

VLAADA CHVÁTIL

GALAXY TRUCKER ZWEITE EDITION



WIE KOMMT MAN ALS TRUCKER DURCH DIE GALAXIS?

Keine Panik! Oder doch Panik? Ach, was soll's: Wie auch immer ihr drauf seid, ihr sollt wissen, dass ihr das Spiel bereits mit der ersten Hälfte dieser Spielregel erlernen werdet. Tatsächlich haben wir sie so gestaltet, **dass ihr beim Lesen bereits mit dem Spiel beginnen könnt.**

Wenn ihr mit Seite 5 durch seid, könnt ihr **mit dem Spielaufbau beginnen.** Und am Ende von Seite 8 werdet ihr **eure ersten Raumschiffe bauen.** Danach erklären wir noch, wie man durchs All fliegt, und schon kann **euer erstes galaktisches Abenteuer** beginnen!

Beim Spiel solltet ihr die Seiten 12 und 13 zu Hilfe nehmen, sobald ihr auf die erste Abenteuerkarte trifft. Euer erster Flug wird bereits auf Seite 15 abgeschlossen sein.

Also gibt es überhaupt keinen Grund zur Panik. Außer, ihr trefft auf euren ersten Meteorschwarm, dann ist sowieso alles zu spät.

WAS MAN SO BRAUCHT

FÜR DEN ERSTEN FLUG



Schiffspläne

Darauf werdet ihr ein wunderhübsches Raumschiff konstruieren.



Flugplan, der mit L markiert ist

L steht für *Lernen*, nicht etwa *Lama*. Dem Spiel liegen nämlich keinerlei Flugpläne für Lamas bei.



8 Abenteuerkarten Level I, die mit L markiert sind
Auch diese gelten nicht für Lamas. Ihr solltet sie alle oben auf dem Kartenstapel vorfinden.



Raketeminiaturen
Sie stellen eure Schiffe im Flug dar, obwohl sie an deren wahre Schönheit niemals auch nur heranreichen werden.



Startkabinen

Denn irgendwo muss der Raumschiffbau ja beginnen.



Würfel

In diesem Spiel sind die Würfel eigentlich nur dazu da, euch Schaden zuzufügen.



Warenblöcke

Obwohl sie wie simple Würfelchen aussehen, sind sie in Wahrheit abstrakte Darstellungen wertvoller Güter. Vielleicht sind es aber auch exakte Darstellungen und die Zukunft des interstellaren Handels sind riesige Kuben aus leuchtend bunter Gelatine.



Astronautenfiguren

Ihre Raumanzüge sind garantiert ziemlich luftdicht.



Raumschiffteileplättchen

Mehr dazu auf der gegenüberliegenden Seite. Nützliche Informationen gibt es auf den Seiten 6 und 7.



Batteriemarker

Die Corporation Inc. schwört auf grüne Energie.



Kosmische Credits

Wir wollten sie eigentlich Sterntaler nennen, aber das kam uns zu albern vor.

NUR FÜR PROFITRUCKER

Kurzes Durchatmen! Diese Ausrüstung könnt ihr fürs Erlernen des Spiels in der Schachtel lassen.



Andere Seiten der Schiffspläne

Jeder Plan hat ein Schiff des Levels I auf einer Seite, eines des Levels II auf der anderen Seite und ein Schiff des Levels III auf der dritten Seite. Ja, dein Schiffsplan hat tatsächlich drei Seiten! Willkommen in der Zukunft!



Flugpläne

Fliegt durch die Galaxis! Erkundet das All! (Aber bleibt dabei immer auf den kleinen Dreiecken.)



3 Decks Abenteuerkarten

Mit Profit in drei Stufen! (Und drei Stufen der Schiffszertrümmerung.)



Zeitnehmer

Gravitationskräfte sorgen dafür, dass der Sand aus dem oberen Teil in den unteren Teil hinab fällt. Und nach der allgemeinen Relativitätstheorie erhält man, wenn man Gravitation und Raum mischt: Zeit.



Trucker-Titelplättchen

Glänzende neuartige Wege, euch einen Namen zu machen. (Und die Rückseite ist sogar noch glänzender.)



Alienfiguren

Aliens werden euch auf euren Anfängerflügen nicht begleiten. Sie haben zu viel Bammel (Selbsterhaltung?) bei Fahrerschülern mitzufliegen.

