

SCHNELLÜBERSICHT

VORBEREITUNG

Wählt einen Flug-Level.

Bereitet den Flugplan vor.

- Bildet 4 Abenteuerkartenstapel: 3 einsehbare Stapel unten am Plan, 1 unbekannter Stapel oben.
- Jeder Trucker setzt eine Rakete auf den Parkplatz.

Jeder bereitet seinen Schiffsplan vor.

- Startkabine kommt auf markiertes Feld.
- Rakete für Planetenlandungen kommt in obere linke Ecke.

Alle Bauteile verdeckt mischen.

„Los!“ rufen und Sanduhr auf Flugplan starten.

BAUEN

Plättchen nehmen und aufdecken.

Immer nur 1 Plättchen mit nur einer Hand nehmen.

War es verdeckt, bis zum eigenen Flugplan bewegen und dort aufdecken.

Dort entscheiden, was du damit tun möchtest:

- An dein Schiff anlegen. (Dein Schiff muss jederzeit zusammenhalten.)
- Es für später reservieren. (Maximal 2 Plättchen gleichzeitig dürfen in der Reserve liegen.)
- Es offen auf den Haufen in der Tischmitte zurücklegen.

Deine reservierten Plättchen kannst du an dein Schiff anlegen, aber nie zurücklegen. (Du erhältst eine Strafe, wenn bei Ende des Flugs noch Teile in deiner Reserve liegen.)

Du kannst deine Entscheidung beim letzten Teil, das du genommen hast, so lange rückgängig machen, bis du ein neues Teil oder einen Stapel Abenteuerkarten aufgenommen hast.

Schau dir Abenteuerkarten an.

Jederzeit nachdem du mindestens ein Teil an dein Schiff gelegt hast, darfst du dir die Abenteuerkartenstapel ansehen. (Allerdings nicht den Stapel oben am Flugplan.)

Sieh dir immer nur 1 Stapel gleichzeitig an. Du darfst keine Plättchen anlegen, während du Karten ansiehst.

Drehe die Sanduhr um.

Sobald die Zeit abgelaufen ist, darf ein beliebiger Trucker die Sanduhr auf ein neues Feld stellen und dabei umdrehen, außer ...

... um die Sanduhr auf das letzte Feld stellen und umdrehen zu dürfen, musst du deinen Bau beendet haben.

Bau beenden.

Du darfst den Bau jederzeit beenden. Du musst nicht alle Felder belegen.

Um dein Bau-Ende anzuzeigen, setzt du deine Rakete auf einen der freien Startplätze des Flugplans.

Sobald dein Bau beendet ist, darfst du keine Teile mehr anlegen oder Karten ansehen.

Wenn die Sanduhr auf dem letzten Feld abgelaufen ist, musst du mit dem Bauen aufhören und sofort ein Startfeld besetzen.

VOR DEM START

Überprüft auf Baufehler.

- 1-Rohr-Anschlüsse dürfen nicht an 2-Rohr-Anschlüssen liegen.
- Glatte Seiten dürfen nicht an Anschluss-Seiten anliegen.
- Jeder Antrieb muss zum Heck des Schiffs zeigen. Es darf dabei kein Teil auf dem Feld direkt hinter einem Antrieb liegen.
- Auf dem Feld direkt vor einer Kanone darf kein Teil liegen.
- Dein Schiff muss zusammenhalten.
- Kein Teil darf außerhalb des Baubereichs liegen.

Alle Fehler müssen korrigiert werden, indem solange Teile weggenommen werden, bis das Schiff regelgerecht ist. Andere Plättchen könnten dabei abfallen. Alle solche Teile, zusammen mit denen aus deiner Reserve, zählen als beim Flug abgefallene Teile.

Fügt Batterien und Crew hinzu.

- Jedes Batterie-Bauteil erhält die angezeigte Anzahl Batteriemarker.
- Auf deine Startkabine kommen 2 Menschen.
- Alle anderen Kabinen erhalten entweder 2 Menschen oder 1 Alien. Ein Alien darfst du aber nur wählen, wenn die Kabine an ein passendes Lebenserhaltungssystem angeschlossen ist.
- Du darfst nicht mehr als 1 Alien jeder Farbe haben.

Der führende Trucker mischt das Abenteuerdeck zusammen.

