Sagen wir, du bist der führende Truckern und du deckst **Freier Weltraum** auf. Sollte ein Truckern an dir vorbeiziehen, hat dieser Flugtage gewonnen, also erhältst du 1 zusätzlich ... was dich wieder in Führung bringen kann.

Das geschickte Manövrieren innerhalb eines Konvois ist eine Kunst, die Aliens seit Jahrhunderten verfeinert haben. Ein unbeholfener Mensch, der dasselbe versucht, würde lediglich als Vordrängler beschimpft.

TECHNIKFREAK

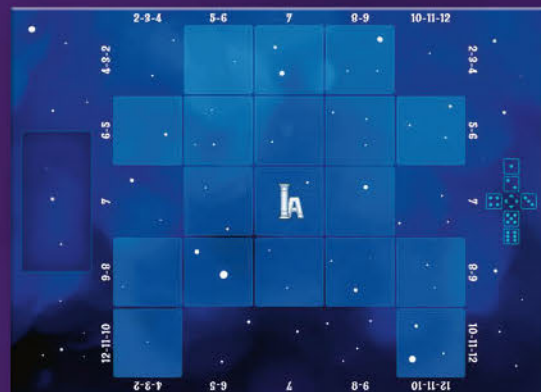
Wenn du beispielsweise in einem **Meteor-schwarm** eine Batterie für eine Doppelkanone aus gibst, ist deine nächste Batterie in diesem Schwarm (die du eventuell für einen Schild nutzen willst) kostenlos. In **Freier Weltraum** kannst du 2 Doppelantriebe mit 1 Batterie betreiben. Bedenke aber, dass du höchstens **1 kostenlose Batterie pro Abenteuerkarte nutzen kannst.** (4 Doppelantriebe zu betreiben kostet also 3 Batterien.)

NEUE SCHIFFE

Trucker mögen ja glauben, dass sie ihre eigenen Schiffe designen, aber nach Aussage von Corporation Inc. sind sie lediglich die Handwerker. Ein Schiffsdesigner braucht einen Ingenieurabschluss. Er braucht ein tiefes Verständnis von Astrophysik und Raum-Zeit-Topologie. Er braucht einen bequemen Sessel in einem ruhigen Büro, wo er die Schreie der Trucker nicht hören kann, die seine Designs testen.

Die neuen Schiffe machen euer Leben nicht einfacher, nur etwas interessanter. Jedes neue Schiff trägt eine römische Ziffer, die dir den Flug benennt, auf dem es genutzt wird, gefolgt vom Buchstaben A, der für „Auf dem neuesten Stand“, „Außergewöhnlich“ bzw. „Aaaargh! Wir werden alle sterben!“ steht. Bei der Vorbereitung tauscht ihr einfach die Schiffe aller Trucker gegen solche desselben Levels mit einem A aus und es kann losgehen. Wenn ihr den Transgalaktischen Treck spielt, dürft ihr auf jedem Flug entweder das Basis-Schiffsdesign oder das neue Design nutzen, egal, welches Design im vorhergehenden Flug genutzt wurde.

SCHIFF IA



Dieses Schiff wurde von Dubwabwa Bwabwadu gestaltet, dem umstrittenen Theologen/Geschäftsmann, der seine erste Million mit einer Franchise-Kette aus „Schnellgebets-Schreinen“ gemacht hat. Zusätzlich zum Anlocken von „Milliarden und Abermilliarden“ von Kunden hatte er auch das Interesse von einigen weniger bekannten Göttern geweckt. Daher waren seitdem alle Unternehmungen von Bwabwadu verflucht. Als sich das rumgesprochen hatte, verdoppelten sich seine Umsätze sofort.

Also, genau: dieses Schiff ist verflucht. Trotz seiner geringen Größe kann es kaum verfehlt werden. Wenn zum Beispiel ein Meteorit von vorne kommt, wird ein Wurf von 10, 11 und sogar 12 die Reihe rechts treffen.

Anders als bei den beiden anderen Schiffen gilt dieser Effekt für alle Würfe, inklusive **Sabotage**.

Hinweis: Wenn eine Regel oder ein Karteneffekt sich auf „eine benachbarte Reihe“ oder „eine benachbarte Spalte“ bezieht, macht es euch nicht kompliziert. Reihe 8-9 ist benachbart zu Reihe 10-11-12.