HILFREICHE* MATERIALÜBERSICHT

Als Galaxy Trucker werdet ihr für die Corporation Inc. arbeiten, eine transgalaktische Baufirma, die Sanitärsysteme und erschwinglichen Wohnraum am Rande der menschlichen Zivilisation errichtet. Es folgt eine Kurzübersicht dessen, was ihr in die Randzonen transportieren werdet:



Abflussrohre. Das wichtigste Element jeglicher Sanitäranlagen. Glänzend, rundlich, zum Verlieben schön. Also für den, der sowas mag.



6x

9x

3x

6x

Lagerräume. Keine einfachen Werkzeugschuppen, sondern Space-Werkzeugschuppen! In roten Lagerräumen werden Substanzen gelagert, die außerhalb der Reichweite von Kindern und den meisten Erwachsenen liegen sollten.



25x

Plasmabohrer. Wenn man ein Abwassersystem bauen will, muss man ja zuerst Löcher in den Boden bohren.



6x

Alien-Add-Ons. Die Aliens haben sehr genaue Anweisungen erteilt, wie diese Dinge an Wohneinheiten angekoppelt werden sollen. Wozu sie gut sind, sagen wir nicht.



11x

Heißwasserboiler. Man sagt, dass eins dieser Babys einen arkturanischen Megakubikmeter flüssigen Xenotritieriums in weniger als 12 Kessel zum Sieden bringen kann. Ob dieser „man“ überhaupt weiß, was das bedeuten soll? Wir jedenfalls nicht.



6x

Power-Generatoren. Denn das einzige, was besser ist als ein Abwassersystem, ist ein Abwassersystem mit mehr Power!



21x

Modulare Wohneinheiten. Billig, einfach zu errichten, inklusive Dusch- und Tiefspüler-Einheit. Also der Luxus, den man am Rande des Alls erwarten kann.



6x

Schildgeneratoren. Sie halten verrirte Meteoriten, kosmische Strahlen und kleinere Orbitalbombardements von den Siedlungen fern. (Sollte eine Siedlung Ziel größerer Orbitalbombardements sein, solltet ihr einen Umzug in Erwägung ziehen.)



9x

Zentrale Wohneinheiten. Das Zentrum der Kolonie. Aliens sagen, sie seien grellbunt, aber Menschen lieben die Farbgebung.



11x



17x



4x

Ihr habt aber vermutlich mitbekommen, dass ihr diese Bauteile nicht dazu nutzen werdet, um Siedlungen zu bauen. Stattdessen schweißt ihr sie zusammen, um daraus ein Raumschiff zu bauen.

Es ist nämlich so: Die Corporation Inc. hat ihre Güter ursprünglich in riesigen Frachtschiffen verschickt. Die wurden aber immer wieder von Raumpiraten angegriffen und von Meteoriten zertrümmert. Die Fracht ging verloren. Und die Frachtpiloten forderten Gefahrenzulage.

Daher hat sich die Corporation Inc. ein neues Geschäftsmodell ausgedacht: Man baut einfach ein Raumschiff aus den Abflussrohren. Und somit kann sich das Produkt selbst ausliefern! Anstatt teure Frachtpiloten anzuheuern, werden billige Trucker eingestellt, die jegliche Verluste aus ihrer eigenen Tasche begleichen müssten. Ein großartiges Geschäft für die Corporation Inc.! Aber auch für die Trucker? Können die denn überhaupt einen Gewinn machen?

Können sie. Und tun sie auch. Dieser Leitfaden erklärt euch, wie. Er enthält alles, um aus euch vollwertige, truckfliegende, rohrverfrachtende Galaxy Trucker zu machen!

* Das soll in etwas ungenelker Sprache bedeuten, dass das Material hilfreich ist, nicht die Übersicht. Die Übersicht wird für eure Trucker-Karriere komplett nutzlos sein.

