



GENJI

SPIELANLEITUNG

LEITFADEN FÜR OFFIZIERE

Willkommen zu Ihrer neuen Schicht!

Um Ihnen die Aufwachphase nach dem Kälteschlaf zu erleichtern, folgt hier ein kurzer Auffrischungskurs über unser Schiff, seine Sektoren und deren Funktionalität.

Der bewohnbare Bereich des Schiffes ist das Habitat, eine mehrstöckige, sechseckige Konstruktion mit fensterloser Außenhülle, um maximalen Schutz vor Strahlung und Partikelkollision zu gewährleisten. Zudem verfügt das Habitat über künstliche Schwerkraft, erzeugt durch den stetigen Beschleunigungs-Brems-Zyklus des Schiffes.

Ab dem zehnten Lebensjahr ist jedes Besatzungsmitglied jährlich zu einer viermonatigen Schicht verpflichtet, gefolgt von acht Monaten im Kälteschlaf.

Ihnen und den anderen Führungsoffizieren obliegt die Verwaltung des Schiffes. Unterstützt werden Sie dabei von den drei Systemabteilungen Computer, Energie und Biosphäre.

Die Einsatzzentrale ist der Ort, an dem sämtliche Arbeitsaufträge verteilt werden. Jeder Offizier und Kolonist kann eine Einsatzbesprechung einberufen und übernimmt bis zur nächsten Einsatzbesprechung die Funktion des Einsatzleiters.

CARE-N ist der Name unserer künstlichen Intelligenz. Sie navigiert das Schiff, überwacht alle Funktionen und weist den Offizieren Prioritätsaufträge zu, wenn kritische Schiffssysteme in Gefahr sind. Das zeitnahe Erledigen dieser Aufträge ist von zentraler Bedeutung für den Erfolg unserer Mission und somit Ihre oberste Pflicht als Offizier.

Im Schiffslager finden Sie unsere selbsterzeugten Ressourcen. Diese werden Sie benötigen, wenn CARE-N Ihnen Prioritätsaufträge zuweist.

Prioritätsaufträge müssen an Gruppenstationen mit vollständig besetzten Teilstationen erledigt werden. Dort arbeiten oft Besatzungsmitglieder aus verschiedenen Wohnbereichen zusammen, um Leistungseinbußen in den Schiffssystemen zu vermeiden.

Der Status der drei kritischen Lebenserhaltungssysteme wird kontinuierlich von Systemstatusanzeigen überwacht. Nimmt das Leistungsniveau eines Systems ab, fallen einzelne Stationen der Abteilung aus und werden unbrauchbar.

In unseren Laboren erzeugen wir die Ressourcen, die Sie für die meisten Prioritätsaufträge und alle Arbeitsaufträge benötigen.

Arbeitsaufträge werden in Zentren erledigt. Zudem finden Sie dort weitere Möglichkeiten zur Steigerung Ihrer Produktivität. Im Medizinzentrum können Offiziere das Aufwachen von Besatzungsmitgliedern aus dem Kälteschlaf einleiten.

In der Robotik lagern unsere Robotereinheiten, die für verschiedenste Einsatzgebiete programmiert werden können. Vor allem bei Prioritätsaufträgen ist ihre unermüdliche Arbeitskraft von großer Hilfe.

Wir freuen uns, Sie wieder in der aktiven Besatzung begrüßen zu dürfen, und wünschen Ihnen eine angenehme Zeit auf unserem 210-jährigen Flug ins Sternensystem Epsilon Eridani!

SPIELZIEL

In Gen7 verkörpern die Spieler den Kommandostab der siebten Generation von Kolonisten an Bord einer interstellaren Arche auf dem Weg ins Sternensystem Epsilon Eridani. Gegenwärtig befindet sich das Schiff im 142. Jahr seiner 210-jährigen Reise.

Jede Partie stellt eine Episode dar. Die Spieler erhalten Episodenziele, die sie erfüllen müssen, um Offizierssterne zu verdienen. Diese können ausgegeben werden, um neue Offiziersfähigkeiten zu erwerben.

Einerseits spielt jeder für sich selbst, um möglichst viele Offizierssterne zu verdienen, andererseits müssen die Spieler zusammenarbeiten, um die Handlung voranzutreiben und die Schiffssysteme intakt zu halten.

Insgesamt erstreckt sich Gen7 über sieben Episoden. Wie die Geschichte ausgeht, ist vom Spielverlauf und den Entscheidungen der Spieler abhängig.

WICHTIGE HINWEISE:

Gen7 ist ein erzählerorientiertes Spiel. Niemand gewinnt oder verliert, bis die Geschichte zu Ende ist. Jede Episode gibt verschiedene Ziele vor, die erreicht werden müssen, um in der Handlung voranzukommen, und aus denen sich schließlich die Siegbedingungen ergeben. Wie die Geschichte endet und ob die Mission erfolgreich endet, hängt von den Spielerentscheidungen ab und NICHT davon, wer im Laufe der Episoden die meisten Offizierssterne verdient hat.

Außerdem ist Gen7 ein Kampagnenspiel. Das bedeutet, dass im Laufe des Spiels immer mehr Spielelemente hinzukommen. Manche Elemente werden vielleicht niemals auftauchen, weil die Entscheidungen die Geschichte in eine andere Richtung gelenkt haben. Es kann also passieren, dass die Spieler auf Begriffe, Symbole oder Werte stoßen, die nicht in dieser Anleitung erklärt werden, sondern erst, wenn diese Elemente ins Spiel kommen. Seid geduldig und erkundet eure vorhandenen Möglichkeiten.

SPIELMATERIAL

BESATZUNGSWÜRFEL (grün, blau, orange, violett)

- 12-seitige Würfel für Roboter
- 8-seitige Würfel für Offiziere
- 6-seitige Würfel für Kolonisten

Hinweis: Die Begriffe *Besatzung*, *Würfel* und *Besatzungswürfel* werden synonym verwendet.

RESSOURCENMARKER

- Daten
- Ersatzteile
- Chemikalien

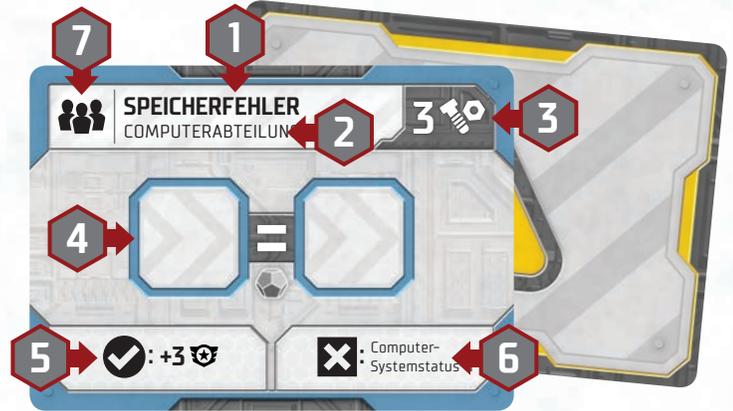
ABZEICHEN

- Einsatzleiter

ANZEIGER

- Verdienstpunkte (grün, blau, orange, violett)
- Kryokapseln (grün, blau, orange, violett)
- Erfolg
- Ausfall
- Störung
- Runde (aktuell, final)
- Plot

PRIORITÄTSAUFTRAGSKARTEN



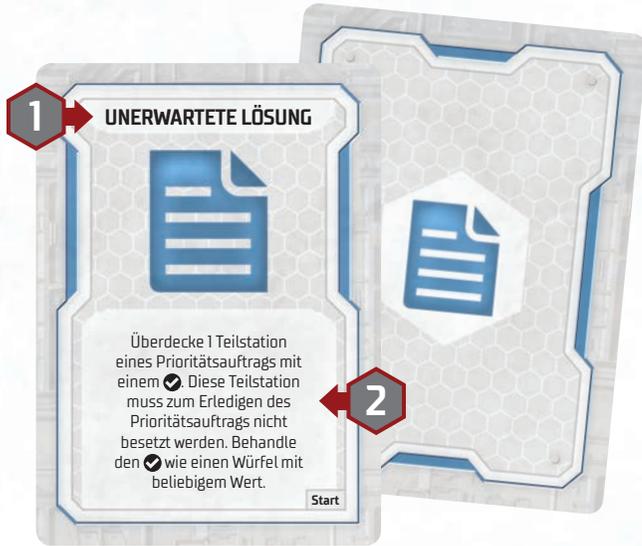
1. **Name:** Der Name des Prioritätsauftrags.
2. **Abteilung:** Die Abteilung, aus welcher der Prioritätsauftrag stammt.
3. **Ressourcen:** Die Ressourcen, die zum Erledigen des Prioritätsauftrags benötigt werden.
4. **Gruppenstation:** Eine Station, bestehend aus mehreren Teilstationen, die mit Besatzungswürfeln besetzt werden müssen, sowie die Verhältnisregel für die Würfelwerte.
5. **Verdienstbelohnung:** So viele Verdienstpunkte erhält jeder Spieler, der mindestens 1 Besatzungswürfel beigetragen hat.
6. **Systemausfall:** Dieser negative Effekt tritt ein, wenn der Prioritätsauftrag bis zum Ende der Runde nicht erledigt wird. Hier ist angegeben, um wie viele Schritte sich der Systemstatus der betroffenen Abteilung verschlechtert.
7. **Symbol für Gruppenstationen:** Eine Erinnerung daran, dass diese Karte eine Gruppenstation enthält.

ARBEITSAUFTRAGSKARTEN



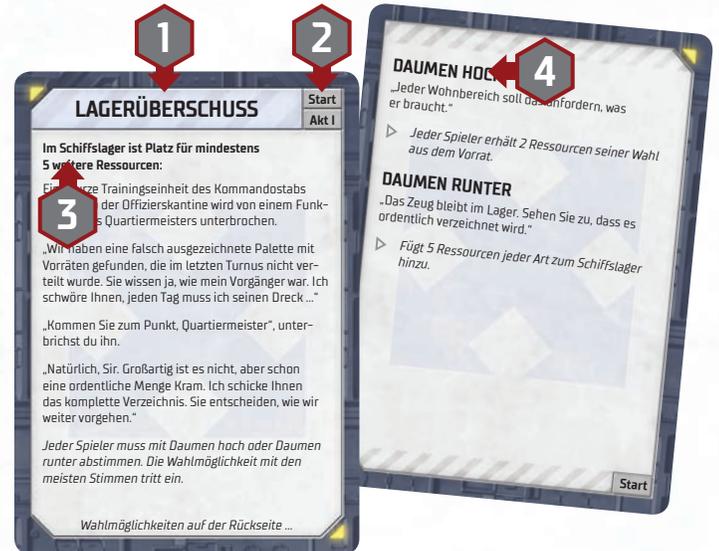
1. **Name:** Der Name des Arbeitsauftrags.
2. **Ressourcen:** Die Ressourcen, die zum Erledigen des Arbeitsauftrags benötigt werden.
3. **Zentrum:** Der Raum, in dem der Arbeitsauftrag erledigt werden muss.
4. **Verdienstbelohnung:** So viele Verdienstpunkte erhält der Spieler, der diesen Arbeitsauftrag erledigt.
5. **Verdienststrafe:** So viele Verdienstpunkte verliert der Spieler, der diesen Arbeitsauftrag am Ende der Episode noch auf der Hand hat.
6. **Spezialtext:** Spezielle Anweisungen, die befolgt werden müssen, sobald der Arbeitsauftrag erledigt ist.

DATEIKARTEN



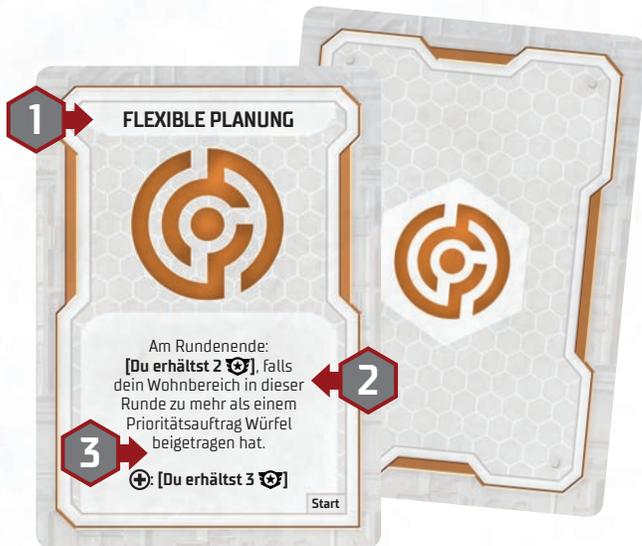
1. **Name:** Der Name der Dateikarte.
2. **Effekt:** Dieser Effekt tritt ein, sobald die Dateikarte gespielt wird.

