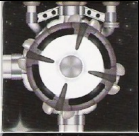
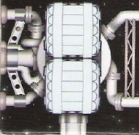
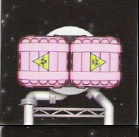
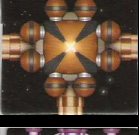




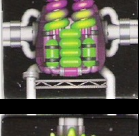

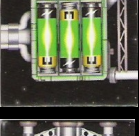







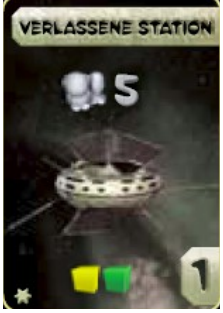





Teil	Name	Funktion	Besonderheit
	Kabine	Nimmt 2 Besatzungs-Mitglieder auf	Falls keine Besatzung auf dem Schiff, muss der Flug abgebrochen werden
	Laderaum für Normalgüter	1 Normalgut (blau, gelb oder grün) pro Ladefläche	Es gibt Laderäume mit Kapazität 2 und 3
	Laderaum für Gefahrgut	1 Gefahrgut (rot) pro Ladefläche	Es gibt Laderäume mit Kapazität 1, 2 und 3
	Lebenserhaltungssystem für Alien	Nimmt 1 (passendes) Alien in der angeschlossenen Kabine auf (Nur 1 pro Schiff!), erhöht Antrieb ($\neq 0$) um +2.	Muss direkt an eine Kabine (nicht die Grund-Kabine) angeschlossen sein! Bei Verlust des Lebenserhaltungssystems → Alien-Verlust
	Lebenserhaltungssystem für Alien	Nimmt 1 (passendes) Alien in der angeschlossenen Kabine auf (Nur 1 pro Schiff!). erhöht Kampfkraft ($\neq 0$) um +2	Muss direkt an eine Kabine (nicht die Grund-Kabine) angeschlossen sein! Bei Verlust des Lebenserhaltungssystems → Alien-Verlust
	Triebwerk	Antrieb mit Stärke 1	Muss nach hinten weisen! Kein anderes Teil darf unmittelbar dahinter liegen!
	Doppel-Triebwerk	Antrieb mit Stärke 2; nur aktiv, falls 1 Energiestein abgegeben wird	Muss nach hinten weisen! Kein anderes Teil darf unmittelbar dahinter liegen!
	Laser-Kanone	Waffe mit Stärke 1 (nach vorne) bzw. $\frac{1}{2}$ (nach hinten oder seitlich)	Kein anderes Teil darf unmittelbar in Schussrichtung liegen!
	Doppel-Laser-Kanone	Waffe mit Stärke 2 (nach vorne) bzw. 1 (nach hinten oder seitlich); nur aktiv, falls 1 Energiestein abgegeben wird	Kein anderes Teil darf unmittelbar in Schussrichtung liegen!
	Schild	Schützt in zwei Richtungen (durch den grünen Bereich angegeben); nur aktiv, falls 1 Energiestein abgegeben wird	
	Batterie	Energie für Doppel-Triebwerk, Doppel-Laser-Kanone und Schild; 1 Batterie pro Zylinder	Es gibt Batterien mit Kapazität 2 und 3
	Verbindungsstück	-	Es passen: 3-3, 3-2, 3-1 2-2 1-1

Kartentyp Anz. in Etappe I/II/III	Auswirkung (Beispiel)	Kartentyp Anz. in Etappe I/II/III	Auswirkung (Beispiel)
 <p>4/3/3</p>	<p>In Schiffsreihenfolge: Vor-rücken entsprechend der Antriebsstärke</p>	 <p>1/1/1</p>	<p>Schiffe werden in Schiffsreihenfolge angegriffen, bis ein Spieler siegt. Stärke = Anzahl Laser-Kanonen (Schmuggler: 4). Bei Verlust: Waren verlieren (teuerste zuerst; falls keine Waren: Energiesteine) (2), bei Unent-schieden passiert nichts, bei Sieg: Waren einladen, Flugtage (1) verlieren</p>
 <p>4/4/4</p>	<p>In Schiffsreihenfolge: Entschei-den, ob auf einem Planeten ge-landet wird → Waren laden und Flugtage (2) verlieren [letzter Spieler zieht zuerst zurück]</p>	 <p>1/1/1</p>	<p>Schiffe werden in Schiffsreihenfolge angegriffen, bis ein Spieler siegt. Stärke = Anzahl Laser-Kanonen (Skavlenhändler: 7). Bei Verlust: Besatzung verlieren (4), bei Unent-schieden passiert nichts, bei Sieg: Kredite (8) kassieren, Flugtage (2) verlieren</p>
 <p>2/2/2</p>	<p>In Schiffsreihenfolge ent-scheiden, ob Schiff in Besitz nehmen → Besatzungen (3) und Flugtage (1) verlieren, Kredite (4) kassieren</p>	 <p>1/1/1</p>	<p>Schiffe werden in Schiffsreihenfolge angegriffen, bis ein Spieler siegt. Stärke = Anzahl Laser-Kanonen (Piraten: 10). Bei Verlust: mehrere Schüsse (jeweils 1 Wurf für alle be-troffenen Spieler), bei Unentschieden passiert nichts, bei Sieg: Kredite (12) kassieren, Flugtage (2) verlieren</p>
 <p>2/2/2</p>	<p>In Schiffsreihenfolge ent-scheiden, ob gelandet wird; Bedingung: Mindestbesatzung (5) → Waren laden und Flugtage (1) verlieren</p>	 <p>1/1/1</p>	<p>Jede der drei Zonen auf der Karte wird gewertet: Der schlechteste Spieler (bei Gleichstand der weiter vorne flie-gende) verliert jeweils das an-gegebene. (kleinste Mannschaft: 3 Flugtage; schwächster Antrieb: 2 Be-satzungen; schwächste Bewaffnung: kleiner (Schild hilft) und großer (kein Schutz) Schuss (würfeln))</p>
 <p>3/3/3</p>	<p>Für jeden Meteoriten wird (vom führenden Spieler) die Reihe bzw. Spalte gewürfelt. Kleiner (großer) Meteorit: geschlossenes Schiff oder Schild schützt (Abschuss durch Laser-Kanone), sonst Zerstörung</p>	 <p>Sternenstaub: 1/1/- Epidemie: -/1/1 Sabotage: -/-/1</p>	<p>Sternenstaub: Pro offenem Schiffsteil 1 Flugtag Verlust; letzter Spieler zu-erst Epidemie: Verlust je 1 Besatzung in allen direkt verbundenen Kabinen Sabotage: Spieler mit geringster Besatzung verliert 1 Schiffsteil (Spalte und Reihe auswürfeln)</p>