



Kabine Hat Platz für 2 Menschen oder (wenn sie mit einem Lebenserhaltungssystem verbunden ist) für 1 Alien. Auf das Grundteil dürfen nur Menschen.



Luxuskabine Hat Platz für 1 Menschen (kein Alien). Wird er entfernt, muss die Kabine leer bleiben. Nach dem Flug erhältst du für jede bewohnte Luxuskabine so viele Credits, wie die Zahl der Etappe angibt.



Astrobot-Station Wenn du 1 Energiestein abgibst, zählt dieses Teil für die Dauer einer Flugkarte als eines mit 4 Besatzungsmitgliedern. Astrobots können nicht entfernt werden.



Waffenkammer Wenn sie mit einem Teil mit Besatzung verbunden ist, gilt diese Besatzung als bewaffnet: Beim Vergleich der Besatzungsgröße zählt diese Besatzung doppelt, und sie kann Eindringlinge besiegen, die das Teil betreten.



(Gemischtes) Lebenserhaltungssystem

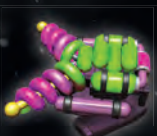
Wenn es mit einer normalen Kabine verbunden ist, kann ein Alien der passenden Farbe in die Kabine. Bei gemischten Lebenserhaltungssystemen suchst du dir eine der Farben aus. Jedes Schiff kann nur 1 Alien pro Farbe haben.



Tiefschlafkammer Hat Platz für 4 schlafende Menschen. Sie zählen nicht zur Besatzung. Wenn Besatzung entfernt wird und noch mind. 1 wacher Mensch an Bord ist, können Menschen aus der Tiefschlafkammer die „leeren“ Plätze einnehmen.



Kanone Vor einer Kanone muss ein leeres Feld sein. Jede Kanone nach vorne gibt +1 auf die Waffenstärke, zur Seite und nach hinten +½. Eine Kanone nach vorne oder hinten kann große Meteoriten in ihrer Spalte abschießen; eine Kanone zur Seite kann einen großen Meteoriten in ihrer oder einer angrenzenden Reihe abschießen.



Zweiwege- und Doppelkanonen

Es gelten dieselben Bauregeln wie für einfache. Jeder Lauf nach vorne gibt +1 auf die Waffenstärke, zur Seite und nach hinten +½. Sie kann große Meteoriten nach denselben Regeln abschießen wie einfache. Alles aber nur, wenn du 1 Energiestein zahlst.



Kanonen-Booster Für 1 Energiestein kann er eine verbundene Kanone verstärken (gleich, welcher Art). Die Kanone erhält einen zusätzlichen Stärkebonus von 3 (bzw. 1½ für Kanonen, die nicht nach vorne zeigen).



Selbstschussanlage Jedes verbundene Paar von Selbstschussanlagen gibt +1 auf die Waffenstärke. Eindringlinge, die auf einer Selbstschussanlage an Bord kommen wollen, sind sofort besiegt.



(Spezielle) Ladeflächen In jeden Container passt 1 Warenwürfel. Rote Waren können nur in spezielle (rote) Container.



Motor Der Auspuff muss nach hinten zeigen. Hinter einem Motor muss ein leeres Feld sein. Jeder Motor gibt +1 auf die Motorenstärke.



Doppel-Motor Es gelten dieselben Bauregeln wie für einfache. Er gibt +2 auf die Motorenstärke, aber nur, wenn du 1 Energiestein zahlst.



Motor-Booster Wenn eine Flugkarte aufgedeckt wird oder du eine Eigenschaft deines Schiffs überprüfst, kannst du 1 Energiestein zahlen und einen mit dem Booster verbundenen Motor zerstören (wenn es ein doppelter ist, zahlst du noch 1 Energiestein), um für diese und die nächste Flugkarte in den Hyperraum zu springen.



Batterie Vor dem Flug kommt die abgebildete Zahl Energiesteine auf dieses Teil. Während des Fluges kannst du sie ausgeben.



Reaktorbrennkammer Beim Aufnehmen von Waren kannst du 1 Ware zerstören, um eine mit der Brennkammer verbundene Batterie voll aufzuladen.



Solarmodul Einmal pro Flugkarte kannst du hiermit ein verbundenes Teil aktivieren, das sonst 1 Energiestein gebraucht hätte.



Schildgenerator Wenn du 1 Energiestein zahlst, kannst du einen kleinen Meteoriten/Schuss abwehren, der aus einer der beiden geschützten Richtungen kommt.



Schildgeneratoren-Booster Wenn der Booster mit einem Schildgenerator verbunden ist und du je 1 Energiestein für Generator und Booster zahlst, kannst du auch große Meteoriten/Schüsse abwehren.



Unzerstörbare Platten Von den mit Platten geschützten Seiten kann dieses Teil durch keinen Meteoriten oder Schuss zerstört werden.

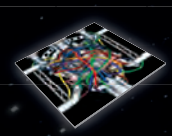


Steuerdüsen Vor beiden Kanten mit Düsen muss ein leeres Feld sein. Wenn ein Treffer ausgewürfelt wird, kannst du 1 Energiestein ausgeben, um die Steuerdüse zu aktivieren und die Reihe bzw. Spalte des Treffers um 1 zu verändern. Der Effekt ist nicht kumulativ. Gegen Eindringlinge wirken nur Steuerdüsen, die mit einem Teil mit Besatzung verbunden sind.



Verbindungsteil

Kann nichts.



Router Kann nichts, außer dass alle mit ihm (oder einer verbundenen Gruppe von Routern) verbundenen Teile als miteinander verbunden gelten.