Alles im Universum kann aus unterschiedlichen Blickwinkeln betrachtet werden – und unter Meteoriten ist in dieser Hinsicht Schiff IA sehr beliebt. Wer vermutet, dass Meteoriten nicht denken können, hat vermutlich noch nie von der „Schwarmintelligenz“ gehört. Was Menschen für eine stumme Bewegung Dutzender langsam rotierender Gesteinsbrocken halten, ist in Wahrheit eine Nachricht. Sie lautet „Müde vom äonenlangen Fliegen durchs All, um dann doch das einzige zerbrechliche Objekt auf deinem Pfad zu verfehlen? Damit ist es jetzt vorbei! Beim zerbrechlichen Objekt X58 gewinnt jede Zahl!“ Warum Meteoriten Schiff IA als „X58“ bezeichnen, ist ein Geheimnis, das wohl nie gelüftet werden wird.



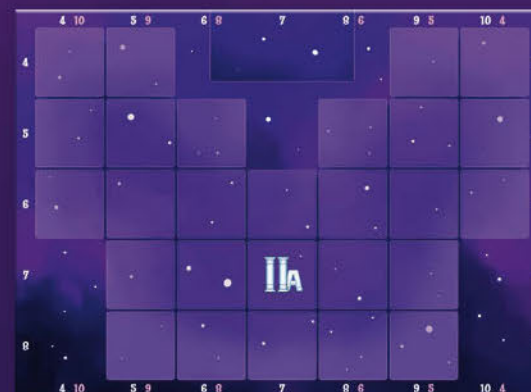
Würfelkompass

Noch verrückter als der IA-Fluch ist möglicherweise der Umstand, dass IA keine festgelegte Bewegungsrichtung hat. **Vor dem Bau würfelt ihr einen Würfel.** Alle drehen dann ihre Schiffspläne so, dass dieser Würfel oben auf dem Würfelkompass des Schiffes liegt.

Eventuell hat der Originalentwurf eine Richtung vorgegeben, allerdings wurde ein Blatt der technischen Zeichnung von einem hungrigen Alligator gefressen, der im Patentamt wegen einer temporalen Anomalie auftauchte, die durch einen hungrigen Hund ausgelöst wurde, der eine Seite der Hausaufgaben gefressen hat, die der Fünftklässler-Tochter eines Zeitwächters gehörten. Hatten wir schon erwähnt, dass dieses Schiff verflucht ist?



SCHIFF IIA



Makroskopische Spiegelung ist eine Form der Quantenverschränkung, die dafür sorgt, dass sich Objekte auf deiner Flugbahn selbst duplizieren. Das geschieht nur unter sehr seltenen Bedingungen, allerdings bereitete es den Ingenieuren von Corporation Inc. große Sorgen. Nach jahrelanger Arbeit gelang es ihnen, ein Kompensationsfeld zu schaffen, das diese Spiegelung aufhebt, falls diese seltenen Umstände eintreffen sollten. Der Nebeneffekt war jedoch, dass die Spiegelung ab sofort immer auftritt, wenn diese seltenen Bedingungen nicht zutreffen.

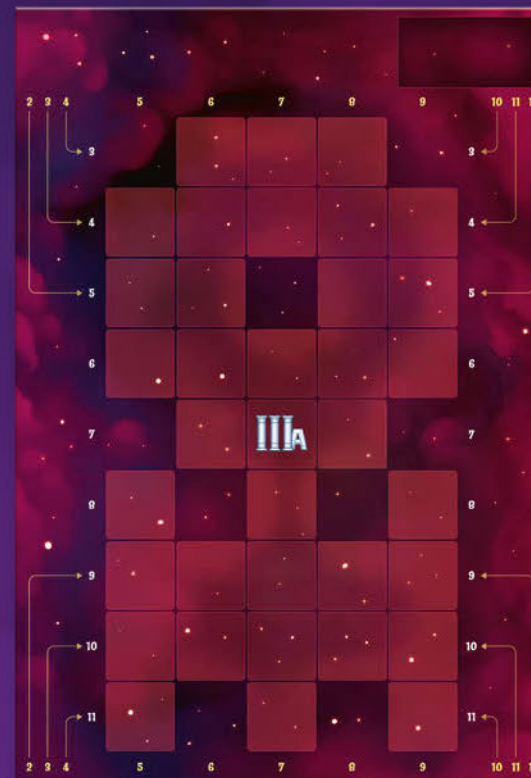
Meteoriten und Kanonenfeuer von vorne oder hinten werden gespiegelt, wie auf dem Schiffsplan gezeigt. Zum Beispiel trifft ein Wurf von 4 die Spalten 4 und 10. Ein Wurf von 10 ebenfalls.

