

SPACE RUBES

The cover art is a dynamic comic book illustration. At the top, the title 'SPACE RUBES' is rendered in large, green, bubbly letters that look like they're dripping with a viscous substance. Below the title, a large, green, cube-shaped alien with a single purple eye and tentacles is shown bursting through a transparent barrier. In the background, a woman in a blue and white spacesuit is running away from the viewer, looking back over her shoulder with a worried expression. To her right, a man in a full spacesuit is shown from the chest up, looking intensely at the viewer with his hands near his face. In the foreground, the face of another man with blonde hair is shown in profile, looking towards the right with a determined or concerned expression. The setting is a brightly lit space station interior with various panels and doors.

REGELHEFT

1. PROLOG

LOGEINTRAG // FORSCHUNGSSCHIFF „NEW HORIZONS“

STARDATUM: VRK 2273.104 (Vereinheitlichter Raumkalender)

SEKTOR: Unerforschte Region – Bezeichnung ausstehend

STATUS: Langstreckenkommunikation offline | Schiff im Driftmodus

TAG 654 – VORFALLBERICHT

Ein hochintensive Energieimpuls traf die Primärsysteme.

Langstreckenkommunikation und Sensoreinheiten sind ausgefallen.

Externer Kontakt nicht möglich.

Technikteams wurden entsandt, um Ersatzkomponenten zu lokalisieren und für sofortige Reparaturen bereitzustellen.

TAG 655 – TECHNIK UPDATE

Wiederherstellungsmaßnahmen für die Langstreckenkommunikation laufen.

Mehrere Subsysteminstabilitäten auf den Decks B–E festgestellt.

Restenergieanomalie registriert; Ursprung unbekannt, vermutlich mit dem initialen Energieimpuls verbunden.

Überwachung läuft.

TAG 656 – SICHERHEITSWARNUNG

Kontakt mit nicht identifizierten biologischen Entitäten hergestellt.

Vorläufige Klassifizierung: Quanten Biologische Entitäten (Qu.B.E.)

Verhalten: Von aktiven Technologiesignaturen angezogen.

Struktur: Hochkorrosive, schleimartige Organismen, verursacht Mikro-Rumpfrübrüche und Systemdegradation.

Gefahrenindex: Stufe 3 – Nicht-feindliche Lebensform, die Umweltgefahren verursacht.

Eindämmungs- und Verteidigungsprotokolle eingeleitet.

Reparaturarbeiten werden unter bedrohlichen Bedingungen fortgesetzt.

MISSIONSPRIORITÄT

Abwehrmaßnahmen gegenüber der Qu.B.E.-Präsenz aufrechterhalten.

Reparatur der Langstreckenkommunikation abschließen.

Position halten, bis Rettung oder Unterstützung bestätigt ist.

2. SPIELMATERIAL



4 Crewkarten (doppelseitig)



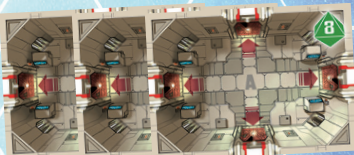
2 Begleiterkarten



1 Kontrollstationskarte (doppelseitig)



1 Maschinenraumkarte (doppelseitig)



3 Korridorarten (doppelseitig)



5 Raumkarten (doppelseitig)



1 Universal Tracker Karte



5 Raumdeck-
Unterlagekarten (DE/EN)



4 Spielerhilfekarten
(doppelseitig)



40 Gegenstands-
karten



4 Crewfiguren



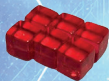
2 Begleiter Figuren



1 Qube Erzeuger (W8)



24 Qubes



6 Gesundheitsmarker



6 Sauerstoffmarker



4 Energie-marker



1 Univesal-marker



1 Maschinen-Zustandsmarker



4 Einmal-Aktionsmarker



8 Durchbruch-marker



4 Ruhe/Rettungs-kapselmarker



1 Bombenmarker



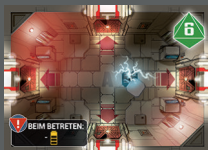
1 Geschützmarker



1 Wollkäuelmarker



1 Startspieler-marker



3 Gefährliche Korridor-Karten

Schwierigkeitsmodule



5 Let's Goo!-Karten



3 Peek-Aggroo-Karten

3. SPIELZIEL

Die Spieler gewinnen sobald sie:

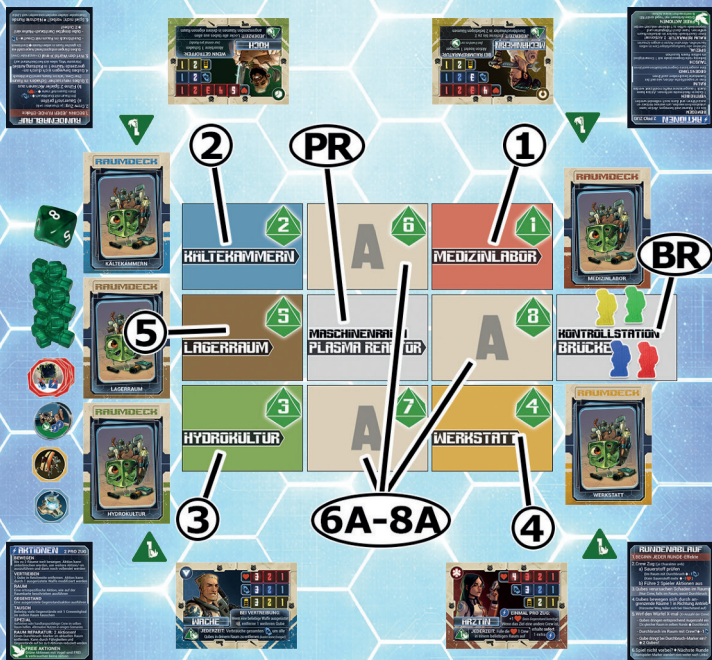
- alle erforderlichen Ersatzteile gesammelt, einzeln in die Kontrollstation eingesetzt und anschließend die Aktion NOTSIGNAL ABSETZEN ausgeführt haben. Die aktuelle Runde muss vollendet werden.