Die oberste Karte muss dem Level des Flugs entsprechen.

SPIELMÖGLICHKEITEN

Lernflug. Beste Art, das Spiel zu erlernen. Lest einfach die Seiten 4 bis 15 und folgt den Anweisungen.

Flug Level I, Level II oder Level III. Das vollständige Spiel. Schnell und aufregend. Detaillierte Erläuterungen auf den Seiten 16 bis 20. Alle Regeln befinden sich außerdem in dieser Schnellübersicht.

Transgalaktischer Treck. Höchst episches Spiel – drei aufeinanderfolgende Flüge mit steigendem Schwierigkeitsgrad. Regeln auf den Seiten 21 bis 24. Liste der Trucker-Titel auf den Seiten 22 und 23.

Krasse Strecken. Kostenlos herunterladbare Mini-Erweiterung. Macht jeden Flug* brutaler, herausfordernder und spaßiger. Siehe cge.as/gterr.

*Na gut, für den Lernflug ist es vermutlich keine gute Idee.

FLUG

Der Anführer deckt die oberste Abenteuerkarte auf. Die Trucker werten sie aus. Dann deckt der führende Trucker die nächste Karte auf und so weiter. Der Flug geht weiter, bis die letzte Karte ausgewertet wurde.

Immer wenn die Trucker **in Flugreihenfolge** handeln sollen, sind damit die Positionen ihrer Raketen auf dem Flugplan gemeint. Diese Reihenfolge kann sich im Flug ändern.

BAUTEILE VERLIEREN

Wenn Kanonenfeuer, Sabotage oder Meteoriten ein Bauteil **zerstören**, entferne es. Alle Bauteile, die nicht länger mit deinem Schiff verbunden sind, **fallen ab**. Lege alle derartigen Teile auf deinen Verluststapel. Das sind beim Flug **verlorene** Bauteile.

Wenn dein Schiff in mehrere Teile zerbricht, entscheidest du, welches weiterfliegt. Alle anderen Teile fallen ab.

AUFGABEN

Treten folgende Umstände ein, musst du aufgeben:

- Du hast bei **Freier Weltraum** null Antriebsstärke.
- Dein Schiff hat keine menschlichen Crewmitglieder mehr.
- Der führende Trucker liegt mehr als eine Runde vor dir.

Überprüfe diese Umstände immer erst, wenn die aktuelle Abenteuerkarte komplett ausgewertet wurde. Du darfst außerdem am Ende eines Abenteuers wählen, freiwillig aufzugeben, bevor die nächste Karte aufgedeckt wird.

ENDE DES FLUGS

Sobald die letzte Karte ausgewertet wurde, erhalten die Trucker gemäß der folgenden Liste Belohnungen und bezahlen Strafen:

	Trucker, die den Flug absolviert haben ...	Trucker, die den Flug abgebrochen haben ...
	erhalten Belohnung für die endgültige Flugreihenfolge.	erhalten keine Belohnung.
	sind Kandidaten für Treck-Titel oder das schönste* Schiff.	sind keine Kandidaten für irgendwas.
	verkaufen Güter zum Listenpreis.	verkaufen Güter zum halben, aufgerundeten Listenpreis.
	bezahlen für verlorene Teile.	bezahlen für verlorene Teile.

* schönstes Schiff = wenigste freiliegende Anschlüsse. Bei Gleichstand werden alle daran Beteiligten belohnt.

Güter laden. Rote Blöcke dürfen nur auf rote Container gelegt werden. Die anderen Blöcke dürfen auf beliebige Container gelegt werden. Beim Laden darfst du außerdem Güter abwerfen und Güter auf deinen Containern neu anordnen. Es kann nur das geladen werden, was noch im Vorrat vorhanden ist.

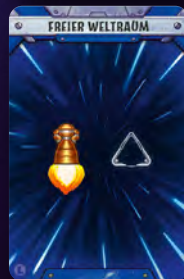
Credits erhalten. Nimm sie dir einfach aus dem Vorrat. Sie gehören jetzt dir.

Güter verlieren. Feinde nehmen immer zuerst deine wertvollsten Güter. Wenn du keine Güter mehr hast, nehmen sie Batteriemarker. Wenn du keine mehr hast ... na, dann wird dir nichts mehr genommen.