SO BAUT IHR EUER ERSTES SCHIFF

VORBEREITUNG

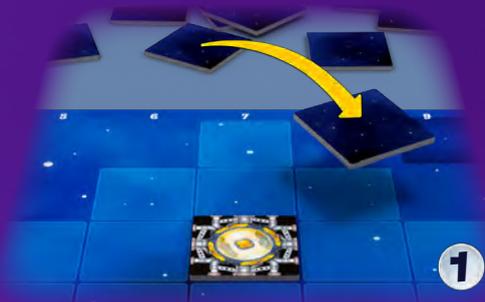
- 1** Nehmt für euer erstes Spiel den Flugplan mit dem **L**. (Es wird ein Lernflug sein.)
- 2** Schüttet alle Plättchen in die Tischmitte, damit sie alle Galaxy Trucker gut erreichen können. Das sind eure Raumschiffteile.
 - a. Dreht die Vorderseite aller Plättchen nach unten.
 - b. Mischt alle Plättchen so, dass kein Trucker mehr weiß, wo was liegt.
- 3** Jeder Trucker nimmt sich einen Schiffsplan und faltet ihn so, dass er die Seite mit Level I zeigt.
- 4** Jeder Trucker wählt eine Farbe und nimmt sich die Raketenminiaturen und Startkabine dieser Farbe. Lege deine Startkabine in die Mitte deines Schiffsplans.
- 5** Eine Raketenminiatur stellst du auf deinen Schiffsplan.
- 6** Die andere stellst du auf den Parkplatz des Flugplans.

Wenn alle fertig sind, ruft der tapferste Trucker „Los!“. Alle von euch beginnen dann gleichzeitig mit dem Bau gemäß der Regeln auf dieser Seite.



WIE DU BAUST

- 1** Nimm dir – mit nur einer Hand – 1 Plättchen.
- 2** Halte es über deinen Plan und sieh es dir genau an.
- 3A** Wenn du es behalten willst, baue es in dein Schiff ein.
- 3B** Wenn du es nicht einbaust, legst du es offen auf den Teilehaufen zurück.



Beachte, dass alle Trucker gleichzeitig bauen, so schnell sie können, und dass sie sich die Plättchen von ein und demselben Haufen schnappen. Beim Bau werden sie einige Plättchen zurücklegen, die dann offen liegen. Die Teile, die du dir nimmst, dürfen offen oder verdeckt sein, aber du darfst nie mehr als 1 Teil gleichzeitig nehmen. Wenn du ein verdecktes Teil nimmst, musst du es bis zu deinem Schiffsplan bewegen, bevor du es aufdeckst. Unter keinen Umständen dürfen Trucker mehrere Teile einfach so auf dem Haufen umdrehen.



ANSCHLÜSSE VERSCHWEISSEN

Jedes Teil, das du in dein Schiff einbaust, musst du auf ein freies Feld neben ein Teil legen, das bereits auf deinem Schiffsplan liegt. Es muss in dein Schiff mittels einer der 3 Anschlussarten eingebaut werden.

Universalanschluss

Ein-Rohr-Anschluss



Zwei-Rohr-Anschluss

glatte Seite
(kein Anschluss vorhanden)

Du kannst jeden Typ Anschluss an denselben Typ anbauen. Du kannst einen Ein-Rohr-Anschluss nicht mit einem Zwei-Rohr-Anschluss verbinden.



Ein Anschluss mit 3 Rohren ist universell. Universalanschlüsse kannst du an beliebige andere Anschlüsse anbauen.



Seiten ohne Anschlüsse nennen wir glatte Seiten. Glatte Seiten dürfen nicht an Anschlüsse angrenzen.



Wenn dein neues Teil das Schiff an mehreren Seiten berührt, müssen alle Anschlüsse regelgerecht passen. Zwei glatte Seiten dürfen sich berühren, solange das hinzugefügte Teil an einer anderen Seite regelgerecht angeschlossen ist. Dein Schiff muss jederzeit zusammenhalten.



Wenn du ein Teil hinzufügst, darfst du es auf dem Schiffsplan herumschieben, um eine passende Stelle zu finden. Es wird jedoch sofort an dein Schiff geschweißt, sobald du ein neues Teil nimmst. Sobald ein Teil an dein Schiff geschweißt ist, darfst du es nicht mehr verschieben.

RAUMSCHIFFTEILE

KABINEN



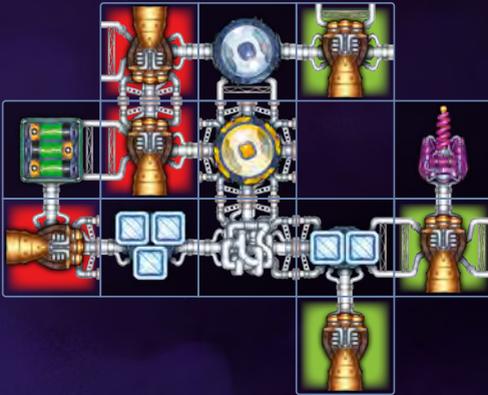
Du startest den Bau immer mit einer Kabine, die (aus einleuchtenden Gründen) Startkabine genannt wird. Zusätzliche Kabinen lassen dich eine größere Crew aufnehmen, also möchtest du **so viele Kabinen wie möglich haben**.