Die Spieler verlieren sobald einer der folgenden Bedingungen eintritt:

- die Maschine zerstört wurde
- ein neuer Qube platziert werden muss, aber keiner mehr im Vorrat ist
- der letzte Durchbruchmarker platziert wird

4. SPIELAUFBAU

Einstiegsszenario: Erstkontakt



Baut euer Schiff, wie abgebildet, aus den folgenden Raumkarten:

Brücke (BR), Plasma Reaktor (PR), Medizinlabor (1), Kältekammern (2), Hydrokultur (3), Werkstatt (4) und Lagerraum (5).

Die Korridorkarten (6A-8A) nutzt ihr, um diese Räume miteinander zu verbinden. Die Anordnung ist egal, mit der A-Seite nach oben.

Die Abbildung zeigt den empfohlenen Aufbau für eure erste Partie. Später könnt ihr andere Raumkombinationen mithilfe der **Szenarien** (Seite 18, Szenarienheft) ausprobieren oder sie im **Freien Spiel** (Seite 18) beliebig anordnen.

Raumdecks zusammenstellen

Legt die 5 Raumdeck-Unterlagen in die Nähe der entsprechenden Räume. Ordne die Karten nach der Farbe ihrer Rahmen.

Schnelle Mischmethode:

- Mischt alle Gegenstandskarten zusammen und verteilt sie so gleichmäßig wie möglich auf die 5 Raumdeck-Unterlagen (**Raumdeck** genannt).

Empfohlene Mischmethode:

- Legt alle 5 Gegenstandskarten mit silbernem Rahmen vorerst beiseite.
- Mischt alle übrigen Karten und bildet 2 etwa gleich große Stapel.
- Mischt die 5 Gegenstände mit silbernem Rahmen in den ersten Stapel und verteilt diesen verdeckt so gleichmäßig wie möglich auf die 5 Raumdeck-Unterlagen.
- Nun den zweiten Stapel der Gegenstände möglichst gleichmäßig auf die bereits ausliegenden Karten verteilen. Diese werden **Raumdecks** genannt
- Am Ende solltet ihr 5 etwa gleichgroße Stapel verdeckter Raumdecks haben.

Nun nimmt sich jeder Spieler 1 Crew, 1 Gesundheits-, 1 Sauerstoff- und 1 Energiemarker und legt diese jeweils auf die gleichfarbigen Anzeigefelder mit den höchsten abgebildeten Zahlen. Außerdem erhält jeder Spieler eine Spielhilfe.

Nehmt euch die Spielfigur eurer Farbe und platziert diese auf die Kontrollstation.

Nehmt den Maschinen-Zustandsmarker und platziert diesen auf das oberste Feld der Leiste im Maschinenraum. Dadurch wird der Zustand der Maschine festgehalten. Der Plasma Reaktor startet mit 5 **Integrität**, während der Fusionskern mit 0 **Fusionslast** beginnt.

Legt dann noch alle Pappmarker und Qubes griffbereit auf den Tisch. Werf den **Qube-Erzeuger** X-mal (X = Crew und Begleiter im Spiel) und platziert die **Qubes** in den entsprechenden Räumen, wie durch das Würfelsymbol oben rechts auf den Raum- und Korridorkarten angegeben.

Beispiel:

Würfelergebnis 1: +1 Qube wird in Raum 1 platziert

Würfelergebnis 5: +1 Qube wird in Raum 5 platziert

Wird eine Zahl zweimal während dieser Phase gewürfelt, so entsteht ein Durchbruch. Platziert +1 Qube und +1 Durchbruchmarker in den Raum. **Beachte: Durchbruchmarker** (Seite 12) und Qubes **erscheinen** (Seite 17).



Wer zuerst „Ich will!“ ruft, erhält den Startspielermarker und wird **Startspieler**. Nach jeder Runde wird der Startspielermarker im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergegeben.

Siehe Seite 14, um direkt zum Rundenablauf zu springen.

5. SPIELMATERIAL IM DETAIL

5.1 Crewkarten



1. Crewtitel

2. Crewfähigkeit/-aktion

3. Einmal-Aktion

4. Gesundheitsanzeige

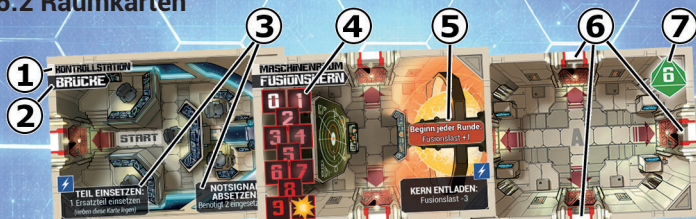
5. Sauerstoffanzeige

6. Energieanzeige

7. Inventarplätze

8. Waffenplätze

5.2 Raumkarten



1. Kategorie 3. Raum-Aktion 5. Raumeffekte 7. Erscheinungsraum
2. Name 4. Zustandsanzeige 6. Türen

Jede Karte stellt einen Raum (oder einen Gang) in eurem modularen Raumschiff dar. Zwei Räume gelten als angrenzend zueinander, wenn sie durch zwei Türen miteinander verbunden sind. Wenn auf zwei nebeneinander liegenden Karten nur eine Tür auf der gemeinsamen Seite abgebildet ist, ist der Durchgang versperrt und gilt daher nicht als angrenzend.

