

SPACESHIP UNITY



Ein Spiel wie eine Fernsehserie
von Ulrich Blum & Jens Merkl

WILLKOMMEN AUF DER UNITY!

*„Kommt zur Interplanetaren Allianz“, haben sie gesagt. „Macht etwas Sinnvolles und unterstützt die IPA dabei, den Galaktischen Frieden zu wahren“, haben sie gesagt.
„Große Abenteuer erwarten euch“, haben sie gesagt ...*

Und jetzt das: Auf einem altersschwachen Raumschiff starten wir in unsere erste Mission, eine langweilige Beobachtungsmission am Rande der Galaxis. Was soll da schon schief gehen?

BEVOR WIR STARTEN ...

Vorbemerkung: Wir haben uns viele Gedanken um gendergerechte Sprache in diesem Spiel gemacht. Wo immer möglich verwenden wir genderneutrale Ansprachen wie „Du“ oder „Ihr“. An manchen Stellen verwenden wir jedoch das generische Maskulinum in Begriffen wie „Spieler“ oder „Mitspieler“. Dies ermöglicht eine leichtere Lesbarkeit. Wir haben uns dafür entschieden, da viele der Texte unter Zeitdruck gelesen werden müssen und die Informationsdichte sehr hoch sein kann (wie bei dieser Spielanleitung). Bitte fühlt euch aber immer alle angesprochen, ganz egal, welche Geschlechtsidentität ihr habt.

Spielidee

Spaceship Unity ist ein kooperatives Spiel, das über mehrere Folgen hinweg eine Geschichte erzählt. Das heißt, ihr spielt alle zusammen und versucht, so gut wie möglich abzuschneiden. Da in diesem Spiel die Geschichte im Vordergrund steht, gibt es kein eindeutiges Gewinnen und Verlieren. Die Geschichte geht auf jeden Fall weiter, egal wie ihr abschneidet. Euer Abschneiden kann aber Konsequenzen für den Fortgang der Geschichte haben, also strengt euch an!

Ihr alle seid die Crew-Mitglieder auf dem *Spaceship Unity* und dafür zuständig, dieses Raumschiff zu bedienen. Dabei wird eure ganze Wohnung zum Spielfeld. Normale Alltagsgegenstände verwandeln sich in die Systeme eures Raumschiffs. Mit diesen müsst ihr verschiedenste Aktionen ausführen. Zum Glück verfügt jedes System über ein Hilfsmenü, welches euch diese Aktionen detailliert erklärt. Beim Ausführen habt ihr allerdings nur eine begrenzte Anzahl an Versuchen – oder aber ein Zeitlimit.

Impressum

Autoren: Ulrich Blum & Jens Merkl

Redaktion: Stefan Stadler

Grafikdesign: Daniel Müller, Janine Taplan

Illustrationen: Eric Hibbeler

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

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

© 2022 Pegasus Spiele GmbH. 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

Grundstruktur des Spiels

Spaceship Unity besteht aus mehreren Folgen, die eine fortlaufende Geschichte erzählen. Wir empfehlen euch daher, die ganze Geschichte mit derselben Gruppe zu spielen. Es ist aber kein Problem, wenn jemand mal eine Folge verpasst oder erst später einsteigen möchte. In diesem Fall sollten die anderen die Geschichte der verpassten Folge(n) nacherzählen.

Die Folgen müssen in der richtigen Reihenfolge gespielt werden. Ihr spielt also als Erstes Folge 1, dann Folge 2 usw. Jede Folge besteht aus mehreren Kapiteln. Es gibt Action- und Challenge-Kapitel. Die hektischen Action-Kapitel werden in Echtzeit mit einer Sanduhr gespielt. In Challenge-Kapiteln habt ihr alle Zeit der Welt, allerdings warten dort schwerere Aufgaben auf euch. Eine Schätzung der Spielzeit findet ihr für jede Folge auf dem entsprechenden Storybuch.

Es wird in den meisten Folgen auch Kapitel geben, die ihr gar nicht spielt. Welche Kapitel ihr spielt und welche ihr überspringt, hängt von eurer Leistung und euren Entscheidungen ab. Dazu müsst ihr immer wieder Einträge ins Logbuch machen, wo ihr eure Ergebnisse notiert.

Ihr solltet eine Folge auf jeden Fall komplett fertig spielen, bevor ihr das Spiel wegräumt, da die einzelnen Kapitel unmittelbar zusammenhängen. Es spricht aber nichts dagegen, zwischen 2 Kapiteln mal eine kleine Pause einzulegen.

Beachtet auf jeden Fall die wichtigen Hinweise auf Seite 17. Bei diesem Spiel stehen das Erlebnis und der Spaß im Vordergrund. Dies sollte nicht durch unglückliche Umstände oder kleinkarierte Regelauslegungen gestört werden. Im Zweifel gilt: **Tut, was euch mehr Spaß macht!**

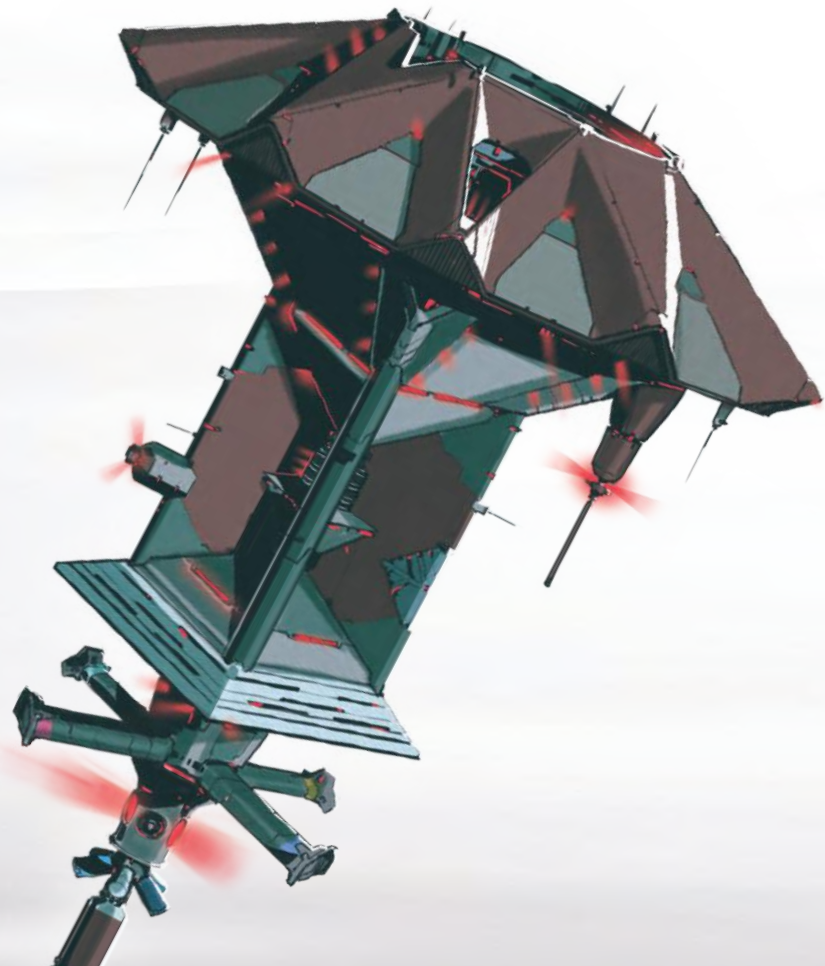
Zur Benutzung dieser Spielanleitung

Spaceship Unity ist im Grunde ein einfaches Spiel. Wie in jeder guten Geschichte werden jedoch auch viele unvorhergesehene Dinge passieren. In dieser Anleitung findet ihr Erklärungen zu diversen besonderen Situationen. Das Spielmaterial wird euch dabei unterstützen, diese Situationen zu verstehen, indem Dinge dann erklärt werden, wenn sie gebraucht werden.

Es ist aber wichtig, dass du diese Anleitung ganz durchliest, bevor ihr spielt. Wenn du das Spiel erklärst, kannst du die Regeln der Sonderfälle zunächst auslassen. Da du sie aber gelesen hast, wirst du dich daran erinnern, wenn sie auftreten oder zumindest wissen, wo du sie nachlesen kannst.

Auf den Seiten 18-19 dieser Anleitung findet ihr eine Übersicht aller im Spiel verwendeten Symbole und Schlüsselwörter.

Auf der Rückseite dieser Anleitung findet ihr zudem mehrere **Checklisten**, welche dabei helfen, euch an die Abläufe des Spiels zu erinnern.





SPIELMATERIAL

5 STORYBÜCHER




Für jede der 5 Folgen der Geschichte gibt es ein eigenes Storybuch. Es besteht aus mehreren Kapiteln. Jedes Kapitel ist eine Doppelseite des Storybuchs.

