

SPACESHIP UNITY

ERWEITERUNG

Ein Spiel wie eine Fernsehserie
von Ulrich Blum & Jens Merkl

WAS BISHER GESCHAH

„Die IPA wird den Frieden wieder herstellen“, haben sie gesagt. „Alle werden erkennen, dass die Nano-Bots der eigentliche Feind sind“, haben sie gesagt. „Wir haben alles unter Kontrolle ...“, haben sie gesagt.

Und jetzt das: Die Fraktionen befinden sich im offenen Krieg und die Nanos breiten sich rasant aus. Kann es noch schlimmer kommen?

Systemupdate:

Gemäß den neuen Richtlinien der *Interplanetaren Behörde für Gleichstellung aller Fraktionen, Lebensformen und Geschlechter* sollen alle humanoiden und nicht-humanoiden Wesen, die sich der IPA und der Galaxis verpflichtet haben, geschlechtsneutral angesprochen werden. Dieses IPA-Handbuch wurde entsprechend aktualisiert.

BEVOR WIR STARTEN ...

Willkommen zu Season 1.2 von *Spaceship Unity*! Hier erfahrt ihr, wie euer Abenteuer weitergeht. Beginnt das Spiel mit Season 1.2 erst, wenn ihr alle Folgen aus Season 1.1 abgeschlossen habt. Season 1.1 enthält die Folgen 1-5, Season 1.2 enthält die Folgen 6-11. Ihr beginnt diese Season 1.2 also mit Folge 6.

Neue und alte Regeln

Alle Regeln aus Season 1.1 gelten auch für Season 1.2. Wenn es mehr als eine Woche her ist, dass ihr Season 1.1 abgeschlossen habt, raten wir **dringend** dazu, die Spielanleitung von Season 1.1 nochmals zu lesen! Denkt außerdem daran, vor Beginn jedes Kapitels die entsprechende **Checkliste** auf der Rückseite dieser Anleitung durchzugehen.

Action-Kapitel und **Challenge-Kapitel** spielt ihr nach den bereits bekannten Regeln. Außerdem erhaltet ihr wie gewohnt am Ende jeder Folge ein **De-Briefing**. In Season 1.2 kommt eine neue Art Kapitel hinzu: das **Kampf-Kapitel**. Kampf-Kapitel spielt ihr wie Action-Kapitel auf Zeit. Allerdings aktiviert ihr eure Systeme nicht in einer vorgeschriebenen Reihenfolge, sondern entscheidet selbst, wann ihr ein System benutzt.

Zur Benutzung dieser Spielanleitung

In dieser Anleitung findet ihr die Grundregeln für Kampf-Kapitel. Ihr kennt dann alle Regeln, die ihr benötigt, um euer erstes Kampf-Kapitel zu spielen.

In späteren Kapiteln kommen weitere Regeln hinzu. Diese sind jeweils direkt im Storybuch erklärt. Ihr könnt sie außerdem im **Anhang** dieser Anleitung nachlesen, wenn ihr euch nicht mehr sicher seid, wie etwas funktioniert. Der Anhang enthält zusätzlich Erläuterungen zu den Systemen, die ihr für Kampf-Kapitel benötigt.

Achtung Spoilergefahr! Der Anhang enthält Informationen aus späteren Folgen. Jeder Abschnitt ist deshalb mit einem Hinweis versehen, in welcher Folge eine Regel oder ein System zum ersten Mal vorkommt. Wenn ihr etwas nachlesen möchtet, solltet ihr nur Abschnitte zu Folgen lesen, die ihr bereits gespielt habt oder gerade spielt.

Auf der letzten Seite dieser Spielanleitung findet ihr die **Checklisten** für die verschiedenen Kapitel. **Benutzt sie!** Im Ernst: Das ist IPA-Vorschrift und hilft euch zudem, euch an alle Regeln zu erinnern.

Danke!

Wir haben es tatsächlich wieder getan. Unglaublich! Danke Pegasus für euer Vertrauen. Danke Andreas und Karsten, und vor allem „Danke Team“: Daniel, Stefan, Irina, Klaus, Ronja, Julia, Esra, Peter, Jens, Eric, Ross, George und Ralph – ihr habt alle gerockt und seid mit uns in die Extra-Time gegangen. Wieder einmal hat uns das Team der MediaChefs unfassbar unterstützt mit tausenden gedruckten Prototypen-Seiten und vielen spontanen Übernacht- und Express-Versand-Aktionen. Und natürlich geht auch ein riesiges La-Ola-Wellen-High-Five-Standing-Ovations-Dankeschön raus an alle Tester und Testerinnen. Ihr seid mit uns durch alle 12 Folgen (0-11) gegangen: Inka, Daniel, Mia & Lukas Böser, Jens Lamla, Alessio Schäfer, Debbie & Markus, Hannah-Cathrin Laier, Jeremias Bös, Sabrina Gossling, Rainer Grundhuber, Michi & Frank Kunisch, Damian, Bruno, Clemens, Valentin & Vitus, Jana Schierwater, Marvin Künne & Silke Christensen, sowie ein großes Extra-Danke an das gesamte Würfel & Zucker Team in Hamburg, das Freispiel in Freiburg, das Fantasy Stronghold in Ludwigsburg und das Playce in Frankfurt, für eure Unterstützung und dass wir eure Läden auf den Kopf stellen dürfen und durften, Leonhard Euteneuer, Nicolas Alexander Schmitt, Henning, Eric & Leo, Roger, Ricarda, Jana – sowie allen, die wir in dieser Auflistung vergessen haben ... Und zu guter letzt, die Allerwichtigsten, unsere Familien und Partner: Mátyás Dunajcsik, Melli, Thomas, Franziska & Emilia Elsner, Ellen, Franz & Lilly Merkl.

Impressum

Autoren: Ulrich Blum & Jens Merkl

Illustrationen: George Doutsopoulos

Cover: Eric Hibbeler

Illustrationen aus Season 1.1: Eric Hibbeler, Ross Taylor

Grafikdesign: Daniel Müller

Redaktion: Irina Siefert, Ronja Lauterbach

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.

© 2023 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele

SPIELMATERIAL

6 STORYBÜCHER



Für die Folgen 6-11.

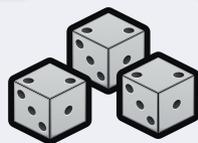
6 STAPEL MIT STORYKARTEN



Für die Folgen 6-11.

3 ZIELEN-WÜRFEL

Im Kampf müsst ihr auswürfeln, ob euer BESCHUSS sein ZIEL trifft.



80 MARKER AUS KUNSTSTOFF



50 schwarze **SCHADEN**-Marker, 20 rote Nano-Marker und 10 weiße Universal-Marker

Stellt **SCHADEN** mit **SCHADEN**-Markern  und Nano-Befall mit Nano-Markern  dar. Die Universal-Marker  stellen im Laufe des Spiels Unterschiedliches dar, dies ist dann im jeweiligen Kapitel erklärt.

1 GEHEIMER UMSCHLAG

Öffnet diesen Umschlag erst, wenn ihr explizit dazu aufgefordert werdet. Der Umschlag enthält 16 große Karten.



2 FIGUREN MIT STANDFUß



1 **UNITY-Figur**

1 **ZIELEN-Figur**

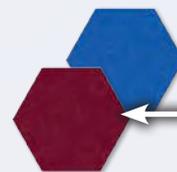


Markiert mit der **UNITY-Figur**, wo im Kampfbereich ihr euch befindet. Benutzt die **ZIELEN-Figur**, um im Kampf euer aktuelles **ZIEL** zu markieren.

20 MARKER AUS PAPPE

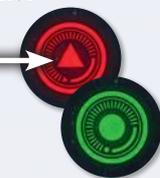


1 **UNITY-Bereich-Marker** und 3 **Entfernung-Marker**



10 **rot-grüne System-Marker**
(beidseitig bedruckt)

6 **rot-blaue Abdeck-Marker**
(beidseitig bedruckt)



Die Entfernung-Marker benötigt ihr ab Folge 7, um bestimmte Kampfsituationen aufzubauen. Die System- und Abdeck-Marker helfen euch, in unterschiedlichen Situationen den Überblick zu behalten.

Ersatzteilservice

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus Spiele Team

Ganz wichtig! Um Season 1.2 zu spielen, benötigt ihr verschiedene Materialien aus Season 1.1. **Bevor ihr irgendetwas anderes macht**, nehmt euch jetzt sofort Season 1.1 und führt die folgenden Schritte aus.