SCHICKSALKARTEN



1. **Name:** Der Name der Schicksalkarte.
2. **Kennzeichnung:** Die Gruppe, zu der die Karte gehört.
3. **Auslöser:** Der fett gedruckte Text ist der Auslöser der Karte. Nur wenn die Bedingung erfüllt ist, wird ihr Effekt abgehandelt.
4. **Wahlmöglichkeiten:** Beim Auslösen der Karten muss eine dieser Möglichkeiten gewählt werden.

SCHEMAKARTEN



1. **Name:** Der Name der Schemakarte.
2. **Effekt:** Diesen andauernden Effekt hat die Schemakarte, solange sie auf einem Wohnbereich platziert ist.
3. **Fokus:** Dieser Alternativtext ersetzt den in Klammern gesetzten Effekttext, solange eine andere Karte als Fokus angelegt ist. Siehe Schemakarten auf S. 16-17.

EPISODENZIELKARTEN



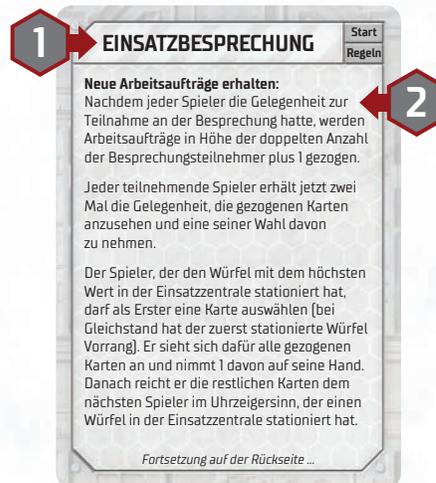
1. **Name:** Der Name des Ziels.
2. **Status:** Der aktuelle Status des Ziels (Erfolg oder Fehlschlag).
3. **Kriterien:** Die Bedingungen für das Erfüllen des Ziels und die Offizierssterne, die es dafür gibt.
4. **Fehlschlag:** Die Bedingungen, unter denen diese oder andere Zielkarten auf die Fehlschlagseite gedreht werden.

PERSÖNLICHES-ZIEL-KARTEN



1. **Name:** Der Name des Ziels.
2. **Kriterien:** Die Bedingungen für das Erfüllen des Ziels.
3. **Offizierssterne:** So viele Offizierssterne erhält ein Spieler für das Erfüllen des Ziels.

REGELKARTEN



1. **Name:** Der Name der Karte.
2. **Regeln:** Diese Regeln gelten für die angegebenen Spielelemente. Regelkarten tauchen immer dann auf, wenn neue Spielelemente hinzugefügt werden, und können als Gedächtnisstütze dienen, bis sie nicht mehr benötigt werden.

BEZIEHUNGSKARTEN



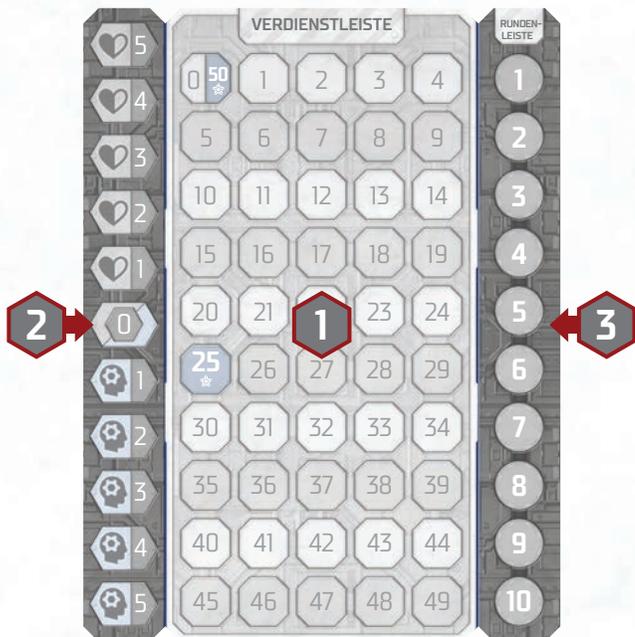
1. **Name:** Der Name des Besatzungsmitglieds.
2. **Funktion:** Die Position des Besatzungsmitglieds an Bord.
3. **Leistungsbeurteilung:** Das gegenwärtige Leistungsniveau des Besatzungsmitglieds.
4. **Zugehörige Schicksalskarte:** Durch jede Beziehungskarte wird eine bestimmte Schicksalskarte zum Schicksalsstapel hinzugefügt. Dies passiert, sobald die Beziehungskarten in der ersten Episode zugeteilt wurden.

RAUMTAFELN



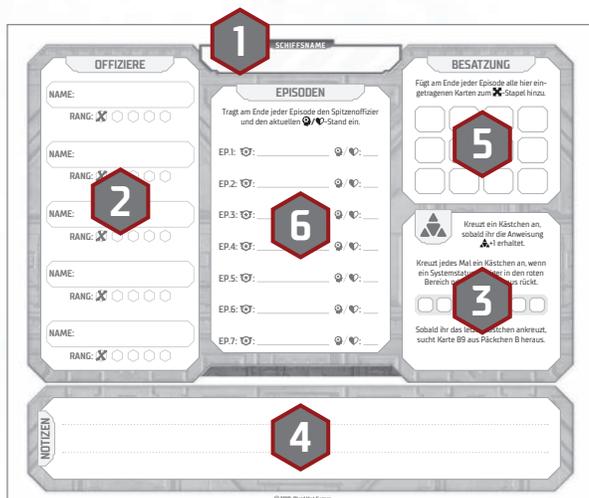
1. **Name:** Der Name des Raumes an Bord des Schiffes.
2. **Abteilung:** Die Rahmenfarbe zeigt an, zu welcher Abteilung der Raum gehört. Oft entspricht sie dem Schiffssystem, das diesen Raum steuert.
3. **Stationen:** Die verfügbaren Stationen, an denen Besatzungsmitglieder arbeiten können. Die Punkte zeigen an, ab welchem Systemstatus sie mit einem Ausfallanzeiger überdeckt werden. Stationen können in beliebiger Reihenfolge besetzt werden.
4. **Aktion:** Diese Aktion wird abgehandelt, sobald ein Besatzungsmitglied in diesem Raum stationiert wird. Sind mehrere Aktionen aufgelistet, treten sie von oben nach unten ein. Aktionen mit kursiv gedruckten Titeln sind optional.

ZÄHLTAFEL



- Verdienstleiste:** Hier werden die gesammelten Verdienstpunkte der Spieler gezählt.
- ♥/♥-Leiste:** Hier werden die Spielerentscheidungen festgehalten. Der aktuelle Stand kann sich auf manche Abstimmungen über den nächsten Plotpunkt im Episodenbuch auswirken.
- Rundenleiste:** Hier werden die aktuelle Runde, die finale Runde und die Runde, in der ein neuer Plotpunkt eintritt, markiert.

LOGBUCH



- Schiffsname:** Hier können die Spieler den Namen des Schiffes eintragen.
- Offiziere:** Hier können die Spieler die Namen und Ränge ihrer Offiziere eintragen.
- Zustand:** Hier tragen die Spieler den allgemeinen Zustand des Schiffes und der Besatzung ein.
- Notizen:** Hier tragen die Spieler bestimmte Notizen ein (nur auf Anweisung).
- Besatzung:** Hier tragen die Spieler Informationen zur Besatzung ein (nur auf Anweisung).
- Episoden:** Hier tragen die Spieler am Ende jeder Episode den Spitzenoffizier und den ♥/♥-Stand ein.

WOHNBEREICHSBÖGEN



- Name:** Der Name des Wohnbereichs.
- Ressourcenlager:** Hier werden die erhaltenen Ressourcen gelagert. Dabei ist das angegebene Lagerlimit zu beachten.
- Besatzungswürfel-Übersicht:** Eine Auflistung der verschiedenen Würfelarten.
- Besatzungsquartier:** Hier werden alle nicht stationierten Besatzungswürfel aufbewahrt.
- Schemaplätze:** Hier können erhaltene ⚙️-Karten platziert werden.
- Sonderfähigkeit:** Eine Beschreibung der besonderen Fähigkeit dieses Wohnbereichs. Bei privaten Laboren handelt es sich um Räume, die nur dem Spieler, der den Wohnbereich kontrolliert, zur Verfügung stehen und keiner Abteilung angehören.
- Offiziersfähigkeiten:** Hier werden die erworbenen Offiziersfähigkeiten platziert.

OFFIZIERSFÄHIGKEITEN



- Name:** Der Name der Offiziersfähigkeit.
- Kosten:** So viele Offizierssterne kostet es, diese Fähigkeit zu erwerben.
- Fähigkeitstext:** Diesen Bonus erhält der Spieler, der diese Fähigkeit besitzt.
- Mindestrang:** Der Offizier muss mindestens diesen Rang haben, um die Fähigkeit erwerben zu können.

EPISODENBUCH

101

ERSTE SCHICHT

1 AUFBAU DER EPISODE:
 ▶ Legt den Plotanzeiger auf Runde 1.
 ▶ Legt den Anzeiger für die finale Runde auf Runde 4.

EPISODENZIELE:
 ▶ Plot
 ▶ Spitzensoffizier
 ▶ Offizierskarriere
 ▶ Persönliche Ziele

202

SYSTEMSTATUS: KRITISCH

8 RÜCKSCHLAG:
 Ihr droht, den Wettlauf gegen die Zeit zu verlieren. Allmählich breitet sich das Gas auch in anderen Sektoren des Schiffes aus.
 Legt einen **8** auf die erste verfügbare Station jedes Labors, das nicht Teil eines Wohnbereichs ist. Dann geht es weiter mit dem unterstehenden Abschnitt „Weiter im Plot“.

3 WEITER IM PLOT:
 Schließlich habt ihr es geschafft. Die beachtliche Anzeige an der Wand klettert von einem zornigen Rot auf ein weiches freundlicheres Grün.
 „Luftschleusen geschlossen!“, ruft ein Techniker. Ein kollektives Aufatmen macht sich breit.
 „Wir sollten ein Team mit der manuellen Steuerung der Atmosphärenzusammensetzung beauftragen“, meint der Leiter der Kybernetik über Klamm. „Ich schicke sofort einen Arbeitsplan an alle Wohnbereiche raus. Damit müssten wir die Atmosphäre unter Kontrolle behalten, ohne die Crew zu sehr zu belasten. Gute Arbeit, Leute.“
 „Zum Feiern ist es noch zu früh“, entgegnet der Einsatzleiter. „Wir haben immer noch Besatzungsmitglieder da unten im Lager, die bald erstickten. Los, alle Mann in die Schutzanzüge! Wir starten eine Rettungsaktion.“

4 PLOT:
 ▶ Geht in Schutzanzügen ins Schiffslager und rettet die bewusstlosen Besatzungsmitglieder.

5 SPEZIELLER AUFBAU:
 ▶ Sucht den Prioritätsauftrag „Atmosphärensteuerung“ heraus und bringt ihn als zusätzliche Prioritätsauftrag ins Spiel. Er wird am Ende der Episode abgehandelt, bis ihr die Anweisung legen.
 ▶ Jeder Spieler mischt einen Würfel aus seinem Wohnbereich ins Schiffslager legen.
 ▶ Legt den Plotanzeiger auf Runde 2.