ABENTEUERKARTEN



Planeten. In Flugreihenfolge darf jeder Trucker einen Planeten aussuchen und seine Lande-Rakete darauf stellen. Sobald ein Planet gewählt wurde, darf kein anderer dort landen. Trucker, die gelandet sind, laden Güter in Flugreihenfolge; danach verlieren sie Flugtage in umgekehrter Flugreihenfolge.



Freier Weltraum. In Flugreihenfolge sagt jeder Trucker seine Antriebsstärke an und bewegt sich sofort um entsprechend viele leere Felder. (Raketenminiaturen überspringst du dabei und zählst sie nicht mit.) Danach muss jeder Trucker, der keine Antriebsstärke über null angesagt hat, den Flug aufgeben.



Meteorschwarm. Der führende Trucker würfelt mit 2 Würfeln pro Meteorit, in der auf der Karte angegebenen Reihenfolge. Der Meteorit trifft das erste Plättchen in der erwürfelten Reihe oder Spalte. Alle Trucker sind gleichzeitig betroffen.

Ein kleiner Meteorit, der eine glatte Seite trifft, prallt einfach ab.

Ein kleiner Meteorit, der einen freiliegenden Anschluss trifft, zerstört das Bauteil, es sei denn, ein Schild hält ihn auf.



Ein großer Meteorit zerstört das Bauteil, auf das er trifft, es sei denn, er wird mit einer auf ihn zeigenden Kanone abgeschossen.



Nach vorne zeigende Kanonen können nur große Meteoriten abschießen, die in ihrer Spalte fliegen.

Seit- und rückwärts zeigende Kanonen können große Meteoriten abschießen, die in derselben oder einer direkt daran angrenzenden Reihe oder Spalte fliegen.



Du verlierst Flugtage, um Belohnungen zu bekommen. Wenn du die Belohnung eines Abenteuers nehmen willst, verlierst du Flugtage. Bewege deine Rakete um entsprechend viele Felder zurück. (Andere Raketen überspringst du.) Wenn mehrere Trucker Tage bei derselben Karte verlieren, bewegt sich zuerst der am weitesten hinten liegende.



Strafe verlorene Flugtage. Wie oben, allerdings hast du hier keine Wahl.



Crew verlieren. Du entscheidest, ob du Aliens oder Astronauten abgibst und aus welchen Kabinen.



Feinde. In Flugreihenfolge sagt jeder Trucker seine Kanonenstärke an und vergleicht sie mit der des Feinds.

Feind gewinnt: Der Trucker erleidet die Strafe. Der Feind geht zum nächsten Trucker weiter. (Wenn die Strafe Kanonenfeuer ist, würfelt ihr einmal für alle betroffenen Trucker, sobald ihr wisst, wer alles die Strafe erhält.)

Gleichstand: Der Feind geht zum nächsten Trucker weiter. (Keine Strafe, keine Belohnung.)

Trucker gewinnt: Der Trucker kann wählen, die Flugtage zu verlieren, die ihm die Belohnung einbringen. In jedem Fall bewegt sich der Feind nicht weiter.



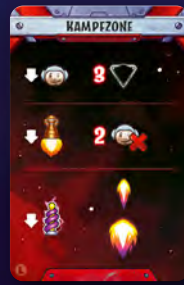
Verlassenes Schiff. In Flugreihenfolge kann sich jeder Trucker mit ausreichend Crew entscheiden, die Belohnung zu nehmen. Nur ein Trucker kann sie sich nehmen. Der Trucker muss die angegebene Anzahl Crewmitglieder abgeben und verliert Flugtage.



Sternenstaub. In umgekehrter Flugreihenfolge zählt jeder Trucker seine freiliegenden Anschlüsse und bewegt sich um so viele Flugtage rückwärts.



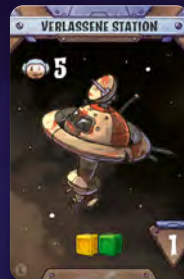
Epidemie. Entferne 1 Crewmitglied (Mensch oder Alien) aus jeder Kabine, die direkt an eine andere besetzte Kabine angeschlossen ist.