Dort findet ihr:


- 1 Das Symbol des Kapitels und seinen Titel.
- 2 Die Angabe, ob es sich um ein **Action-** oder **Challenge-Kapitel** handelt.
- 3 Die Texte für die Geschichte, den Aufbau und die besonderen Regeln dieses Kapitels.
- 4 Die **Lebenserhaltungs-Leiste**, bestehend aus einem Start-Feld  und mehreren Feldern. Dahinter das Symbol für das Scheitern des Kapitels . Die Lebenserhaltung zeigt die Zeit, die euch in diesem Kapitel zur Verfügung steht.

- 5 Eine Abbildung des Handlungsortes, sowie den auftauchenden Raumschiffen und Raumstationen.

Schiffe und Stationen verfügen über unterschiedliche **Systeme**, die im Storybuch mit den folgenden Infos dargestellt werden:

- 6 Der Name des Systems
- 7 Eventuell ein Buchstabe, den ihr später für die Verteilung von Störungen  benutzt
- 8 Eventuell ein Plus-Zeichen, das ihr für den Aufbau benötigt

Der Tisch, auf dem das Storybuch liegt, ist im Verlauf des Spiels die Brücke eures Raumschiffs. Hier werden die nötigen Informationen über den Zustand des Schiffes und den Fortschritt der Geschichte angezeigt, sowie diverse Spielmaterialien platziert.

1 

2 **DER NOTRUF**
ACTION-KAPITEL

„Kommt zur Interplanetaren Allianz“, haben sie gesagt. „Macht' etwas Sinnvolles und unterstütze die IPA dabei, den Galaktischen Frieden zu wahren“, haben sie gesagt. „Große Abenteuer erwarten dich“, haben sie gesagt ...

Bis vor einigen Jahren war an diesen Sprüchen vielleicht noch was dran. Die Menschen wurden darum beneidet, dass der Hauptsitz der IPA auf der Erde errichtet wurde. Doch der Lack ist ab. Die Tage, als man sich mit einem Posten bei der IPA Ruhm und Respekt in der ganzen Galaxis verschaffen konnte, sind gezählt. Die IPA hat zunehmend Mühe, Personal zu bekommen. Inzwischen scheinen die wirklich jeden zu nehmen. Sogar einen Haufen schlecht ausgebildeter Tunichttute wie uns.

Natürlich gibt man solchen Dilettanten wie uns kein top-modernes Schiff wie die Prime - ein Schiff, das so erfolgreich ist, dass alle, die darauf dienen, irgendwann ein bisschen zu sehr von sich selbst überzeugt sind. Auch besonders spannende Aufträge können wir nicht erwarten, schon klar. Allerdings sah das Ganze aus dem Rekrutierungs-Plakat der IPA schon sehr anders aus: Unfassbar schöne und erfolgreiche Menschen (wahrscheinlich alle von der Prime) schauen da bedeutungsschwanger in den Weltraum und sind wahrscheinlich gerade auf dem Weg zu wilden Abenteuern mit exotischen Lebensformen und absonderlichen Anomalien im Raum-Zeit-Kontinuum ... Aber gut, man kann natürlich auch an den Anrsch der Galaxis fliegen, um in einem drittklassigen Asteroidenfeld eine technische Beobachtungsmision durchzuführen. Ist schon auch okay.

Jetzt hocken wir also hier auf der Unity rum. Einer lottrigen Kiste, die eher von gutem Willen als von Nieten zusammengehalten wird. Schon das dritte Mal auf dem Weg zu unserer Mission treiben wir einfach nur im Raum wie ein Käfer auf dem Rücken. Es sind so viele Systeme ausgefallen, dass wir erstmal wieder alles reparieren dürfen. Selbst die Kaffeemaschine streikt, was nicht gerade förderlich für die Moral an Bord ist ...

Immerhin funktionieren die Hiltemens der Systeme noch. Und wir haben das Trainingshandbuch das man uns vor Abflug in die Hand gedrückt hat. Ansonsten wüssten wir auch überhaupt nicht, was wir tun sollen. Die drei Tage im Flugsimulator waren jedenfalls alles andere als ausreichend, um ein Raumschiff sinnvoll bedienen zu können.

„IPA-Schiff Unity? IPA-Schiff Unity, bitte antworten!“


Wir drücken erstmal fünf falsche Knöpfe, dann endlich gelingt es uns, die Funkverbindung zur IPA-Einsatzzentrale aufzubauen.

„Unity, der Tasmarrag-Frachter Tashaj erbittet Hilfe von der IPA. Ein Akethari-Kreuzer hat ihn aufgehalten und droht damit, die Tashaj zu entern, oder sogar auf sie zu schießen. Ihr seid am nächsten dran und müsst da sofort hin! Die Prime ist ebenfalls auf dem Weg. Es wird aber noch einen Moment dauern, bis sie in Reichweite ist. Im Idealfall kriegt ihr das alleine hin. Beeilt euch! Wenn die Akethari und Tasmarrag anfangen, aufeinander zu schießen, war es das mit dem Galaktischen Frieden!“

Die Prime ist auf dem Weg? Na, dann wollen wir denen mal zeigen, dass sie nicht die einzigen sind, die brenzlige Situationen meistern können.

3

4 **LEBENSERHALTUNG**

START **01** **02** **03** **04** **05** **06** 

5

6 **7** **A** **8** **B** **C**

Sprung-antrieb **Energie-versorgung** **Navigations-system**

+ **+** **+**

299 STORYKARTEN



Auf der Rückseite jeder Storykarte findet ihr:

- Das **Symbol des Kapitels**, zu dem die Karte gehört.
- Die **Kartennummer**. Diese bezieht sich auf die Reihenfolge der Karten innerhalb eines Kapitels. Zudem erkennst du an der Farbe der Karte, ob es sich um ein Action- () oder Challenge-Kapitel () handelt.
- Die **Nummer der Folge**, zu der die Karte gehört.
- Die **Sortiernummer der Karte**. Diese könnt ihr benutzen, um die Reihenfolge der Karten der gesamten Folge nach dem Spielen wiederherzustellen.



Auf der Vorderseite einer Storykarte finden sich meistens folgende Elemente:

- Die **Kartennummer** (identisch mit der Rückseite).
- Ein **Text**, der die Geschichte weitererzählt.
- Aktionen**. Diese sagen euch, was ihr tun müsst.
- Gescheitert-Verweis**. Dieser gibt vor, welche Karte ihr lesen sollt, wenn ihr an dem Kapitel scheitert.
- Es gibt viele weitere Elemente, die auf Storykarten abgebildet sein können. Eine Übersicht findet ihr im Anhang auf den Seiten 18-19.

Die Storykarten sind der Motor des Spiels. Sie erzählen die Geschichte weiter und zeigen euch, welche Aktionen ihr ausführen müsst, um weiter zu kommen.

39 SYSTEMKARTEN



Diese zeigen auf der Rückseite:

- Den **Namen des Systems**.
- Den **Ort oder Gegenstand** in der Wohnung, den ihr für dieses System benutzt.



Auf der Vorderseite findet ihr:

- Den **Namen des Systems**.
- Bis zu **4 Aktionen**, die ihr an diesem System durchführen könnt, in den Farben **Grün, Rot, Lila und Orange**.
- Titel der Aktion(en)**. (Mitunter sind dies mehrere in einer Farbe. Dies wird mit mehreren Reitern dargestellt.)
- Symbole, die angeben, wie viele von euch zur Durchführung der Aktion nötig sind**. Es gibt die Varianten: 1 Spieler, 2 Spieler und Alle Spieler.
- Genaue **Beschreibungen**, wie ihr die Aktionen durchführen müsst.

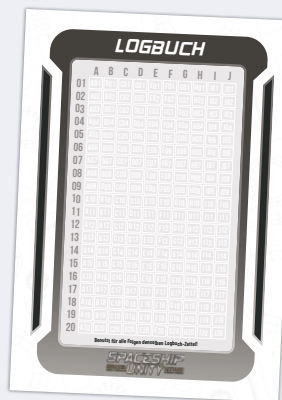
Die Systemkarten sind euer Hilfsmenü, das euch unerfahrenen Raumfahrern erklärt, wie man das jeweilige System bedient.

1 BLOCK MIT LOGBUCH-ZETTELN

Ihr braucht 1 dieser Zettel als euer Logbuch. Ihr spielt die gesamte Geschichte mit demselben Logbuch. Verwendet also für alle Folgen, die ihr mit derselben Gruppe spielt, dasselbe Logbuch.

Das Logbuch dient dazu, Informationen festzuhalten, die eine Auswirkung über das Kapitel oder die Folge hinaus haben. Wenn euch ein Spielmaterial anweist, etwas im Logbuch zu markieren, kreuzt ihr das angegebene Feld in eurem Logbuch an. Zu einem späteren Zeitpunkt werden diese Informationen abgefragt. Überprüft dann einfach, ob die entsprechenden Felder angekreuzt sind.

Bewahrt euer Logbuch auf, auch wenn ihr alle 5 Folgen abgeschlossen habt – ihr braucht es wieder, wenn ihr in zukünftigen Folgen neue Abenteuer auf der *Unity* erleben wollt.