6 SPEZIELLE REGELN:
 ▶ Ressourcen aus dem Schiffslager können nicht ausgegeben werden, um Prioritätsaufträge zu erledigen. Mit der Aktion „Bereite Ressourcenmarker auf einen oder mehrere Prioritätsaufträge“ werden Ressourcenkosten der Karten nicht unterschrieben.
 ▶ Falls ein Spieler einen Würfel im Recycling-Labor oder Fertigungszentrum stationiert, darf er pro Raumaktion, die er nicht abhandelt, stattdessen ein Besatzungsmitglied retten (Limit: 2 gerettete Besatzungsmitglieder pro stationiertem Würfel). Immer wenn ein Spieler ein Besatzungsmitglied rettet, verlegt er einen Kolonistenwürfel aus dem Schiffslager in den Aufwachraum. Sind keine Kolonistenwürfel mehr im Schiffslager, wurden alle bewusstlosen Besatzungsmitglieder gerettet.

7 NÄCHSTER PLOTPUNKT:
 ▶ Falls am Ende der Episode nicht alle bewusstlosen Besatzungsmitglieder gerettet wurden, blättert zu Abschnitt „Weiter im Plot“ auf S. 2.b.03.
 ▶ Falls am Ende von Runde 2 nicht alle bewusstlosen Besatzungsmitglieder gerettet wurden, blättert zu Abschnitt „Rückschlag“ auf S. 2.b.03.

1. **Episodenaufbau:** Zusätzliche Aufbauschnitte speziell für diese Episode.
2. **Episodenziele:** Die Episodenzielkarten, die bei dieser Episode verwendet werden.
3. **Prolog / Weiter im Plot:** Erzählttexte, welche die Geschichte der Episode erzählen oder fortsetzen.
4. **Plot:** Das nächste Ziel im Handlungsstrang der Geschichte.
5. **Spezieller Aufbau:** Zusätzliche Aufbauschnitte, die während einer Episode durchgeführt werden.
6. **Spezielle Regeln:** Episodenspezifische Regeln, die so lange gelten, wie die Spieler auf das aktuelle Ziel hinarbeiten.
7. **Nächster Plotpunkt:** Hier ist angegeben, wie die nächste Seite des Episodenbuchs erreicht wird.
8. **Rückschlag:** Diese Sanktionen treten in Kraft, falls das Ziel des Plots nicht erreicht wurde.

SONSTIGES MATERIAL



Roboterwürfel



Offizierswürfel



Kolonistenwürfel



Ressourcenmarker



Logik-/Instinkt-anzeiger



aktuelle Runde



Plot



finale Runde



Rundenanzeiger



Einsatzleiter-Abzeichen



Spotlight-Marker



Lesezeichenmarker



Ausfallanzeiger



Störungsanzeiger



Erfolgsanzeiger



Kryokapselanzeiger



Verdienstpunkte-anzeiger



BESONDERE AUFBAUSCHRITTE FÜR DIE ERSTE EPISODE:

- Nehmt euch ein Logbuch für eure Kampagne und gebt eurem Schiff einen Namen [A].
- Gebt euren Offizieren Namen und tragt sie ins Logbuch ein [B].
- Mischt die Beziehungskarten und teilt an jeden Spieler 1 Karte aus [C].
- Während einer von euch den Spielaufbau durchführt, reichen die anderen den Leitfaden für Offiziere (auf der Rückseite des Logbuchs) herum oder ihr lasst einen von euch laut vorlesen.
- Legt den /♥-Anzeiger auf Feld 0 der /♥-Leiste.

BESONDERE AUFBAUSCHRITTE FÜR SPÄTERE EPISODEN:

- Sucht euer Logbuch heraus.
- Lest nach, welchen /♥-Stand ihr beim letzten Mal notiert habt, und legt den /♥-Anzeiger auf das entsprechende Feld der /♥-Leiste.
- Gebt jedem Spieler die für ihn aufbewahrten Karten, inklusive Offiziersfähigkeiten und Beziehungskarte.
- Gebt dem Spitzenoffizier der letzten Episode den Spotlight-Marker.

AUFBAUSCHRITTE FÜR ALLE EPISODEN:

1. Legt die Räume in die Mitte des Spielbereichs (siehe Abbildung rechts) und legt einen Erfolgsanzeiger auf das grüne Feld jeder Systemstatusleiste. **Beim Spiel zu dritt:** Überdeckt alle 3-Punkte-Stationen mit Ausfallanzeigern. Diese Stationen sind nicht verfügbar, es sei denn, ein Effekt besagt etwas anderes.
2. Legt den Anzeiger für die aktuelle Runde auf Feld 1 der Rundenleiste.
3. Schlagt die erste Seite eurer aktuellen Episode im Episodenbuch auf (bei der ersten Episode ist das 1.00). Befolgt alle speziellen Aufbauschritte und alle Anweisungen zum Aufbau der Episodenziele. Haltet danach das Episodenbuch stets griffbereit.
4. Sortiert alle Marker und Anzeiger und bildet einen Vorrat (siehe Abbildung rechts).

5. Legt 3 , 3 und 3 in den Raum „Schiffslager“.
6. Legt alle freigeschalteten Regelkarten in den Spielbereich (zu Beginn der Kampagne sind das die Regelkarten „Einsatzbesprechung“ und „Ressourcenmarker“).
7. Teilt jedem Spieler zufällig einen Wohnbereichsbogen zu. Danach nimmt sich jeder Spieler folgende Besetzungswürfel in der Farbe seines Wohnbereichs: 1 Offizier, 1 Roboter, 5 Kolonisten.

Hinweis: Der Wohnbereich Kybernetik hat einen Kolonistenwürfel weniger. Wer ihn kontrolliert, legt dafür aber seinen Roboterwürfel direkt in seinen Wohnbereich statt wie alle anderen in den Vorrat neben der Robotik (siehe nächsten Punkt).

8. Jeder Spieler legt seine Kryokapsel in den Aufwachraum, seinen Roboterwürfel in den Vorrat neben der Robotik und zwei seiner Kolonistenwürfel in den Vorrat neben dem Medizinzentrum. Legt alle anderen Würfel in die Besatzungsquartiere eurer Wohnbereiche.
9. Führt für jeden Wohnbereich alle Aufbauschritte durch (falls vorhanden) und legt die Anzeiger für eure Verdienstpunkte auf Feld 0 der Verdiensteleiste.
10. Mischt die Schicksalskarten, Prioritätsauftragskarten, Dateikarten und Schemakarten zu separaten Stapeln und legt sie auf die passenden Tafeln. Teilt an jeden Spieler 1 Datei- und 1 Schemakarte aus und legt die Abdeckkarte oben auf den Schicksalsstapel.
11. Jeder Spieler wirft seinen Offizierswürfel. Wer das niedrigste Ergebnis hat, erhält das Einsatzleiter-Abzeichen und wird damit zum Einsatzleiter (bei Gleichstand würfeln die daran beteiligten Spieler noch mal). Er beginnt die Episode als Startspieler, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.
12. Mischt die Arbeitsauftragskarten und legt sie als Stapel auf die passende Tafel. Zieht Arbeitsaufträge in Höhe der doppelten Spieleranzahl plus 1 und gebt sie dem letzten Spieler in der Spielreihenfolge. Gegen den Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler einen Arbeitsauftrag und gibt die restlichen weiter. Nachdem jeder Spieler zwei Karten genommen hat, wird die übrig gebliebene Karte offen unter den Stapel für Arbeitsaufträge gelegt.
13. Lest die nächste Seite des Episodenbuchs laut vor. (Sofern nichts anderes angegeben ist, macht es keinen Unterschied, welcher Spieler einen Text vorliest.)
14. Die erste Spielrunde kann beginnen!

VERDIENTLEISTE

1 2 3 4
5 6 7 8 9
10 11 12 13 14
15 16 17 18 19
20 21 22 23 24
25 26 27 28 29
30 31 32 33 34
35 36 37 38 39
40 41 42 43 44
45 46 47 48 49

2

ERSTE SCHICHT

AUFBAU DER ERSTEN EPISSCHICHT

ERSTESCHICHTLEISTE

PROLOG

PLATZ

NÄCHSTER PFLANZPUNKT

3

STREIFEN

BEWERTUNG

B

3

4

WOHNBEREICH WISSENSCHAFT

7

8

C

3

10

10

KOMMANDOABTEILUNG

5

12

Red, Purple, Green Tokens

WOHNBEREICH INGENIEURWESEN

7

8

C

3

WOHNBEREICH BIOTECHNOLOGIE

7

8

C

3

COMPUTERABTEILUNG

ENERGIEABTEILUNG

BIOSPHEREABTEILUNG

1

10

10

8

8

WOHNBEREICH KYBERNETIK

7

8

C

3

11

EINE SPIELRUNDE

Gen7 wird über mehrere Runden gespielt. Wie viele das sind, hängt von der gespielten Episode ab. Jede Runde besteht aus sieben Phasen:

1. **Prioritätsaufträge**
2. **Besatzungswürfel**
3. **Spielzüge**
4. **Systemausfälle**
5. **Zurückbeorderung**
6. **Statusaktualisierung**
7. **Rundenende**

1. PRIORITÄSAUFTRÄGE

Zieht so viele Prioritätsaufträge vom Stapel, wie in der Tabelle auf der Tafel für Prioritätsaufträge angegeben ist. Die genaue Anzahl hängt von der Spieleranzahl und der aktuellen Runde ab. Die gezogenen Prioritätsaufträge werden offen in eine Reihe gelegt.

2. BESATZUNGSWÜRFEL

Jeder Spieler wirft die Besatzungswürfel, die in den Besatzungsquartieren seines Wohnbereichs liegen.

3. SPIELZÜGE

Beginnend mit dem Einsatzleiter und dann weiter im Uhrzeigersinn sind die Spieler so oft nacheinander am Zug, bis alle Spieler passen mussten.

EIN SPIELZUG

Wer gerade am Zug ist, wird „aktiver Spieler“ genannt.

Um einen Zug auszuführen, muss der aktive Spieler 1 Besatzungswürfel aus seinem Wohnbereich stationieren, d. h. an einer unbesetzten Station platzieren. Solange der aktive Spieler Besatzungswürfel in seinem Wohnbereich hat, MUSS er im Rahmen seines Zuges einen davon stationieren. Gibt es keine Möglichkeit, einen Würfel zu stationieren, muss er einen seiner Besatzungswürfel in den Aufwachaum des Medizinzentrums legen.

Hinweis: Das Würfelergebnis muss nicht mit Punkten, die auf der Station abgebildet sind, übereinstimmen. Es gibt jedoch Stationen (z. B. Gruppenstationen), für die spezielle Stationierungsregeln gelten.

Gruppenstationen bestehen aus mehreren Teilstationen, an denen gleichzeitig mehrere Besatzungswürfel stationiert werden müssen. Dabei hat der aktive Spieler zwei Möglichkeiten: Entweder er besetzt die komplette Gruppenstation mit Würfeln aus seinem Wohnbereich oder er bittet andere Spieler um einen Beitrag und besetzt die Gruppenstation mit ihnen zusammen. In jedem Fall muss der aktive Spieler mindestens 1 Würfel stationieren und es müssen alle Teilstationen der Gruppenstation auf einmal besetzt werden (d. h. der aktive Spieler darf nicht nur einen Würfel stationieren und die restlichen in einem späteren Zug nachlegen).

Nachdem ein Besatzungswürfel in einem Raum stationiert worden ist, werden alle Aktionen dieses Raumes abgehandelt. Aktionen mit kursiv gedruckten Titeln sind optional.

DATEIKARTEN

Ein Spieler darf jederzeit im eigenen Zug oder wenn er Besatzungswürfel zu einer Gruppenstation beiträgt beliebig viele Dateikarten von seiner Hand spielen.

Wenn eine Karte im Zug eines anderen Spielers gespielt werden darf, ist dies ausdrücklich auf der Karte vermerkt.

SCHICKSALSKARTEN

Am Ende jedes Spielzuges wird überprüft, ob einer der in diesem Zug stationierten Würfel ein Offizier war (egal ob er vom aktiven Spieler stammt, von jemand anderem an einer Gruppenstation oder ob er während einer Einsatzbesprechung stationiert wurde). Falls ja, wird eine Schicksalskarte gezogen. Nach Möglichkeit sollte ein Spieler, der keinen Offizier stationiert hat, die Karte ziehen. Achtet darauf, dass die Rückseite der Karte geheim bleibt.

Sofern die Auslösekriterien der Karte erfüllt sind, wird die Karte dem Spieler laut vorgelesen, der den auslösenden Offizier stationiert hat. Er erfährt seine Wahlmöglichkeiten, nicht aber deren Konsequenzen. Manche Karten bieten allen Spielern eine Wahlmöglichkeit.