ANTRIEBE



Für Antriebe gibt es besondere Einschränkungen: die Düse muss zum **Heck** des Raumschiffs zeigen (also in deine Richtung) und **kein Bauteil darf direkt hinter dem Antrieb sein**. Das bedeutet, dass hinter der Düse entweder ein freies Feld sein muss oder der Rand des Baubereichs.

Schiffe mit mehr Antrieben sind schneller, also möchtest du **so viele Antriebe wie möglich haben**.

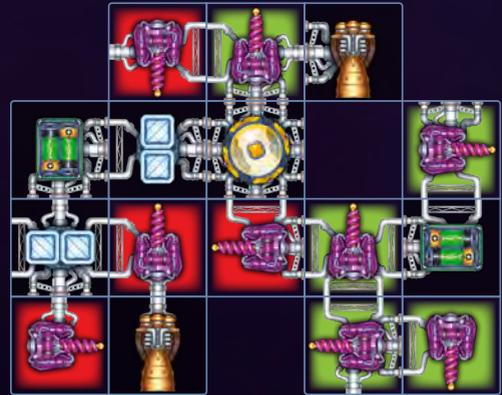


KANONEN



Kanonen dürfen in beliebige Richtungen zeigen, allerdings sind sie besonders effektiv, wenn sie nach vorne ausgerichtet sind (also weg von dir). **Kein Bauteil darf auf dem Feld vor dem Kanonenlauf liegen**.

Viele Gefahren erwarten dich auf deiner Reise. Du kannst in einen Kampf verwickelt werden oder du musst Meteoriten wegballern. Daher möchtest du **so viele Kanonen wie möglich haben**, insbesondere solche, die nach vorne zeigen.



DOPPEL-ANTRIEBE UND -KANONEN



Beim Versuch, mehr Antriebe und Kanonen in einen kompakten Rumpf zuquetschen, haben die Ingenieure Doppelantriebe und Doppelkanonen entwickelt.

Die Ingenieure haben außerdem mit der Idee gespielt, mehr Anschlusspunkte zu schaffen, indem sie die Oberfläche der Schiffe durch besondere Formgebung drastisch vergrößerten. Allerdings wurde diese Forschung weitgehend aufgegeben, nachdem das Raumschiff Möbius gleichzeitig implodierte und explodierte.

Für Doppelantriebe und -kanonen gelten dieselben Platzierungs-Einschränkungen wie bei normalen Antrieben und Kanonen. Sie haben die doppelte Stärke, was leider auch einen größeren Energiebedarf nach sich zieht. **Solche Teile können daher nur mit Batterien benutzt werden.**



BATTERIETEILE



Energie für Doppelantriebe und Doppelkanonen wird durch Batterien der Größe E geliefert. („E“ wie „Extrem groß“.)

Ein Batterieteil zeigt 2 oder 3 Batterien. Jede Batterie speichert genug Energie für die einmalige Versorgung eines Doppelantriebs, einer Doppelkanone oder eines Schilds. Batterien dürfen an beliebigen Orten des Schiffs eingebaut werden; sie müssen also nicht direkt neben dem Teil liegen, das sie versorgen.

Durch ein Materie-Annihilationsverfahren war es möglich, eine irrsinnige Menge Energie in einer Batterie zu speichern, die nicht größer als ein Volleyball ist. Heutzutage sind solche Batterien natürlich illegal durch die Lobbyarbeit der Aktivisten von Alle-Macht-der-Materie die massiv von der VVV, der Stiftung der verhängnisvoll verwirrten Volleyballer unterstützt wurde.

Um das meiste aus deinem Schiff rauszuholen, brauchst du Doppelkanonen und Doppelantriebe, daher willst du **so viele Batterien wie möglich** einbauen.