Raumkarten können beim Aufbau auch um 180 Grad gedreht werden. Alle Raumkarten kommen in jeder Partie zum Einsatz. Die Reihenfolge wird entweder durch das **Szenario** (Szenarienheft) vorgegeben oder kann im **Freien Spiel** beliebig gewählt werden (Seite 18). Jede Karte enthält verschiedene Raum-Aktionen, die durch das ⚡-Symbol gekennzeichnet sind und -1 Spieler-Aktion kosten. Die Farben der Räume geben an, zu welchem **Raumdeck** (Seite 9) sie gehören.

5.3 Kontrollstationskarte

Die Kontrollstation ist der Raum, in der das Spiel startet und auch endet. Je nachdem, mit welcher Kontrollstation ihr spielt, müssen 2–3 **Ersatzteile** in den Raumdecks gefunden werden. Jedes Ersatzteil muss zur Kontrollstation gebracht und mit 1 Spieler-Aktion eingesetzt werden. Die eingesetzten Ersatzteile werden in die Nähe der Kontrollstation abgelegt. Sobald alle Ersatzteile eingesetzt wurden, muss mit einer letzten Spieler-Aktion das **Notsignal** gesendet werden, um die letzte Runde des Spiels einzuleiten!

5.4 Maschinenraumkarte

Die Maschinenraumkarte ist das Ziel der **Qubes**, die sich stets auf das laute Geräusch der Maschinen zubewegen und dabei alles in ihrem Weg mit ihrem ätzenden Schleim beschädigen. Beginnen Qubes ihren Zug im Maschinenraum, erleidet dieser -1 Schadenspunkt pro Qube, und die Qubes verschwinden zurück in den Vorrat. Der Schaden wird durch Verschieben des Maschinen-Zustandsmarkers festgehalten, -1 pro Schaden.

Befindet sich Crew im Maschinenraum, wird der Schaden stattdessen beliebig auf diese verteilt (Seite 16 – Qubes versuchen Schaden), allerdings verbleiben die Qubes dann im Raum. Fällt die Gesundheit einer Crew auf 0, wird dieser **handlungsunfähig** (Seite 16) und weitere anwesende Crew oder der Maschinenraum erhalten den überschüssigen Schaden. Lege so viele Qubes zurück in den Vorrat, wie du Schaden auf den Raum verteilt hast. **Beachte:** Der Fusionskern hat einen zusätzlichen Effekt! Zu **Beginn jeder Runde** erhöht sich die **Fusionslast** um +1 und beschädigt dessen Zustand.

5.5 Korridor-Karten

Korridore sind einfache Verbindungsräume ohne besondere Effekte oder Aktionen. Es kann demnach von Vorteil sein, bewusst einen **Durchbruch** (Seite 12) in einem dieser Korridore in Kauf zu nehmen, falls es wichtigere Räume zu verteidigen gibt.

5.6 Raumdecks

Das Raumdeck ist der Stapel mit Gegenstandskarten, der auf den jeweiligen Raumdeck-Unterlagen liegt. Typischerweise werden auf jede dieser Unterlagen ca. 8 Gegenstandskarten verdeckt gelegt (Seite 6 - **Aufbau der Raumdecks**). Ein Raumdeck kann mithilfe einer der beiden **Raum-Aktionen** (Seite 15) durchsucht werden. **DURCHSUCHEN** bedeutet, die oberste Karte vom entsprechenden Raumdeck zu ziehen und sie, sofern möglich, an deine Crewkarte anzulegen.

5.7 Gegenstandskarten

Gezogene Gegenstände kommen entweder in das eigene Inventar oder werden aus dem Spiel entfernt. Falls die Karte eine **FREIE AKTION** mit einem -Symbol hat, könnt ihr sie auch sofort nutzen und abwerfen. Die **Symbole** (Seite 10) oben zeigen an, ob es sich um eine Waffe oder einen Gegenstand für euer Inventar handelt. Gegenstände können während der **DURCHSUCHEN**-Aktion nicht mit anderer Crew getauscht werden. Wenn ein **Kurzes Spiel** (Seite 18) erwünscht ist, können einige Gegenstände entfernt werden, um das Spiel etwas zu beschleunigen. **Beachte:** detaillierte Erklärungen zu einigen Gegenständen findet ihr in den **Gegenstandserläuterungen** (Seiten 21).



1. Aktion
2. Auslöser
3. Eigenschaften
4. Erzähltext

Symbolik



Fernkampfwaffe / Nahkampfwaffe

Gegenstände mit Waffensymbolen können nur auf dem entsprechenden Waffenplatz der Crewkarte angelegt werden. Ist dieser Platz bereits belegt, kann die alte Waffe abgeworfen und durch eine neue ersetzt werden.



Inventarplätze

Karten mit dem Inventarsymbol zeigen an, dass dieser Gegenstand in einem der 4 verfügbaren Inventarplätze angelegt werden kann. Sind alle 4 Inventarplätze belegt, könnt ihr eine bereits angelegte Karte abwerfen und durch eine neue Karte ersetzen.



Absorption

Absorption bezeichnet eine Rüstung, die einen Treffer 1 Qubes abwehrt. Bei 2 Qubes wird nur der erste Treffer absorbiert, während der zweite trifft und Schaden verursacht. Durch mehrere dieser Effekte können pro Runde mehrere Treffer absorbiert werden. Der Koch mit der Schutzweste könnte somit pro Runde 2 Schaden absorbieren.



Abwurf

Dieses Symbol bedeutet, dass die Karte nach dem Gebrauch abgeworfen werden muss. Abgeworfene Karten werden in die Spielschachtel zurückgelegt oder, falls im Spiel, neben den Forscher gelegt.