DAS LOGBUCH

Nehmt euch einen neuen, leeren Logbuchzettel aus Season 1.1 und beschriftet ihn mit „Season 1.2“.

Nehmt nun euer ausgefülltes Logbuch aus Season 1.1 heraus und beschriftet es mit „Season 1.1“. Übertragt alle Logbucheinträge aus Zeile 11 von **F11** bis **J11** aus Season 1.1 in euer neues Logbuch aus Season 1.2. Kreuzt also in eurem neuen Logbuch von den 5 Feldern das Feld an, das ihr auch in Season 1.1 angekreuzt habt. Legt das Logbuch aus Season 1.1 dann zurück in die Schachtel von Season 1.1. Macht alle weiteren Einträge in eurem neuen Logbuch!



Tipp: Wenn ihr keine Logbuchzettel mehr habt, könnt ihr sie von der Pegasus Spiele Webseite herunterladen.

DIE WISSENSKARTEN

Legt alle Wissenskarten, die ihr in Season 1.1 erhalten habt, in die Schachtel für Season 1.2 (am besten in einer separaten Tüte). Ihr dürft sie wie gewohnt jederzeit lesen.

Falls ihr die Wissenskarten nach Abschluss von Season 1.1 zurücksortiert habt, müsst ihr sie mithilfe eures ausgefüllten Logbuchs wieder heraussuchen. Geht dafür die folgende Liste durch und nehmt euch für jedes angekreuzte Feld im Logbuch von Season 1.1 die Karte mit der angegebenen Kartenummer. Die Kartenummer findet ihr auf der Rückseite unten auf jeder Karte.

A07 : F2-21	F07 : F4-09	A09 : F3-09	A10 : F3-18
B07 : F2-23	G07 : F4-18	B09 : F3-22	B10 : F4-25
C07 : F2-25	H07 : F4-18	C09 : F4-36	
D07 : F3-42	I07 : F4-54		
E07 : F4-07			

DIE SYSTEME

Legt die folgenden Systemkarten aus Season 1.1 in die Schachtel von Season 1.2:

Archiv
Beamer
Com-System
Cyber-Waffe
Diplomatie-Datenbank
Düsenantrieb
Energieversorgung
Interferenz-Sonde
Ionenkanone
IPA-Cloud
Laser
Logdaten-Terminal

Manuelle Steuerung
Molekular-Scanner
Navigationssystem
Optischer Scanner
Raumanzüge
Schildgenerator
Sicherheitssystem
Sprungantrieb
Systemanalyse-Terminal
Thermischer Scanner
Torpedorohr
Übertragungsrelais
Zentralprozessor
Zielerfassung
Backup-System 1-6

Die folgenden Systeme bleiben in der Schachtel von Season 1.1, ihr benötigt sie für Season 1.2 nicht:

Kabelschacht
Kraftfeld-Generator
Notfallsystem

Spielekonsole
Trainingshandbuch
Traktorstrahl
Versorgungsschacht

WEITERES MATERIAL

Zusätzlich benötigt ihr die **2 Sanduhren**, die **Zeit-Marker**, den **Scheitern-Marker**, die **Verletzungs-** und die **Störungskarten**. Legt außerdem die Anleitung von Season 1.1 in die Schachtel von Season 1.2, falls ihr eine Regel nachschlagen wollt.



Stellt die Schachtel von Season 1.1 nun weg. Das Material, das sich noch darin befindet (Storybücher, Storykarten und einige Systemkarten), benötigt ihr für Season 1.2 nicht.



KAMPF-KAPITEL

Das erste Kapitel von Folge 6 ist ein Kampf-Kapitel. In einem Kampf-Kapitel müsst ihr gegen gegnerische Objekte kämpfen. Dafür benötigt ihr eure Waffensysteme. In manchen Kapiteln stehen euch zusätzlich weitere Systeme zur Verfügung. Doch Achtung: Auch gegnerische Schiffe sind mit Waffen ausgestattet und werden euch angreifen.

Spielt alle Kampf-Kapitel nach den folgenden Regeln:

Aufbau

Bereitet zunächst alles so vor, als würdet ihr ein Action-Kapitel spielen (siehe Anleitung Season 1.1, Seiten 10-13).

Legt zusätzlich 1 ZIELEN-Würfel neben jede **Systemkarte**, für die im Storybuch ein solcher Würfel  abgebildet ist (im ersten Kapitel *Torpedorohr*, *Ionenkanone* und *Laser*).

Legt außerdem je 1 System-Marker zu jedem System im Storybuch, das im Bereich *Aufbau* genannt wird. Für jedes System, das einen System-Marker bekommt, ist angegeben, auf welche Seite ( oder ) ihr ihn drehen müsst.

Legt die SCHADEN-Marker , die Nano-Marker  und die Universal-Marker  als Vorrat neben dem Storybuch bereit.

Anschließend müsst ihr, wie im Bereich *Aufbau* im Storybuch abgebildet, einen **Kampfbereich** vorbereiten.

Der Kampfbereich

Der Kampfbereich befindet sich rechts neben dem Storybuch. Im Bereich „Aufbau“ ist abgebildet, wie ihr ihn vorbereiten müsst.

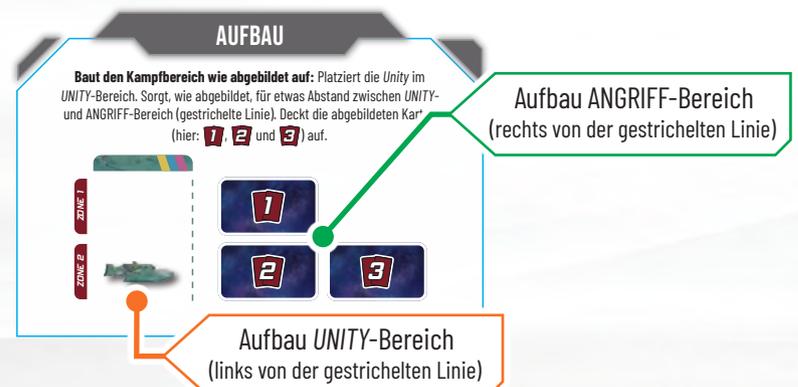
- Der Kampfbereich besteht aus **1 bis 3 waagerechten Zonen**, die am rechten Rand des Storybuchs abgebildet sind.
- Lasst neben dem Buch Platz für die *Unity* und (später im Spiel) für verbündete Schiffe. Dies ist der *UNITY-Bereich*. Legt den *UNITY-Bereich-Marker*  oberhalb von Zone 1 aus, um diesen Bereich als *UNITY-Bereich* zu markieren.
- Stellt die **UNITY-Figur** im *UNITY-Bereich* in die Zone, die im *Aufbau* angegeben ist.
- Baut rechts neben dem *UNITY-Bereich* den **ANGRIFF-Bereich** auf. Hier befinden sich alle gegnerischen Objekte. Sie sind auf Storykarten abgebildet. Deckt die **Storykarten** auf, die im Storybuch abgebildet sind, und legt sie in die dort angegebenen Zonen. Müsst ihr mehrere Karten in die gleiche Zone legen, legt sie wie im *Aufbau* abgebildet nebeneinander.
- Stellt die **ZIELEN-Figur** neben dem Kampfbereich bereit.

Neben diese Systemkarten müsst ihr je 1 ZIELEN-Würfel legen.



Hier müsst ihr einen System-Marker  platzieren.

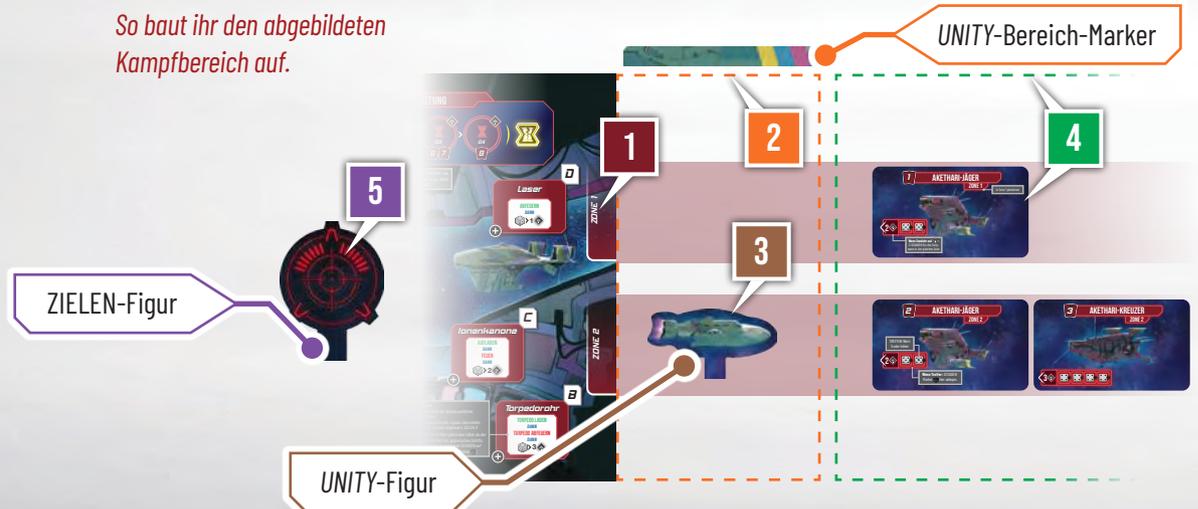
So wird der Kampfbereich im Storybuch abgebildet (Folge 6, Kapitel ).