Beide Treffer passieren gleichzeitig, sollte also ein entsprechender Schild eingesetzt werden, schützt dieser vor beiden Treffern. Zwei große Meteoriten abzuschießen erfordert 2 Schüsse, für gewöhnlich von 2 Kanonen oder Katapulten in unterschiedlichen Spalten. Kommen jedoch große Meteoriten von hinten gleichzeitig in den Spalten 6 und 8, kannst du sie beide mit Kanone oder Katapult in Spalte 7 abschießen. (Ein schneller Abzugsfinger ist Gold wert!) Zahle für jeden Schuss, falls es sich um Katapult oder Doppelkanone handelt.

Spalte 7 hat kein Spiegelbild, also gibt es bei einem Wurf von 7 wie sonst auch nur 1 Treffer in Spalte 7. Einige Würfe (2, 3, 11 und 12) verfehlen dich komplett. Treffer von der Seite und Würfe für Koordinaten (wie bei **Sabotage**) werden nicht gespiegelt, also führst du sie in der üblichen Weise aus. Beachte aber, dass Spalte 7 ein bisschen weiter hinten liegt als man das erwartet.

Optionale Regel: Für absoluten Realismus muss es natürlich eine winzige Chance geben, dass das Kompensationsfeld auch mal von Nutzen ist. Du erhältst daher immer dann nur 1 ungespiegelten Treffer, wenn einer der Würfel auf seiner Kante liegenbleibt und der andere vom Tisch fällt und von einem Gürteltier abprallt, das gerade aus dem örtlichen Tiergarten ausgebüxt ist.

SCHIFF IIIA



Gratulation! Dein neues IIIA-Raumschiff ist mit einem WRAP-Antrieb ausgestattet! (Wunderliche Richtungsänderung Astronomischer Projektile. Hat alle Gefahren eines Warp-Antriebs – jedoch ohne dessen Vorteile.)

Wie bei Schiff IIA betrifft diese Innovation lediglich Treffer von vorne oder hinten. Bei einem Wurf von 2, 3, 4, 10, 11 oder 12 wird der Treffer zu einem seitlichen Treffer, wie auf dem Schiffsplan angegeben. Beispielsweise kommt ein großer Meteorit von hinten nicht wirklich von hinten, falls du 4 würfelst. Er wird zu einem Meteorit von links. Um ihn also abzuschießen brauchst du eine nach links zeigende Kanone bzw. ein Katapult (in Reihe 10 oder 11).

Wenn Koordinaten ausgewürfelt werden, (was du z. B. bei **Sabotage** tust), ignorierst du diesen Effekt und ein Wurf von 4 trifft ganz einfach nicht.

Ja, es ist gefährlich, dennoch liebt jeder Schiff IIIA. Letztens hat es im Wettbewerb um die sciencefictionmäßigste Idee gewonnen.

DER TRANSGALAKTISCHE TRECK

Mit dieser Erweiterung wird das Spiel härter und anspruchsvoller. Also haben wir ein paar Regeln geschrieben, die den Anspruch des Transgalaktischen Trecks ebenfalls erhöhen. Solltet ihr euren Treck ohne Veränderungen bevorzugen, könnt ihr trotzdem die neuen Trucker-Titel benutzen – sie sind zu den Regeln des Grundspiels voll kompatibel.

TITEL-DOCK

Das Titel-Dock erhöht den Wert der Trucker-Titel. Vor Spielbeginn wählt ihr eine Seite. Wenn ihr nur ein paar Teile der Erweiterung ohne die Krassen Strecken nutzt, empfiehlt sich die Seite 3-6-9. Nutzt ihr die Krassen Strecken oder alles außer den Krassen Strecken, empfehlen wir die Seite 4-8-12.



Wählt die Titel nach Zufall, so viele wie Trucker teilnehmen und legt sie wie gezeigt ins Titel-Dock. (Wenn ihr vor allem die neuen Titel ausprobieren wollt, dockt diese zuerst an, wählt die anderen nach Zufall.)

Wenn ihr Belohnungen für Titel ausgeben, nutzt ihr die auf dem Titel-Dock angezeigten. Zum Beispiel bringt die Verteidigung eines Gold-Titels 24 Punkte, wenn ihr die 4-8-12-Seite des Docks nutzt.