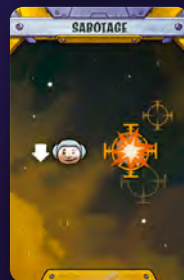
Kampfzone. Eine **Kampfzone** hat drei Zeilen, die ihr von oben nach unten auswertet. In jeder Zeile vergleicht ihr ein Kriterium (Crewgröße, Antriebsstärke, Kanonenstärke). Wenn ihr über den Einsatz von Batterien entscheiden müsst, geschieht das in Flugreihenfolge.

Der Trucker mit dem geringsten Wert bei diesem Kriterium erleidet die Strafe (Flugtageverlust, Crewverlust, Kanonenfeuer oder Güterverlust). Gibt es Gleichstand beim niedrigsten Wert, erleidet derjenige dieser Trucker, der weiter vorne ist, die Strafe. Beachtet, dass sich der Verlust von Flugtagen in einer Zeile auf die Flugreihenfolge der nächsten Zeile auswirken kann.

Ignoriert **Kampfzonen**, wenn nur noch ein Trucker im Rennen ist.



Verlassene Station. In Flugreihenfolge kann sich jeder Trucker mit ausreichend Crew entscheiden, die Belohnung zu nehmen. Nur ein Trucker kann sie sich nehmen. Dieser Trucker verliert Flugtage (aber keine Crew).



Sabotage. Der Trucker mit den wenigsten Crewmitgliedern wird sabotiert. Gibt es dabei Gleichstand, wird derjenige dieser Trucker sabotiert, der weiter vorne ist.

Der sabotierte Trucker würfelt mit 2 Würfeln eine Spalte und dann mit 2 Würfeln eine Reihe aus. Das Teil an diesen Koordinaten wird zerstört.

Ist dort kein Teil, werden die Würfel wiederholt. Ist dort wieder kein Teil, werden die Würfel ein letztes Mal wiederholt. Wird auch dann kein Teil getroffen, passiert nichts.

Ignoriert **Sabotage**, wenn nur noch ein Trucker im Rennen ist.

Crew zählen. Vergiss nicht, dass Aliens auch Crew sind.

Zähle Kanonenstärke. Einzelne Kanonen zählen +1, wenn sie nach vorn zeigen, und +½, wenn nicht. Doppelkanonen zählen +2 (nach vorne) oder +1 (andere Richtungen) und du musst 1 Batteriemarker abgeben. Lila Aliens zählen +2, aber nur, wenn die Stärke bereits über 0 liegt.

Zähle Antriebsstärke. Einzelne Antriebe zählen +1. Doppelantriebe zählen +2, wenn du 1 Batteriemarker abgibst. Braune Aliens zählen +2, aber nur, wenn die Stärke bereits über null liegt.

Hinweis: Du darfst nicht absichtlich auf die Nutzung von Aliens, Einzelkanonen und Einzelantrieben verzichten.

Vergleiche ein Kriterium. In Flugreihenfolge zählt ihr eure Kanonenstärke, Antriebsstärke oder Crew und sagt sie an. Wer den niedrigsten Wert hat, wird bestraft. Herrscht dabei Gleichstand, wird nur derjenige weiter vorn bestraft.

Kleine Meteoriten. Prallen an glatten Seiten ab, können mit Schild abgeblockt werden.

Große Meteoriten. Die einzige Verteidigung dagegen ist der Abschuss per Kanone. (Siehe gegenüberliegende Seite.)

Leichtes Kanonenfeuer. Kann durch Schild abgeblockt werden.

Schweres Kanonenfeuer. Keine Abwehr möglich.

RAUMSCHIFF-BAUTEILE

KABINEN



Vor dem Start setzt du in jede Crew-Kabine 2 Astronauten oder 1 Alien. Ein Alien darf nur dann eingesetzt werden, wenn ein Lebenserhaltungssystem des farblich passenden Typs direkt an die Kabine angeschlossen ist.

STARTKABINE



Deine Startkabine entspricht in jeder Hinsicht einer normalen Kabine, außer, dass dort nie ein Alien sein darf.

KANONEN



Auf dem Feld direkt vor einer Kanone darf kein Teil liegen.

Bei Kanonenstärke zählen nach vorn zeigende Kanonen +1. Nach vorn zeigende Doppelkanonen zählen +2, benötigen aber 1 Batteriemarker. Zur Seite oder nach hinten zeigende Kanonen zählen den halben Wert.