Aufbau ANGRIFF-Bereich (rechts von der gestrichelten Linie)

Aufbau UNITY-Bereich (links von der gestrichelten Linie)

So baut ihr den abgebildeten Kampfbereich auf.



UNITY-Bereich-Marker

ZIELEN-Figur

UNITY-Figur

Erfolg oder Scheitern

Kampf-Kapitel haben besondere Kapitelende-Karten. Diese Karten erkennt ihr daran, dass auf der Rückseite das Symbol für **Erfolg**  oder **Scheitern**  abgebildet ist. Darunter stehen Bedingungen. **Lest euch diese Bedingungen zu Beginn des Kapitels durch**, ohne die Karte umzudrehen, und legt die Karten zur Erinnerung mit der Rückseite nach oben über dem Storybuch aus. Ihr dürft euch die Vorderseite jetzt **noch nicht** ansehen!

Sobald eine der auf der Rückseite angegebenen Bedingungen eintritt, habt ihr das Kapitel geschafft oder seid daran gescheitert. Kämpft dann nicht weiter. Nehmt euch stattdessen **sofort** die Kapitelende-Karte, deren Bedingung ihr erfüllt habt, dreht sie um und lest den Text auf der Vorderseite.



Lebenserhaltung

Für die Lebenserhaltung gelten die gleichen Regeln wie für Action-Kapitel. Ihr müsst die Sanduhr jeweils umdrehen, **bevor** sie gänzlich abgelaufen ist. Beim Drehen müsst ihr die Sanduhr 1 Feld nach vorne ziehen. Denkt daran, sie auch zu Beginn des Kapitels direkt vom Start-Feld  auf Feld 01 zu stellen. Sollte die Sanduhr abgelaufen sein, oder das -Symbol erreichen, seid ihr an diesem Kapitel gescheitert und müsst die entsprechende Karte lesen.



Wichtig: In einem Kampf-Kapitel darf nur ein Crewmitglied die Sanduhr drehen, das gerade **nicht** Captain ist. Wenn ihr die Sanduhr auf das nächste Feld stellt, findet ein Captain-Wechsel statt.

Der Captain

Dreht ein Crewmitglied die Sanduhr, wird diese Person sofort Captain der *Unity*. Das Crewmitglied, das die Sanduhr zu Beginn des Kapitels dreht, ist zuerst Captain. Dieses Crewmitglied bleibt solange Captain, bis ein anderes Crewmitglied die Sanduhr erneut dreht (und dadurch die Rolle als Captain übernimmt). Ein Captain darf die Sanduhr **nie** selbst drehen.

Tipp: Achtet darauf, dass jedes Crewmitglied mal die Rolle des Captains übernimmt. Ihr müsst euch aber nicht an eine bestimmte Reihenfolge halten.

Der Captain verwaltet alle Materialien, die sich auf der Brücke befinden (das Storybuch sowie alle Karten und Marker). Wirst du Captain, **musst du als Erstes** die Symbole auf dem Feld abhandeln, auf das du die Sanduhr gestellt hast. Gibt es mehrere Symbole, musst du zuerst die Symbole in der oberen Reihe und danach die in der unteren Reihe jeweils von links nach rechts abhandeln. Folgende Symbole können dort abgebildet sein:

Störung : Platziere sofort die abgebildete Anzahl Störungen nach den üblichen Regeln (siehe Anleitung Season 1.1, Seite 12).

Gegnerischer Angriff : Alle gegnerischen Objekte mit einem ANGRIFF-Wert , die sich in derselben Zone wie die *UNITY*-Figur befinden, greifen die *Unity* an. Zähle ihre ANGRIFF-Werte  zusammen. Dies ist der SCHADEN, den die *Unity* bekommt. Platziere für jeden SCHADEN 1 Störung  (nach den üblichen Regeln).

Storykarte : Decke die angegebene Storykarte auf. Steht ein **Effekt** auf der Karte, lies ihn laut vor und führe ihn aus. Ist auf der Karte ein **gegnerisches Objekt oder ein verbündetes Schiff** abgebildet, lege sie in die **angegebene Zone** im Kampfbereich.

Hinweis: Ab Folge 7 kommt das Symbol  hinzu. Seine Bedeutung und die Regeln dazu findest du im Anhang (siehe Seite 11: *Nano-Bewegung*).

Tipp: Schaut euch die Symbole schon an, **bevor** ihr mit dem Kapitel beginnt. Sie können euch wertvolle strategische Hinweise geben.



ANGRIFF-Wert: So viel SCHADEN verursacht das gegnerische Objekt, wenn es die *Unity* angreift.

„Aber ich möchte nicht Captain sein!“

Wenn ein Crewmitglied nicht Captain sein möchte, ist das okay. Wechselt dann einfach zwischen den anderen Crewmitgliedern ab. Dies gilt nur, wenn die Person das selbst und von sich aus sagt. Keiner Person darf die Chance genommen werden, auch mal Captain zu sein – insbesondere nicht, weil eine andere Person der Meinung ist, sie könne es besser. Fragt bei jedem neuen Kampf-Kapitel nach, ob das Crewmitglied immer noch nicht Captain sein möchte.

Mindestens 2 Personen sollten sich immer bereit erklären, Captain zu sein. Wir empfehlen allen Crewmitgliedern, die Rolle des Captains zumindest auszuprobieren. Die *Unity* zu kommandieren, ist eine tolle Erfahrung!

Systeme bedienen

Mit euren Systemen manövriert ihr die *Unity* durch die Zonen, könnt euch gegen Angriffe schützen und nehmt das gegnerische Objekt unter BESCHUSS, auf das die *Unity* gerade zielt (siehe unten). Stellt sicher, dass ihr die **Effekte aller vorkommenden Systeme verstanden** habt, bevor ihr ein Kampf-Kapitel beginnt. Nur dann habt ihr eine Chance.

Sobald ihr das Kapitel begonnen habt – ihr also die Sanduhr gestartet habt – dürft ihr alle Systeme benutzen, die in diesem Kapitel abgebildet sind. Ihr müsst selbst entscheiden, welche Systeme für euch sinnvoll sind. Am besten übernimmt der Captain die Koordination der Crew, weil der Captain auf der Brücke den besten Überblick hat. Natürlich darf aber auch die Crew einen Blick auf die Brücke werfen – und der Captain darf selbst Systeme bedienen.

Im Storybuch ist abgebildet, welche Aktionen ihr an den Systemen ausführen könnt und welchen Effekt sie auf den Kampf haben. Willst du eine Aktion ausführen, tue dies, wie ihr es bereits aus Season 1.1 kennt: Gehe zu dem System, drehe ggf. die Systemkarte auf die Vorderseite, lies die benötigte(n) Aktion(en) vollständig durch und führe sie dann aus (siehe Anleitung Season 1.1, Seite 11).

Hinweis: Im ersten Kampf-Kapitel stehen euch 5 Systeme zur Verfügung. Alle Erklärungen dieser Systeme findet ihr im Folgenden. Systeme, die erst später vorkommen, sind direkt im Storybuch erklärt. Zusätzlich könnt ihr Erklärungen zu allen Kampfsystemen im Anhang nachlesen (siehe Seiten 12–13).

Zielen

Immer wenn ihr ein gegnerisches Objekt unter BESCHUSS nehmt, zielt euer BESCHUSS auf das gegnerische Objekt, auf dem die ZIELEN-Figur in diesem Moment steht. Die *Unity* kann immer auf genau 1 gegnerisches Objekt ZIELEN.