SCHILDGENERATOREN



Schilde helfen, wenn etwas schiefgeht. Sie können kleinere Meteoriten abwehren und einige Treffer aus feindlichen Kanonen. Sie werden durch Batterien versorgt.

1 Schildgenerator kann das Schiff auf zwei Seiten verteidigen. Er funktioniert überall, egal wo er auf dem Schiff eingebaut wurde. Es geht nur darum, in welche Richtungen er zeigt.

Jetzt erwartest du sicherlich, dass es wieder heißt: „du willst so viele davon wie möglich“. Keineswegs. **Du brauchst lediglich 2 Schildgeneratoren**, vorausgesetzt, sie sind so eingebaut, dass sie alle vier Richtungen abdecken. Falls du besonders tapfer bist (oder besonders lebensmüde), kannst du Schilde sogar komplett weglassen.



1 Schildgenerator deckt bei diesem Schiff die linke und die vordere Seite ab. Der andere schützt die linke Seite und das Heck. Die rechte Seite ist also ungeschützt.

FRACHTRÄUME



Frachträume zeigen 2 oder 3 Container. Du kannst sie an beliebiger Stelle einbauen. Sie dienen dazu, Güter aufzunehmen, die du auf dem Flug finden wirst. Natürlich kann man Güter zu Geld machen, und darum geht es beim Trucken ja. Daher willst du **so viele Frachträume wie möglich** haben.

SPEZIAL-FRACHTRÄUME



Rote Güter sind Gefahrgut, das nur in diesen speziellen Frachträumen transportiert werden kann. Diese Frachträume zeigen nur 1 bis 2 Container, allerdings sind sie extrem verstärkt und (soweit bekannt ist) strahlungssicher. Da sie den höchsten Sicherheitsansprüchen genügen, können diese Container alle Arten Güter aufnehmen. Sie sind nur deshalb „speziell“, weil in ihnen ausschließlich rote Güter transportiert werden dürfen.

Es kursieren tausende Horrorgeschichten, die zeigen sollen, warum man Gefahrgut nicht in normalen Containern transportieren darf. Zum Beispiel die von Kevin Kleinschmidt, Spitzname „Hoppel“, der einige Tonnen Plutonium in gebrauchten Bananenkartons transportierte. Bei der Landung verlor er beide Arme und ein Bein – an einen wütenden Mob aus Umweltschützern.

Gefahrgüter sind am wertvollsten, also ist es gut, wenn du **möglichst viele Spezial-Frachträume** hast.

VERBINDUNGSMODULE



Verbindungsmodule scheinen unwichtig zu sein, weil sie keine besondere Funktion haben. Allerdings weisen sie eine Menge Anschlüsse auf, viele davon sind sogar Universalanschlüsse. Verbindungsmodule können dein Schiff so verstärken, dass es nicht sofort auseinanderfällt, wenn es einen Treffer abbekommt.

SELTSAME TEILE UNBEKANNTEN URSPRUNGS



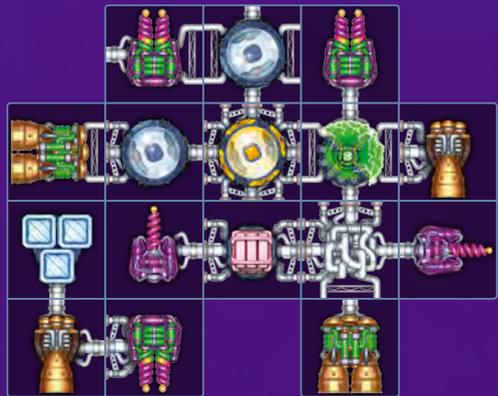
Mach dir zunächst keinen Kopf wegen dieser Teile. Tu bei deinem ersten Flug einfach so, als ob es Verbindungsmodule wären.

HEFTE RAUS – KLASSENARBEIT!

Da ihr jetzt alle Schiffsbauregeln kennt, werdet ihr die 7 Fehler finden, die sich beim Bau des hier abgebildeten Schiffs eingeschlichen haben.

ACHTET AUF SOLCHE FEHLER!

- Ein Ein-Rohr-Anschluss, der benachbart zu einem Zwei-Rohr-Anschluss ist.
- Ein beliebiger Anschlussstyp, der benachbart zu einer glatten Seite ist.
- Ein Antrieb, der nicht nach hinten zeigt.
- Ein Bauteil, das direkt hinter einem Antrieb platziert wurde.
- Ein Bauteil, das direkt vor einem Kanonenlauf platziert wurde.
- Ein Bauteil, das außerhalb des angegebenen Baubereichs eingebaut wurde (nicht sichtbar im Beispielbild).
- Ein einzelnes Bauteil oder ein ganzer Teil des Schiffs, der nicht mit dem Rest verbunden ist.