2 SANDUHREN

Benutzt im Spiel zu **zweit** die **gelbe** Sanduhr (120 Sekunden) und im Spiel zu **dritt** oder zu **viert** die **rote** Sanduhr (90 Sekunden). Die jeweils andere Sanduhr braucht ihr nicht. Legt sie zurück in die Schachtel.



MARKER



6 Zeit-Marker

1 Scheitern-Marker

(Benötigt ihr erst in Folge 4. Daher erklären wir sie erst dort.)



28 VERLETZUNGSKARTEN

Auf der Vorderseite steht eine Einschränkung, an die du dich halten musst, wenn du verletzt bist.

Ein Raumschiff ist alles andere als eine sichere Umgebung. Besonders dann nicht, wenn es von Bruchpiloten wie euch geflogen wird. Welche Verletzungen auftreten, ermittelt ihr mit diesen Karten.



28 STÖRUNGSKARTEN

Diese zeigen auf der Vorderseite einen Buchstaben (5xA, 5xB, 4xC, 4xD, 3xE, 3xF, 2xG, 2xH).

Leider ist die Unity nicht gerade das modernste Raumschiff. Deshalb kommt es immer wieder zu Störungen an den Systemen. Wo Störungen auftreten, ermittelt ihr mit den Störungskarten.



SPIELAUFBAU

Beginn einer Folge

Führt zu Beginn einer Folge folgende Schritte aus:

- Die Person, in deren Wohnung ihr euch befindet, bestimmt die **Spielfläche**. Grundsätzlich könnt ihr in diesem Spiel die gesamte Wohnung als Spielfläche nutzen. In der Regel werdet ihr aber mit dem Wohnzimmer, der Küche und dem Flur auskommen. Spielt, wenn möglich, nur auf einer Etage. Es ist wichtig, dass der Gastgeber bestimmt, wo gespielt werden darf. So kann er ganze Räume ausnehmen (z. B.: das Schlafzimmer) oder einzelne Bereiche definieren, die für das Spiel tabu sind (z. B.: das Regal kann benutzt werden, aber die Comic-Sammlung in den obersten zwei Fächern ist tabu). Es ist wichtig, dass alle Spieler das mitbekommen und sich daran halten!
- Nehmt das **Storybuch** der Folge, die ihr spielen wollt, und legt es auf einen Tisch an einem zentralen Ort der Spielfläche. Dieser Bereich ist die Brücke eures Raumschiffs.
- Nehmt die entsprechenden **Storykarten** dieser Folge und legt sie als verdeckten Stapel auf die Brücke OHNE sie zu mischen!
Zur besseren Übersicht empfehlen wir, die Storykarten nach den Kapitel-Symbolen auf ihrer Rückseite in verschiedene Stapel aufzuteilen. Dies ist aber nicht unbedingt erforderlich, falls ihr z. B. nicht genügend Platz auf der Brücke habt.
- Nehmt die Stapel mit den **Störungs-** und **Verletzungskarten** und platziert beide auf der Brücke.
- Legt die **Systemkarten** als Stapel auf der Brücke bereit.
- Legt das **Logbuch** und einen Stift (nicht im Spiel enthalten) auf der Brücke bereit.
- Wenn ihr zu zweit spielt, stellt die **gelbe** Sanduhr bereit. Wenn ihr zu dritt oder zu viert spielt, stellt die **rote** Sanduhr bereit. Legt die andere Sanduhr zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie nicht.



Logbuch

Storybuch

Storykarten

Gelbe / rote Sanduhr für 2 / 3-4 Spieler

Im Storybuch ist abgebildet, welche Systeme ihr aufbauen müsst. In diesem Fall ein System mit einem schwarzen Plus +

Beginn jedes Kapitels

Führt zu Beginn jedes Kapitels folgende Schritte durch:

- 1 Schlagt im **Storybuch** die Seite des Kapitels auf, das gespielt werden soll.
Das erste Kapitel einer Folge findet ihr immer auf der ersten Doppelseite. Am Ende jedes Kapitels findet ihr auf einer Storykarte eine Angabe, in welchem Kapitel ihr weiterspielen sollt.
- 2 Stellt die **Sanduhr** auf das Start-Feld **S** der Lebenserhaltung.
- 3 Nehmt die **Storykarten** dieses Kapitels. Ihr erkennt sie am Symbol des Kapitels. Platziert diese Karten als Stapel direkt neben dem Storybuch, OHNE sie zu mischen. Prüft ggf. ob die Karten in aufsteigender Folge sortiert sind, OHNE sie zu lesen.
- 4 Nehmt in einem **Action-Kapitel** den Stapel mit den Störungskarten, mischt ihn und legt ihn direkt neben das Storybuch. Nehmt in einem **Challenge-Kapitel** den Stapel mit den Verletzungskarten, mischt ihn und legt ihn direkt neben das Buch.
- 5 Sucht die **Systemkarten** zu den im Storybuch abgebildeten Systemen heraus. Platziert jede Systemkarte an dem Ort in der Wohnung, der auf ihrer Rückseite beschrieben ist. Bei einigen Systemen sind nur die benötigten Materialien genannt. Diese könnt ihr aufbauen, wo ihr wollt. Platziert die Systemkarten so, dass sie gut sichtbar sind und direkt am/auf/neben dem genannten Ort oder Gegenstand liegen.

Systeme, die im Storybuch mit einem schwarzen Plus **+** markiert sind, waren in dieser Folge noch nicht im Einsatz. Systeme die mit einem weißen Plus **+** markiert sind, wurden eventuell schon früher aufgebaut. Dies hängt vom Verlauf der Folge ab. Prüft, ob diese Systeme schon platziert sind, und baut sie ggf. auf, falls sie noch nicht platziert sind. Ist ein System nicht mit einem Plus markiert, habt ihr es bereits aufgebaut.

Die Vorderseite der Systemkarten mit den Beschreibungen der Aktionen dürft ihr euch noch nicht anschauen!

Sollte ein geforderter Gegenstand oder Ort nicht in der Wohnung vorhanden sein, benutzt ein **Backup-System**. Wie ihr diese benutzt, wird im Anhang auf Seite 18 erklärt.

Ab dem zweiten Kapitel ist es gut möglich, dass nun Systeme in der Wohnung aufgebaut sind, die ihr für das aktuelle Kapitel nicht benötigt. Lasst diese einfach liegen. Es wird häufig vorkommen, dass ihr diese Systeme in späteren Kapiteln erneut benutzt.

Führt die Schritte 1-5 unbedingt aus bevor ihr Schritt 6 ausführt. So kann es nach dem Lesen direkt losgehen!

- 6 Jemand von euch liest nun alle Textboxen auf der linken Seite im Storybuch komplett vor. Die erste Textbox beinhaltet jeweils die Geschichte zu diesem Kapitel. Wenn danach eine Textbox zum Aufbau des Kapitels folgt, befolgt die entsprechenden Anweisungen. Gibt es keine solche Textbox führt nur den hier beschriebenen Aufbau durch. Wenn Änderungen oder Ergänzungen zu den Standardregeln beschrieben werden, gelten diese nur in diesem Kapitel. Gibt es keine solche Textbox, spielt ihr nach den normalen Regeln dieser Spielanleitung.

7. Ihr seid jetzt bereit, das Kapitel zu spielen.

Folge 1 beginnt mit einer Vorgeschichte. Dies ist kein reguläres Kapitel. Lest einfach den Text vor und folgt den Anweisungen. Dann folgt das erste Action-Kapitel.




ACTION-KAPITEL


Das erste Kapitel der ersten Folge ist ein Action-Kapitel. Alle Action-Kapitel werden folgendermaßen gespielt:


Sobald alle bereit sind, dreht die Sanduhr um und stellt sie auf der Lebenserhaltung 1 Feld nach vorne. Ab jetzt gilt: **Sollte die Sanduhr abgelaufen sein, seid ihr an diesem Kapitel gescheitert.**

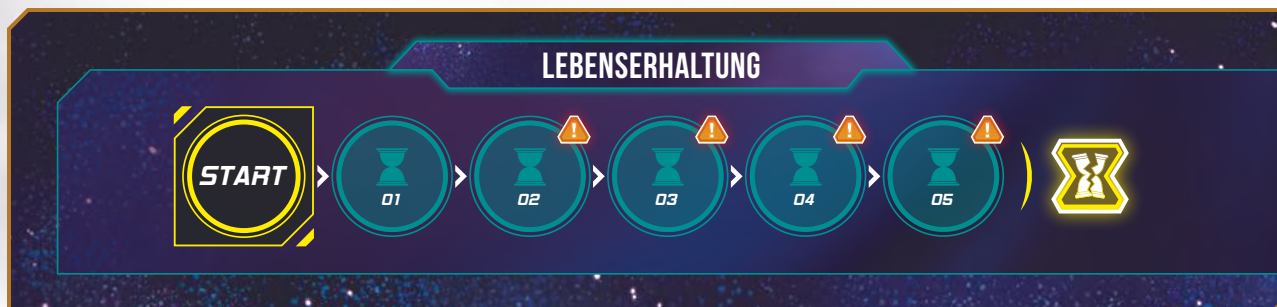
Lebenserhaltung


Ihr müsst die Sanduhr jedes Mal umdrehen, **bevor** sie gänzlich abgelaufen ist, und auf das nächste Feld der Lebenserhaltung stellen. Die Sanduhr muss also immer, wenn sie umgedreht wird, auch ein Feld weiter gestellt werden!