Kanonen können außerdem große Meteoriten abschießen.

ANTRIEBE



Jeder Antrieb muss zum Heck des Schiffs zeigen. Es darf dabei kein Teil auf dem Feld direkt hinter einem Antrieb liegen.

Beim Ansagen der Antriebsstärke zählen Einzelantriebe +1. Doppelantriebe zählen +2, verbrauchen aber 1 Batteriemarker.

SCHILDE



Schilde schützen das Schiff an zwei Seiten. Sie schützen gegen kleine Meteoriten und leichtes Kanonenfeuer (aber du musst für jede Benutzung 1 Batteriemarker ausgeben). Sie schützen das Schiff nicht gegen große Meteoriten oder schweres Kanonenfeuer.

FRACHTRÄUME



Jeder Container kann 1 Güter-Block aufnehmen. Auf weiße Container dürfen keine roten Blöcke gelegt werden. Auf rote Container können Blöcke beliebiger Farbe gelegt werden.

Beim Laden von Gütern dürfen alle Blöcke neu angeordnet oder sogar abgeworfen werden, um Platz zu schaffen. Das ist der einzige Zeitpunkt, zu dem umsortiert werden darf.

BATTERIETEILE



Vor dem Start belegst du jedes Batterieteil mit der angegebenen Anzahl Batteriemarker. Im Flug musst du 1 dieser Batteriemarker immer dann ausgeben, wenn du einen Schild, eine Doppelkanone oder einen Doppelantrieb nutzt.

ALIEN-LEBENSERHALUNGSSYSTEME



Bei der Startvorbereitung kannst du statt 2 menschlichen Astronauten 1 Alien auf eine Kabine setzen.

Die Alien-Kabine muss direkt an ein Alien-Lebenserhaltungssystem der Alien-Farbe angeschlossen sein. Wenn du es verlieren solltest, verlierst du auch das Alien.

Dein Schiff darf höchstens 1 Alien jeder Farbe haben.

In deiner Startkabine darf kein Alien sein.

Im Flug zählen Aliens als Crew.

... außer falls du aufgeben musst, wenn dein Schiff sein letztes menschliches Crewmitglied verliert.

Das braune Alien verleiht dir +2 Antriebsstärke, aber nur, wenn deine Stärke bereits über 0 liegt.

Das lila Alien verleiht dir +2 Kanonenstärke, aber nur, wenn deine Stärke bereits über null liegt.

VERBINDUNGSMODULE



Sie haben keinen Effekt, außer, dass sie dein Schiff zusammenhalten.

DER TRANSGALAKTISCHE TRECK

Vorbereitung: Nehmt verdeckt so viele Titel, wie Trucker teilnehmen. Ihre Beschreibungen sind auf Seite 22.

Flug Level I: Anstatt das schönste Schiff zu prämiieren, macht ihr eine Auswertung pro Titel. Wertet nur die Schiffe, die den Flug absolviert haben. Alle Trucker mit der höchsten Wertung erhalten 2 Credits, aber der Titel geht an den Trucker, der weiter vorne liegt. Haben alle Trucker null, erhält niemand Credits, der Titel geht aber trotzdem an den vorne liegenden Trucker.

Titel abgeben: In Flugreihenfolge müssen alle Trucker mit mehr als einem Titel 1 davon wählen, welchen sie behalten. Die übrigen müssen sie nach einer beliebigen Auswahlmethode an

Trucker ohne Titel geben. Jeder hat dann 1 Titel, den er bis zum Ende des Trecks behält.

Flug Level II: Um deinen Titel zu verteidigen, musst du den Flug mit der höchsten Wertung bei der Auswertung deines Titels absolvieren. (Oder bei Gleichstand einer derjenigen mit der höchsten Wertung sein. Es zählen nur Trucker, die den Flug absolviert haben.) Trucker, die Titel erfolgreich verteidigen, erhalten 4 Credits und drehen den Titel auf Gold.

Flug Level III: Trucker mit Silbertiteln versuchen die Titel wie zuvor zu verteidigen. Solche mit Gold fliegen mit den auf Seite 23 beschriebenen Einschränkungen. Wer Titel verteidigt, erhält 6 Credits für Silber und 12 Credits für Gold.