FREILIEGENDE ANSCHLÜSSE

Anschlüsse, die mit nichts verbunden sind, die also nicht an ein anderes Teil angrenzen, gelten als freiliegend.



Dieses Schiff hat 8 freiliegende Anschlüsse. (Es zählen nur die freiliegenden Seiten, nicht die einzelnen Rohre.)

Freiliegende Anschlüsse sind zwar erlaubt, erhöhen aber das Risiko eines Schadens am Schiff und manchmal verlangsamen sie es sogar. Die Enden der freiliegenden Anschlüsse verformen sich im Flug, daher zahlt die Corporation Inc. einen Bonus für Schiffe mit wenigen freiliegenden Anschlüssen.

BAU BEENDEN

Sobald du mit deinem Schiff zufrieden bist (oder du einfach keine geeigneten Felder für Teile übrig hast), kannst du deinen Schiffsbau beenden. Du musst nicht auf jedes Feld deines Schiffsplans ein Teil setzen.

Um den Bau zu beenden, stellst du deine Raketenminiatur vom Parkplatz auf ein freies Startfeld des Flugplans. Wer zuerst mit dem Bau fertig ist, nimmt Feld 1, der nächste Galaxy Trucker nimmt Feld 2 und so weiter.

(Im vollständigen Spiel gibt es zwar eine Zeitbegrenzung, aber für euren Lernflug werdet ihr einen Trucker, der quälend langsam sein sollte, vermutlich durch leichte Schläge mit der Spielschachtel gegen den Hinterkopf überzeugen können, endlich fertig zu werden.)



Immer wenn ihr etwas „nacheinander“ machen sollt, bezieht sich das auf die Reihenfolge eurer Raketen auf dem Flugplan. Einige Abenteuer sind brutaler für Trucker, die vorne liegen. Wer aber ein ordentliches Schiff hat, wird durch die vorderste Position eher Vorteile haben. Also reicht es nicht, ein perfektes Raumschiff mit viel von allem und ohne freiliegende Anschlüsse zu haben. **Du willst auch noch ganz vorne sein.**

AB JETZT BRAUCHT IHR NICHT WEITERLESEN.

BAUT EUER ERSTES SCHIFF!

STARTVORBEREITUNG

- 1 Prüft gegenseitig eure Schiffe, um sicherzustellen, dass alle regelkonform gebaut wurden. Korrigiert die Schiffe, die Fehler haben.
- 2 Den Raumschiffteile-Haufen braucht ihr nicht mehr, also könnt ihr ihn zur Seite schieben.
- 3 Legt die Astronautenfiguren bereit. Jeder Galaxy Trucker stellt jetzt 2 Astronauten in jede Kabine seines Schiffs.
- 4 Legt die Batteriemarker bereit. Jeder füllt jetzt seine Batterie-Bauteile mit der dort angezeigten Zahl Marker auf. (Es sind immer entweder 2 oder 3.)
- 5 Legt die Credits und Warenblöcke bereit. Jetzt bekommt ihr davon noch nichts, aber ihr hofft, dass ihr während des Flugs haufenweise davon laden könnt.
- 6 Ach ja ... die Würfel. Ihr braucht jetzt die zwei Würfel.
- 7 Was jetzt noch fehlt, ist die Vorbereitung des Abenteuerdecks für euren Lernflug.

SCHIFFE KORRIGIEREN

Galaxy Trucker, die Regelverstöße in ihrem Schiffsbau haben, müssen so viele Teile entfernen, bis die Schiffe den Regeln entsprechen. Üblicherweise belegt die Corporation Inc. das mit einer Strafzahlung, aber darauf verzichten wir beim Lernflug. Tatsächlich erhalten Trucker-in-Ausbildung etwas Zusatzzeit zum Ausbügeln ihrer Fehler. Sie nehmen während der Baukorrektur ihre Raketenminiaturen wieder an sich und alle anderen rücken einen Platz in der Flugfolge auf.