Ereignis

Ein Ereignis muss **sofort** abgehandelt werden, sobald die Karte aufgedeckt wird! *Beachte:* Dies gilt selbst, wenn sie der Forscher gerade nur mit seiner Fähigkeit ansieht! In diesem Fall endet seine **FREIE AKTION**.



Spieler-Aktion

Das Blitz-Symbol zeigt an, dass euch der Karteneffekt eine Spieler-Aktion pro Symbol kostet. Normalerweise stehen jeder Crew 2 Aktionen pro Zug zur Verfügung, aber manche Gegenstände und Effekte ermöglichen es euch, zusätzliche Spieler-Aktion zu erhalten. *Beachte:* Der Unterschied zwischen dem Kreis und des Quadrats wird unter **Raum-Aktionen** (Seite 15) erläutert.





Freie-Aktion

Das Vogel-Symbol kennzeichnet eine FREIE AKTION, die keine Spieler-Aktionspunkte verbraucht. Sie kann jederzeit während eures Zuges ohne Kosten ausgeführt werden. Allerdings müssen alle bereits begonnenen Aktionen zuerst abgeschlossen werden.

Ausnahme: BEWEGUNG (Seite 14).

REPARATUR WERKZEUG

BEI RAUMREPARATUR:
Aktionskosten sind
um 1 reduziert
(min. bis 0)

Auslöser

Bei einigen Karten gibt es bestimmte Bedingungen die erfüllt sein müssen, um ihre Effekte nutzen zu können. Beispiel: BEI VERTREIBUNG bedeutet, dass der Effekt ausgelöst wird, wenn die VERTREIBEN-Aktion genutzt wird.



Reichweite

Waffen mit den Werten 0-1 oder 1-3 geben die Reichweite einer Waffe an, mit der ihr Qubes ins Visier nehmen könnt. Mit Reichweite 0 kann -1 Qube aus dem selben Raum wie die ausführende Crew entfernt werden. 0-1 bedeutet, dass ihr Ziele im eigenen Raum und in einem angrenzenden Raum ins Visier nehmen könnt. Die Reichweite gilt nicht um Ecken und nur in eine Richtung durch aneinander angrenzende Räume.



Ziele

Die Anzahl der Ziele gibt die maximale Anzahl Qubes an, die von einer VERTREIBUNG-Aktion (Seite 15) entfernt werden können. Wenn mehrere Räume anvisiert werden, darf die Summe den Zielwert der Waffe nicht überschreiten. Ausnahme: Strahlengewehr. Befinden sich nicht genug Qubes in Reichweite, verfallen die übrigen Ziele. Entfernte Qubes kommen immer zurück in den Vorrat.

Beispiel: Mit einem Blaster könnt ihr einen Qube im eigenen Raum und einen weiteren in einem angrenzenden Raum entfernen, da er einen Zielwert von 2 und eine Reichweite von 0-1 hat.



Gesperrt

Ersatzteile sind mit diesem Symbol gekennzeichnet. Das bedeutet, dass diese Teile nicht abgeworfen werden dürfen. Sie sind für das Spiel unverzichtbar, und ohne sie ist ein Sieg nicht möglich. *Beachte:* Einigen Szenarien können diese Regel außer Kraft setzen.



Gesundheit

Gesundheit gibt an, wie viel Schaden eine **Crew** aushalten kann, bevor sie **handlungsunfähig** wird (Seite 16). Solange sie handlungsunfähig ist, ist sie nicht von Sauerstoffeffekten betroffen, wie z.B. durch einen Durchbruchmarker in ihrem Raum. *Beachte:* Da zuerst der Sauerstoff geprüft wird und du dich erst danach aufrichtest, musst du keinen Sauerstoff reduzieren, selbst wenn sich noch ein Durchbruchmarker in deinem Raum befindet.



Sauerstoff

Sauerstoff zeigt, wie viel Luft zum atmen die Crew hat. Ist er aufgebraucht, verliert die Crew stattdessen Gesundheit.



Energie

Energie wird für die meisten Fernkampfaffen und einige Aktionen genutzt. Bei  oder  muss die Crew die Energie zuerst ausgeben, um die Waffe/Aktion nutzen zu dürfen.



W8

Dieses Symbol zeigt an, in welchem Raum ein Qube erscheint. Wird die entsprechende Zahl gewürfelt, platziere +1 Qube in diesem Raum.



W8+würfeln

Dieses Symbol bedeutet, dass zuerst der W8 gewürfelt wird, um festzulegen, welchen Raum dieser Effekt betrifft.

5.8 SPIELMARKER



Durchbruchmarker

Ein Durchbruchmarker wird in einem Raum platziert, in dem ein **Durchbruch** entstanden ist. Ein Durchbruchmarker zeigt an, dass sich dort ein großes Loch in der Wand befindet. Wird ein Durchbruchmarker in einen Raum gelegt, in dem sich bereits Crew befindet, muss jede Crew dort sofort ihren **Sauerstoff** um -1 reduzieren. Beginnt eine Crew ihren Zug in einem Raum mit Durchbruchmarker, muss sie ihren Sauerstoff erneut um -1 reduzieren.

Beachte: Pro Raum ist nur 1 Durchbruchmarker erlaubt.



Dauer-Durchbruchmarker

Die Rückseite eines Durchbruchmarkers zeigt eine Version mit einem **∞**-Symbol. Diese wird nur verwendet, wenn mit dem Gefährliche Korridore-Modul (Seite 20) oder Szenario 7 (Szenarienheft) gespielt wird.

Die Raum-Aktionen ⚡ können nicht verwendet werden, solange sich der Durchbruchmarker darauf befindet. Andere Arten von Aktionen sind davon nicht betroffen.