Es ist die Aufgabe des Captains, das ZIEL zu bestimmen. Dafür stellt der Captain die **ZIELEN-Figur auf 1 gegnerisches Objekt, das sich in der gleichen Zone befindet wie die UNITY-Figur**. Bist du zu Beginn des Kampf-Kapitels der Captain, führe diesen Schritt direkt als Erstes durch.

Der Captain darf die ZIELEN-Figur jederzeit versetzen. Die ZIELEN-Figur muss sich aber immer in der gleichen Zone wie die *UNITY*-Figur befinden. Bewegt sich die *Unity* in eine andere Zone, muss der Captain die ZIELEN-Figur sofort auf ein gegnerisches Objekt in dieser Zone versetzen.

Befindet sich die *UNITY*-Figur in einer Zone ohne gegnerische Objekte, muss der Captain die ZIELEN-Figur neben den Kampfbereich stellen. Es gibt gerade nichts, worauf die *Unity* zielen kann.

Ob ihr das ausgewählte ZIEL trifft, ermittelt ihr beim BESCHUSS durch Würfeln des ZIELEN-Würfels (siehe Seite 9: *BESCHUSS*).



Beispiel: Um das ZIEL zu bestimmen, stellt der Captain die ZIELEN-Figur auf 1 gegnerisches Objekt, welches sich in derselben Zone befindet wie die *UNITY*-Figur.

Die *UNITY*-Figur bewegt sich von Zone 1 in Zone 2. Der Captain muss deshalb die ZIELEN-Figur sofort auf ein gegnerisches Objekt in der Zone versetzen, in der sich die *UNITY*-Figur nach ihrer Bewegung befindet.

Beschuss

Alle Systeme, mit denen ihr BESCHUSS durchführen könnt, sind im Storybuch mit dem ANGRIFF-Wert-Symbol  gekennzeichnet. Daneben ist angegeben, wie viel SCHADEN ihr einem gegnerischen Objekt zufügt, wenn ihr es trefft.

Wer an einem System einen BESCHUSS durchführen will, muss dafür die folgenden Schritte ausführen:

1. AKTIONEN AUSFÜHREN:

Führt **alle Aktionen** aus, die im Storybuch für dieses System gezeigt sind. Sind das mehrere Aktionen, müsst ihr diese **direkt nacheinander** ausführen. Falls ihr zwischen den Aktionen unterbricht, um eine andere Aktion auszuführen, müsst ihr den BESCHUSS von vorne beginnen.

In Folge 6 stehen euch für BESCHUSS der *Laser*, die *Ionenkanone* und das *Torpedorohr* zur Verfügung:

Um den *Laser* abzufeuern, müsst ihr die **GRÜNE AKTION** ausführen. Um die *Ionenkanone* oder das *Torpedorohr* abzufeuern, müsst ihr zunächst die **GRÜNE AKTION** und sofort danach die **ROTE AKTION** ausführen. Der *Laser* macht 1 SCHADEN, die *Ionenkanone* 2 SCHADEN und das *Torpedorohr* 3 SCHADEN.

2. ZIELEN-WERT AUSWÜRFELN UND BESCHUSS MELDEN:

Werft den Würfel, den ihr beim Aufbau neben diese Systemkarte gelegt habt. **Das Würfelergebnis ist der ZIELEN-Wert.** Meldet nun den BESCHUSS an euren Captain. Sagt dafür laut, **welches System ihr abgefeuert habt und wie hoch der ZIELEN-Wert ist.**

3. ÜBERPRÜFEN, OB IHR GETROFFEN HABT UND GGF. SCHADEN-MARKER LEGEN:

Der Captain überprüft nun, ob der BESCHUSS sein ZIEL – das Objekt mit der ZIELEN-Figur – trifft. Dafür **vergleicht er den gewürfelten ZIELEN-Wert mit dem TREFFEN-Wert des gegnerischen Objekts.** Der TREFFEN-Wert ist auf den SCHADEN-Feldern in einer roten Leiste auf der Karte mit dem gegnerischen Objekt angegeben.

Ist der gewürfelte **ZIELEN-Wert kleiner** als der TREFFEN-Wert, hat der Schuss **verfehlt**. **Beachtet:** Ihr dürft pro Schuss nur 1× würfeln! Danach könnt ihr den BESCHUSS wiederholen, indem ihr alle Aktionen erneut ausführt und dann neu würfelt.

Ist der gewürfelte **ZIELEN-Wert gleich oder größer** als der TREFFEN-Wert, hat der Schuss **getroffen**. Der Captain prüft am abgefeuerten Waffensystem im Storybuch, wie viel SCHADEN der Schuss zufügt und legt diese Anzahl **SCHADEN-Marker**  auf die **SCHADEN-Felder** des gegnerischen Objekts. Gibt es nicht genug Felder, verfällt der übrige SCHADEN.

Wichtig: BESCHUSS trifft immer das gegnerische Objekt, auf dem sich die ZIELEN-Figur **in dem Moment** befindet, in dem ein Crewmitglied einen BESCHUSS meldet (siehe Seite 8: *Zielen*). Der Captain darf sie nicht noch schnell umstellen. Wenn ihr mit dem BESCHUSS mehr SCHADEN zufügt, als ihr bräuchtet, um das gegnerische Objekt mit der ZIELEN-Figur zu besiegen, verfällt der übrige SCHADEN. Ist die ZIELEN-Figur gerade in der Luft, weil der Captain sie bewegt, geht der Schuss ins Leere.

4. BESIEGTE GEGNERISCHE OBJEKTE ABLEGEN:

Befindet sich nun auf jedem SCHADEN-Feld 1 SCHADEN-Marker , ist das gegnerische Objekt **besiegt**. Legt die SCHADEN-Marker zurück in den Vorrat und **legt die Karte mit dem gegnerischen Objekt ab.**

Vergesst nicht: Befinden sich weitere gegnerische Objekte in der Zone, darf der Captain die ZIELEN-Figur sofort auf 1 davon stellen. Andernfalls stellt er die ZIELEN-Figur zur Seite, bis sich die *Unity* wieder in einer Zone mit gegnerischen Objekten befindet.

Tipp: Hört gut auf euren Captain. Es bringt nichts, Schüsse abzufeuern, die auf nichts zielen. Sinnlos rumzuballern hat in der IPA einen sehr schlechten Ruf.



Beispiel: Mit dem Torpedorohr könnt ihr einen BESCHUSS durchführen. Trefft ihr, fügt ihr dem gegnerischen Objekt 3 SCHADEN zu.



Beispiel: Ein Crewmitglied führt am Torpedorohr die Aktion **TORPEDO LADEN** und direkt danach die Aktion **TORPEDO ABFEUERN** aus.

Danach muss das Crewmitglied würfeln: Das Ergebnis ist 5. Das Crewmitglied meldet den BESCHUSS an den Captain: „Torpedo abgefeuert, ZIELEN 5“.



Der Captain überprüft nun den ZIELEN-Wert des gegnerischen Schiffs, auf dem sich die ZIELEN-Figur befindet. Das gegnerische Schiff hat einen TREFFEN-Wert von „4+“. Der gewürfelte ZIELEN-Wert „5“ ist größer als 4, also hat der BESCHUSS getroffen. Es verursacht 3 SCHADEN. Der Captain legt 2 SCHADEN-Marker auf die letzten beiden SCHADEN-Felder des gegnerischen Schiffs. Da es kein weiteres SCHADEN-Feld gibt, verfällt der dritte SCHADEN.



Auf allen SCHADEN-Feldern liegt jetzt ein SCHADEN-Marker. Das Schiff ist besiegt. Der Captain legt die Karte ab und die SCHADEN-Marker  zurück in den Vorrat.

Bewegen

Der *Düsenantrieb* ist das einzige System, mit dem ihr die *Unity* zwischen den Zonen hin- und herbewegen könnt.

Um die *Unity* mit dem *Düsenantrieb* zu bewegen, müsst ihr die Aktion **SCHUB ERHÖHEN** ausführen. Meldet die Bewegung dann an euren Captain („*Düsenantrieb*: Schub erhöht“). Der **Captain verschiebt die UNITY-Figur sofort um 1 Zone nach oben oder nach unten**.

Zur Erinnerung: Sobald der Captain die *UNITY*-Figur bewegt hat, muss der Captain die **ZIELEN-Figur auf 1 gegnerisches Objekt in der neuen Zone versetzen** (oder sie neben den Kampfbereich stellen, falls es kein gegnerisches Objekt gibt).