Falls mehrere Offiziere im selben Zug stationiert wurden, wird der Auslöser der Schicksalskarte für alle soeben stationierten Offiziere überprüft. Könnten mehrere Offiziere die Karte auslösen, wird sie nur vom Offizier des Spielers, der im Uhrzeigersinn am nächsten zum aktiven Spieler sitzt, ausgelöst (beginnend beim aktiven Spieler selbst).

Nachdem eine Möglichkeit ausgewählt wurde, werden die Konsequenzen vorgelesen. Nach Abhandlung aller Effekte wird sie bis zum Ende der Kampagne in das passende Fach der Spielschachtel zurückgelegt.

PASSEN

Wer keine Besatzungswürfel mehr in seinem Wohnbereich hat, muss passen. Sobald alle Spieler passen mussten, endet die Phase „Spielzüge“.

4. SYSTEMAUSFÄLLE

Alle nicht erledigten Prioritätsaufträge führen jetzt zu Systemausfällen. In den betroffenen Abteilungen verschlechtert sich der Systemstatus, d. h. ihre Statusanzeiger werden um die angegebene Anzahl an Schritten nach rechts bewegt.

Wenn ein Statusanzeiger über den roten Bereich rückt, wird der Effekt des roten Bereichs für jeden darüber hinausgehenden Schritt ein weiteres Mal abgehandelt.

5. ZURÜCKBEORDERUNG

Jeder Spieler holt seine Besatzungswürfel zurück, zuerst aus dem Aufwachaum und dann von allen anderen Räumen und Karten. Offiziere und Kolonisten werden in die Besatzungsquartiere ihrer Wohnbereiche gelegt. Roboter kehren in den Vorrat neben der Robotik zurück (es sei denn, sie gehören zum Wohnbereich Kybernetik).

6. STATUSAKTUALISIERUNG

Alle Störungsanzeiger werden aus den Räumen des Schiffes entfernt.

Alle Prioritätsaufträge werden aus der Reihe entfernt und offen unter den Stapel für Prioritätsaufträge gelegt.

In jeder Abteilung, in der es zu einer Verschlechterung des Systemstatus gekommen ist, werden alle Stationen, die so viele Punkte haben wie der aktuelle Bereich ihres Statusanzeigers (oder ein Bereich links davon), mit Ausfallanzeiger überdeckt.

7. RUNDENENDE

Jetzt treten alle Spieleffekte ein, die am Ende der Runde passieren. Meist sind damit Effekte gemeint, die zum nächsten Plotpunkt führen. Diese sollten erst nach allen anderen Effekten abgehandelt werden.

Nach Abhandlung dieser Effekte wird überprüft, ob der aktuelle Rundenanzeiger auf dem selben Feld wie der Anzeiger für die finale Runde liegt. Falls ja, geht es weiter mit dem Punkt „Ende der Episode“. Andernfalls wird der Anzeiger für die aktuelle Runde um ein Feld weitergerückt und eine neue Spielrunde beginnt wieder mit Phase 1.

ENDE DER EPISODE

Am Ende der Episode werden folgende Schritte durchgeführt:

1. **Verdienst protokollieren**
2. **Offizierssterne zuteilen**
3. **Systemstatusanzeiger im roten Bereich**
4. **👤/♥-Stand notieren**
5. **Schicksalskarten hinzufügen**
6. **Nächste Episode vorbereiten**

1. VERDIENST PROTOKOLLIEREN

Jeder Spieler, der noch Arbeitsaufträge auf der Hand hat, zieht die Verdienststrafe dieser Karten von seinen Verdienstpunkten ab. Dann wird der Durchschnittsverdienst aller Spieler im Notizfeld des Logbuchs vermerkt. (Um den Durchschnittsverdienst zu berechnen, addiert die Verdienstpunkte aller Spieler und teilt sie durch die Spieleranzahl.)

2. OFFIZIERSSTERNE ZUTEILEN

Am Ende der Episode erhält jeder Spieler 1 Offiziersstern für je 25 Verdienstpunkte, die er gesammelt hat (z. B. erhält ein Spieler, der die Episode mit 56 Verdienstpunkten abschließt, 2 Offizierssterne). Jeder Spieler, der mindestens 50 Verdienstpunkte gesammelt hat, wird in einen höheren Rang befördert und kreuzt diesen im Logbuch unter dem Namen seines Offiziers an. Wer weniger als 50 Verdienstpunkte gesammelt hat, unterstreicht seinen aktuellen Rang im Logbuch. Würde der Spieler diesen Rang zum dritten Mal unterschreiben, wird er stattdessen in einen höheren Rang befördert.

Jeder Spieler überprüft auf den Karten für Episodenziele und denen für seine persönlichen Ziele, wie viele Offizierssterne er zusätzlich verdient hat. Anschließend darf jeder Spieler für seine Offizierssterne bis zu 2 neue Offiziersfähigkeiten erwerben. Zuerst erwirbt der aktuelle Einsatzleiter seine neuen Fähigkeiten, dann der nächste Spieler in Zugreihenfolge und so weiter.

Vor dem Erwerb einer neuen Offiziersfähigkeit darf jeder Spieler beliebig viele seiner bereits vorhandenen Offiziersfähigkeiten ablegen. Jede abgelegte Fähigkeit reduziert die Kosten der neuen Karte um den halben Sternwert der abgelegten Karte (abgerundet).

Wie viele Fähigkeiten ein Spieler maximal haben kann, ist abhängig von seinem aktuellen Rang. Jeder Spieler beginnt als Fähnrich (Rang 1), also mit 1 freien Platz für Fähigkeiten. Wer sein Limit erreicht hat, kann eine neue Fähigkeit nur erwerben, indem er eine alte ablegt (wie oben beschrieben). Ein Spieler darf nicht zwei Mal die gleiche Fähigkeit haben.

Nach dem Erwerb neuer Offiziersfähigkeiten vermerkt jeder Spieler im Notizfeld des Logbuchs, wie viele Sterne er noch übrig hat. Diese bleiben bestehen und können am Ende einer kommenden Episode ausgegeben werden.

3. SYSTEMSTATUSANZEIGER IM ROTEN BEREICH

Für jeden Systemstatusanzeiger im roten Bereich muss per Abstimmung ein Raum aus der zugehörigen Abteilung gewählt werden. (Beispiel: Wenn das Computersystem im roten Bereich ist, stünde das Rechenzentrum als Teil der Computerabteilung zur Auswahl.) Notiert den Namen dieses Raumes im Notizfeld des Logbuchs. Falls er zum wiederholten Mal gewählt wurde, schreibt dahinter, wie oft er schon gewählt wurde (z. B. Rechenzentrum x2).

Beim Aufbau aller kommenden Episoden müsst ihr in jedem Raum, dessen Name im Logbuch notiert ist, einen  auf die erste verfügbare Station dieses Raumes legen. Steht hinter dem Raumnamen eine Zahl, müsst ihr entsprechend viele Stationen mit  überdecken. Ein Raum darf nicht gewählt werden, wenn dadurch all seine Stationen zu Beginn einer Partie mit  belegt wären.

4. 👤/♥-STAND NOTIEREN

Überprüft euren aktuellen 👤/♥-Stand auf der 👤/♥-Leiste und notiert ihn im Logbuch neben der Episode, die ihr gerade beendet habt.

5. SCHICKSALSKARTEN HINZUFÜGEN

Fügt die Schicksalskarten, die im Besatzungsbereich des Logbuchs vermerkt sind und die Beziehung zur Crew darstellen, zum Stapel der Schicksalskarten hinzu. Streicht anschließend die Einträge im Logbuch durch.

6. NÄCHSTE EPISODE VORBEREITEN

Falls dies nicht die letzte Episode der Kampagne war, werden das Logbuch sowie alle im Spiel befindlichen Räume und Regelkarten für die nächste Episode aufbewahrt. Zudem bewahrt jeder Spieler seine Offiziersfähigkeiten und Beziehungskarten für die nächste Episode auf. Hat ein Spieler eine Schicksalskarte mit dem Vermerk „behalte diese Karte“, wird sie ebenfalls für die nächste Episode aufbewahrt.

CREDITS

Game Design:

Steve Nix

Production:

Colby Dauch

Writing:

Mr. Bistro, Steve Nix

Graphic Design:

David Richards, Kendall Wilkerson

Art Direction:

Samuel Vega, Isaac Vega

Illustration:

David Auden Nash, Gunship Revolution, Jen Santos, Marlon Ruiz and Justin Cruz

Editing:

Jonathan Liu

Play Testing:

Timothy Meyer (Lead), Dylan Arena, Todd Fast, Brian Gardner, Gage Kastner, James Lawton, Adrienne Mueller, Michelle Nix, Jeremy Kincaid, John Pankonien, Caleb Underwood, Benjamin Brow, Robert Klotz, Nick Conley, Joshua Adams, Chris Bybee, Tyler Brown, Michaela Meyer, David Meyer, Gabe Meyer, William Aucremanne, Sarah Aucremanne, Alex Hines, Danielle Stump, Ashley Goodroe, John Stock, John Holliday, Gordon Helle, Mike Kutz, Sean Monson, Eric Lotos, Jennine Lotos, Finn Dobosh, Caleb Dobosh, Doug Dobosh, Matias Korman, André van Renssen, Man-Kwun Chi, Ron Wood, Elan Pavlov, John Dony, Ray Sevits, Jeffrey Berman, Chang Yu-Cheng, Felix Yeh, Eric-Kuo, Andrew Schaff, Joanna Johnson, Tracy Krause, Yang Mei-Lan, Hannah Hester, Hannah Shull, Rosarita Williams, Jeff Wilkinson, Jacksama

Deutsche Ausgabe:

Redaktion:

Sebastian Klinge

Übersetzung:

Susanne Kraft

Grafische Bearbeitung und Layout:

Thomas Kramer

Unter Mitarbeit von:

Benjamin Fischer, Christian Kox, Sebastian Wenzlaff



www.plaidhatgames.com

© 2019 Plaid Hat Games. Gen7, Plaid Hat Games und das Plaid-Hat-Games-Logo sind Warenzeichen von Plaid Hat Games. Plaid Hat Games ist ein Studio von Asmodee North America, Inc. 1995 W County Rd B2, Roseville, MN 55113. 651-639-1905. Die Komponenten können sich von den hier gezeigten unterscheiden. Hergestellt in China.

REGELREFERENZ

Es folgt eine Auflistung wichtiger Spielbegriffe und Erklärungen in alphabetischer Reihenfolge. Spielelemente, die erst im Laufe der Kampagne hinzukommen, werden separat auf Regelkarten erklärt.

ABSTIMMUNGEN

Wird eine Abstimmung verlangt, dürfen die Spieler so lange diskutieren, bis eine Wahlmöglichkeit die Stimmenmehrheit erhält. Herrscht am Ende Stimmgleichheit, entscheidet der aktuelle Einsatzleiter über den Ausgang der Abstimmung.

OFFIZIERSRANG

Die Rangstufe eines Spielers legt fest, wie viele Stimmen er bei Abstimmungen hat. Alle Stimmen eines Spielers müssen für dieselbe Wahlmöglichkeit abgegeben werden. Beispielsweise würde ein Lt. Commander (Rang 3), der mit Daumen hoch abstimmt, 3 Stimmen für die Wahlmöglichkeit „Daumen hoch“ abgeben.

🧠/♥-LEISTE

Wenn angewiesen, wird der aktuelle Stand der 🧠/♥-Leiste auf die Stimmen für die jeweilige Wahlmöglichkeit (Logik oder Instinkt) angerechnet. Nachdem dies passiert ist, wird der 🧠/♥-Anzeiger auf 0 zurückgesetzt.

ABZEICHEN: EINSATZLEITER

Das Einsatzleiter-Abzeichen wird zu Beginn einer Episode einem zufälligen Spieler zugeteilt. Im späteren Spielverlauf kann es ein Spieler beanspruchen, indem er als Erster einen Offizier oder Kolonisten in der Einsatzzentrale stationiert, um eine Einsatzbesprechung einzuberufen.

Wer das Einsatzleiter-Abzeichen hat, ist Startspieler und in jeder Runde als Erster am Zug. Außerdem entscheidet er bei Stimmgleichheit über den Ausgang von Abstimmungen.