Ruhemarker

Diese Marker werden ausschließlich mit dem Raum Quartiere verwendet. Wenn die Raum-Aktion **AUSRUHEN** ausgeführt wird, nimmt der Spieler einen Ruhemarker und legt ihn neben die Crewkarte. **Damit endet jedoch auch dessen Zug! Beachte:** Es ist nur maximal 1 Ruhemarker pro Crew erlaubt.

Tip: Es empfiehlt sich, diese Aktion als letzte Aktion auszuführen. In einem späteren Zug kann dieser Ruhemarker als **FREIE AKTION** eingesetzt werden, um 2 zusätzliche Spieler-Aktion zu erhalten; beide zusätzlichen Spieler-Aktion müssen im selben Zug ausgeführt werden.



Rettungskapselmarker

Der Rettungskapselmarker (Rückseite Ruhemarker) ist szenarioabhängig; weitere Informationen sind im Szenariobuch beschrieben.



Bomben- & Geschützmarker

Eine Crew erhält den Bomben- bzw. Geschützmarker, sobald dieser die entsprechende Gegenstandskarte erhält. Der Marker dient dazu, den aktuellen Raum zu kennzeichnen, in dem der Gegenstand eingesetzt wird. Weitere Einzelheiten findet ihr in den **Gegenstandserläuterungen** (Seiten 21).



Einmal-Aktionsmarker

Jede Crew kann ihre Einmal-Aktion einmal im Spiel ausführen, **sogar außerhalb ihres Zuges!** Dies gilt auch als **FREIE AKTION** (Seite 16). Der Marker wird dann für den Rest des Spiels umgedreht, um zu zeigen, dass die Aktion bereits genutzt wurde.



Wollknäuelmarker

Der Begleiter Katze nutzt den Wollknäuelmarker für seine Fähigkeit. Weitere Einzelheiten findet ihr im Abschnitt Begleiter (Seite 19).



6. RUNDENABLAUF

1. Anfang jeder Runde Effekte ausführen (falls im Spiel)
2. Crew-Zug: Sauerstoff prüfen & 2 Aktionen ausführen
3. Qubes verursachen jeweils 1 Schaden (Crew > Raum)
4. Qubes bewegen sich 1 Raum in Richtung des Antriebs
5. Qubes erscheinen (W8)
6. Ende der Runde (Startspielermarker weiterreichen)

6.1. Anfang jeder Runde Effekte ausführen

Manche Karten haben einen Effekt, der am **Anfang jeder Runde** ausgelöst wird. Sie sind durch einen roten Hintergrund hervorgehoben. Diese Karten werden in der Rundenabfolge immer zuerst abgehandelt.

6.2. Crew-Zug

Die aktive Crew muss in ihrem Zug zuerst ihren Sauerstoff prüfen, bevor sie ihre Spieler-Aktion ausführt.

a) Sauerstoff prüfen

Steht die aktive Crew zu Beginn ihres Zuges in einem Raum, auf dem ein Durchbruchmarker liegt, muss sie den **Sauerstoff** um -1 verringern. Hat die Crew keinen Sauerstoff mehr, muss stattdessen die **Gesundheit** um -1 verringert werden. Ist auch die **Gesundheit** aufgebraucht, fällt diese Crew zu Boden und wird **handlungsunfähig** (Seite 16).

b) Spieler-Aktion ausführen

Die aktive Crew führt bis zu 2 Spieler-Aktion aus. Dieselbe Aktion kann mehrmals ausgeführt werden. Manche Karten ermöglichen zudem zusätzliche Spieler-Aktion. Spieler-Aktion können nicht für den nächsten Zug aufgespart werden. Crewfähigkeiten ohne Aktionssymbol können indirekt durch einen **Auslöser** (Seite 11) aktiviert werden.

Bewegungs-Aktion

Eine Crew kann sich bis zu zwei Räume weit bewegen. Die **BEWEGUNGS-Aktion** ist die einzige Aktion, welches für weitere Aktionen unterbrochen und anschließend fortgesetzt werden kann. Die Pilotin kann als **FREIE AKTION** eine zusätzlich Bewegung in einen angrenzenden Raum ausführen.



Vertreibungs-Aktion

Eine unbewaffnete VERTREIBUNG entfernt -1 Qube im eigenen Raum. Ihr könnt stattdessen 1 ausgerüstete Waffe auswählen, um alternative Werte für diese Aktion zu erhalten. *Beachte:* Die Werte ersetzen den Grundwert und werden nicht addiert!

Raum-Aktion

Einige Räume haben Raum-Aktionen, die mit einem ⚡-Symbol gekennzeichnet sind. Die Raum-Aktion wird bei durchbrochenen Räumen deaktiviert (**Durchbruchmarker** (Seite 12)).

Crew-Aktion und Gegenstands-Aktion

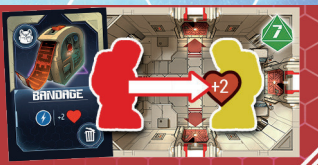
Einige Crewkarten und Gegenstandskarten sind mit einem ⚡-Symbol versehen, was bedeutet, dass sie 1 Spieler-Aktion verbrauchen. Andere Karten zeigen ein 🕒-Symbol, was bedeutet, dass sie eine **FREIE AKTION** (Seite 16) darstellen und keine Spieler-Aktion kosten.

Tausch-Aktion

Eine Crew kann beliebig viele Gegenstandskarten mit einer anderen Crew im selben Raum TAUSCHEN. Wird das Inventarlimit der Crew überschritten, werden die überschüssigen Gegenstandskarten abgeworfen und in die Spielschachtel zurückgelegt (bzw. zum Forscher, falls im Spiel).