Schilde aktivieren

Der *Schildgenerator* ist das einzige System, mit dem ihr die *Unity* vor gegnerischen Angriffen schützen könnt.

Zu Beginn eines Kapitels ist der *Schildgenerator* inaktiv. Der System-Marker mit der roten Seite nach oben  zeigt dies an. Um den *Schildgenerator* zu aktivieren, müsst ihr die Aktion **SCHILDE AKTIVIEREN** ausführen. Meldet dann an euren Captain, dass die Schilde aktiv sind („*Schildgenerator*: Schilde aktiviert“). Der **Captain dreht den System-Marker am Schildgenerator sofort auf die grüne Seite** , um dies anzuzeigen.

Sobald der *Schildgenerator* aktiviert ist, gilt: Für jeden SCHADEN, den die *Unity* bekommen würde (siehe Seite 7: *gegnerischer Angriff*), dürft ihr stattdessen **1 SCHADEN-Marker**  **auf ein freies Feld des Schildgenerators legen**. Ihr müsst dann keine Störung  ziehen, weil der Schild den SCHADEN abfangen hat.

Wichtig: Solange der *Schildgenerator* eine oder mehrere Störungen hat, kann er keinen Schaden verhindern!

Der *Schildgenerator* hat 5 Felder, er kann also 5 SCHADEN (und damit 5 Störungen) verhindern. Ihr dürft ihn **in jedem Kampf-Kapitel nur 1x aktivieren**, er kann also nie mehr als 5 SCHADEN abfangen.

Weiterer Verlauf eines Kampf-Kapitels

Denkt daran, die Sanduhr weiterzudrehen und dabei jedes Mal die Rolle des Captains zu wechseln. Der neue Captain muss alle Symbole auf der Lebenserhaltung abhandeln, also Störungen  platzieren, Storykarten  ziehen und/oder gegnerische Angriffe  auf die *Unity* abhandeln. Legt Storykarten mit gegnerischen Objekten immer sofort in den ANGRIFB-Bereich. Benutzt die Systeme, die euch sinnvoll erscheinen.

Tipp: Im Eifer des Gefechts vergisst man leicht etwas. **Erinnert den Captain** daran, dass er Karten aufdecken oder bewegen, und den gegnerischen Angriff auf die *Unity* abhandeln muss.

Ende eines Kampf-Kapitels

Spielt solange weiter, bis ihr die Bedingung auf einer der beiden Kapitelende-Karten  /  erfüllt habt. Ihr habt das Kapitel dann geschafft oder seid daran gescheitert. Dreht die entsprechende Karte um und lest die Vorderseite. Dort erfahrt ihr, wie üblich, wie das Kapitel endet und bei welchem Kapitel euer Abenteuer weitergeht. **Denkt daran, alle Symbole auf der Karte vollständig abzuhandeln. Macht unbedingt alle angegebenen Einträge im Logbuch!**

Baut das Kapitel dann ab (Störungen entfernen, Marker und Würfel in den Vorrat zurücklegen, Karten ablegen). **Behaltet Wissenskarten**, wenn ihr welche erhalten habt. Blättert dann zum nächsten Kapitel.

Beispiel: Ihr könnt mit 1 Bewegung von Zone 2 nach Zone 1 oder Zone 3 fliegen. Um von Zone 1 nach Zone 3 zu gelangen, benötigt ihr hingegen 2 Bewegungen. Ihr müsst dann also 2x die Aktion **SCHUB ERHÖHEN** ausführen.



Beispiel: Der Angriff dieses Akethari-Jägers würde 2 SCHADEN verursachen.



Da euer *Schildgenerator* aktiviert ist, dürft ihr stattdessen 2 SCHADEN-Marker  auf die ersten beiden SCHADEN-Felder des *Schildgenerators* legen, anstatt 2 Störungen  zu ziehen.

ANHANG

Sonderregeln

NANO-BEWEGUNG

AB FOLGE 7

Ihr könnt im Kampf nun auf Nano-Schwärme treffen, die sich auf euch zubewegen. Für diese Kapitel unterteilt ihr den ANGRIFF-Bereich in 3 Entfernungen (1, 2, 3). Legt die Entfernung-Marker oberhalb von Zone 1 aus, um die Entfernungen anzuzeigen. Die Entfernung bestimmt, wie weit ein Nano-Schwarm noch vom UNITY-Bereich entfernt ist.

Als Captain musst du in Kapiteln mit Nanos folgendes Symbol auf der Lebenserhaltung zusätzlich abhandeln:

Nano-Bewegung (↻): Bewege jeden Nano-Schwarm (beginnend mit der Karte ganz links) um 1 Feld in Richtung des UNITY-Bereichs. Erreicht ein Nano-Schwarm den UNITY-Bereich, seid ihr am Kapitel gescheitert. Dies gilt auch dann, wenn sich in dieser Zone kein Schiff befindet. **Ausnahme:** In Folge 7 scheitert ihr nicht sofort. Es gelten stattdessen die Regeln für Nano-Befall. In Folge 11 taucht eine weitere Ausnahme auf, die auf der entsprechenden Karte erklärt wird.

Hinweis: Ihr dürft weiterhin auf alle gegnerischen Objekte (hier: die Nanos) in eurer Zone schießen (unabhängig von ihrer Entfernung).

AUF NANOS ZIELEN

AB FOLGE 7

Jeder Nano-Schwarm hat mehrere TREFFEN-Werte. Der Wert wird höher, je öfter ihr die Nanos mit BESCHUSS trifft - es wird also immer schwerer, sie erneut zu treffen. Es gilt immer der niedrigste Wert, der **nicht** von einem SCHADEN-Marker abgedeckt ist.



Beispiel: Ihr müsst mindestens eine „4“ würfeln, um zu treffen.

Legt die SCHADEN-Marker von links nach rechts auf die SCHADEN-Felder (auch wenn ihr einen höheren ZIELEN-Wert gewürfelt habt).

Ihr würfelt wie immer nur 1x für jeden BESCHUSS. Es gilt der niedrigste TREFFEN-Wert, der sichtbar ist. Legt je nach Waffensystem die entsprechende Anzahl SCHADEN-Marker auf die SCHADEN-Felder, auch wenn auf späteren Feldern ein höherer TREFFEN-Wert angegeben ist.

Beispiel: Ihr feuert mit der Ionenkanone, die 2 SCHADEN macht, wenn ihr trifft. Ihr würfelt eine „4“. Weil das erste freie Feld „4+“ als aktuellen TREFFEN-Wert zeigt, dürft ihr die 2 SCHADEN-Marker auf dem Feld mit „4+“ und dem nächsten Feld mit „5+“ platzieren.



NANO-BEFALL

NUR FOLGE 7

Befindet sich ein Nano-Schwarm nach der Bewegung im UNITY-Bereich, befällt er sofort das Schiff in seiner Zone. Nehmt für jedes freie SCHADEN-Feld (ohne SCHADEN-Marker) auf der Nano-Karte 1 Nano-Marker aus dem Vorrat und legt die Nano-Marker auf das befallene Schiff. Legt dann die Karte mit den Nanos und die SCHADEN-Marker darauf ab.

Hinweis: Die Unity versteckt sich hinter den verbündeten Schiffen und wird nicht befallen.



VERBÜNDETE SCHIFFE

AB FOLGE 9

Auf Storykarten können nun auch verbündete Schiffe abgebildet sein. Legt sie in den UNITY-Bereich. Verbündete Schiffe unterstützen euch im Kampf, wenn ihr sie mit dem Com-System ruft. Legt bei der Vorbereitung 1 System-Marker mit der grünen Seite nach oben auf das Com-System im Storybuch.

Befindet sich der Marker auf der grünen Seite, dürft ihr am Com-System die Aktion **KANAL ÖFFNEN** ausführen. Damit aktiviert ihr **alle verbündeten Schiffe** gleichzeitig. Jedes verursacht dann sofort 2 SCHADEN am vordersten gegnerischen Objekt in seiner Zone (unabhängig davon, wo die ZIELEN-Figur steht). Das vorderste Objekt ist die Karte, die am weitesten links im ANGRIFF-Bereich liegt.

Ihr müsst für diesen SCHADEN nicht würfeln! Die Verbündeten treffen immer. Wird das vorderste gegnerische Objekt durch den SCHADEN besiegt, verfällt der übrige SCHADEN.

