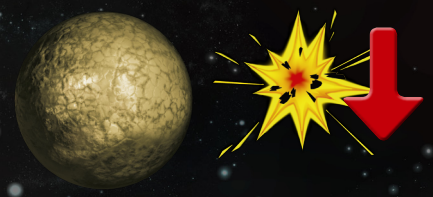
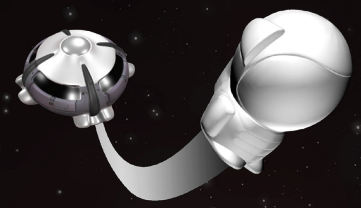
PARANOIA



Wer auf einem Planeten landen will, bekommt zuerst einen großen Schuss von vorne ab.

PANIK



Jedes Mal, wenn aus einer Ihrer Kabinen nicht verbundene Anschlüsse herausragen, wird diese Kabine sofort von der Besatzung (Menschen und Aliens) verlassen.

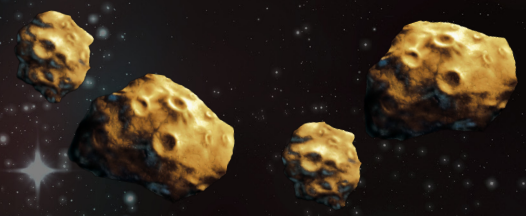
KOSMISCHER WAHNSINN

Nach jeder Wertung einer Karte wird gewürfelt. Wenn sich auf der ausgewürfelten Position eine Kabine mit einem Menschen (nicht Alien) befindet, wird dieser wahnsinnig und sprengt das Teil.

HARTER FLUG

Wenn Sie vor dem Flug den vierten Stapel Karten vorbereiten, fügen Sie nochmals die gleiche Zahl an Karten der Stufe III hinzu.

VERKEHRTES WELTALL



Kleine Meteoriten sind groß und große sind klein.

SCHWACHE SPANNUNG

Jedes Mal, wenn Sie ein batteriebetriebenes Gerät verwenden, müssen Sie eine Batterie mehr einsetzen.

MATERIALERMÜDUNG

Nach jeder Karte Freies Weltall wird gewürfelt, und die Spieler verlieren das Teil, das sich auf der ausgewürfelten Position befindet.

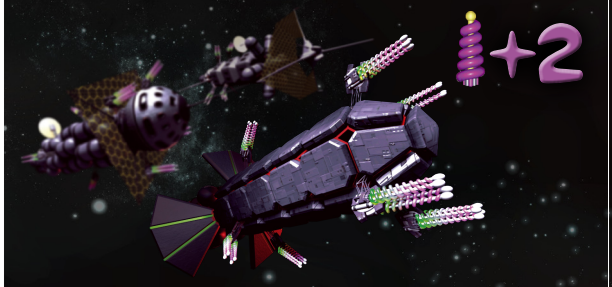
ERBARMUNGSLOSES SCHICKSAL

Von Kampfzone und Sabotage sind alle Spieler betroffen, außer dem, der jeweils am meisten (Motoren, Kanonen, Besatzung) hat. Bei der Epidemie werden die betroffenen Kabinen entfernt, bei Sternenstaub fallen die offenen Schiffsteile ab.

HARTE KONKURRENZ

Wenn ein Spieler eine verlassene Station oder ein verlassenes Schiff nutzen will, bekommt er von jedem Spieler, der hinter ihm fliegt und stärker ist, einen großen Schuss von hinten.

GRIMMIGE FEINDE



Alle Feinde sind um zwei Kanonen stärker.

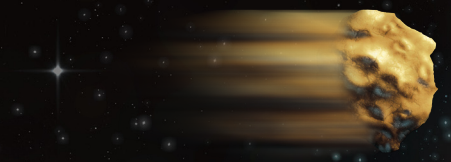
NEIDISCHE KUMPEL

Jedes Mal, wenn ein neuer Spieler nach der Wertung einer Karte die Führung übernimmt, bekommt er vom zweiten Spieler einen kleinen Schuss von hinten.

ASTRO-GEWERKSCHAFTEN

Die Besatzungsmitglieder, die man unterwegs verliert (außer bei der Karte Verlassenes Schiff), werden zu den abgefallenen Teilen gelegt. Am Ende der Etappe muss man für jedes Mitglied 3 Kredite zahlen. Die Versicherung begrenzt diese Summe nicht.

DURCHSCHLAGPROJEKTILE



Jedes Mal, wenn ein Teil von einem Meteoriten oder Schuss getroffen wird, wird auch das in der Schussrichtung unmittelbar dahinter liegende Teil getroffen.

SCHLAUE BESATZUNG

Vor dem Aufdecken der letzten Flugkarte muss jeder Spieler, der den Flug nicht abbricht, jedem seiner verbliebenen Besatzungsmitglieder einen Kredit oder eine Ware zahlen (in die Bank zurückgeben).

BOSHAFTER ZUFALL

Wenn kein betroffener Spieler ein Schiffsteil in der Bahn eines Meteoriten oder Schusses hat, wird nochmals gewürfelt (insgesamt höchstens dreimal).

INSTABILE WARE

Wenn ein Teil mit Waren getroffen wird oder explodiert, explodieren auch alle vertikal, horizontal oder diagonal benachbarten Teile. Das kann auch zu einer Kettenreaktion führen.

INSTABILE ENERGIE

Wenn ein Teil mit unverbrauchten Batterien getroffen wird oder explodiert, explodieren auch alle vertikal, horizontal oder diagonal benachbarten Teile. Das kann auch zu einer Kettenreaktion führen.

GALAXY TRUCKER

PF 2008