AUFGABEN

Da diese Erweiterung viele Situationen erzeugt, in denen Trucker ihren Flug aufgeben könnten (freiwillig oder zwangsweise), ist es Truckern, die aufgeben, erlaubt, mit halber Stärke eventuell Titel zu erringen bzw. zu verteidigen:

- Wenn ihr für die Titel wertet, zählt für Trucker, die aufgegeben haben, die Hälfte ihrer Punkte. (Nicht aufrunden. Eine Wertung von 3 wird also zu 1½.)

- Daher können sogar Trucker, die aufgegeben haben, Credits für einen Titel nach ihrem ersten Flug erhalten oder für das Verteidigen eines Titels in späteren Flügen, solange ihr Punktwert größer als 0 ist.
- Solltest du jedoch aufgeben, während du erfolgreich einen Goldtitel verteidigst, erhältst du lediglich die Belohnung für den Silbertitel. Legenden geben nicht auf.

ZWEI TRUCKER, DOPPELTITEL-VARIANTE

Um den Wettbewerb zu zweit etwas aufzupeppen, nutzt ihr 4 zufällig gewählte Titel. Nach dem ersten Flug sollte jeder Trucker 2 besitzen. (Sollte ein Trucker mehr als 2 haben, wählt er 2 davon aus und gibt den Rest an den anderen Trucker.) Nach späteren Flügen wird jeder Titel einzeln ausgewertet. Wenn du es schaffst, deine beiden Titel auf Gold zu bringen, fliegst du mit beiden Einschränkungen, hast aber die Chance, die Gold-Belohnung für beide zu bekommen!

ZEUG-AUSPROBIERER

Deine Schiffe sind der Beweis dafür, dass auch einfachste Dinge auf komplizierteste Weise gemacht werden können.



Zähle, wie viele Bauteile nur deshalb funktionsfähig sind, weil sie an den richtigen Typ Bauteil angeschlossen sind. Im Detail bedeutet das, dass du Booster, Brennkammern, Katapulte und Tiefschlafkammern zählst, solange sie an die Sache angeschlossen sind, mit der sie funktionieren. Außerdem zählst du Alien-Lebenserhaltungssysteme, jedoch maximal 1 pro Farbe; das System muss an eine Kabine angeschlossen sein, die nicht deine Startkabine ist. Es ist aber egal, ob ein Alien in der Kabine ist.

Nutzt diesen Titel nicht, wenn ihr nicht mit den neuen Schiffsbauteilen spielt.

Alles muss seinen Zweck haben, sonst fliegt es raus!



Wenn ein Bauteil an andere, bestimmte Bauteile angeschlossen sein müsste, dies aber nicht der Fall ist, fällt es ab. Selbstverständlich prüfst du das vor dem Flug, aber auch während des Flugs, wann immer du ein Bauteil verlierst.

ÄSTHET

Du bist überzeugt davon, dass Symmetrie Schönheit bedeutet und Schönheit Leben! Möglicherweise bist du aber auch bloß ein Pedant, der Asymmetrie nicht ertragen kann. Wie auch immer, deine Schiffe sind wegen ihrer Symmetrie bekannt ... so wie praktisch jedes Raumschiff im Universum, das nicht aus Abflussrohren hergestellt ist.



Zähle die Anzahl der Bauteile auf der linken Seite deines Schiffs, die rechts gespiegelt sind. Am einfachsten geht das mit beiden Händen. Zeige auf ein Bauteil links von Spalte 7 und dann zeige auf dessen gespiegeltes Feld rechts. Wenn beide Bauteile gleich sind, erhältst du 1 zu deiner Wertung für diese Leistung. Was aber bedeutet „gleich“ für einen Ästhet? Nun ...

- Beachte bloß den Typ des Bauteils, nicht dessen Ausrichtung, Anschlüsse oder unzerstörbare Panzerung. (Ein Verbindungsmodul des Grundspiels gleicht also einem mit Panzerung.)



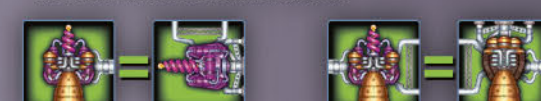
- Ein Bauteil, das eine Batterie benötigt, unterscheidet sich jedoch von einem ohne Batteriebedarf. Einzelkanonen gleichen nicht den Doppelkanonen. Einzelantriebe gleichen nicht den Doppelantrieben.