AKTIVER SPIELER

Der Spieler, der gerade am Zug ist, wird aktiver Spieler genannt.

ANZEIGER

Die Anzeiger werden verwendet, um Spielinformationen festzuhalten.

VERDIENSTPUNKTEANZEIGER

Jeder Wohnbereich hat einen Anzeiger, mit dem gezählt wird, wie viele Verdienstpunkte der Spieler in dieser Episode bereits erhalten hat.

ANZEIGER FÜR 50 BIS 100 VERDIENSTPUNKTE

Erreicht ein Spieler 50 Verdienstpunkte, dreht er seinen Anzeiger auf die 50er-Seite und legt ihn zurück auf die 0 der Leiste.

KRYOKAPSELN

Jeder Wohnbereich hat zu Beginn einer Episode eine Kryokapsel im Aufwachraum. Diese kann über die Aktion „Kryostase“ verwendet werden, um in einem zweistufigen Prozess Kolonistenwürfel aus dem Vorrat für den jeweiligen Wohnbereich nutzbar zu machen.

ERFOLGSANZEIGER

Erfolgsanzeiger werden in der Regel verwendet, um Fortschritte im Plot festzuhalten. Sie können aber auch für andere Spielelemente als Gedächtnisstütze dienen.

AUSFALLANZEIGER

Ausfallanzeiger werden in der Regel verwendet, um bei Verschlechterungen des Systemstatus in einer Abteilung einzelne Stationen zu überdecken, oder um festzuhalten, wie häufig es nicht gelungen ist, zum nächsten Plotpunkt vorzurücken. An einer Station, die von einem Ausfallanzeiger überdeckt ist, kann kein Besatzungswürfel stationiert werden. Ausfallanzeiger, die in Räumen auf Stationen liegen, werden am Ende der Runde nicht entfernt.

STÖRUNGSANZEIGER

Störungsanzeiger werden in der Regel verwendet, um Stationen vorübergehend zu überdecken. An einer Station, die von einem Störungsanzeiger überdeckt ist, kann kein Besatzungswürfel stationiert werden. Allerdings werden Störungsanzeiger, die in Räumen auf Stationen liegen, am Ende der Runde entfernt.

RUNDENANZEIGER (AKTUELL / FINAL)

Zu Beginn einer Episode liegt der Anzeiger für die aktuelle Runde auf Feld 1 der Rundenleiste. Wo der Anzeiger für die finale Runde liegt, wird beim Aufbau der Episode festgelegt oder erst später durch den Plot entschieden. Liegen am Rundenende beide Anzeiger aufeinander, ist die Episode zu Ende und die Schritte des Punktes „Ende der Episode“ werden durchgeführt.

PLOTANZEIGER

Der Plotanzeiger wird beim Aufbau einer Episode oder durch spezielle Aufbauschritte während der Episode ausgelegt. Er erinnert die Spieler daran, dass sie ihr aktuelles Plotziel bis zum Ende der angezeigten Runde erreicht haben müssen, um zum nächsten Plotpunkt vorrücken zu können, ohne einen Rückschlag zu erleiden.

ARBEITSAUFTRÄGE (KARTEN)

Die Spieler erhalten Arbeitsaufträge zu Beginn einer Episode oder während einer Einsatzbesprechung in der Einsatzzentrale. Sollte der Stapel zur Neige gehen, werden die offen darunterliegenden Arbeitsaufträge gemischt und ein neuer Stapel gebildet.

Wer den Stapel für Arbeitsaufträge durchsucht, darf sowohl offene als auch verdeckte Karten durchsuchen. Erhält jemand die Anweisung, den Stapel für Arbeitsaufträge zu mischen, dreht er alle Karten auf die verdeckte Seite und mischt sie anschließend.

Arbeitsaufträge werden von jedem Spieler geheim auf der Hand gehalten und geben beim Erledigen Verdienstpunkte. Um einen Arbeitsauftrag zu erledigen, muss der Besitzer einen Besatzungswürfel im vorgegebenen Zentrum stationieren, die entsprechende Aktion des Zentrums abhandeln und die aufgeführten Ressourcenkosten bezahlen. ACHTUNG: Die Aktionen der Zentren erlauben immer nur die Erledigung eines einzelnen Arbeitsauftrags.

Sobald ein Arbeitsauftrag erledigt ist, erhält der Besitzer die auf der Karte genannte Verdienstbelohnung und legt die Karte offen unter den Stapel für Arbeitsaufträge. In manchen Fällen haben die Karten noch zusätzliche Spielereffekte, die bei Erledigung eintreten.

HANDKARTENLIMIT

Arbeitsaufträge werden auf die Hand genommen (zusammen mit etwaigen Dateikarten, die ein Spieler hat). Jeder Spieler darf maximal 5 Arbeitsaufträge auf der Hand haben. Wer bereits 5 auf der Hand hat, kann keine weiteren nehmen oder erhalten. Dateikarten haben kein Handkartenlimit.

ENDE DER EPISODE

Am Ende jeder Episode verursachen alle Arbeitsaufträge, die immer noch auf der Hand gehalten werden, eine Verdienststrafe, d. h. sie ziehen ihren Besitzern Verdienstpunkte ab.

AUS DEM SPIEL ENTFERNEN

Wenn ein Spielelement aus dem Spiel entfernt werden soll, wird es für den Rest der Kampagne nicht mehr auftauchen. Es wird bis zum Zurücksetzen des Spiels beiseitegelegt.

BESATZUNGSWÜRFEL

Es gibt drei Arten von Besatzungswürfeln: Offiziere, Kolonisten und Roboter. Die Begriffe Besatzung, Würfel und Besatzungswürfel werden synonym verwendet.

OFFIZIERSWÜRFEL

Der Offizierswürfel eines Wohnbereichs ist der Charakter des jeweiligen Spielers. Sobald er stationiert wird, besteht die Möglichkeit, dass eine Schicksalskarte ausgelöst wird. Offizierswürfel sind achtseitig.

KOLONISTENWÜRFEL

Die Kolonistenwürfel eines Wohnbereichs sind die Besatzungsmitglieder, die tagtäglich an Bord des Schiffes arbeiten. Jeder von ihnen hat seine eigenen Geschichten und Probleme. Einen Teil dieser Geschichten werdet ihr über Schicksalskarten erfahren. Kolonistenwürfel sind sechsseitig.

ROBOTERWÜRFEL

Der Roboterwürfel eines Wohnbereichs ist ein programmierbarer Android, der die Schiffsbesatzung unterstützen soll. Er kann in der Robotik angefordert werden und ist ein fester Bestandteil des Wohnbereichs Kybernetik. Seine unermüdliche Arbeitskraft macht ihn vor allem an Gruppenstationen nützlich, weil er zwei benachbarte Teilstationen gleichzeitig besetzen kann, indem er seinen Würfelwert möglichst gleichmäßig aufteilt.

BEZIEHUNGSKARTEN

Vor der ersten Episode der Kampagne wird jedem Spieler eine zufällige Beziehungskarte ausgeteilt. Sie stellt ein Besatzungsmitglied dar, zu dem der Offizier eine besondere Beziehung hat (z. B. ein enger Freund, ein Protegé oder Ähnliches). Manche Schicksalskarten werden abhängig von den Beziehungskarten der Spieler ausgelöst.

CHEMIELABOR (RAUM)

Das Chemielabor ist ein Raum, der zur Biosphärenabteilung gehört.

CHEMIKALIEN

Wer diese Aktion abhandelt, erhält je nach besetzter Station eine Anzahl an Chemikalien (Ressource) für seinen Wohnbereich. Jedes andere Besatzungsmitglied, das gegenwärtig im Chemielabor stationiert ist, erhält 1 Chemikalie für seinen Wohnbereich. Erst nachdem die Aktion „Bereitstellen“ abgehandelt oder übersprungen worden ist, muss der aktive Spieler alle Chemikalien ablegen, die das Lagerlimit seines Ressourcenlagers überschreiten.

BEREITSTELLEN

Wer diese optionale Aktion abhandelt, kann 3 oder 6 Chemikalien aus seinem Wohnbereich ins Schiffslager spenden, um 1 bzw. 2 Verdienstpunkte zu erhalten. Eine Bereitstellung ist nicht möglich, falls dadurch das Lagerlimit des Schiffslagers überschritten wird.

DATEIKARTEN

Erhaltene Dateikarten werden zusammen mit nicht erledigten Arbeitsaufträgen auf der Hand gehalten. Ein Handkartenlimit für Dateikarten gibt es nicht.

Wer am Zug ist, kann jederzeit (auch zwischen zwei Aktionen in einem Raum) beliebig viele Dateikarten spielen, um deren Effekte auszulösen.

Nach dem Spielen wird die Dateikarte offen unter den Dateistapel gelegt. Sobald die letzte verdeckte Dateikarte gezogen wird, werden die darunterliegenden offenen Dateikarten gemischt und wieder verdeckt auf ihre Tafel gelegt.

Wer den Dateistapel durchsucht, darf sowohl offene als auch verdeckte Karten durchsuchen. Erhält ein Spieler die Anweisung, den Dateistapel zu mischen, dreht er alle Karten auf die verdeckte Seite und mischt sie anschließend.

DAVORSTEHENDE STATION

Manche Spieleffekte vergleichen den Wert eines Würfels mit dem der davorstehenden Station. Alle Stationen eines Raumes sind in einer Reihe geordnet, von der Station mit den wenigsten Punkten bis zu der Station mit den meisten Punkten. Für eine 3-Punkte-Station wäre die davorstehende Station also die 2-Punkte-Station.

EINSATZLEITER

Wenn nach einer Abstimmung Stimmgleichheit herrscht, entscheidet der Spieler mit dem Einsatzleiter-Abzeichen.

Zu Beginn jeder Runde wird der Spieler mit dem Einsatzleiter-Abzeichen der Startspieler.

EINSATZZENTRALE (RAUM)

Die Einsatzzentrale ist ein Raum, der zur Kommandoabteilung gehört. Nur Offiziere und Kolonisten dürfen in der Einsatzzentrale stationiert werden; Roboter sind hier nicht erlaubt.

EINSATZLEITER

Der aktive Spieler, der seinen Offizier oder Kolonisten hier stationiert, muss die Station des Einsatzleiters wählen, wodurch er das Einsatzleiter-Abzeichen erhält.

EINSATZBESPRECHUNG

Beginnend mit dem linken Sitznachbarn des aktiven Spielers darf jeder Spieler im Uhrzeigersinn sofort einen Offiziers- oder Kolonistenwürfel aus seinem Wohnbereich beitragen und so an der Einsatzbesprechung teilnehmen.

Nachdem jeder Spieler die Gelegenheit zur Teilnahme an der Einsatzbesprechung hatte, werden Arbeitsaufträge in Höhe der doppelten Anzahl der Besprechungsteilnehmer plus 1 gezogen. Falls die letzte verdeckte Karte vom Stapel für Arbeitsaufträge gezogen wurde, werden die offen darunterliegenden Karten gemischt und ein neuer Stapel gebildet. Der Spieler, der den Würfel mit dem höchsten Wert in der Einsatzzentrale stationiert hat, darf als Erster eine Karte auswählen (bei Gleichstand hat der zuerst stationierte Würfel Vorrang). Dann werden die Karten zweimal im Uhrzeigersinn unter den Besprechungsteilnehmern herumgereicht. Beim ersten Herumreichen muss eine Karte ausgewählt werden, was jedoch beim zweiten Herumreichen optional ist.

Hinweis: Das Handkartenlimit für Arbeitsaufträge ist 5. Wer bereits 5 Arbeitsaufträge auf der Hand hat, darf die zur Auswahl stehenden Karten ansehen, aber keine Karte davon nehmen.

Alle nicht ausgewählten Karten werden offen unter den Stapel für Arbeitsaufträge gelegt.

EPISODENBUCH

Das Episodenbuch steuert die Handlung der Episoden.

Immer wenn das Episodenbuch zum Weiterblättern oder Fortfahren mit einem neuen Abschnitt auffordert, schlägt ein Spieler die entsprechende Seite auf und liest den Abschnitt laut vor.

Im Episodenbuch ist angegeben, wann es an der Zeit ist, zu einem anderen Abschnitt überzugehen oder auf eine neue Seite weiterzublättern. Beides ist nur auf direkte Anweisung erlaubt.