Dreht danach den System-Marker auf die rote Seite. Liegt der Marker auf der roten Seite, könnt ihr die Verbündeten nicht aktivieren. Wenn ihr das nächste Mal die Sanduhr dreht, dreht ihr den Marker zurück auf die grüne Seite - die Aktion steht euch wieder zur Verfügung.

Hinweis: Ihr müsst keine gegnerischen Angriffe auf verbündete Schiffe abhandeln.

Systeme für Kämpfe

DÜSENANTRIEB

AB FOLGE 6

Um die *Unity* mit dem *Düsenantrieb* zu bewegen, müsst ihr die Aktion **SCHUB ERHÖHEN** ausführen.

Meldet die Bewegung dann an euren Captain („*Düsenantrieb*: Schub erhöht“). Der **Captain verschiebt die UNITY-Figur sofort um 1 Zone nach oben oder nach unten**.

Mit dem *Düsenantrieb* dürft ihr immer genau 1 Zone weit fliegen, also entweder von Zone 1 nach Zone 2 und umgekehrt oder von Zone 2 nach Zone 3 und umgekehrt. Um von Zone 1 nach Zone 3 zu gelangen, benötigt ihr hingegen 2 Bewegungen. Ihr müsst also 2× die Aktion **SCHUB ERHÖHEN** ausführen.

Zur Erinnerung: Sobald der Captain die *Unity* bewegt hat, muss der Captain die **ZIELEN-Figur auf 1 gegnerisches Objekt in der neuen Zone versetzen** (oder sie neben den Kampfbereich stellen, falls es kein gegnerisches Objekt gibt).

LASER

AB FOLGE 6

Um den *Laser* abzufeuern, müsst ihr die Aktion **ABFEUERN** ausführen. Werft dann den **ZIELEN-Würfel** (siehe Seite 9: *Beschuss*). Falls er trifft, macht der *Laser* 1 SCHADEN.

IONENKANONE

AB FOLGE 6

Um die *Ionenkanone* abzufeuern, müsst ihr zunächst die Aktion **AUFLADEN** und sofort danach die Aktion **FEUER** ausführen. Werft dann den **ZIELEN-Würfel** (siehe Seite 9: *Beschuss*). Falls sie trifft, macht die *Ionenkanone* 2 SCHADEN.

TORPEDOROHR

AB FOLGE 6

Um das *Torpedorohr* abzufeuern, müsst ihr zunächst die Aktion **TORPEDO LADEN** und sofort danach die Aktion **TORPEDO ABFEUERN** ausführen. Werft dann den **ZIELEN-Würfel** (siehe Seite 9: *Beschuss*). Falls es trifft, macht das *Torpedorohr* 3 SCHADEN.

SCHILDGENERATOR

AB FOLGE 6

Zu Beginn eines Kapitels ist der *Schildgenerator* inaktiv. Der System-Marker mit der roten Seite nach oben  zeigt dies an. Um den *Schildgenerator* zu aktivieren, müsst ihr die Aktion **SCHILDE AKTIVIEREN** ausführen.

Meldet dann an euren Captain, dass die Schilde aktiv sind („*Schildgenerator*: Schilde aktiviert“). Der **Captain dreht den System-Marker am Schildgenerator sofort auf die grüne Seite** , um dies anzuzeigen.

Sobald der *Schildgenerator* aktiviert ist gilt: Für jeden SCHADEN, den die *Unity* bekommen würde (siehe Seite 7: *gegnerischer Angriff*), dürft ihr stattdessen **1 SCHADEN-Marker**  **auf ein freies Feld des Schildgenerators legen**. Für jeden so abgefangenen SCHADEN müsst ihr keine Störung ziehen.

Solange der *Schildgenerator* eine oder mehrere Störungen hat, kann er keinen Schaden verhindern!

Der *Schildgenerator* hat 5 Felder (im Storybuch, nicht auf der Systemkarte), er kann also 5 SCHADEN abfangen. Ihr dürft den *Schildgenerator* **in jedem Kampfkapitel nur 1× aktivieren**, er kann also nie mehr als 5 SCHADEN abfangen.

Jeder weitere SCHADEN löst dann wieder je 1 Störung  auf der *Unity* aus.

ZIELERFASSUNG

AB FOLGE 6

Mit der *Zielerfassung* verbessert ihr euren ZIELEN-Wert. Sie ist zunächst inaktiv. Der System-Marker mit der roten Seite nach oben  zeigt dies an. Um die *Zielerfassung* zu aktivieren, führt ihr die Aktion **ZIEL ERFASSEN** aus. Der **Captain dreht den System-Marker sofort auf die grüne Seite** , um dies anzuzeigen.

Wenn ihr zu einem späteren Zeitpunkt für ein Waffensystem euren ZIELEN-Wert ausgewürfelt habt, dürft ihr einmalig +2 zu eurem Würfelergebnis hinzuzählen. Tut ihr das, muss der Captain den Marker auf die rote Seite  drehen.

Zwischen der Aktion **ZIEL ERFASSEN** und dem Auslösen des Effekts darf beliebig viel Zeit vergehen. Sobald der Marker auf  liegt, dürft ihr abwarten, bis ihr den Effekt benutzen wollt. Erst wenn ihr den Effekt genutzt habt, dreht ihr den Marker auf .

Ihr dürft das System jederzeit wieder aktivieren (Aktion erneut ausführen, Marker wieder auf  drehen).

BEAMER

NUR FOLGE 7

Mit dem *Beamer* rettet ihr die Crew aus einem verbündeten Schiff und bringt sie auf der *Unity* in Sicherheit. Stellt die Crew mit Universal-Markern  dar. Führt zuerst die Aktion **MUSTERPUFFER LÖSCHEN** und sofort danach die Aktion **BEAMEN** aus. Jedes Mal, wenn ihr diese beiden Aktionen ausgeführt habt, dürft ihr 1 Crew-Marker  von einem verbündeten Schiff **in derselben Zone wie die UNITY-Figur** nehmen und im Storybuch auf ein freies Feld beim *Beamer* legen. Dieser Teil der Crew ist dann in Sicherheit.

COM-SYSTEM

AB FOLGE 9

Das *Com-System* benötigt ihr für Kampf-Kapitel mit verbündeten Schiffen. Es ist zu Beginn des Kapitels bereits aktiv. Der System-Marker mit der grünen Seite nach oben  zeigt dies an. Mit der Aktion **KANAL ÖFFNEN** aktiviert ihr die verbündeten Schiffe (siehe Seite 11: *verbündete Schiffe*). Tut ihr das, muss der Captain den Marker auf die rote Seite  drehen. Ihr dürft dieses System 1x pro Sanduhr nutzen. Dreht den Marker jedes Mal, wenn ihr die Sanduhr dreht, auf die grüne Seite , um anzuzeigen, dass das System aktiv ist.

A.N.N.E.

AB FOLGE 9

A.N.N.E. ermöglicht es euch, bestehende Systeme zu verbessern. Welche Systeme ihr verbessern dürft, ist im jeweiligen Kapitel angegeben. Deckt bei jedem System, das ihr verbessern dürft, die verbesserte Variante im Storybuch mit einem Abdeck-Marker ab. Sucht außerdem das verbesserte System aus dem geheimen Umschlag heraus und legt es verdeckt bereit, ohne es euch anzusehen.

Um ein System zu verbessern, müsst ihr mit *A.N.N.E.* die Aktion **[SYSTEM] VERBESSERN** ausführen. Verschiebt dann den Abdeck-Marker auf das alte System, sodass das verbesserte System sichtbar wird.

Ab sofort steht euch das verbesserte System zur Verfügung. Nehmt euch **sofort** die neue Systemkarte und verwendet sie anstelle der bisherigen Systemkarte. (Legt die alte Systemkarte am Ende des Kapitels am besten in den Umschlag, damit ihr sie nicht aus Versehen verwendet.)

Achtung: Die Aktionen der verbesserten Systeme unterscheiden sich von den bisherigen Aktionen an dem alten System. Lest also die Erklärungen der Aktionen aufmerksam durch, bevor ihr sie ausführt!

VERBESSERTE SYSTEME

AB FOLGE 9

Com-System: Die Aktion **KANAL ÖFFNEN** ändert sich und ist nun leichter auszuführen. Die Aktionen **GEHEIMEN KANAL ÖFFNEN** und **ABHÖREN/VERSCHLÜSSELN/SENDEN** stehen euch nun als Aktionen zur Verfügung.

Laser: Der *verbesserte Laser* macht 2 SCHADEN (anstatt 1).