Am Ende der Lebenserhaltung befindet sich das **Scheitern-Symbol** . Auf dieses dürft ihr die Sanduhr nie stellen. Es markiert das Ende der Lebenserhaltung. Steht die Sanduhr bereits auf dem letzten regulären Feld, könnt ihr sie also nicht mehr umdrehen und weiterziehen. Dann habt ihr nur noch Zeit, bis die Sanduhr durchgelaufen ist!

Sollte das Feld, auf das ihr die Sanduhr stellt, **Störung-Symbole**  zeigen, müsst ihr sofort entsprechend viele Störungen platzieren (siehe „Störungen“ auf Seite 12).

Achtung: Die Sanduhr wird **auch direkt zu Beginn** des Action-Kapitels gedreht und 1 Feld weiter gestellt, vom Start-Feld  auf das Feld 01.



In Action-Kapiteln wird die Lebenserhaltung türkis dargestellt. In diesem Beispiel ist jeweils 1 Störungssymbol  auf den Feldern mit den Nummern 02, 03, 04, und 05 zu sehen. Das Feld mit der Nummer 05 ist das letzte reguläre Feld dieser Lebenserhaltung.

Storykarten

Sobald die Sanduhr läuft, deckt ihr die erste Storykarte auf und **lest sie laut und vollständig vor**. Die meisten Storykarten beginnen mit einem kurzen Text, der die Geschichte weitererzählt. Danach folgen meist 1 oder mehrere Aktionen, die ihr ausführen müsst.

Der Name der Aktion ist dabei zusätzlich in Farbe gedruckt, damit ihr die Aktion auf der Systemkarte schneller findet.



Diese Storykarte weist euch an, am System „Energieversorgung“ die grüne Aktion „Brennstäbe einsetzen“ auszuführen.

Name des Systems


Name der Aktion, die ausgeführt werden soll

Sind mehrere Aktionen angegeben, steht es euch frei, in welcher Reihenfolge ihr diese ausführt. Es ist meist eine gute Idee, euch aufzuteilen und die Aktionen gleichzeitig auszuführen. Behaltet aber die Sanduhr im Blick!

Steht zwischen zwei Aktionen das Schlüsselwort „DANN“, müsst ihr erst alle Aktionen vor dem „DANN“ ausführen, bevor ihr mit den Aktionen nach dem „DANN“ beginnen dürft.

Nachdem ihr alle Aktionen einer Storykarte gänzlich abgehandelt habt, legt ihr diese Karte auf einen Ablagestapel und deckt sofort die **Storykarte mit der nächsthöheren Nummer** auf. Lest diese erneut laut vor.

Achtung: Es gibt keinen Zusammenhang zwischen der Lebenserhaltung und der Storykarte, die ihr lest. Es ist gut möglich, dass ihr auf dem 2. Feld der Lebenserhaltung seid aber schon auf der 4. Storykarte, etc.

Manche Karten weisen euch an, **direkt zu einer ganz bestimmten Karte** zu springen. Dies wird mit folgendem Symbol dargestellt: . Deckt in diesem Fall die angegebene Karte auf. Am besten legt ihr die übersprungenen Karten, OHNE die Vorderseiten zu lesen, neben den Stapel der Storykarten. Die Karte, zu der ihr springen sollt, liegt dann zuoberst auf dem Stapel und ihr könnt sofort weiterspielen.




Auf den meisten Storykarten befindet sich unten eine Angabe, was passiert, **wenn ihr in diesem Kapitel scheitert**. Wenn die Sanduhr durchgelaufen ist, lest ihr die entsprechende Karte (siehe „An einem Action-Kapitel scheitern“ auf Seite 13). Ansonsten könnt ihr diese Angabe ignorieren.



Eine Aktion ausführen

Um eine Aktion auszuführen, gehst du **zu der passenden Systemkarte** (und drehst sie auf die Vorderseite).

Hier suchst du nun nach dem Titel der Aktion, die du ausführen sollst. Als Unterstützung sind die Titel auf der Story- und der Systemkarte in derselben Farbe gedruckt.

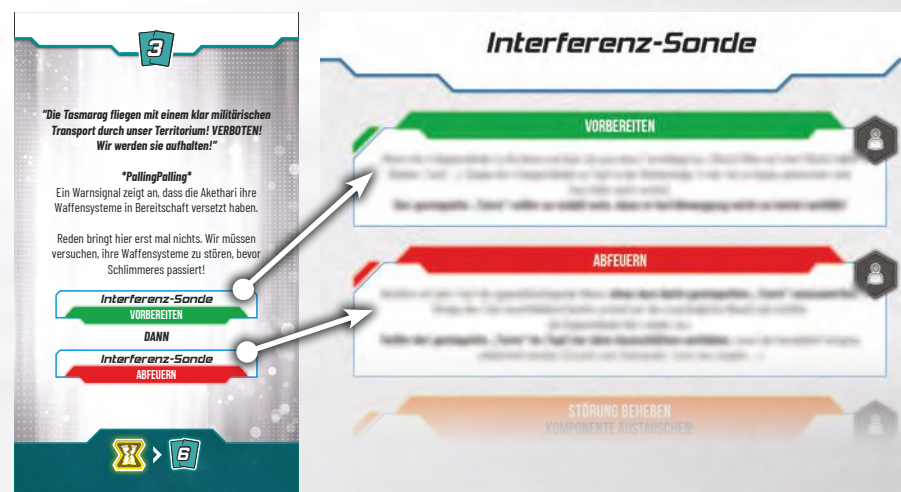
Rechts neben der Beschreibung zeigt dir ein Symbol, wie viele Spieler für die Aktion benötigt werden. Es gibt die Varianten: allein , zu zweit  oder alle Spieler .

Lies dann die Anleitung für diese Aktion **VOLLSTÄNDIG** durch.

Es kann vorkommen, dass du nach dem Lesen der Aktion feststellst, dass der Ort des Systems oder der Gegenstand nicht ideal zum Ausführen der Aktion sind. **Du darfst den Ort und/oder den Gegenstand austauschen**, sofern der neue Ort/Gegenstand immer noch der Beschreibung auf der Rückseite der Systemkarte entspricht. Dieses Austauschen ist auch zwischen zwei Versuchen erlaubt. Hast du die Aktion aber begonnen, musst du es zumindest 1 Mal mit den gewählten Gegenständen versuchen.

Beispiel: Ein „Buch“ kann vieles sein. Von einem dünnen Taschenbuch über ein Kochbuch bis zu einem großformatigen Bildband ist vieles möglich. Je nach Aufgabe ist das ein oder andere aber sicher besser geeignet.

Sobald du die Aktion gänzlich ausgeführt hast, bist **DU** dafür verantwortlich, dies den anderen Spielern mitzuteilen. So behaltet ihr den Überblick, welche Aktionen schon ausgeführt sind. Besonders bei Storykarten mit mehreren Aktionen ist dies sehr wichtig.



Beispiel: Ihr müsst an der Interferenz-Sonde die Aktion „Vorbereiten“ durchführen. Geht zu diesem System, lest den Text der grünen Aktion und führt die Aktion wie angegeben aus. Teilt euren Mitspielern mit, dass diese Aktion erledigt ist. Auf der Storykarte folgt nach einem „DANN“ eine weitere Aktion: „Abfeuern“ am gleichen System. Geht erneut zur Interferenz-Sonde und führt dort die entsprechende rote Aktion durch. Teilt euren Mitspielern mit, wenn ihr diese Aktion abgeschlossen habt. Deckt dann die nächste Storykarte auf, lest den Text und führt die Aktionen dieser Storykarte aus.

Störungen

Wenn du die Sanduhr auf der Lebenserhaltung auf ein Feld mit 1 oder mehreren **Störung-Symbolen** ⚠️ setzt, musst **DU** für jedes **Störung-Symbol** ⚠️ auf dem Feld sofort eine Störung platzieren. Dies funktioniert folgendermaßen:

- » Decke eine Störungskarte vom Stapel auf. Auf der Vorderseite zeigt sie einen Buchstaben.
- » Überprüfe im Storybuch, welches System in diesem Kapitel diesem Buchstaben zugeordnet ist. Lege die Störungskarte **in das Storybuch**, neben dieses System (siehe Beispiel rechts).
- » Sollte es in diesem Kapitel **kein System mit dem gezogenen Buchstaben** geben, wirf diese Störungskarte ab und ziehe sofort eine neue. Wiederhole das, bis du eine Störungskarte mit einem Buchstaben ziehst, zu dem es in diesem Kapitel ein System gibt.