Im Laufe der Kampagne werden die Spieler immer wieder angewiesen, zu einem neuen Abschnitt vorzurücken oder zu blättern. In diesem Fall werden die Texte zwischen dem aktuellen und dem neuen Abschnitt weder gelesen noch beachtet. Die Spieler springen direkt zu dem angegebenen neuen Abschnitt und machen von dort aus weiter.

Am Ende einer Episode verrät das Episodenbuch, wohin das Lesezeichen für die nächste Episode gesteckt werden muss. Oft müssen auch neue Spielelemente herausgesucht werden, die in kommenden Episoden eine Rolle spielen.

EPISODENZIELE (KARTEN)

Episodenzielkarten werden entsprechend der Angaben im Episodenbuch beim Spielaufbau ausgelegt.

Sie beschreiben die Bedingungen, um Offizierssterne zu verdienen. Die genauen Bedingungen befinden sich entweder auf der Karte für Episodenziele oder auf einem anderen Spielelement, das von der Karte genannt wird.

Manche Episodenzielkarten haben eine Erfolgs- und eine Fehlschlagseite. Zu Beginn einer Episode liegt stets die Erfolgsseite oben. Auf der Karte ist angegeben, unter welchen Umständen sie auf die Fehlschlagseite gedreht wird. Die Fehlschlagseite bietet weniger oder gar keine Belohnungen.

Offizierssterne werden am Ende der Episode vergeben.

ERSTE VERFÜGBARE STATION

Manche Anweisungen besagen, dass etwas auf die „erste verfügbare Station“ eines Raumes gelegt werden soll. Dies bezieht sich auf die Station mit den wenigsten Punkten im jeweiligen Raum, die unbesetzt oder nicht von einem Ausfall- oder Störungsanzeiger überdeckt ist.

FERTIGUNGSZENTRUM (RAUM)

Das Fertigungszentrum ist ein Raum, der zur Energieabteilung gehört.

SCHEMA

Wer diese Aktion abhandelt, zieht die obersten 2 Karten des Schemastapels und behält 1 davon. Falls dieser Spieler aufgrund anderer Effekte zusätzliche Karten ziehen darf, behält er trotzdem nur 1 von allen gezogenen.

Nach dem Umsortieren der platzierten Schemakarten werden alle Karten, die nicht platziert oder als Fokus angelegt wurden, offen unter dem Schemastapel abgelegt.

WERKBANK

Wer diese optionale Aktion abhandelt, kann einen Arbeitsauftrag erledigen, der im Fertigungszentrum erledigt werden muss. Dazu muss er die Ressourcenkosten des Arbeitsauftrags aus dem Lager seines Wohnbereichs bezahlen.

GLEICHSTAND BEI VERDIENSTPUNKTEN

Haben mehrere Spieler gleich viele Verdienstpunkte, wird der Gleichstand zugunsten des Spielers entschieden, der den Punktwert zuerst erreicht oder überschritten hat. Wenn also mehrere Verdienstpunkteanzeigen aufeinanderliegen, gilt ein unten liegender Anzeiger, als hätte er einen höheren Wert als ein oberliegender Anzeiger (und hat bei Gleichstand Vorrang).

Damit alle Verdienstpunkteanzeigen stets richtig positioniert sind, ist Folgendes zu beachten:

Immer wenn ein Verdienstpunkteanzeiger in positiver Richtung bewegt wird, wird er auf alle anderen Verdienstpunkteanzeigen gelegt, die gegebenenfalls auf seinem Zielfeld liegen. Erhalten mehrere Spieler gleichzeitig Verdienstpunkte, wird zuerst der Anzeiger des aktiven Spielers bewegt, dann folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn und so weiter.

Immer wenn ein Verdienstpunkteanzeiger in negativer Richtung bewegt wird, wird er unter alle anderen Verdienstpunkteanzeigen gelegt, die gegebenenfalls auf seinem Zielfeld liegen. Werden mehrere Anzeiger gleichzeitig in negativer Richtung bewegt, wird zuerst der Anzeiger mit dem niedrigsten Wert und dann weiter in aufsteigender Reihenfolge bewegt (bei aufeinanderliegenden Anzeigern gelten die Regeln für Gleichstand).

GRUPPENSTATIONEN

Gruppenstationen bestehen aus mehreren, miteinander verbundenen Teilstationen. Sobald der aktive Spieler 1 oder mehrere seiner eigenen Besatzungswürfel an einer Gruppenstation stationiert, darf er die anderen Spieler bitten, ebenfalls Würfel dort zu stationieren und so einen Beitrag zu leisten. Beitragende Spieler dürfen Ressourcen aus ihren Wohnbereichen ausgeben, Dateikarten spielen sowie Schemakarten oder Offiziersfähigkeiten verwenden, um die Anforderungen der Gruppenstation zu erfüllen. Alle Teilstationen einer Gruppenstation müssen gleichzeitig besetzt werden. Zum selben Zeitpunkt müssen auch alle damit verbundenen Kosten (z. B. die Ressourcenkosten eines Prioritätsauftrags) bezahlt werden.

STATIONIERUNGSREGELN

Oft haben die Teilstationen einer Gruppenstation eine Verhältnisregel, die bestimmt, welche Werte die stationierten Würfel haben müssen.



An der linken und an der rechten Teilstation müssen Würfel mit einem Wert von 4 oder höher stationiert werden. Die mittlere Teilstation erfordert einen Würfel mit einem Wert von 2 oder niedriger.



Der Wert des Würfels an der rechten Teilstation muss genau 1 höher sein als der Wert des Würfels an der mittleren Teilstation. Dessen Wert wiederum muss genau 1 höher sein als der Wert des Würfels an der linken Teilstation. Zum Beispiel könnten hier eine 1, 2 und 3 oder eine 4, 5 und 6 stationiert werden.



Hier müssen alle stationierten Würfel den gleichen Wert haben.



Die Summe der Würfelwerte an der linken und mittleren Teilstation muss kleiner sein als der Wert des Würfels an der rechten Teilstation.

ROBOTER

Roboter sind unermüdliche Arbeitsmaschinen. Aus diesem Grund können sie zwei Teilstationen einer Gruppenstation gleichzeitig besetzen. Was die Stationierungsregeln betrifft, wird der Wert eines Roboterwürfels möglichst gleichmäßig aufgeteilt (z. B. wird ein Roboterwürfel mit einem Wert von 11 wie eine 5 und eine 6 behandelt, wenn er zwei Teilstationen gleichzeitig besetzen soll).

KARTEN-/RAUMTEXTE

Immer wenn ein Karten- oder Raumeffekt der Spielanleitung widerspricht, hat der Karten- bzw. Raumeffekt Vorrang.

LAGERLIMITS

Das Schiffslager sowie die Ressourcenlager aller Wohnbereiche haben ein Lagerlimit von 15 für jede Ressourcenart (also 15 Daten, 15 Ersatzteile und 15 Chemikalien).

Wenn ein Wohnbereich Ressourcen aus einem Labor erhält, wird das Lagerlimit vorübergehend ignoriert, damit der Spieler noch Zeit hat, die Aktion „Bereitstellen“ abzuhandeln. Danach werden alle weiterhin überschüssigen Marker in den Vorrat zurückgelegt. Das Lagerlimit des Schiffes darf niemals überschritten werden, d. h. die Aktion „Bereitstellen“ kann nicht durchgeführt werden, falls dadurch das Lagerlimit des Schiffes überschritten wird.

LETZTE VERFÜGBARE STATION

Manche Anweisungen besagen, dass etwas auf die „letzte verfügbare Station“ eines Raumes gelegt werden soll. Dies bezieht sich auf die Station mit den meisten Punkten im jeweiligen Raum, die unbesetzt oder nicht von einem Ausfall- oder Störungsanzeiger überdeckt ist.

LOGBUCH

Im Logbuch des Schiffes wird der Handlungsverlauf protokolliert. Außerdem können die Spieler dort den Namen ihres Schiffes eintragen und sich Notizen machen. Andere Bereiche des Logbuchs sind für bestimmte Spieleffekte reserviert.

ZUSTAND

Jedes Mal, wenn ein Systemstatusanzeiger in den roten Bereich oder darüber hinaus rückt, wird ein Kästchen rechts im Logbuch angekreuzt.

BESATZUNG

Dieser Bereich ist für getroffene Entscheidungen (meist im Zusammenhang mit Schicksalskarten) reserviert.

EPISODEN

In diesem Bereich werden nach jeder Episode der Spitzenoffizier und der aktuelle /❤️-Stand notiert.

MARKER

Marker fungieren als Zahlungsmittel und können ausgegeben werden, um Spieleffekte auszulösen.

RESSOURCENMARKER

Daten-, Ersatzteil- und Chemikalienmarker sind die wichtigsten Zahlungsmittel im Spiel und werden für die meisten Prioritätsaufträge sowie für alle Arbeitsaufträge benötigt. Um Ressourcenkosten zu bezahlen, werden die entsprechenden Marker aus dem Lager des eigenen Wohnbereichs in den Vorrat zurückgelegt.

Zudem hat jede Ressourcenart noch eine andere Funktion, die nichts mit dem Erledigen von Aufträgen zu tun hat:

DATEN

Bevor ein Spieler beim Abhandeln der Aktion „Datei“ oder „Schema“ Karten zieht, darf er bis zu 2  ausgeben, um ebenso viele zusätzliche  bzw. -Karten zu ziehen. **Hinweis:** Zusätzlich gezogene Karten vergrößern nur die Auswahl. Es darf trotzdem nur 1 davon behalten werden und die restlichen müssen offen unter ihren Stapel zurückgelegt werden.

ERSATZTEILE

Wer gerade am Zug ist oder etwas zu einer Gruppenstation beiträgt, darf 2  ausgeben, um den Wert eines eigenen Roboterwürfels in seinem Wohnbereich oder an dieser Gruppenstation um bis zu +/- 2 anzupassen (im Rahmen der natürlichen Grenzen des Würfels).

CHEMIKALIEN

Wer gerade am Zug ist oder etwas zu einer Gruppenstation beiträgt, darf 2  ausgeben, um den Wert eines eigenen Offiziers- oder Kolonistenwürfels in seinem Wohnbereich oder an dieser Gruppenstation nach Belieben anzupassen.

MEDIZINZENTRUM (RAUM)

Das Medizinzentrum ist ein Raum, der zur Biosphärenabteilung gehört.

KRYOSTASE

Wer diese Aktion abhandelt, legt entweder seine Kryokapsel in den Aufwachraum oder er tauscht seine dort liegenden Kryokapsel gegen 1 seiner Kolonistenwürfel aus dem Vorrat.

Wer alle seine Kolonistenwürfel aus dem Vorrat geholt hat, überspringt die Aktion „Kryostase“, wenn er Besatzungswürfel im Medizinzentrum stationiert.

EXPERIMENTIEREN

Wer diese optionale Aktion abhandelt, kann einen Arbeitsauftrag erledigen, der im Medizinzentrum erledigt werden muss. Dazu muss er die Ressourcenkosten des Arbeitsauftrags aus dem Lager seines Wohnbereichs bezahlen.

OFFIZIERSFÄHIGKEITEN

Zwischen den Episoden können die Spieler ihre erhaltenen Offizierssterne ausgeben, um bis zu 2 Fähigkeiten zu erwerben. Diese behalten sie für kommende Episoden. Wie viele Fähigkeiten ein Spieler maximal haben kann, ist abhängig von seinem aktuellen Rang. Jeder Spieler beginnt als Fähnrich (Rang 1), also mit 1 freien Platz für Fähigkeiten.

Vor dem Erwerb einer neuen Offiziersfähigkeit darf ein Spieler beliebig viele seiner bereits vorhandenen Offiziersfähigkeiten ablegen. Jede abgelegte Fähigkeit reduziert die Kosten der neuen Karte um den halben Sternwert der abgelegten Karte (abgerundet).

Wer sein Maximum erreicht hat, kann eine neue Fähigkeit nur erwerben, indem er eine alte ablegt (wie oben beschrieben).