- Ansonsten kannst du Anzahlen und Farben aber ignorieren. Zwei Batterie-Bauteile sind gleich, auch wenn eins 2 Batterien tragen kann und das andere 3. Dasselbe gilt für Frachträume, auch wenn einer rote Container hat und der andere nicht. Und alle Alien-Lebenserhaltungssysteme sind für den Ästhet gleich.



- Ein Kanonen-Antrieb gleicht einer Kanone und auch einem Antrieb. Er gleicht selbstverständlich auch einem anderen Kanonen-Antrieb, was aber nicht heißt, dass du den dann zweimal zählen darfst.



Hinweis: Bauteile in der mittleren Spalte können nie gespiegelt sein und zählen daher nicht.

Strebst du Schönheit an oder bist du einfach besessen von Symmetrie? Frag die Astronauten, die du mitten im All rausgeworfen hast. Die glauben die Antwort zu kennen.



Du musst dieselbe Anzahl Crew auf der linken Seite des Schiffs haben wie auf der rechten Seite. Auch hier wird die mittlere Spalte nicht gezählt.

Vor dem Start und am Ende jeder Abenteuerkarte vergleichst du beide Seiten deines Schiffs. Verliere Crew von der Seite, die zu viel hat, bis beide Seiten gleich sind. Figuren in Tiefschlafkammern zählen nicht – tatsächlich kannst du sie aufwecken und in Kabinen setzen, bevor du die Crew-Symmetrie überprüfst.

EIN SPIEL VON VLAADA CHVÁTIL

Art Direction: Jakub Politzer
 Grafik-Design: Michaela Zaoralová
 Illustrationen: Tomáš Kučerovský
 Jakub Politzer
 3D-Illustrationen: Radim "Finder" Pech
 Produktion: Vít Vodička
 Original-Spielregel: Jason Holt
 Projektleitung: Jan Zvoníček
 Projektüberwachung: Petr Murmak
 Übersetzung ins Deutsche: Michael Kröhnert
 Redaktion: Sabine Machaczek
 Herausgeber: Heiko Eller-Bilz

Dank an: Vít und Petr für diverse hübsch krasse gemeinsame Partien, wie in den alten Zeiten. Jason und Miša, die Nachtschichten für dieses Regelheft geschoben haben. Jakub dafür, dass er die neuen Technologien fabelhaft aussehen lässt. Ein anderer Jakub, der Testspielgruppen organisiert hat. Tomáš und Finder für den wunderhübschesten Trailer. Pavlik für seine nützlichen Anmerkungen. Und an alle Trucker weltweit; es macht Spaß, noch mehr Freude (und Zerstörung) auf eure Tische zu bringen.

Besonderer Dank: An alle bei CGE und unsere Freunde und Unterstützer für die ganze Entwicklungsarbeit, das Finetuning und das Testspielen dieses Spiels, seit der Gründung von CGE.

Besonderer Dank an: Andreas Boehm, Andrea Mohra, Gerhard Tischler



www.CzechGames.de
 © 2022 Czech Games Edition

KRASSE STRECKEN

Achtung! Das hier ist eine ätzende Erweiterung, die nur für erfahrene Trucker gedacht ist. Wenn ihr routinemäßig Schiffe baut, die jegliche Hindernisse überstehen und fast ohne Kratzer ankommen, wenn ihr vor lauter Nostalgie feuchte Augen bekommt im Gedenken an eure ersten Flüge, in denen eure Schiffe in kleine Stückchen zertrümmert wurden und ihr mit nur ein paar lausigen Fragmenten ins Ziel kamt, **dann ist das hier eure Erweiterung**. Diese Erweiterung bringt den Kick zurück in die Weltraumfahrt, einen derart harten Kick, dass eure Augen sofort wieder feucht werden.

Wenn ihr andererseits keinen Spaß daran habt, dass euer Schiff in zwei Teile bricht, **solltet ihr diese Erweiterung vermeiden**.

Ganz wichtig: **Nutzt diese Erweiterung niemals, wenn ihr Neulingen das Spiel beibringt.**

Die Regularien von Corporation Inc. verbieten es, Rekruten Holovideos aus den harscheren Regionen der Galaxis vorzuspielen (nicht mal Audioaufnahmen sind erlaubt – in denen vor allem Schreie und Kraftausdrücke vorkommen).