Anstatt zu tauschen, können die meisten Aktionen auch direkt auf andere Crew im selben Raum angewendet werden.

Beispiel: Ihr könnt entweder euch selbst, oder eine andere Crew im selben Raum +2 Gesundheit heilen.



Spezial-Aktion

Dies ist eine universelle Interaktion. Wenn eine Crew beispielsweise **handlungsunfähig** ist, ist das die einzige Aktion, um wieder auf die Beine zu kommen. Die Crew kann dann eine beliebige zweite Spieler-Aktion ausführen. Oder ihr könnt einer anderen handlungsunfähigen Crew im selben Raum **AUFHELFFEN**, sodass dieser seinen vollen Zug nutzen kann, ohne eine Aktion für das Aufstehen zu verbrauchen. Beim **AUFSTEHEN** werden die **Gesundheit** und der **Sauerstoff** der Crew auf 1 gesetzt, ihre Energie bleibt jedoch unverändert. *Beachte:* In einigen Szenarien wird diese Aktion genutzt, um zusätzliche alternative Dinge zu tun (**Szenarienheft**).

Raumreparatur-Aktion

Eine RAUMREPARATUR kann nur in Räumen mit einem **Durchbruchmarker** ausgeführt werden. Legt dabei den Durchbruchmarker zurück in den Vorrat. Diese Aktion erfordert keine Werkzeuge, kostet jedoch **2 Spieler-Aktion**. Die Fähigkeit der Mechanikerin und/oder Reparaturwerkzeuge können diese Kosten bis auf ein Minimum von 0 reduzieren.



Freie-Aktion

Eine Crew kann beliebig viele FREIE AKTIONEN ausführen, jedoch jede davon nur einmal pro Zug.



Einmal-Aktion

Die Einmal-Aktion der Crew kann jederzeit während des Spiels eingesetzt werden, **sogar außerhalb des eigenen Zuges**. Der Marker wird dann auf die verbrauchte Seite gedreht.

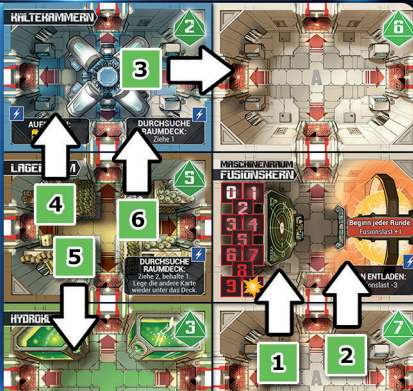
6.3. Qubes verursachen Schaden

Befinden sich zu Beginn dieser Phase Qubes in einem Raum mit Crew, erleiden diese Schaden. Jeder Qube verursacht je 1 Schaden. Der Schaden kann frei auf die betroffene Crew verteilt werden. **Befindet sich keine Crew im Raum, erleidet stattdessen der Raum Schaden, und es wird ein Durchbruchmarker auf diesen Raum gelegt.** Befindet sich bereits ein Durchbruchmarker und keine Crew in dem Raum, geschieht nichts weiter.

6.4. Qubes bewegen sich

Alle Qubes bewegen sich auf kürzestem Weg durch **angrenzende** Räume um 1 Raum in Richtung des Maschinenraums. Sind zwei Wege gleich lang, wird der mit der niedrigeren Nummer gewählt. Trifft das auf zwei oder mehr Qubes zu, siehe das folgende Beispiel.

Beispiel: Qube 1 und Qube 2 bewegen sich zum Fusionskern. Qube 3 bewegt sich in den nächsten angrenzenden Raum in Richtung Fusionskern. Qube 4 hat zwei gleich lange Wege zur Auswahl und wählt daher den Raum mit der niedrigeren Nummer (2). Qube 5 muss dann den anderen Weg nehmen (gleichmäßige Aufteilung). Da es nur zwei gleich lange Wege gibt, wiederholt Qube 6 den Zyklus und bewegt sich auch in Raum 2.



6.5. Qubes erscheinen

Wirf den **Qube-Erzeuger** X-Mal. Das „X“ steht für die Anzahl der teilnehmenden Crew. Beispiel: Wird das Spiel mit 3 Crew (einschließlich Begleiter) gespielt, wird der Würfel 3 Mal gewürfelt.



Zeigt der Qube-Erzeuger die selbe Nummer zwei mal in der gleichen Runde an, kommt es zu einem Durchbruch, und auf diesem Raum muss ein Durchbruchmarker platziert werden, nachdem der zweite Qube platziert wurde.



Sobald in einem Raum einer Crew ein Durchbruch entsteht, muss sofort jede Crew in diesem Raum ihren Sauerstoff um -1 verringern. Denkt daran: Wenn euer Zug in einem Raum mit einem noch vorhandenen Durchbruchmarker beginnt, müsst ihr erneut den Sauerstoff um -1 verringern.

Sobald ein Qube in einem Raum mit **Durchbruch** erscheint, werden gleich 2 Qubes aufeinmal platziert!

Beispiel:



6.6. Ende der Runde

Sobald jede Crew an der Reihe war, endet die Runde. Prüft, ob das **Spielziel** (Seite 4) oder das Szenarioziel erreicht wurde. Ist dies nicht der Fall, wird der **Startspielermarker** im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergegeben und die nächste Runde beginnt. Ist das Spielziel erreicht und ihr habt alle Schritte des Rundenablaufs überstanden, gewinnt ihr gemeinsam das Spiel!

Herzlichen Glückwünsch!

Neben eurem Raumschiff öffnet sich ein Portal, durch das das lang ersehnte Rettungsteam erscheint. Sie teleportieren sich auf euer Raumschiff, um euch bei der Vertreibung der verbleibenden Qubes und den Reparaturen zu helfen. Du und deine Crewkameraden habt überlebt!