ABENTEUERDECK



Vorderseite

Rückseite

Für einen Lernflug braucht ihr die **8 Abenteuerkarten, die mit einem L markiert sind**. Ihr findet sie im Deck Level I.

Mischt diese Karten verdeckt. Das ist jetzt das Abenteuerdeck eures Flugs.



DANN LASST UNS MAL TRUCKEN

Der **führende Trucker**, dessen Rakete auf Feld 1 steht, bekommt das Abenteuerdeck. Der führende Trucker beginnt das Abenteuer, indem er die erste Karte des Decks aufdeckt.

DER FLUG

FLUGÜBERSICHT

Während des Flugs werdet ihr einer Abfolge von Abenteuerkarten begegnen. Der führende Trucker deckt die oberste Karte auf und alle Trucker werten deren Ereignisse aus. Der führende Trucker deckt die nächste Karte auf und alle werten sie aus. Und so weiter.

Der Flugplan zeigt die relativen Positionen der Trucker untereinander an. Einige Abenteuer könnten einem Trucker die Führung beschern. Andere könnten Trucker weiter zurückwerfen. Immer wenn die Führung wechselt, geht das Abenteuerkartendeck zum nächsten führenden Trucker.

Der Flug endet, wenn die letzte Abenteuerkarte ausgewertet wurde.

FLUGTAGE VERLIEREN



Einige Karten haben in der unteren rechten Ecke eine Zahl. Sie gibt an, wie viele Tage du verlierst, wenn du die Vorteile der Karte in Anspruch nimmst. Immer wenn du Flugtage verlierst, egal ob absichtlich oder nicht, ziehst du deine Miniatur um so viele **freie Felder** zurück (andere Raketen überspringst du also). Das ist einer der Wege, durch den die Führung wechseln kann. Wenn mehrere Trucker Flugtage bei derselben Abenteuerkarte verlieren sollten, verlieren sie sie **in umgekehrter Reihenfolge**. (Der am weitesten hinten liegende Trucker bewegt sich also zuerst zurück.)



Wenn Gelb 3 Flugtage verliert, wird Gelb direkt auf dem Feld vor Rot landen.

DEIN SCHIFF WIRD GETROFFEN

Der Flugplan zeigt die möglichen Gefahren, die deinem Schiff drohen. Jede Bedrohung kommt aus einer bestimmten Richtung in einer bestimmten Reihe oder Spalte. Das wird später im Detail erklärt – zunächst eine grobe Zusammenfassung:

Du kannst dein Schiff vor **kleinen Meteoriten** schützen, indem du es stabil baust (sie prallen von glatten Seiten einfach ab) oder falls du einen entsprechend ausgerichteten Schild hast (der dich bei Anwendung 1 Batteriemarker kostet).

Du kannst dein Schiff vor **großen Meteoriten** schützen, indem du diese mit einer Kanone abschießt.



Du kannst dein Schiff vor **leichtem Kanonenfeuer** schützen, falls du einen entsprechend ausgerichteteten Schild hast (der dich bei Anwendung 1 Batteriemarker kostet).

Vor **schwerem Kanonenfeuer** kann dich jedoch nichts schützen.

Wenn ein Bauteil deines Schiffs getroffen wird (weil du es entweder nicht schützen kannst oder willst), wird es **zerstört** und du musst das Plättchen entfernen. Dadurch könnten andere Bauteile ebenfalls nicht mehr mit dem Schiff verbunden sein und **fallen ab** – entferne auch sie aus deinem Schiff. Bricht dein Schiff in mehrere Stücke, musst du entscheiden, welches davon du ans Ziel weiterfliegen möchtest und alle anderen Teile fallen ab.

Verlorene Teile (egal ob sie zerstört wurden oder abgefallen sind), stapelst du **auf deinem Verlustfeld** – der markierte Bereich oben rechts auf deinem Schiffsplan. Sobald du dein Ziel erreicht hast, musst du 1 kosmischen Credit pro während des Flugs verlorenem Bauteil bezahlen. Spielmaterial auf den verlorenen Teilen (Crew, Batteriemarker, Güter) legst du in den Vorrat zurück.

CREDITS ERHALTEN



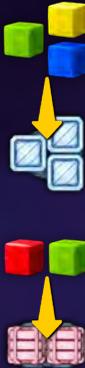
Wenn dir eine Karte kosmische Credits verleiht, nimmst du sie aus dem Vorrat. Du darfst sie stapeln, sodass niemand sieht, wie viel du davon besitzt. Nach der DSGVO geht das keinen was an.