Ionenkanone: Ihr müsst die *verbesserte Ionenkanone* nicht mehr aufladen. Ihr dürft direkt die Aktion **FEUER** ausführen. Die *verbesserte Ionenkanone* macht 3 SCHADEN (anstatt 2).

Torpedorohr: Ihr müsst das *verbesserte Torpedorohr* nicht mehr aufladen. Ihr dürft direkt die Aktion **TORPEDO ABFEUERN** ausführen. Das *verbesserte Torpedorohr* macht 4 SCHADEN (anstatt 3).

Schildgenerator: Ihr dürft ab sofort die neue Aktion **REGENERIEREN** ausführen. Tut ihr das, dürft ihr 1 SCHADEN-Marker vom *verbesserten Schildgenerator* entfernen. Alle anderen Aktionen bleiben gleich.

Zielerfassung: Der Effekt bleibt gleich, die Aktion auf der Systemkarte ändert sich aber und ist nun leichter auszuführen.

KÖDER-TETRAEDER

AB FOLGE 10

Mit *Köder-Tetraedern* könnt ihr Nano-Schwärme ablenken. Dadurch dürft ihr sie aus dem Kampfbereich ablegen, als ob ihr sie besiegt hättet. Euer Vorrat an *Köder-Tetraedern* wird durch Universal-Marker  auf dem System im Storybuch dargestellt. Um einen *Köder-Tetraeder* einzusetzen, führt zuerst die Aktion **VORBEREITEN** und sofort danach die Aktion **ABFEUERN** aus. Danach legt ihr 1 Köder-Marker  vom System *Köder-Tetraeder* aus dem Storybuch ab und dürft 1 Nano-Schwarm in Entfernung  ablegen.

Achtung: Ihr habt für die gesamte Season 1.2 insgesamt nur 5 *Köder-Tetraeder* zur Verfügung. Benutzt sie also nur im äußersten Notfall.



Symbole aus Season 1.1

Folgende Symbole aus Season 1.1 werden auch in Season 1.2 auf Storykarten und anderen Spielelementen genutzt:

Crewmitglieder



Diese Symbole finden sich bei den Aktionen auf den Systemkarten. Sie zeigen euch, wie viele Crewmitglieder ihr für diese Aktion benötigt. Es gibt die Varianten: Allein, zu zweit und alle Crewmitglieder.

Kapitel



Dies sind die Kapitel-Symbole. Sie finden sich neben den Titeln der Kapitel in den Storybüchern und auf den Rückseiten der Storykarten, die ihr für das jeweilige Kapitel benutzen müsst.

Ein solches Symbol unten auf einer Storykarte (meist auf der letzten Karte eines Kapitels), sagt euch, welches Kapitel ihr als nächstes spielen sollt.

Kartennummern



Diese Symbole befinden sich auf den Kartenrückseiten sowie oben auf den Vorderseiten aller Storykarten und zeigen die jeweilige Kartennummer. Seht ihr so ein Symbol an einer anderen Stelle, bedeutet es, dass ihr diese ganz bestimmte Karte aufdecken sollt. Meistens müsst ihr dann zu dieser Karte springen. Vereinzelt ist es aber auch einfach eine Erinnerung, die nächste(n) Karte(n) aufzudecken.

Beachtet, dass ein solches Symbol auch an eine Bedingung geknüpft sein kann. Am häufigsten findet ihr es unten auf einer Storykarte direkt hinter einem Scheitern-Symbol:  . Dann bedeutet es, dass ihr die gezeigte Karte nur dann aufdeckt, wenn ihr an dem Kapitel scheitert.

Logbuch-Feld

Seht ihr ein solches Symbol ohne weiteren Text, bedeutet dies: Kreuzt das entsprechende Feld im Logbuch an.

Ist ein solches Symbol als Teil einer Frage abgebildet, bedeutet dies, dass ihr im Logbuch überprüfen sollt, ob das entsprechende Feld markiert ist.

Pluszeichen

Diese Symbole im Storybuch helfen euch beim Aufbau der Systeme. Ein schwarzes Symbol  sagt, dass ihr dieses System auf jeden Fall aufbauen müsst.

Ein weißes Symbol  sagt, dass ihr das System eventuell schon in einem früheren Kapitel aufgebaut habt. Prüft in diesem Fall, ob das System schon aufgebaut ist. Falls nicht, baut es auf.

Falls an einem System kein Plus-Symbol steht, habt ihr das System in jedem Fall in einem vorherigen Kapitel bereits aufgebaut.

Sanduhr bewegen

Dieses Symbol findet ihr hauptsächlich auf den Systemkarten bei den **LILA AKTIONEN**. Es erinnert euch daran, dass ihr in einem Challenge-Kapitel die Sanduhr weiter stellen müsst, wenn ihr bei einer **LILA AKTION** einen Fehlschlag erleidet. Vereinzelt findet ihr dieses Symbol aber auch auf Storykarten, wenn ihr aus anderen Gründen die Sanduhr weiterziehen müsst.

Scheitern

Dieses Symbol findet sich am Ende jeder Lebenserhaltung sowie ganz unten auf den meisten Storykarten und auf der Rückseite einer der beiden Kapitelende-Karten in Kampf-Kapiteln. Am Ende der Lebenserhaltung zeigt es an, dass ihr die Sanduhr nicht mehr vorwärts setzen könnt. Müsstet ihr dies tun, seid ihr gescheitert. Unten auf den Storykarten zeigt es an, welche Karte ihr lesen müsst, wenn ihr während des Abhandelns dieser Karte scheitert. Auf Kapitelende-Karten stehen unter dem Symbol die Umstände, durch die das Kapitel scheitert.

Start-Feld

Dieses Symbol bezeichnet das Start-Feld der Lebenserhaltung. Ein Action- oder Kampf-Kapitel beginnt, wenn ihr die Sanduhr umdreht und vom Start-Feld auf Feld 01 vorzieht. Ein Challenge-Kapitel beginnt mit der Sanduhr auf dem Start-Feld. Dreht die Sanduhr in einem Challenge-Kapitel nie um. Setzt sie nur vor, wenn eine **LILA AKTION** fehlschlägt.

Störung

Störung-Symbole finden sich auf der Lebenserhaltung eines Action- oder Kampf-Kapitels. Sie fordern euch auf, 1 Störung pro Symbol zu platzieren, sobald ihr die Sanduhr auf dieses Feld zieht.

Verletzung

Verletzung-Symbole finden sich auf der Lebenserhaltung eines Challenge-Kapitels. Sie fordern euch auf, 1 Verletzung pro Symbol zu verteilen, sobald ihr die Sanduhr auf dieses Feld zieht.

Symbole aus Season 1.2

Folgende Symbole sind neu in Season 1.2 und werden auf Storykarten und anderen Spielelementen genutzt:



BESCHUSS / Gegnerischer Angriff

Befindet sich dieses Symbol an der Lebenserhaltung, zeigt es einen **gegnerischen Angriff** an. Das bedeutet, dass alle gegnerischen Objekte auf die *Unity* schießen. Alle gegnerischen Objekte mit einem ANGRIFF-Wert, die sich in derselben Zone wie die *UNITY*-Figur befinden, treffen die *Unity*. Auf der jeweiligen Karte ist angegeben, wie viel SCHADEN ein Schiff macht. Für jeden SCHADEN, der die *Unity* trifft, müsst ihr sofort 1 Störung ziehen. Falls ihr den *Schildgenerator* aktiviert habt, dürft ihr damit SCHADEN abfangen.

Befindet sich dieses Symbol an einem System im Storybuch, zeigt es, wie viel SCHADEN ihr durch einen **BESCHUSS** zufügt, wenn ihr dieses System abfeuert. Denkt daran, dass ihr nur dann trefft, wenn euer erwürfelter ZIELEN-Wert gleich hoch oder höher als der TREFFEN-Wert des angegriffenen Objekts ist. Ihr dürft dann die angegebene Anzahl SCHADEN-Marker auf dem getroffenen Objekt platzieren.



Entfernung (ab Folge 7)

Dieses Symbol zeigt in Kämpfen an, in welcher Entfernung (1, 2, 3) eine Karte ins Spiel kommt. Verwendet die Entfernung-Marker, um in eurem Kampfbereich die Entfernungen zu markieren.



Erfolg

Dieses Symbol findet ihr immer auf der Rückseite einer der beiden Kapitelende-Karten in Kampf-Kapiteln. Dort stehen unter dem Symbol die Bedingungen, die ihr erfüllen müsst, um das Kapitel erfolgreich zu beenden.