OFFIZIERSRANG

Jeder Spieler beginnt die Kampagne als Fähnrich (Rang 1). Solange das Episodenziel „Offizierskarriere“ im Spiel ist, wird jeder Spieler, der im Laufe einer Episode 50 oder mehr  sammelt, in einen höheren Rang befördert. Die höheren Offiziersränge sind: Lieutenant (Rang 2), Lt. Commander (Rang 3), Commander (Rang 4) und schließlich Captain (Rang 5).

OFFIZIERSFÄHIGKEITEN

Der Rang eines Spielers bestimmt, wie viele Offiziersfähigkeiten er maximal gleichzeitig haben kann. Zudem hat jede Offiziersfähigkeit einen Mindestrang, den ein Spieler erreicht haben muss, um diese Fähigkeit erwerben zu können.

ABSTIMMEN

Der Rang eines Spielers bestimmt auch, wie viele Stimmen er bei Abstimmungen hat. Alle Stimmen eines Spielers müssen für dieselbe Wahlmöglichkeit abgegeben werden. Beispielsweise gibt ein Lt. Commander (Rang 3), der mit Daumen hoch abstimmt, 3 Stimmen für die Wahlmöglichkeit „Daumen hoch“ ab.

OFFIZIERSSTERNE

Im gesamten Kampagnenverlauf versuchen die Spieler, möglichst viele Offizierssterne zu verdienen. Sie sind die Währung, mit der Offiziersfähigkeiten erworben werden können.

PERSÖNLICHE ZIELE (KARTEN)

Wenn in einer Episode das Episodenziel „Persönliche Ziele“ im Spiel ist, erhält jeder Spieler während des Spielaufbaus drei Karten für persönliche Ziele: die Karte seines zugewiesenen Wohnbereichs, einen Plan A und einen Plan B.

Diese Karten bieten ihren Besitzern zusätzliche Möglichkeiten, Offizierssterne zu verdienen. Es ist möglich, alle persönlichen Ziele innerhalb einer Episode zu erfüllen.

Die persönlichen Ziele „Plan A“ und „Plan B“ bleiben nach Erhalt geheim. Sobald die Kriterien einer Karte für persönliche Ziele erfüllt sind, wird die Karte aufgedeckt und offen neben den Wohnbereichsbogen ihres Besitzers gelegt.

PRIORITÄTSAUFTRÄGE (KARTEN)

Um einen Prioritätsauftrag zu erledigen, müssen alle Teilstationen seiner Gruppenstation besetzt sein (gemäß den angegebenen Stationierungsregeln) und es müssen alle benötigten Ressourcen aus dem Schiffslager, dem Ressourcenlager eines beitragenden Spielers oder von der Karte selbst ausgegeben werden.

Alle Anforderungen für das Erledigen des Prioritätsauftrags müssen gleichzeitig erfüllt werden. Es ist nicht möglich, ihn nur teilweise zu erfüllen und den Rest in einem späteren Zug nachzuholen.

Jeder Spieler, der mindestens einen Besatzungswürfel stationiert, leistet einen Beitrag zu diesem Prioritätsauftrag. Beitragende Spieler können Ressourcen ausgeben, Dateikarten spielen und Schemakarten oder Offiziersfähigkeiten verwenden, um beim Erledigen des Prioritätsauftrags zu helfen.

Ein erledigter Prioritätsauftrag bleibt erledigt, auch wenn Würfel oder Ressourcen von ihm entfernt werden.

VERDIENSTBELOHNUNG

Sobald ein Prioritätsauftrag erledigt wird, erhält jeder beitragende Spieler Verdienstpunkte in Höhe der Verdienstbelohnung. Hat ein Spieler mehrere Würfel beigetragen, erhält er die Belohnung trotzdem nur einmal.

VERHÄLTNISREGELN

Nur Würfel mit bestimmten Werten können zu Prioritätsaufträgen beitragen. Auf jeder Teilstation einer Gruppenstation ist angegeben, welchen Wert ein Würfel haben muss, um dort stationiert werden zu können.

ABTEILUNG

Jeder Prioritätsauftrag gehört zu einer Abteilung (wie auf der Karte angegeben). Dies ist wichtig für das Auslösen von Schicksalskarten und wenn gezählt werden muss, wie viele Besatzungsmitglieder in einer bestimmten Abteilung stationiert sind.

RÄUME

Die Räume des Schiffes enthalten Stationen, an denen Besatzungsmitglieder stationiert werden können. Wer ein Besatzungsmitglied in einem Raum stationiert, handelt die Aktionen dieses Raumes ab. Kursiv gedruckte Aktionen sind optional.

ABTEILUNG

Beinahe jeder Raum an Bord des Schiffes gehört zu einer Abteilung. Dies ist relevant für das Auslösen von Schicksalskarten und wenn gezählt werden muss, wie viele Besatzungsmitglieder in einer bestimmten Abteilung stationiert sind.

REGELKARTEN

Regelkarten enthalten zusätzliche Informationen zum Nachlesen oder sie erklären neu hinzugekommene Spielelemente. Beim Spieldaufbau können sie als Gedächtnisstütze in die Nähe der zugehörigen Spielelemente gelegt werden, bis alle Spieler die darauf erklärten Regeln verinnerlicht haben.

RECHENZENTRUM (RAUM)

Das Rechenzentrum ist ein Raum, der zur Computerabteilung gehört.

DATEI

Wer diese Aktion abhandelt, zieht die obersten 2 Karten des Dateistapels und behält 1 davon. Falls dieser Spieler aufgrund anderer Effekte zusätzliche Karten ziehen darf, behält er trotzdem nur 1 von allen gezogenen.

TERMINAL

Wer diese optionale Aktion abhandelt, kann einen Arbeitsauftrag erledigen, der im Rechenzentrum erledigt werden muss. Dazu muss er die Ressourcenkosten des Arbeitsauftrags aus dem Lager seines Wohnbereichs bezahlen.

RECYCLING-LABOR (RAUM)

Das Recycling-Labor ist ein Raum, der zur Energieabteilung gehört.

STATIONIERUNGSREGEL

Damit ein Würfel hier stationiert werden darf, muss der Wert des Würfels mindestens so hoch sein wie der Wert des Würfels an der davorstehenden Station.

ERSATZTEILE

Wer diese Aktion abhandelt, erhält je nach besetzter Station eine Anzahl an Ersatzteilen (Ressource) für seinen Wohnbereich. Erst nachdem die Aktion „Bereitstellen“ abgehandelt oder übersprungen worden ist, muss der aktive Spieler alle Ersatzteile ablegen, die das Lagerlimit seines Ressourcenlagers überschreiten

BEREITSTELLEN

Wer diese optionale Aktion abhandelt, kann 3 oder 6 Ersatzteile aus seinem Wohnbereich ins Schiffslager spenden, um 1 bzw. 2 Verdienstpunkte zu erhalten. Eine Bereitstellung ist nicht möglich, falls dadurch das Lagerlimit des Schiffslagers überschritten wird.

ROBOTIK (RAUM)

Die Robotik ist ein Raum, der zur Computerabteilung gehört.

ROBOTER-BESATZUNG

Wer diese Aktion abhandelt, holt seinen Roboterwürfel aus dem Vorrat. Hat ein Spieler keinen Roboter im Vorrat, darf er keinen Würfel hier stationieren. Der Roboterwürfel wird sofort geworfen und auf seinen Wohnbereichsbogen gelegt. Falls mit dem Roboterwürfel eine 1 geworfen wird, darf er stattdessen auf einen beliebigen Wert gedreht werden.

Roboter dürfen nicht in der Einsatzzentrale stationiert werden.

UNERMÜDLICH

Ein Roboterwürfel kann zwei Teilstationen einer Gruppenstation gleichzeitig besetzen. Was die Stationierungsregeln betrifft, wird sein Wert möglichst gleichmäßig aufgeteilt (z. B. wird ein Roboterwürfel mit einem Wert von 11 wie eine 5 und eine 6 behandelt, wenn er zwei Teilstationen gleichzeitig besetzen soll).

SCHEMAKARTEN

Erhaltene Schemakarten werden auf den Wohnbereichen der Spieler platziert. Sobald ein Spieler eine neue Schemakarte erhält (und nur dann), darf er bereits platzierte Schemakarten entfernen und seine Schemakarten neu sortieren. Sollte der Schemastapel zur Neige gehen, werden die darunterliegenden offenen Schemakarten gemischt und ein neuer Stapel gebildet.

Wer den Schemastapel durchsucht, darf sowohl offene als auch verdeckte Karten durchsuchen. Erhält ein Spieler die Anweisung, den Schemastapel zu mischen, dreht er alle Karten auf die verdeckte Seite und mischt sie anschließend.

Schemakarten haben andauernde Effekte, die verschiedene Vorteile bieten. Jede platzierte Schemakarte wird ausgelöst, sobald die auf der Karte genannten Bedingungen eintreten.

Es ist nicht möglich, zwei gleichnamige Schemakarten auf demselben Wohnbereich zu platzieren, allerdings könnte eine gleichnamige Karte als Fokus angelegt werden.

FOKUS

Schemakarten dürfen entweder auf freien Plätzen platziert oder als Fokus verdeckt unter eine andere Schemakarte angelegt werden. Jede platzierte Schemakarte kann nur 1 Fokus haben. Der Alternativtext hinter dem Pluszeichen einer Schemakarte ersetzt den in Klammern gesetzten Effekttext, solange eine andere Karte als Fokus angelegt ist.

BEGRENZTE PLÄTZE

Jeder Wohnbereich hat nur 2 Plätze für Schemakarten. Hat ein Spieler mehr Karten, als er platzieren oder als Fokus anlegen kann, muss er die überschüssigen Karten offen unter dem Schemastapel ablegen.

SCHICKSALSKARTEN

Immer wenn in einem Spielzug ein Offizierswürfel stationiert wurde, wird am Ende des Zuges eine Schicksalskarte gezogen. Nach Möglichkeit sollte die Karte von einem Spieler gezogen werden, der in diesem Zug keinen Offizier stationiert hat. Die Spieler müssen darauf achten, dass die Rückseite der Karte geheim bleibt.

In dem unwahrscheinlichen Fall, dass der Schicksalsstapel leer ist, wird dieser Schritt übersprungen.

AUSLÖSER

Die Auslösekriterien (der fett gedruckte Text am Anfang der Karte) bestimmen, ob der Effekt der Schicksalskarte tatsächlich ausgelöst wird. Falls ja, wird die Karte dem Spieler laut vorgelesen, der den auslösenden Offizier stationiert hat. Er erfährt seine Wahlmöglichkeiten, die spielmechanischen Konsequenzen werden jedoch erst verraten, nachdem die Entscheidung getroffen wurde. Manche Schicksalskarten lassen auch andere Spieler über die Wahlmöglichkeiten entscheiden. Beim Abhandeln der Effekte muss immer so viel wie möglich abgehandelt werden.

Wird die Karte nicht ausgelöst, wird sie mit der VORDERSEITE NACH UNTEN unter den Schicksalsstapel gelegt.

Falls mehrere Offiziere im selben Zug stationiert wurden, wird der Auslöser der Schicksalskarte für alle soeben stationierten Offiziere überprüft. Könnten mehrere Offiziere die Karte auslösen, wird sie nur vom Offizier des Spielers, der im Uhrzeigersinn am nächsten zum aktiven Spieler sitzt, ausgelöst (beginnend beim aktiven Spieler selbst).

SCHIFFSLAGER

Das Schiffslager gehört zur Kommandoabteilung.

Die Ressourcen im Schiffslager können von allen Spielern ausgegeben werden, allerdings nur zum Erledigen von Prioritätsaufträgen.

SPIEL ZURÜCKSETZEN

Am Ende jeder Kampagne kann das Spiel für eine neue Kampagne zurückgesetzt werden. Dazu werden die Spielelemente nach Kennzeichnungen sortiert und der Reihe nach in ihre Päckchen oder Umschläge zurückgesteckt (manchmal kann die Regelkarte eines Spielelements dabei behilflich sein). Spielelemente ohne Kennzeichnung sind schon zu Beginn der neuen Kampagne „freigeschaltet“.

SPOTLIGHT

Wer eine Episode als Spitzenoffizier beendet, erhält als Teil seiner Belohnung den Spotlight-Marker für die Dauer der nächsten Episode. Wer den Spotlight-Marker hat, darf um eine zweite Schicksalskarte bitten, wenn die erste Schicksalskarte am Ende des Zuges, in dem er seinen Offizier stationiert hat, nicht ausgelöst wird.