7. SPIELMODI

Szenarien-Spiel

Die Szenarien bieten eine Reihe vordefinierter Spielaufbauten, die neue Spielmechaniken einführen können und manchmal die Sieg- und Niederlagenbedingungen ändern. Jedes Szenario besitzt einen Komplexitätsgrad, der angibt, wie stark die Grundspielregeln durch zusätzliche Mechaniken verändert oder erweitert werden (**Szenarienheft**).

Freies Spiel

Im Freien Spiel liegt der Aufbau des Raumschiffs ganz in eurer Hand. Solange die Raumplatzierungsregeln eingehalten werden, könnt ihr das Schiff ganz nach Belieben gestalten. **Beachte:** Alle Räume müssen durch Türen zugänglich sein!

Kürzeres Spiel



Wem das Spiel zu lange dauert, kann vor dem Aufbau die Gegenstände mit einer roten Eck-Markierung entfernen. Wenn ihr beliebige Gegenstände entfernt, kann das Auswirkungen auf die Ausgewogenheit haben. Außerdem könnt ihr auch so spielen, dass das Spiel endet, sobald 2 Ersatzteile gefunden wurden.

Solo Spiel

Falls du lieber alleine spielst, kannst du beliebig viele **Begleiter** (Seite 19) mitnehmen. Natürlich kannst du, wenn du möchtest, auch mit 2–4 Crew oder so ziemlich jeder beliebigen Kombination spielen. Ein reines Solospiel mit nur einer Crew ist ausdrücklich **nicht** zu empfehlen!

Begleiter

Die Begleiter waren ursprünglich für Solo-Spieler gedacht, die nicht mit mehreren Crewmitgliedern spielen möchten. Spieltechnisch unterscheiden sich diese Begleiter ein wenig von ihrer menschlichen **Crew**. Begleiter haben kein Inventar und können sich auch nicht mit Gegenständen ausrüsten. Ihre Fähigkeiten ermöglichen es ihnen jedoch, auf andere Weise mit den Spielelementen zu interagieren.

Beachte: Da sie auch als **Crew** gelten, wird der **Qube-Erzeuger** in der Qubes Erscheinungsphase mitgewürfelt.

Verfügbare Begleiteraktionen:

- BEWEGEN
- VERTREIBEN
- RAUM (begrenzt, siehe weiter unten)
- SPEZIAL (kann in Szenarien eingeschränkt sein)
- KARTE

Begleiter dürfen Raum-Aktionen nur ausführen, wenn diese Gesundheit oder Sauerstoff wiederherstellen. Alle anderen Raum-Aktionen sind untersagt.

Hund:

Der Hund kann zusätzlich die Raum-Aktion **RAUMDECK DURCHSUCHEN** nutzen um einen Gegenstand in seinem Maul zu tragen (diese gilt nicht als ausgerüstet!). Als **FREIE AKTION** kann dieser mit einer anderen Crew tauschen (einschließlich des Erhalts eines neuen Gegenstands). Solange dessen Maul jedoch belegt ist, kann der Hund die **VERTREIBEN**-Aktion nicht ausführen! Er kann den Gegenstand jederzeit kostenfrei fallen lassen, um eine Vertreibung auszuführen. **Ersatzteile können nicht fallen gelassen werden!** Der **BEI VERTREIBUNG** beschriebene -Effekt auf der Begleiter Karte ist verpflichtend!

Wenn der Gegenstand im Maul Gesundheit oder Sauerstoff wiederherstellt, kann dieser entsprechend genutzt werden (nur zur Eigenanwendung!) Ja, er kann einen Verband fressen, um sich zu heilen :)

Katze:

Falls die Katze den Wollknäuelmarker bei sich hat, kann sie als Spieler-Aktion den Marker in einen Raum mit einer Reichweite von 0–1 für -1 Spieler-Aktion platzieren. Dieser Marker lenkt in dieser Runde jeden Qube in diesem Raum ab. Betroffene Qubes setzen ihren gesamten Zug aus (Schaden und Bewegung)! Der Marker wird anschließend auf die verbrauchte Seite gedreht. Die Katze kann in einer späteren Runde den Marker als **FREIE AKTION** wieder aufheben. Nur die Katze kann den Wollknäuelmarker aufheben. **Beachte:** Muss der Wollknäuelmarker je aus einem Raum entfernt werden, geht dieser sofort zurück an die Katze.

Falls die erste Aktion der Katze eine Vertreibung ist, springt sie aus dem Schatten hervor und entfernt dabei +1 Qube zusätzlich. Ein einzelner Qube wagt sich nicht alleine in den Raum der Katze, sondern bleibt in der Qube Bewegungsphase einfach stehen, bis er von mindestens einem weiteren Qube begleitet wird.

Während der Entwicklung wurden die Begleiter schnell zu Lieblingen der Fans. Deshalb haben wir beschlossen, dem Spiel eine zweite Begleiterfigur mit eigener Karte beizulegen. So passen sie zu jeder Spielerzahl und bieten euch noch mehr Kombinationsmöglichkeiten.

Schwierigkeitsmodule

Falls euch das Spiel zu einfach sein sollte, könnt ihr nach Belieben verschiedene Module hinzufügen. Einige davon werden einfach hinzugefügt, während andere vorhandene Karten ersetzen.



Peek-Aggroo

Um mit diesem Modul zu spielen, könnt ihr diese Karten entweder mit in eure Decks mischen oder sie gegen die 3 bereits im Spiel befindlichen Peek-A-Goo-Karten austauschen. Im Gegensatz zu Peek-A-Goo ist Peek-Aggroo etwas aggressiver und schleimt euch sofort voll, sobald sie aufgedeckt wird.