SCHWIERIGKEITSGRAD

Vor dem Flug müssen sich alle Trucker auf einen Schwierigkeitsgrad einigen:

- 1 – HART
- 2 – EXTREM
- 3 – WAHNSINNIG

Mischt das Deck der Krassen Strecken und zieht entsprechend viele Karten. Auf jeder Karte gibt es eine Spezialregel, die für den Flug gilt. Wenn ihr den Transgalaktischen Treck spielt, legt Karten von früheren Flügen in einen besonderen Ablagestapel, damit ihr sie keinesfalls erneut ziehen könnt. Jeder Flug sollte seine eigene einzigartige Hölle sein.

Achtung! Wenn eine Karte außergewöhnlich brutal wirkt, bedeutet das vermutlich, dass ihr sie korrekt verstanden habt.

HANDICAPS DURCH KRASSE STRECKEN

Das Deck der Krassen Strecken kann als Handicap genutzt werden, um ein Spiel mit Veteranen-Truckern und weniger erfahrenen Truckern auszugleichen. Wählt einen Handicap-Level und zieht entsprechend viele Karten. Die Karten gelten nur für Trucker, die ein Handicap haben sollen.

Einige Karten wie *Schonungsloses Schicksal* oder *Harte Tour* funktionieren kaum, wenn sie nicht für alle Trucker gelten. Zieht ihr eine dieser beiden, ignoriert sie und zieht ein anderes Handicap.

EINIGE ANMERKUNGEN

Dieses Symbol gibt an, welche Karten bereits beim Bau eine Rolle spielen, was bei der Karte *Üble Überraschung* wichtig ist.

ANGEKNACKSTE ANSCHLÜSSE

Antriebsstärke kann unter null liegen. Wenn du bei *Freier Weltraum* oder *Sehr freier Weltraum* negative Stärke ansagst, bewegt sich dein Schiff nicht und du bist gezwungen aufzugeben, sobald die Karte ausgewertet wurde.



CREW-KABINEN

Das gilt bei Crew, die du freiwillig aufgibst als auch bei Crew, die als Strafe von dir weggenommen wird. Und ja, dieser Effekt macht Tiefschlafkammern nutzlos.



DETONIERENDE DINGE

Beachtet, dass dies nur für Bauteile gilt, die zerstört wurden (durch Meteoriten, Kanonenfeuer, Sabotage und andere Effekte, die ausdrücklich ein bestimmtes Bauteil zerstören), nicht für abfallende Bauteile und nicht für solche, die aufgegeben werden (bei *Kartellrechts-Check* etwa). Andererseits kann die Explosion andere Bauteile mit explosivem Zeug zerstören, was eine Explosion auslösen kann, die ein anderes Teil mit explodierendem Inhalt zerstört und so weiter.



Das kann zu spektakulären Effekten am Nachthimmel führen. Wenn ihr explodierende Raumschiffe ansehen wollt, sucht euch eine klare, mondlose Nacht aus und tragt warme Klamotten.

DURCHSCHLAGENDE PROJEKILE

Der zweite Treffer zerstört normalerweise auch das zweite Bauteil. Allerdings wird ein kleiner Meteorit vom zweiten Bauteil abprallen, wenn er auf eine glatte Seite trifft und jede Art Treffer wird von unzerstörbarer Panzerung abgewehrt.



GEWERKSCHAFTS-SCHIFF

Die Gewerkschaft der Crewarbeiter akzeptiert keine Batterien an Stelle von Gütern.



GRAVITATIONSANOMALIE

Diese Karte gilt nur für *Freier Weltraum*, aber wenn ihr unbedingt wollt, könnt ihr sie auch bei *Sehr freier Weltraum* anwenden und euer Schiff um 180 Grad wenden ... zweimal.



GROSSES PECH

Wenn ein Treffer abprallt, zählt er als Treffer. Wenn ein Katapult Güter nutzt, zählt es als Batterie. Wenn ein Meteorit zerstört wird, ist das zwar kein Treffer, aber es könnte eine Batterie dafür ausgegeben worden sein.



INFIZIERTE GÜTER

Wenn du beispielsweise 1 Alien hast und auf einem Planeten landest, der 3 Güter anbietet, darfst du so viele dieser Güter einladen wie du möchtest, aber du wirst 2 Menschen verlieren.



Wenn du mehr Menschen verlierst als du hast, musst du welche aus Tiefschlafkammern abgeben, um die fehlenden auszugleichen.