TAUSCHEN UND SCHENKEN

Die Spieler dürfen keinerlei Spielelemente untereinander tauschen oder verschenken.

Spieler dürfen nur beim Besetzen von Gruppenstationen Spielelemente beitragen und auch nur solche, die mit dem Bezahlen der Kosten dieser Gruppenstation zu tun haben.

VERSCHLECHTERUNG DES SYSTEMSTATUS

Der Systemstatusanzeiger wird nach rechts bewegt. Jeder Schritt verändert die Statusfarbe der betroffenen Abteilung.

WISSENSCHAFTSLABOR (RAUM)

Das Wissenschaftslabor ist ein Raum, der zur Computerabteilung gehört.

DATEN

Wer diese Aktion abhandelt, erhält je nach besetzter Station eine Anzahl an Daten [Ressource] für seinen Wohnbereich. Die Variable # steht für den Wert des stationierten Besatzungswürfels. Das berechnete Ergebnis wird am Ende aufgerundet. Erst nachdem die Aktion „Bereitstellen“ abgehandelt oder übersprungen worden ist, muss der aktive Spieler alle Daten ablegen, die das Lagerlimit seines Ressourcenlagers überschreiten.

BEREITSTELLEN

Wer diese optionale Aktion abhandelt, kann 3 oder 6 Daten aus seinem Wohnbereich ins Schiffslager spenden, um 1 bzw. 2 Verdienstpunkte zu erhalten. Eine Bereitstellung ist nicht möglich, falls dadurch das Lagerlimit des Schiffslagers überschritten wird.

WOHNBEREICHSBÖGEN

Jedem Spieler wird zu Beginn einer Episode ein zufälliger Wohnbereichsbogen zugeteilt. Die wechselnde Kontrolle über die jeweiligen Wohnbereiche soll die Spieler von Episode zu Episode zur Entwicklung neuer Strategien animieren.

BESATZUNGSQUARTIER

Nicht stationierte Besatzungswürfel befinden sich im Besatzungsquartier ihres Wohnbereichsbogens.

RESSOURCENLAGER

Erhaltene Ressourcen befinden sich auf dem Feld „Ressourcenlager“ des Wohnbereichsbogens. Jeder Wohnbereich hat dasselbe Lagerlimit von 15 Markern pro Ressourcenart.

SCHEMAPLÄTZE

Auf jeden Schemaplatz kann 1 offene Schemakarte und eine zweite, verdeckte Schemakarte gelegt werden. Letztere liegt als Fokus unter der offenen Karte.

WOHNBEREICHS-SONDERFÄHIGKEITEN

Jeder Wohnbereich hat eine einzigartige Sonderfähigkeit.

Der Wohnbereich Wissenschaft hat ein privates Wissenschaftslabor. Diese Station steht nur ihrem kontrollierenden Spieler zur Verfügung. Sie zählt als Labor, gehört aber keiner Abteilung an. Sobald ein Würfel in diesem privaten Labor stationiert wird, erhält der Spieler nicht nur Daten, sondern darf auch 3 Daten ausgeben, um die optionale Aktion „Analysieren“ abzuhandeln.

Der Wohnbereich Ingenieurwesen hat ein privates Recycling-Labor. Diese Station steht nur ihrem kontrollierenden Spieler zur Verfügung. Sie zählt als Labor, gehört aber keiner Abteilung an. Sobald ein Würfel in diesem privaten Labor stationiert wird, erhält der Spieler nicht nur Ersatzteile, sondern darf auch 3 Ersatzteile ausgeben, um die optionale Aktion „Konstruieren“ abzuhandeln.

Der Wohnbereich Biotechnologie hat ein privates Chemielabor. Diese Station steht nur ihrem kontrollierenden Spieler zur Verfügung. Sie zählt als Labor, gehört aber keiner Abteilung an. Sobald ein Würfel in diesem privaten Labor stationiert wird, erhält der Spieler nicht nur Chemikalien, sondern darf auch 3 Chemikalien ausgeben, um die optionale Aktion „Reanimieren“ abzuhandeln.

Der Wohnbereich Kybernetik beginnt jede Runde mit einem Roboterwürfel in seinem Wohnbereich und hat dafür einen Kolonistenwürfel weniger. Außerdem hat er eine Station zum „Umprogrammieren“, durch die ein Roboterwürfel eines beliebigen Spielers in dessen Wohnbereich gelegt werden kann (dieser Spieler kann seinen Roboter in einem kommenden Zug erneut stationieren). Die Station steht nur dem kontrollierenden Spieler zur Verfügung und gehört keiner Abteilung an.

ÜBERSICHT DER OFFIZIERSFÄHIGKEITEN

ERFINDER 3 

Immer wenn du im Fertigungszentrum -Karten ziehst, ziehe 1 zusätzliche Karte, ohne  dafür zu bezahlen. (Du darfst trotzdem nur 1 Karte davon behalten.)



RECHERCHEUR 3 

Immer wenn du im Rechenzentrum -Karten ziehst, ziehe 1 zusätzliche Karte, ohne  dafür zu bezahlen. (Du darfst trotzdem nur 1 Karte behalten.)



IMPULSGEBER 3 

Ein Mal pro Episode darfst du den Wert jedes Kolonistenwürfels in deinem Wohnbereich um bis zu 3 erhöhen (im Rahmen der natürlichen Grenzen des Würfels).



BIOTECHNOLOGE 4 

Immer wenn du im Medizinzentrum einen Arbeitsauftrag erledigst, erhältst du 3  zusätzlich.



CHEMIKER 4 

Immer wenn du im Chemielabor einen Würfel stationierst, erhältst du 1  zusätzlich.



INGENIEUR 4 

Immer wenn du im Fertigungszentrum einen Arbeitsauftrag erledigst, erhältst du 3  zusätzlich.



WISSENSCHAFTLER 4 

Immer wenn du im Rechenzentrum einen Arbeitsauftrag erledigst, erhältst du 3  zusätzlich.



VERWERTER 4 

Immer wenn du im Recycling-Labor einen Würfel stationierst, erhältst du 1  zusätzlich.



ANALYST 4 

Immer wenn du im Wissenschaftslabor einen Würfel stationierst, erhältst du 1  zusätzlich.



EINSAMER WOLF 5 

Immer wenn eine Einsatzbesprechung einberufen wird, darfst du den obersten Arbeitsauftrag vom Stapel ziehen, anstatt an der Besprechung teilzunehmen.



AKADEMIKER 5 

Immer wenn du in der Computerabteilung einen Würfel stationierst, darfst du seinen Wert um +/- 1 anpassen (im Rahmen der natürlichen Grenzen des Würfels).



FÜRSORGER 5 

Immer wenn du in der Biosphärenabteilung einen Würfel stationierst, darfst du seinen Wert um +/- 1 anpassen (im Rahmen der natürlichen Grenzen des Würfels).



FÜHRUNGSKRAFT 5 

Immer wenn du in der Kommandoabteilung einen Würfel stationierst, darfst du seinen Wert um bis zu 2 erhöhen (im Rahmen der natürlichen Grenzen des Würfels).



ARBEITSTIER 5 

Immer wenn du in der Energieabteilung einen Würfel stationierst, darfst du seinen Wert um +/- 1 anpassen (im Rahmen der natürlichen Grenzen des Würfels).



MUTIG 6 

Immer wenn du Würfel zum Erledigen eines Prioritätsauftrags beiträgst, erhältst du 1  zusätzlich.



SAMMLER 6

Ein Mal pro Episode darfst du dir 5  aus dem Vorrat nehmen.



HACKER 6

Ein Mal pro Episode darfst du dir 5  aus dem Vorrat nehmen.



SCHMUGGLER 6

Ein Mal pro Episode darfst du dir 5  aus dem Vorrat nehmen.



OPTIMIERER 6

Ein Mal pro Episode darfst du bis zu 2 Arbeitsaufträge oben vom Stapel ziehen und dann 2 Arbeitsaufträge von deiner Hand ablegen.



MODDING-EXPERTE 6

Ein Mal pro Episode darfst du, nachdem du eine -Karte verwendet hast, die Effekte dieser Karte sofort erneut abhandeln.



ARZT 8

Ein Mal pro Episode darfst du bis zu 3 Besatzungswürfel aus dem Aufwachraum in ihre Wohnbereiche verlegen, wo sie neu geworfen und erneut verwendet werden können.



DIREKTOR 8

Ein Mal pro Episode darfst du, sobald du deinen Offizier im Rechenzentrum stationierst und die Aktion „Datei“ abhandelst, statt des normalen Effekts 6 -Karten ziehen. Sieh dir die Karten an und gib 3 verschiedenen Spielern je 1 Karte deiner Wahl. Die Restlichen legst du ab.



ARCHIVAR 8

Ein Mal pro Episode darfst du den -Stapel nach einer Karte deiner Wahl durchsuchen. Nimm diese Karte auf die Hand und mische den -Stapel.



ARCHITEKT 8

Ein Mal pro Episode darfst du, sobald du deinen Offizier im Fertigungszentrum stationierst und die Aktion „Schema“ abhandelst, statt des normalen Effekts 6 -Karten ziehen. Sieh dir die Karten an und gib 3 verschiedenen Spielern je 1 Karte deiner Wahl. Die Restlichen legst du ab.



FÜRSPRECHER 8

Zwei Mal pro Episode darfst du, sobald du deinen Offizier im Medizinzentrum stationierst, 1 Spieler wählen, der sofort die Aktion „Kryostase“ abhandeln darf, ohne einen Würfel zu stationieren.



GRUPPENLEITER 8

Ein Mal pro Episode darfst du, wenn du deinen Offizier zu einer Gruppenstation beiträgst, alle beigetragenen Würfel auf beliebige Werte drehen.



PLANER 8

Ein Mal pro Episode darfst du den -Stapel nach einer Karte deiner Wahl durchsuchen. Spiele diese Karte und mische den -Stapel.



PROBLEMLÖSER 8

Ein Mal pro Episode darfst du die Ressourcenkosten eines beliebigen Arbeitsauftrags oder Prioritätsauftrags um 6 Ressourcen deiner Wahl reduzieren.



VERSORGER 8

Ein Mal pro Episode darfst du drei verschiedene Spieler und eine Ressourcenart wählen. Jeder gewählte Spieler erhält 3 Ressourcen der gewählten Art.



RUNDENÜBERSICHT

Für den genauen Rundenablauf siehe „Eine Spielrunde“ auf Seite 10.

1. PRIORITÄTSAUFTRÄGE

Prioritätsaufträge werden vom Stapel gezogen und in eine Reihe gelegt.

RUNDE	3 SPIELER	4 SPIELER
1	1 Prioritätsauftrag	2 Prioritätsaufträge
2	2 Prioritätsaufträge	3 Prioritätsaufträge
3+	3 Prioritätsaufträge	4 Prioritätsaufträge

2. BESATZUNGSWÜRFEL

Jeder Spieler wirft die Besatzungswürfel im Besatzungsquartier seines Wohnbereichs.

3. SPIELZÜGE

Beginnend mit dem Einsatzleiter und dann weiter im Uhrzeigersinn führen die Spieler der Reihe nach Spielzüge durch. Wer am Zug ist, wählt einen Besatzungswürfel aus seinem Wohnbereich und stationiert ihn an einer unbesetzten Station.

4. SYSTEMAUSFÄLLE

Nicht erledigte Prioritätsaufträge verursachen eine Verschlechterung des Systemstatus in den betroffenen Abteilungen.

5. ZURÜCKBEORDERUNG

Jeder Spieler holt alle seine Besatzungswürfel von Räumen und Karten zurück und legt seinen Roboterwürfel in den Vorrat.

6. STATUSAKTUALISIERUNG

Alle Störungsmarker werden von den Stationen entfernt. In Abteilungen mit verschlechtertem Systemstatus werden einzelne Stationen mit Ausfallanzeigern überdeckt.

7. RUNDENENDE

Alle Effekte, die am Ende der Runde passieren, treten ein. Anschließend folgen Effekte, die zum nächsten Plotpunkt führen.

Falls dies nicht die finale Runde war, wird der Anzeiger für die aktuelle Runde um ein Feld weitergerückt und eine neue Runde beginnt mit Phase 1.