Wiederhole diesen Prozess für jede Störung, die du platzieren musst.

So lange ein System eine Störung hat, könnt ihr an diesem System nur die Aktion **STÖRUNG BEHEBEN durchführen.** Erst danach stehen die anderen Aktionen wieder zur Verfügung. Wenn du gerade an einem System eine Aktion ausführst, das eine Störung bekommt, darfst du die Aktion noch beenden. Erst danach wird die Störung aktiv.

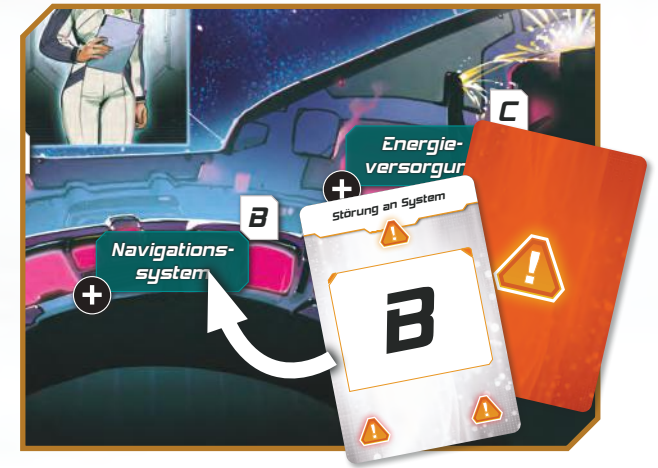
Ihr könnt Störungen jederzeit beheben. Ihr braucht dazu keinen konkreten Auftrag einer Storykarte.

Um eine Störung zu beheben, führst du an dem System die Aktion durch, die unter **STÖRUNG BEHEBEN** beschrieben ist.

Wenn die Störung behoben ist, muss im Storybuch 1 Störungskarte von diesem System entfernt werden. **DU** bist dafür verantwortlich. Mache es am besten selbst, aber du kannst natürlich auch jemanden anweisen, es zu erledigen, der näher am Storybuch steht.

Hat das System mehrere Störungen, musst du die Aktion **STÖRUNG BEHEBEN** auch mehrfach ausführen, um alle diese Störungskarten zu entfernen.

Anmerkung: Manchmal werden euch Storykarten anweisen, an einem ganz bestimmten System eine Störung zu platzieren. Nehmt in einem solchen Fall einfach die oberste Störungskarte und platziert sie verdeckt (OHNE den Buchstaben aufzudecken) an dem genannten System.



Diese Störungskarte zeigt den Buchstaben B und muss deshalb in diesem Kapitel in das Storybuch neben das Navigationssystem gelegt werden.

Wichtig!

- » Wie ihr euch organisiert, bleibt gänzlich euch überlassen. Es gibt keine fest zugeordneten Rollen oder Zuständigkeiten. Sprecht euch ab und findet eure eigenen Lösungen.
- » Sobald ihr ein Kapitel begonnen habt, dürft ihr alle Systemkarten umdrehen und lesen. Auch solche, an denen ihr noch nichts machen müsst. Sollte also jemand gerade nichts zu tun haben, ist es eine gute Idee, sich mit den Systemen vertraut zu machen.
- » Es ist sehr wichtig, dass alle Texte im Storybuch und auf den Storykarten laut und deutlich vorgelesen werden! Alle müssen mitbekommen, was dort steht!
- » Ebenso müsst ihr alle Texte immer vollständig lesen. Dies gilt besonders für die Aktionen auf den Systemkarten. Auf den Systemkarten stehen eventuell weitere Anweisungen (z. B. „falls ihr diese Aktion zuvor schon einmal durchgeführt habt“). Achtet genau darauf, dass ihr diese befolgt!
- » Achtet darauf, eine Storykarte immer ganz abzuhandeln. Oftmals wird es außer dem Story-Text und den Aktionen weitere Dinge geben, die ihr ausführen müsst. So zum Beispiel Felder im Logbuch markieren, mehrere Karten aufdecken, etc. Beachtet dazu auch die Übersicht über die verwendeten Symbole auf Seite 18-19.

Weiterer Verlauf des Action-Kapitels

Wie zuvor beschrieben spielt ihr das Kapitel weiter, indem ihr Karte um Karte aufdeckt und die dort angegebenen Aktionen ausführt. Währenddessen müsst ihr die Sanduhr im Auge behalten und dafür sorgen, dass sie **nie** ganz ausläuft. Und ganz nebenbei müsst ihr euch auch noch um die Störungen kümmern ...

An einem Action-Kapitel scheitern

In einem Action-Kapitel scheitert ihr, wenn die Sanduhr komplett durchgelaufen ist. Dies kann passieren, weil ihr vergessen habt, sie rechtzeitig umzudrehen oder die Sanduhr steht auf der Lebenserhaltung auf dem letzten Feld und ihr könnt sie nicht mehr weitersetzen.


In beiden Fällen müsst ihr sofort ganz unten auf eurer aktuellen Storykarte schauen, welche Karte beim **Scheitern-Symbol**  angegeben ist. Deckt diese Karte auf und führt sie aus.

Auch wenn ihr an einem Kapitel scheitert, geht die Geschichte weiter. Nur in wenigen Ausnahmefällen müsst ihr das Kapitel wiederholen. Die Geschichte wird aber aufgrund eures Scheiterns anders weiter gehen als im Erfolgsfall.

Ende eines Action-Kapitels

Wenn ihr das gesamte Kapitel geschafft habt, weist euch eine Storykarte an, die Zeit zu stoppen. Legt dann die Sanduhr einfach auf die Seite.

Störungen, die jetzt noch auf Systemen im Storybuch liegen, müsst ihr nicht mehr beheben.

Egal ob ihr gescheitert seid oder das Kapitel geschafft habt, die letzte(n) Karte(n) werden euch die Geschichte des Kapitels zu Ende erzählen. Weiterhin wird euch die letzte Karte meist anweisen, Markierungen im Logbuch vorzunehmen. Seht ihr ein **Logbuch-Symbol**  ohne weiteren Text, bedeutet dies: Kreuzt das entsprechende Feld im Logbuch an.

Außerdem erfahrt ihr am Ende des Kapitels, welches Kapitel ihr als nächstes spielen sollt. Dies ist mit einem **Kapitel-Symbol** dargestellt:



Räumt nun alle übrigen Störungskarten vom Storybuch ab und legt sie zurück auf den Stapel mit den Störungskarten. Nehmt alle Storykarten dieses Kapitels und legt sie beiseite. Blättert dann auf die Seite eures nächsten Kapitels. Führt dort alle oben beschriebenen Schritte für den Aufbau eines Kapitels durch (Seite 9).

Lasst alle Systeme dort liegen, wo sie sind, selbst wenn ihr sie im nächsten Kapitel nicht benötigt. Es wird oft vorkommen, dass ihr die Systeme später in der Folge nochmals benutzt.

Anmerkung: In Action-Kapiteln kann es schonmal hoch her gehen und es ist gut möglich, dass ihr nicht jedes Detail der Story mitbekommt. Genauso wie auf einem richtigen Raumschiff nicht jeder die ganze Zeit im Sessel des Captains sitzt. Tauscht euch darüber aus, was gerade passiert ist, bis ihr alle die wichtigsten Punkte der Geschichte kennt. Wichtige Dinge werden später in der Geschichte aber auch nochmals wiederholt. Ihr braucht also z. B. nicht genau zu wissen, wie viele Schüsse ihr mit dem Laser abgegeben habt. Aber ihr solltet zumindest mitbekommen haben, auf wen ihr geschossen habt.



Wenn ihr scheitert, dann müsst ihr in diesem Fall die Karte mit der Nummer 7 des aktuellen Kapitels aufdecken und ausführen.



Diese Karte weist euch an, das Feld F06 im Logbuch anzukreuzen und danach das Kapitel mit dem Raketen-Symbol zu spielen.

Wenn du später das Spiel erklärst, brauchst du dies erstmal nur bis hier zu tun. Das Einzige was du unbedingt noch zusätzlich erläutern solltest, sind die **Wichtigen Hinweise** von Seite 17. Da die ersten beiden Kapitel in Folge 1 Action-Kapitel sind, könnt ihr danach direkt anfangen, zu spielen.


Die Challenge- und De-Briefing-Kapitel kannst du später erklären, wenn sie das erste Mal auftauchen. Das Storybuch enthält einen Hinweis dazu an den entsprechenden Stellen.

Es ist jedoch wichtig, dass zumindest eine Person die gesamte Spielanleitung einmal komplett gelesen hat. Lies also bitte jetzt weiter!