KOSMISCHER KOLLER, MARODES METALL



Würfelt Koordinaten aus wie bei *Sabotage*, aber nur 1x für alle betroffenen Trucker.

MURPHYS GESETZ

„Ein Resultat“ bedeutet nicht „ein Wurf“ im Fall der Schiffe IA und IIA. Bei IA werden 5 und 6 also als dasselbe Resultat interpretiert. Dementsprechend ist auch bei IIA ein Auswürfeln der Spalte 4 dasselbe wie ein Auswürfeln von Spalte 10.



PARANOIDE EINHEIMISCHE

Entscheidet euch in Flugreihenfolge. Dann würfelt. Dann ladet Güter.



SCHONUNGSLOSES SCHICKSAL

Beispielsweise betrifft *Sabotage* jeden außer dem Trucker mit der größten Crew; würfle 3x, allerdings ignorieren Trucker, die von einem Wurf getroffen werden, die übrigen Würfe. Wenn es



Gleichstand bei allen gibt, sind alle außer dem am weitesten hinten liegenden Trucker betroffen. Dieser Effekt gilt auch für Sabotage, Epidemien und Sternestaub auf der Karte *Schlechter Tag*.

Das aufgegebene Teil gilt als verloren wie auf S. 5 unter Kartellrechts-Check genauer erklärt.

TOTE ZONE

In dieser Spalte funktioniert nichts. Bauteile dort können keine Crew aufnehmen, keine Batterien oder Güter. Alien-Lebenserhaltungssysteme versorgen keine benachbarten Kabinen. Antriebe und Kanonen zählen nicht zu deiner Stärke. Booster können nicht durch diese Spalte hindurch wirken. Ansonsten müssen alle Bauteile dort nach wie vor den üblichen Schiffsbauregeln folgen.



Unzerstörbare Panzerung gilt als Bestandteil der Konstruktion (wie die Anschlüsse auch), also funktioniert sie wie gehabt.

Denkt bei den Schiffen IIA und IIIA daran, dass ihre Effekte nur bei Treffern gelten, also gelten sie nicht, wenn ihr die tote Zone ermittelt. Für den Titel *Ästhet* haben die Bauteile in der toten Zone ihren üblichen Typ und sie können als gespiegelt gelten, selbst wenn sie nicht funktionieren. Beim Titel *Zeug-Ausprobierer* jedoch ist es so, als ob diese Teile in der toten Zone nur Verbindungsmodule sind.

WELTRAUMSCHROTT

Bauteile, die von Meteoriten oder Kanonenfeuer getroffen werden, sind zerstört und werden nicht zu Weltraumschrott. Auch Bauteile, die wegen *Kartellrechts-Check* aufgegeben werden, werden nicht zu Weltraumschrott. Dieser Effekt betrifft nur Bauteile, die abfallen. (Normalerweise passiert das, wenn das Teil, das sie am Schiff gehalten hat, zerstört wird.)



Beim Ausführen der Abenteuerkarte legt ihr Bauteile, die abfallen, auf einen separaten Haufen. Am Ende des Abenteuers, in Flugreihenfolge, wertet ihr die Stapel aller Trucker aus; für jedes Bauteil würfelt ihr 1 großen Meteoriten aus, der alle weiter hinten liegenden Trucker betrifft. Bauteile, die beim Auswerten des Effekts von *Weltraumschrott* abfallen, werden ebenfalls zu großen Meteoriten für alle nachfolgenden Schiffe.

Selbst wenn diese Abenteuerkarte dich zwingt, aufzugeben, darfst du das erst, wenn der Effekt von *Weltraumschrott* komplett ausgewertet ist.

WILLKOMMEN AN DER SPITZE

Um auf den neuen führenden Trucker zu schießen, brauchst du eine Kanone, kein Katapult. Schießt du z. B. mit einer Kanone, die nach rechts zeigt, wird der neue führende Trucker von links getroffen.



ZUSAMMENFASSUNG NEUE PLÄTTCHEN

WARNUNG AN TRUCKER-VETERANEN!

Wenn du Trucker kennst, die sich an die „gute alte Zeit“ größerer Schachteln und an Schiffspläne erinnern, die nur zweiseitig waren, dann bitte sie, diese Seite vor dem Spiel dieser Erweiterung zu lesen. Zu ihrer Zeit funktionierten Booster und Tiefschlafkammern nämlich anders.