Nano-Bewegung (ab Folge 7)

Dieses Symbol befindet sich in einigen Kapiteln an der Lebenserhaltung. Es zeigt an, dass der Captain alle gegnerischen Objekte um 1 Entfernung in Richtung des *UNITY*-Bereichs verschieben muss. Fangt mit der Bewegung in an, handelt dann und zum Schluss ab.



Nano-Marker (ab Folge 7)

Mit diesen Markern zeigt ihr Nano-Befall an Schiffen an.



SCHADEN-Marker

Mit diesen Markern zeigt ihr SCHADEN an. Meistens legt ihr sie dafür auf gegnerische Objekte oder euren *Schildgenerator*. Zur Erinnerung: Wenn die *Unity* SCHADEN erhält, der nicht von eurem Schild abgefangen wird, benötigt ihr keine SCHADEN-Marker, sondern zieht für jeden SCHADEN 1 Störung (siehe GEGNERISCHER ANGRIFF).



System-Marker

System-Marker helfen euch vor allem, in Kampf-Kapiteln die Übersicht über die vorhandenen Systeme zu behalten. Zeigt die grüne Seite nach oben, heißt das, dass ein System aktiv bzw. verfügbar ist. Zeigt die rote Seite nach oben, ist ein System gerade inaktiv bzw. nicht verfügbar. Ist ein System inaktiv, müsst ihr es erst mit der entsprechenden Aktion auf der Systemkarte aktivieren, bevor ihr die Funktion des Systems nutzen könnt. **Ausnahme:** Beim *Com*-System müsst ihr warten, bis die Sanduhr das nächste Mal gedreht wird, dann dürft ihr es wieder auf drehen.

Zu Beginn eines Kampf-Kapitels gibt euch der *Aufbau* vor, welche Systeme ihr im Storybuch mit einem System-Marker versehen müsst und auf welche Seite ihr den Marker drehen sollt. Das *Com*-System ist zu Kapitelbeginn immer aktiv, der *Schildgenerator* und die *Zielerfassung* sind hingegen immer inaktiv.

In einigen Ausnahmefällen werden die Marker auch anders benutzt. Die Verwendung wird euch an den entsprechenden Stellen dann gesondert erklärt. Es ist auch möglich, dass ihr die System-Marker in besonderen Action- und Challenge-Kapiteln benutzen müsst.



Universal-Marker

Mit diesen Markern könnt ihr verschiedene Spielsituationen darstellen. Was die Marker darstellen, ist in den entsprechenden Kapiteln beschrieben.



ZIELEN-Würfel

Dieses Symbol zeigt an, dass ihr einen ZIELEN-Würfel werfen müsst, wenn ihr mit diesem System einen BESCHUSS ausführt. Meldet dem Captain, welches System ihr abgefeuert, und welchen ZIELEN-Wert ihr gewürfelt habt. Der Captain vergleicht dann euren ZIELEN-Wert mit dem TREFFEN-Wert des angegriffenen Objekts und legt ggf. die entsprechenden SCHADEN-Marker auf das Objekt.



SPIELABLAUF & CHECKLISTEN

Vorbereitung Folge (Details: Season 1.1, Seite 8; Season 1.2, Seite 6)

1. Spielfläche bestimmen.
2. Storybuch für die Folge bereitlegen.
3. Storykarten bereitlegen und evtl. in Stapel nach Kapitel-Symbolen aufteilen.
4. Störungen und Verletzungen bereitlegen.
5. Systemkarten bereitlegen.
6. UNITY- und ZIELEN-Figur, ZIELEN-Würfel sowie alle weiteren Marker bereitlegen.
7. Logbuch und Stift bereitlegen.
8. Passende Sanduhr bereitstellen (2 Crewmitglieder: gelbe Sanduhr, 3-4 Crewmitglieder: rote Sanduhr).

Vorbereitung Kapitel (Details: Season 1.1, Seite 9; Season 1.2, Seite 6)

1. Kapitel im Storybuch aufschlagen.
2. Sanduhr auf das Start-Feld  der Lebenserhaltung stellen.
3. Storykarten für das Kapitel bereitlegen.
4. Störungen (Action- und Kampf-Kapitel) oder Verletzungen (Challenge-Kapitel) **mischen** und neben das Storybuch legen.
5. Systemkarten in der Wohnung verteilen und aufbauen (ggf. Backup-Systeme benutzen).
⊕: aufbauen, ⊕: ist evtl. bereits aufgebaut, kein Plus: ist bereits aufgebaut.
6. **Alle** Textboxen im Storybuch vorlesen.
7. Eventuell zusätzliche Aufbauschritte ausführen, wenn im Storybuch beschrieben.
8. Eventuell zusätzliche Regeln beachten, wenn im Storybuch beschrieben.
9. In Kampf-Kapiteln: Würfel bereitlegen, Kampfbereich vorbereiten.
10. Wenn vorhanden: Bedingungen auf den Kapitelende-Karten lesen.

Ablauf Action-Kapitel (Details: Season 1.1, Seite 10)

- » Sanduhr umdrehen und 1 Feld weiter ziehen. Ggf. sofort Störungen platzieren. Achtung: **Die Sanduhr darf nie ganz auslaufen**, sonst .
- » Storykarte umdrehen und laut vorlesen, **Aktionen ausführen**, ggf. weitere Anweisungen der Storykarte befolgen. Wenn die Storykarte komplett abgehandelt ist: nächste Storykarte aufdecken.
- » **Störungen** dürfen jederzeit behoben werden.
- » Alle Texte (Storybuch/Aktionen/Storykarten) immer ganz durchlesen.
- » **Das Kapitel ist gescheitert, wenn** die Sanduhr ausläuft oder wenn sie auf  gezogen werden muss. Dann die Karte lesen, die auf der aktuellen Storykarte bei  genannt ist.

Ablauf Challenge-Kapitel (Details: Season 1.1, S. 14)

- » Sanduhr nie umdrehen. Die Zeit läuft nicht.
- » Sanduhr bei Kapitelstart auf Start-Feld  stehen lassen.
- » Sanduhr 1 Feld weiterziehen, wenn Fehlschlag bei **LILA AKTION**.
- » **LILA AKTIONEN sind erst erledigt, wenn ihr sie geschafft habt.**
- » **Verletzung** erhält das Crewmitglied, das den Fehlschlag verursacht hat. Immer nur 1 Verletzung pro Crewmitglied. Wer eine neue Verletzung bekommt, wirft die vorherige ab.
- » Alle Texte (Storybuch/Aktionen/Storykarten) immer ganz durchlesen.
- » Am Ende des Kapitels Verletzungen abwerfen.
- » **Das Kapitel ist gescheitert, wenn** die Sanduhr auf  gezogen werden muss (das heißt, wenn ihr insgesamt zu viele Fehlschläge hattet).

Ablauf Kampf-Kapitel (Details Season 1.2, Seite 6)

Es gelten die Regeln von Action-Kapiteln mit folgenden Änderungen:

- » Bei Umdrehen und Weiterziehen der Sanduhr: **Captain-Wechsel (!)**, ggf. Symbole auf Lebenserhaltung abhandeln (von links nach rechts und von oben nach unten).
- » Systeme in Reihenfolge eurer Wahl ausführen (BESCHUSS, Bewegen, Schilde aktivieren, etc.).
- » ZIELEN: Nur der Captain darf ZIELEN-Figur bewegen. BESCHUSS trifft **immer nur** das gegnerische Objekt mit ZIELEN-Figur.
- » Bei BESCHUSS: Systemaktionen durchführen, dann würfeln und den gewürfelten ZIELEN-Wert mit TREFFEN-Wert des Ziels vergleichen:
Kleiner: verfehlt. Kein SCHADEN.
Gleich oder größer: getroffen. SCHADEN zufügen.
- » Wenn gegnerisches Objekt besiegt: Karte ablegen.
- » **Hinweis:** Stellt vor jedem Kampf-Kapitel sicher, dass ihr alle Systeme und alle Sonderregeln verstanden habt. Lest ggf. im Anhang (ab Seite 11) nach. Lest die passende Kapitelende-Karte, sobald die entsprechende Bedingung eintritt.

Ablauf De-Briefing (Details: Season 1.1, Seite 16)

- » Im Storybuch beim ersten Kasten beginnen und Flussdiagramm folgen.
- » Nur genau die Karten lesen, zu denen ihr aufgefordert werdet.

Ende Folge

- » Alles aufräumen.
- » Logbuch behalten!