CHALLENGE-KAPITEL

Die **Challenge-Kapitel** sind größtenteils identisch zu Action-Kapiteln, mit folgenden Unterschieden:

Lebenserhaltung

In **Challenge-Kapiteln** gibt es keinen Zeitdruck. Ihr platziert die Sanduhr zwar auf dem **Start-Feld**  der Lebenserhaltung, dreht sie jedoch niemals um. Stattdessen bewegt ihr die Sanduhr immer dann ein Feld vorwärts, wenn ihr bei einer **LILA AKTION** einen Fehlschlag erleidet - also wenn ihr **die Aktion** nicht geschafft habt (siehe „lila Aktionen“). Auch ganz zu Beginn des Kapitels müsst ihr die Sanduhr NICHT vorwärts bewegen. Sie bleibt auf dem Start-Feld stehen, bis ihr den ersten Fehlschlag erleidet.



In **Challenge-Kapiteln** wird die Lebenserhaltung blau dargestellt. In diesem Beispiel sind 2 Verletzungssymbole  auf den Feldern mit den Nummern 01 und 02 zu sehen. Das Feld mit der Nummer 02 ist das letzte reguläre Feld dieser Lebenserhaltung.

Lila Aktionen

In **Challenge-Kapiteln** verwendet ihr meistens die **LILA AKTIONEN** der Systeme. Diese unterscheiden sich von den grünen, roten und orangefarbenen Aktionen dadurch, dass sie schwieriger sind und fehlschlagen können. Das heißt, ihr müsst die Aufgabe nicht einfach erledigen, sondern ein bestimmtes Ziel erreichen - und das am besten gleich im ersten Versuch. Bei jeder lila Aktion ist beschrieben, was dieses Ziel ist und wann die Aktion fehlgeschlagen ist. **Jedes Mal**, wenn ihr an einer lila Aktion einen Fehlschlag erleidet, müsst ihr die Sanduhr auf der Lebenserhaltung um 1 Feld vorwärts ziehen und die Aktion erneut versuchen.

Eine **LILA AKTION** ist erst erledigt, wenn ihr die Aktion geschafft habt. Ihr könnt also auch mehrfach Fehlschläge an derselben Aktion erleiden.

Es gibt bei den lila Aktionen keine Testläufe. Schon der erste Versuch zählt! Schlägt dieser fehl, zieht ihr sofort die Sanduhr weiter und verteilt die Verletzung (siehe „Verletzungen“ auf Seite 15).


Auch in **Challenge-Kapiteln** kommen vereinzelt grüne, rote und orangene Aktionen vor. An diesen könnt ihr keinen Fehlschlag erleiden und sie müssen nicht unter Zeitdruck ausgeführt werden. Sie dienen in **Challenge-Kapiteln** lediglich dazu, euch besser in die Geschichte eintauchen zu lassen.



Achtung! Beachtet, dass sich die Begriffe *Fehlschlag* und *Scheitern* unterscheiden! Ein *Fehlschlag* an einer **LILA AKTION** ist nicht dasselbe, wie das *Scheitern* an einem Kapitel! Ein *Fehlschlag* an einer **LILA AKTION** bedeutet, ihr habt die Aktion nicht geschafft und müsst die Sanduhr 1 Feld vorwärts ziehen. *Scheitern* an einem Kapitel bedeutet, dass ihr durch das Auslaufen der Sanduhr (in einem Action-Kapitel) oder durch zu viele Fehlschläge (in einem Challenge-Kapitel) an einem **ganzen Kapitel** gescheitert seid.

Nur wenn ihr an einem ganzen Kapitel scheitert, lest ihr die bei  angegebene Karte.

Verletzungen


In **Challenge-Kapiteln** gibt es keine Störungen, sondern Verletzungen. Wenn ihr die Sanduhr auf ein Feld mit einem **Verletzung-Symbol**  bewegt, müsst ihr sofort eine Verletzungskarte ziehen. Die Verletzungskarte erhält der Spieler, der den Fehlschlag verursacht hat. Waren mehrere von euch an dem Fehlschlag beteiligt, könnt ihr auswählen, wer die Verletzung erhält. Unverletzte Spieler verletzen sich aber zuerst.

Wenn du eine Verletzung erhältst, verlierst du sofort eine schon vorhandene Verletzung. Du kannst also immer nur 1 Verletzung auf einmal haben. Wirf die entsprechende Karte ab, sie ist für dich nicht mehr relevant.

Wenn du eine Verletzung hast, musst du dich ab sofort dauerhaft an die angegebene Einschränkung halten. Dies dauert an, bis du eine neue Verletzung erhältst oder das Kapitel endet.




Ende eines Challenge-Kapitels

Ihr habt ein **Challenge-Kapitel** geschafft, wenn euch eine Storykarte dies mitteilt. Wenn ihr die Sanduhr hingegen weiterziehen müsst, sie aber bereits auf dem letzten Feld der Lebenserhaltung steht, seid ihr an dem Kapitel gescheitert. Lest dann - wie in einem Action-Kapitel - die Karte, die auf der aktuellen Storykarte ganz unten beim **Scheitern-Symbol**  angegeben ist.

Werft am Ende eines Challenge-Kapitels alle Verletzungen ab. Ihr braucht euch nicht weiter an die genannten Einschränkungen halten. Sammelt alle Verletzungskarten ein und legt sie zurück auf den entsprechenden Stapel. Legt außerdem die Storykarten für das Kapitel beiseite. Auch in einem Challenge-Kapitel werdet ihr am Ende meist Markierungen im Logbuch machen. Spielt dann das nächste Kapitel. Die letzte(n) Karte(n) werden euch sagen, welches das ist.



DE-BRIEFING & ENDE EINER FOLGE

Das letzte Kapitel einer Folge ist immer das De-Briefing. Wenn euch eine Storykarte am Ende eines Kapitels das **De-Briefing-Symbol**  zeigt, dann blättert zum De-Briefing im Storybuch und legt den entsprechenden Stapel mit Storykarten bereit. Im De-Briefing wird eure Leistung in dieser Folge beurteilt. Dazu werden Markierungen im Logbuch abgefragt. Beginnt das De-Briefing mit dem ersten Kasten im Storybuch, folgt dann dem Flussdiagramm und lest alle Texte und Karten vor, zu denen ihr geführt werdet.

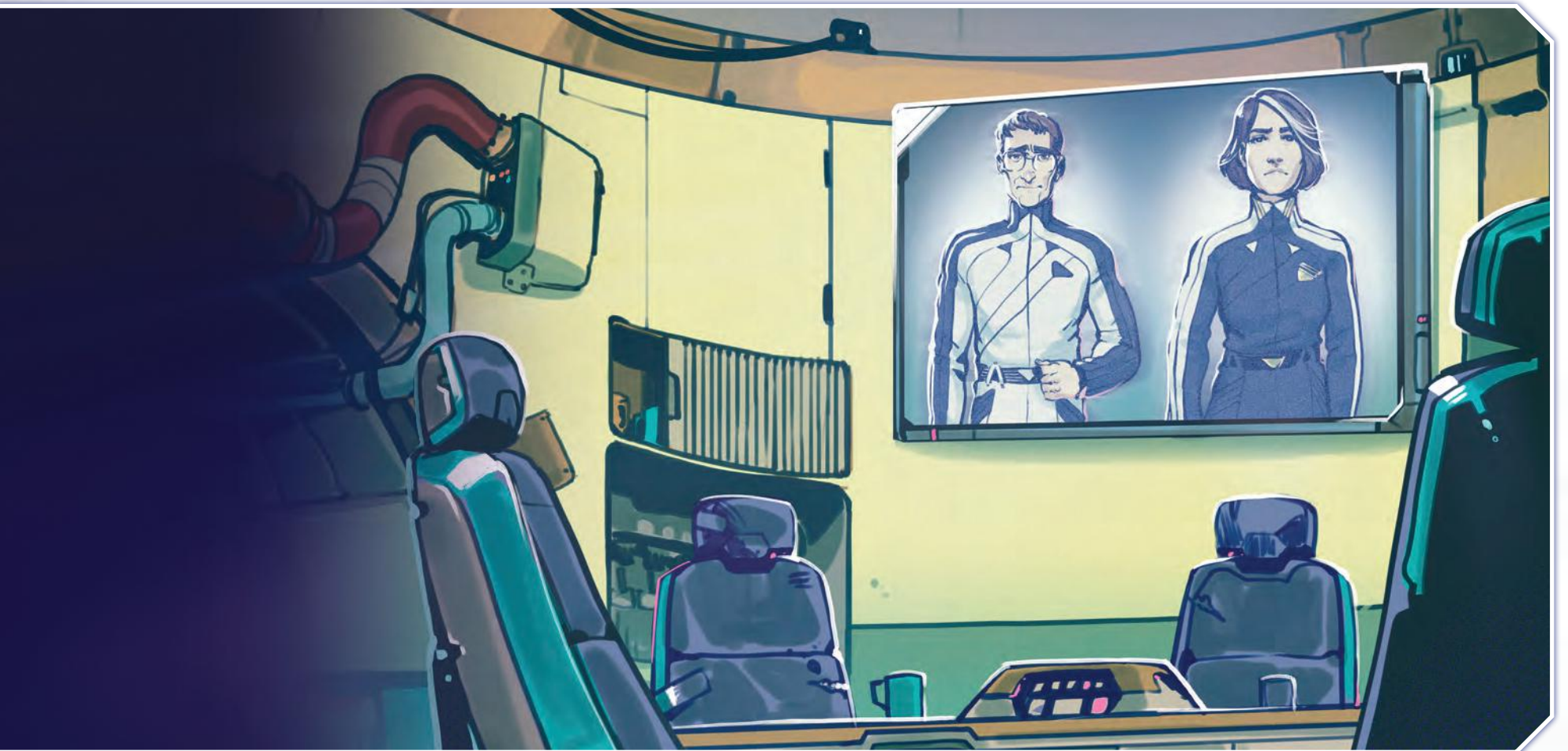
Wichtig: Lest im De-Briefing immer nur die Karten vor, zu denen ihr aufgefordert werdet und folgt dann weiter dem Flussdiagramm.