UNZERSTÖRBARE PANZERUNG



Kanonenfeuer und Meteoriten prallen wirkungslos von den gepanzerten Seiten ab. Eine gepanzerte Seite bei einer Kabine hat keine „Aussicht“ in Bezug auf den Titel Kreuzfahrtskapitän. Ansonsten ist eine gepanzerte Seite genau so wie eine glatte Seite.

KOMBINIERTE BAUTEILE



Kombinierte Bauteile gelten als beide Typen, mit deren sämtlichen Eigenschaften und Einschränkungen.

KANONENBOOSTER



Zähle 1 Batteriemarker, um bis zu 3 aktive Kanonen zu boostern. Sie müssen mit dem Booster oder einer anderen Kanone verbunden sein, die der Booster verstärkt. Jede geboosterte Kanone hat zusätzlich +1 Stärke, wenn sie nach

vorn zeigt, oder ansonsten +½. Keine Kanone kann zwei solcher Boosts gleichzeitig erhalten.

ANTRIEBSBOOSTER



Zähle 1 Batteriemarker, um bis zu 3 aktive Antriebe zu boostern. Sie müssen mit dem Booster oder einem anderen Antrieb verbunden sein, der vom Booster verstärkt wird. Jeder geboosterte Antrieb hat zusätzlich +1 Stärke. Kein Antrieb kann

zwei solcher Boosts gleichzeitig erhalten.

SCHILDBOOSTER



Zähle 1 Batteriemarker, um bis zu 3 aktive Schilde zu boostern. Sie müssen mit dem Booster oder einem anderen Schild verbunden sein, den der Booster verstärkt. (Normalerweise boosterst du 1.) Ein geboosteter Schild schützt das Schiff gegen jegliche Treffer (schweres Kanonenfeuer oder große Me-

teoriten) auf der Seite, die der Schild schützt.

REAKTORBRENNKAMMERN



Wenn du Güter lädst oder umsortierst, kannst du 1 Block im Austausch gegen so viele Batteriemarker abwerfen, wie du benötigst, um ein Batterieteil voll aufzuladen, das an den Reaktor angeschlossen ist.

KATAPULTE



Vor dem Start lädst du 1 blauen Block in jedes Fracht-Bauteil, das an ein Katapult angeschlossen ist. (Nie mehr als 1 Block pro Plättchen.) Immer wenn du die Kanonenstärke berechnest, wertest du das Ka-

tapult als +1 (wenn ein Pfeil nach vorne zeigt) oder +½. Immer wenn du durch einen großen Meteoriten bedroht bist, kannst du ihn zerstören, so als ob dein Katapult eine Kanone wäre, falls einer der Pfeile des Katapults in die passende Richtung zeigt. Die Kosten zur Nutzung des Katapults in jeder dieser Situationen betragen 1 Block in beliebiger Farbe, der von einem angeschlossenen Plättchen abgeworfen werden muss.

TIEFSCHLAFKAMMERN



Vor dem Start legst du 4 Astronautenfiguren flach auf dieses Bauteil. Sie zählen nicht als Crew. Du darfst sie nicht freiwillig aufgeben, aber du musst sie nehmen, wenn dich ein Abenteuer deine gesamte wache Crew kostet.

Wenn Crewmitglieder aus einer an eine Tiefschlafkammer angeschlossenen Kabine verloren gehen, kannst du Astronauten aus der Kammer benutzen, um diese zu ersetzen. Wenn du sämtliche menschlichen Astronauten verlierst, kannst du Tiefschlafkammern nutzen, damit du den Flug nicht aufgeben musst.

TÜRKISE LEBENSERHALUNGSSYSTEME



Du darfst 1 türkise Alien in eine hieran angeschlossene Kabine setzen (aber nicht in deine Startkabine). Das türkise Alien hat eine einzigartige Spezialfähigkeit, die du vor dem Start wählst.

STYLISCHE VERKABELUNG

Viele Bauteile dieser Erweiterung funktionieren nur, wenn sie an ein Bauteil eines ganz bestimmten Typs angeschlossen sind. Die farbigen Kabel erinnern daran, dass



Kanonenbooster an Kanonen angeschlossen sein sollten, Reaktorbrennkammern an Batterien usw. Alien-Lebenserhaltungssysteme dagegen haben Kabel, die der Alienfarbe entsprechen, nicht der Kabine, an die sie angeschlossen sein sollten. Als wir nach dem Warum gefragt haben, sagten die Aliens: „Das muss so.“