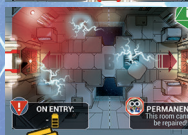
Let's-Goo!

Alle 5 Let's-Goo! Karten werden gleichzeitig in die Raumdecks gemischt. Sobald eine dieser Karten aufgedeckt wird, werden sofort alle Qubes im angezeigten Raum aktiviert. Das bedeutet, dass sie der Crew in diesem Raum Schaden zufügen, oder den Raum beschädigen (Durchbruchmarker), und sich dann 1 Raum näher in Richtung Maschinenraum bewegen.

Gefährliche Korridore



Gefährliche Korridore ersetzen die Standardkorridore. Je nach Seite haben sie zusätzliche Effekte. Auf der A-Seite müssen Crew beim Betreten eine bestimmte Ressource verringern. Dies können Gesundheit, Sauerstoff oder Energie sein.



Außerdem sind sie auf der B-Seite dauerhaft durchbrochen und können auf keine Weise repariert werden. Legt beim Spielaufbau sofort einen Dauer-Durchbruchmarker auf sie, der für den Rest des Spiels nicht entfernt werden darf.

Falls ihr keine Energie mehr zum Reduzieren habt, ignoriert diesen Effekt.

8. GEGENSTANDSERLÄUTERUNGEN



Gilt als Nahkampfwaffe

Es muss mindestens -1 Qube entfernt worden sein, um die optionale Entladung für -1 Qube zusätzlich ausführen zu dürfen.



Ersatzteile können auch eingesetzt werden, bevor alle gefunden wurden.

In Szenarien, bei denen keine Ersatzteile benötigt werden, können sie abgeworfen werden.



Die Karte bleibt im Inventar, da die Crew den Zünder bei sich trägt.

Nach der Aktivierung wird Marker und Karte abgeworfen.



Nach Markerplatzierung die Karte aus dem Inventar in die Nähe des Raums legen.

Sobald platziert, wird es zu Beginn jeder Runde autonom -1 Qube in Reichweite vertreiben.



Für die optionale FREIE AKTION muss min. ein Qube vertrieben worden sein.



Die Reihenfolge der FREIEN AKTIONEN ist frei wählbar.

9. GLOSSAR

Absorbierung	10	Korridor	9
Abwerfen	10	Kürzeres Spiel	18
Angrenzend	8,11,16	Maschine	8
Auf- stehen/- helfen	16	Mischmethoden	6
Auslöser	11	Nach Vertreibung > Auslöser	11
Ausruhen	13	Nahkampfwaffe	10
Beginn Runde-Effekte	14	Qubes	6,8,16
Begleiter	19	Qube-Erzeuger	6,17,19
Bei Raumreparatur > Auslöser	11,16	Raum-Aktion	15
Bewegung	14	Raumdecks	6,9
Bombenmarker	13	Raumkarten	8
Crew	7,12,19	Raumreparatur	16
Crew Karte	7	Reichweite	11
Crew-Zug	14	Rettungskapsel	13
Durchbruch	12,13,16	Rundenablauf	14
Durchsuchen	9	Sauerstoff	12,14,16
Energie	12,16	Schwierigkeitsmodule	20
Ereignis	10	Solo-Spiel	18,19
Ersatzteile	8,12,19	Spezial-Aktion	16
Fernkampfwaffe	10	Spielaufbau	5
Freie-Aktion	12,13,16	Spielmarker	12
Freies Spiel	18	Spielmodi	18
Fusionslast > Zustand	9	Spielziel	4
Gegenstand	9	Startspieler	7,14,18
Gegenstands-Aktion	10,15	Symbolik	10
Gegenstandserläuterung	21	Szenarien-Spiel	8,18
Geschützmarker	13	Tauschen	15
Gesperrt	12	Vertreiben	15
Gesundheit	12	Wenn verletzt > Auslöser	11
Handlungsunfähig	12,14,16	Wollknäuel	13
Integrität > Zustand	6	Ziele	11
Inventarplatz	10	Rundenende	18
Kontrollstation	8		

10. DANKSAGUNG

Autor: Ilker Sisman

Illustration: Stefan Sonnberger

Grafik Design: Stefan Sonnberger, Ilker Sisman, Stephan Zeller

Projekt Manager: Nicole Zeller

Lektor (Deutsch): Sebastian Werner

Ein besonderer Dank gilt allen Unterstützerinnen und Unterstützern der Crowdfunding-Kampagne. Durch ihre Hilfe, ihre Begeisterung und ihr Vertrauen konnte dieses Spiel Wirklichkeit werden.

Unser Dank gilt allen Content Creators und Spieltester*innen, deren Engagement, Feedback und Leidenschaft das Spiel bereichert haben.

Ana (UnaPartida), Board's Eye View, Ines Berwing (Brettspielgiraffe), Brettspielperlen, Brettspiel-Podcast.de, Die Brettspiel Buben, Pascal von Engelbrechten (heimspiele.info), Daniel Fullard (Boardgameaddict), Markus Geiger, Ünal Hayvali (ThEUeNi), Stephan Hildebrandt, Richard Jenders (Jenders Gaming), Ludox, MeepleCards, Sofahelden.de, Tjark Schönfeld (@famboardgames), Jan-Dirk „JäiDie“ Steffens, Sebastian Werner

Board Game Café Budapest, Brettspielhelden Dresden e.V., Conni, Daniel, Heike, Irina, Lukas, Petra, Torsten, Michael Waibel (Dice Devils), Michael, Silas, Tetiana, Michael, Waldemar

Verlag:



Kagu Spiele
Schillerstr. 31
72581 Dettingen
www.kaguspiele.eu
feedback@kaguspiele.eu