Mit dem De-Briefing endet die Folge.

Räumt alles Spielmaterial zurück in die Schachtel. Sortiert den Storykarten-Stapel für diese Folge anhand der Sortiernummern auf der Rückseite.

Wichtig: Behaltet unbedingt euer Logbuch! Ihr spielt alle Folgen mit demselben Logbuch, denn Ereignisse aus einer Folge können Auswirkungen auf den Verlauf von späteren Folgen haben.

Spielt bei eurer nächsten Partie die nächste Folge, egal wie gut oder schlecht ihr abgeschnitten habt. Solltet ihr die nächste Folge sofort spielen wollen, räumt zuerst alle benutzten Systeme auf. Es kann zwar gut sein, dass manche davon auch in der nächsten Folge vorkommen, aber wenn alle Systeme aus zwei Folgen in der Wohnung verteilt sind, verliert ihr schnell den Überblick, welches System sich wo befindet.



WICHTIGE HINWEISE! VOR DEM ERSTEN FLUG UNBEDINGT LESEN:

- » **Sollte euch das Spiel anweisen, etwas zu tun, was einer Person, einem Gegenstand oder der Wohnung Schaden zufügen würde: Tut es nicht!**
Wir haben solche Situationen natürlich nicht aktiv in das Spiel eingebaut. Durch Besonderheiten der Wohnung oder der gewählten Gegenstände kann es jedoch zu heiklen Situationen kommen. Sucht nach einer anderen Möglichkeit, die Aktion auszuführen. Ersetzt zum Beispiel einen Gegenstand durch einen anderen, der die Aktion unbeschadet übersteht.
- » Auf der *Unity* kann es schon mal hoch her gehen und etwas lauter werden. Solltet ihr empfindliche Nachbarn haben, wählt die Zeit für den Beginn der Partie so, dass ihr fertig seid, bevor es zu spät in der Nacht ist.
- » In der Hektik eines Action-Kapitels kann es durchaus vorkommen, dass ihr rennt. Achtet darauf, dass ihr etwas an den Füßen tragt, was verhindert, dass ihr ausrutscht.
- » Ihr dürft Gegenstände oder Orte austauschen. Dies tut ihr dann, wenn ihr beim Lesen einer Aktion merkt, dass der Gegenstand oder Ort nicht geeignet ist, um die Aktion auszuführen.
- » Falls ein Gegenstand oder Ort für ein System nicht vorhanden ist, nutzt ein Backup-System (siehe Seite 18).
- » Bei manchen Aktionen benötigt ihr zusätzlich einige alltägliche Gegenstände wie Stift und Papier. Seid nicht überrascht, falls ihr für eine Aktion Gegenstände benötigt, die nicht auf der Rückseite der Systemkarte aufgeführt sind.
- » Kannst du eine Aktion aufgrund einer körperlichen Beschränkung nicht ausführen, suche einen anderen Spieler, welcher die Aktion ausführen kann. Sollte die Aktion aber nicht ohne deine Hilfe durchführbar sein, suche eine alternative Möglichkeit, die Aktion auszuführen, welche der Idee der Aktion möglichst gerecht wird. Ist das nicht möglich, gilt die Aktion als ausgeführt und geschafft.
- » Wir haben uns beim Formulieren der Anleitungen für die Aktionen große Mühe gegeben. Solltet ihr trotzdem bei der Beschreibung einer Aktion nicht sicher sein, wie genau etwas gemeint ist, führt die Aktion so aus, wie es euch sinnvoll erscheint.
- » Die Story ist ein wichtiger Bestandteil des Spiels! Auch wenn die Zeit drängt, lest die Texte im Storybuch und auf den Storykarten so laut und deutlich vor, dass alle Mitspieler der Geschichte folgen können. Außerdem kann es sinnvoll sein, die Story zwischen den Kapiteln zusammenzufassen, damit alle Mitspieler auf dem gleichen Stand sind.
- » Wechselt euch beim Lesen ab! Niemand will alles lesen, niemand will gar nichts lesen.
- » Macht euch auch zu Beginn jeder Folge noch einmal bewusst, was bisher geschehen ist. Ihr werdet nicht nur das Spiel anders erleben, wenn ihr in die Story eintaucht. Ihr werdet auch Entscheidungen bewusster treffen können, wenn euch klar ist, was ihr damit in der Geschichte auslösen könnt.
- » Bei *Spaceship Unity* steht das Erlebnis und die Geschichte im Vordergrund. Macht euch nichts daraus, wenn ihr an einem Kapitel scheitert. Das passiert. Die Geschichte geht trotzdem weiter und schon im nächsten Kapitel bekommt ihr die Möglichkeit, es besser zu machen. Zu einer guten Geschichte gehören schließlich Höhen und Tiefen!
- » Auf der letzten Seite dieser Spielanleitung findet ihr **Checklisten** für den Aufbau und Ablauf. **Benutzt sie!**

Danke!

Dieses Spiel ist ... Sowas hast du noch nicht erlebt! Dasselbe gilt für die Entwicklung dazu. Acht Jahre hat diese Reise gedauert, und wir möchten uns bei allen Bedanken, die mitgearbeitet, beraten, getestet und uns unterstützt haben:

Daniel Danzer, Dominik & Sophia Burgard, Ulrich Benz, Nadine Benz, Florian Reichelt, Sarah Weber & Yannick, Julia & Lilly Merkl, Franz & Ellen Merkl, Oliver & Irina Rösch, Daniel, Inka, Lukas & Mia Böser, Julian Busch, Debbie & Markus Pröbstle, Hannah-Cathrin Laier, Jeremias Bös, Michal, Len & Jim Rüger, Daniel van den Woldenberg, Ronald & Tajja Vetter, Lena & Bernd Müller, Steffen, Atreju & Mika König, Lol & Philippe Margue, Pierres Calmes, Michel Weber, Marc Theisen, die Mediachefs Sebastian Linß & Oliver Benz, Christian, Anita, Martin, Helena, Daniel, Anne, Annemarie, Caro, Julia, Jakob, Theodor, Andrea und alle anderen Spieler in Lieberhausen, Mallorca und Stuttgart, Julianna Kuhn, Frauke Buhlmann, Malin Auer, Margarethe Kramer, Leonhard Euteneuer, Nicolas Alexander Schmitt, Sabrina Gossling, Rainer Grundhuber, Michi & Frank Kunisch, Pascal A. Schnell, Louis Forster, Timo Schnell, Bine Paffrath, Tina Bilgin, Uwe Marx, Friedemann Kuehl, Katharina & Raoul Sodhi, Máttyás Dunajcsik, Christopher Fradley, Steven Charlton – sowie allen, die wir in dieser Auflistung vergessen haben ...

Und last but not least: Danke Pegasus! Für euren Mut, dieses besondere Spiel mit uns gemeinsam auf die Menschheit loszulassen.

ANHANG

Backup-Systeme

Sollte beim Systemaufbau ein geforderter Gegenstand oder Ort nicht in der Wohnung vorhanden sein, nehmt euch eine Systemkarte mit der Bezeichnung „Backup-System“ und verwendet stattdessen den Ort oder Gegenstand des Backup-Systems. Um zu markieren, welches System ersetzt wurde, legt die Systemkarte des eigentlichen Systems zu der des Backup-Systems. Wenn ihr später eine Aktion an diesem System ausführen sollt, dreht beide Systemkarten um. Bei dem eigentlichen System findet ihr die korrekte Bezeichnung für die Aktion (Auf dem Backup-System sind die Aktionen nur mit ihrer Farbe benannt). Führt dann aber die gleichfarbige Aktion vom Backup-System aus.

Wissen

Wenn ihr in der Geschichte etwas Wichtiges herausfindet, erhaltet ihr WISSEN. Es befindet sich auf Storykarten, die das WISSEN-Symbol enthalten (siehe Beispiel rechts). Behaltet diese Karten für weitere Folgen. Legt dazu am besten alle Karten mit WISSEN, die ihr erhalten habt, in eine extra Tüte, wenn ihr das Spiel aufräumt.

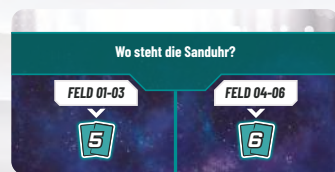


Ist zwischen zwei Partien etwas mehr Zeit vergangen, ist es ratsam, die Wissenskarten vor dem Spiel nochmals durchzulesen. Dies wird euch einen groben Überblick über die bisherige Geschichte geben.

An manchen Stellen in der Geschichte wird auf Wissen verwiesen, das ihr schon habt. Ihr könnt dies natürlich auf der entsprechenden Karte nochmals nachlesen, um euch besser zu erinnern.

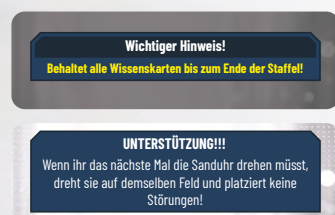
Abfrage

Ein solcher Kasten fragt nach einem bestimmten Spielzustand (z. B. „Wo steht die Sanduhr“) oder nach einer Entscheidung, die ihr treffen müsst. Wenn eine Entscheidung zu treffen ist, besprecht euch und wählt eine der Optionen. Befolgt dann die Anweisungen, die zu eurer Entscheidung passen.



Boxen mit andauernden Anweisungen

Eine solche Box (Abbildung rechts) beinhaltet Anweisungen, die nicht sofort und einmalig ausgeführt werden, sondern über einen bestimmten Zeitraum hinweg Gültigkeit behalten, oder erst später aktiviert werden. Meist werdet ihr dann auch aufgefordert, eine solche Karte offen liegen zu lassen bis die Anweisung nicht mehr aktiv ist. Näheres ist jeweils direkt auf der Karte erklärt.



Schlüsselwörter

Insbesondere auf Storykarten können die verschiedensten Dinge passieren. In den meisten Fällen haben wir Ungewöhnliches direkt auf der Karte erklärt. Folgende Schlüsselwörter werden auf Storykarten genutzt:

„DANN“

Dieses Schlüsselwort zeigt an, dass man alle Aktionen die vor dem **DANN** aufgeführt sind abschließen muss, bevor man mit den Aktionen nach dem **DANN** starten darf.



Die Ionenkanone zuerst aufladen, DANN abfeuern!

„Dauerhaft!“

Steht bei einer Aktion das Schlüsselwort **Dauerhaft!**, so muss die entsprechende Aktion so lange durchgeführt werden, bis ihr aufgefordert werdet, die Aktion zu beenden.



Die grüne Aktion muss dauerhaft durchgeführt werden.

„Alle Spieler“

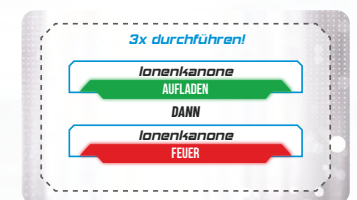
Das Schlüsselwort **Alle Spieler** zeigt an, dass die entsprechende Aktion von allen Spielern ausgeführt werden muss.



Diese Aktion muss von allen Spielern ausgeführt werden.

„3x durchführen!“

Das Schlüsselwort **3x durchführen!** zeigt an, dass man alle Aktionen innerhalb des gestrichelten Rahmens mehrfach hintereinander ausführen muss. Wie oft, sagt euch die Zahl.



Zunächst muss die grüne Aktion 1x, DANN die rote Aktion 1x ausgeführt werden. Dieser Ablauf muss 3x ausgeführt werden.

Symbole

Folgende Symbole werden auf Storykarten und anderen Elementen des Spiels genutzt:

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.

Scheitern-Symbol

Dieses Symbol findet sich am Ende jeder Lebenserhaltung sowie ganz unten auf den meisten Storykarten. Am Ende der Lebenserhaltung zeigt es einfach an, dass man die Sanduhr nicht mehr weiter vorwärts setzen kann. Solltet ihr dies machen müssen, seid ihr gescheitert. Unten auf den Storykarten zeigt es an, welche Karte ihr lesen müsst, wenn ihr während dem Abhandeln dieser Karte scheitert.

Störung-Symbole

Diese Störung-Symbole finden sich auf der Lebenserhaltung eines Action-Kapitels. Sie fordern euch auf, 1 Störung pro Symbol zu platzieren, sobald ihr die Sanduhr auf dieses Feld zieht (siehe Seite 12).

Verletzung-Symbole

Diese 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 (siehe Seite 15).

Start-Feld

Dieses Symbol bezeichnet das Start-Feld der Lebenserhaltung. Ein Action-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.

Sanduhr bewegen-Symbol

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.

Kapitel-Symbole





Dies sind die Kapitel-Symbole. Sie finden sich neben dem Titel des Kapitels und auf der Rückseite der Storykarten, die für dieses Kapitel benutzt werden.

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

Kartennummern-Symbol



Dieses Symbol befindet sich auf der Kartenrückseite, sowie oben auf der Vorderseite jeder Storykarte und zeigt die Kartenummer. Seht ihr das 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 Story-Karte direkt hinter einem Scheitern-Symbol:  . Dann bedeutet es, dass ihr die gezeigte Karte nur dann aufdeckt, wenn ihr an dem Kapitel scheitert.


Spieleranzahl-Symbole




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

Pluszeichen-Symbole



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 einem vorherigen Kapitel bereits aufgebaut.

SPIELABLAUF & CHECKLISTEN

Vorbereitung Folge (Details Seite 8)

1. Spielfläche bestimmen.
2. Storybuch für die Folge bereitlegen.
3. Storykarten bereitlegen und evtl. in Stapel nach Kapitel-Symbolen aufteilen.
4. Störungs- und Verletzungskarten bereitlegen.
5. Systemkarten bereitlegen.
6. Logbuch und Stift bereitlegen.
7. Passende Sanduhr bereitstellen (2 Spieler: **gelbe** Sanduhr, 3-4 Spieler: **rote** Sanduhr).

Vorbereitung Kapitel (Details Seite 9)

1. Kapitel im Storybuch aufschlagen.
Das erste Kapitel einer Folge befindet sich auf der ersten Doppelseite. Danach erfahrt ihr durch ein Kapitel-Symbol am Ende des Kapitels, in welchem Kapitel es weiter geht.
2. Sanduhr auf das Start-Feld **S** der Lebenserhaltung stellen.
3. Storykarten für das Kapitel bereitlegen.
4. Störungskarten (Action-Kapitel) oder Verletzungskarten (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 auf der linken Seite im Storybuch vorlesen.
7. Eventuell zusätzliche Aufbauschrte durchführen, wenn im Storybuch beschrieben.
8. Eventuell zusätzliche Regeln beachten, wenn im Storybuch beschrieben.

Ablauf Action-Kapitel (Details Seite 10)

- » Sanduhr umdrehen und 1 Feld weiter ziehen. Ggf. sofort Störungen platzieren.
Achtung: **Die Sanduhr darf nie ganz auslaufen**, sonst **X**. Lest in so einem Fall die Karte, die auf der aktuellen Storykarte bei **X** genannt wird.
- » Storykarte umdrehen und laut vorlesen, **Aktionen ausführen** (Seite 11), ggf. weitere Anweisungen der Storykarte befolgen.
Wenn die Storykarte komplett abgehandelt ist: nächste Storykarte aufdecken.
- » **Störungen** dürft ihr jederzeit beheben (Störungs-Regeln Seite 12).
- » Alle Texte (Storybuch/Aktionen/Storykarten) immer ganz durchlesen.
- » **Das Kapitel ist gescheitert, wenn** die Sanduhr ausläuft oder wenn ihr sie auf **X** ziehen müsst.

Ablauf Challenge-Kapitel (Details Seite 14)

- » Sanduhr nie umdrehen. Die Zeit läuft nicht.
- » Sanduhr bei Kapitelstart auf Start-Feld **S** stehen lassen.
- » Sanduhr 1 Feld weiterziehen, wenn Fehlschlag bei **LILA AKTION**.
- » **LILA AKTIONEN** **habt ihr erst erledigt, wenn ihr sie geschafft habt** (Seite 14).
- » **Das Kapitel ist gescheitert, wenn** ihr die Sanduhr auf **X** ziehen müsst (das heißt, wenn ihr insgesamt zu viele Fehlschläge hattet).
- » **Verletzungen** erhält der Spieler, der den Fehlschlag verursacht hat (Seite 15).
- » Immer nur 1 Verletzung pro Spieler. Wenn du eine neue Verletzung bekommst, wirf die vorherige ab.
- » Alle Texte (Storybuch/Aktionen/Storykarten) immer ganz durchlesen.
- » Am Ende des Kapitels Verletzungen abwerfen.

Ablauf De-Briefing (Details Seite 16)

- » Beginnt im Storybuch beim ersten Kasten.
- » Folgt dem Flussdiagramm.
- » Lest nur genau die Karten, zu denen ihr aufgefordert werdet.

Ende Folge

- » Alles aufräumen.
- » Logbuch behalten!