GÜTER ERHALTEN



Wenn dir eine Karte erlaubt, Güter auf dein Schiff zu laden, nimmst du dir die angegebenen farbigen Blöcke aus dem Vorrat und legst sie auf deine Frachtcontainer. (Jeder Frachtraum zeigt 1 bis 3 Container.) Jeder Container kann maximal 1 Block aufnehmen. Überzählige Güter musst du ins All werfen (also zurück in den Vorrat damit). Die Preisliste hilft dir zu entscheiden, was du behalten und was du wegwerfen solltest.

- 4** Rote Blöcke sind die wertvollsten, aber da sie Gefahrgut sind, müssen sie in den speziellen roten Containern transportiert werden. Wenn du nicht ausreichend rote Container besitzt, musst du überschüssige rote Blöcke wegwerfen.
- 3**
- 2**
- 1** Solange du genug Platz hast, solltest du alles mitnehmen, was geht – sogar dann, wenn du billigste Güter auf rote Container legst. **Solltest du später neue Güter laden, darfst du die alten nämlich neu anordnen oder wegwerfen.**



Güter ins All zu schmeißen ist ein Verstoß gegen die geltenden Umweltgesetze und wird mit Geld- und Haftstrafen geahndet. Unter keinen Umständen solltest du also den Behörden mitteilen, dass wir diejenigen waren, die dir dazu geraten haben.

VERLUST VON GÜTERN ODER CREW

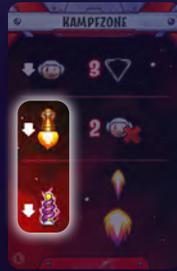


Wenn dich eine Karte auffordert, Güter abzugeben, musst du immer deine **wertvollsten** Güter in den Vorrat zurücklegen. Wenn du nicht genug Güter besitzt, um den angegebenen Verlust zu erreichen, musst du die fehlenden durch die Abgabe von Batteriemarkern ersetzen. Hast du aber keine Güter oder Batteriemarker mehr, kann man dir auch nichts mehr abnehmen.



Wenn dich eine Karte auffordert, Crew abzugeben, legst du entsprechend viele Figuren in den Vorrat zurück.

DIE PARAMETER DEINES SCHIFFS



Manchmal musst du die Stärke deiner Antriebe oder Kanonen bestimmen.

Doppelantriebe und Doppelkanonen benötigen Batterien. Immer wenn du die Stärke deiner Antriebe oder Kanonen berechnen sollst, musst du entscheiden, welche deiner Doppelantriebe oder -kanonen du nutzen möchtest. Genutzte Batterien legst du in den Vorrat zurück.

ANTRIEBSSTÄRKE

+1



+2



Jeder einfache Antrieb hat Stärke 1.

Jeder doppelte Antrieb, für den du einen Batteriemarker abgibst, hat Stärke 2.

KANONENSTÄRKE

+1



+2



Jede nach vorne gerichtete, einfache Kanone hat Stärke 1.

Jede nach vorne gerichtete Doppelkanone, für die du einen Batteriemarker abgibst, hat Stärke 2.

+1/2



+1/2



Zur Seite oder nach hinten gerichtete Kanonen zählen nur die Hälfte (d. h. 1/2 für eine einfache Kanone, 1 für eine doppelte Kanone, wenn du dafür einen Batteriemarker abgibst).

+1



+1



Ach, ihr fragt bestimmt, ob ihr ab- oder aufrunden sollt? Tut es nicht. Stärke 5 1/2 ist einen Tick besser als 5 und schlechter als 6.

JETZT FLIEGT EUER ERSTES SCHIFF!

Jetzt habt ihr eine ungefähre Vorstellung der diversen Schrecken und Verheißungen eines Galaxy Truckers. Ihr könnt das Spiel einfach fortsetzen.

Auf den folgenden beiden Seiten gibt es detaillierte Beschreibungen aller 8 Abenteuerkarten. Wenn ihr eine neue Karte aufdeckt, sucht sie auf den Seiten 12 und 13, lest die Regeln und wertet die Karte dann aus. Macht damit weiter, bis ihr jedes Abenteuer des Decks erlebt habt.

ABENTEUERKARTEN

PLANETEN

Eine *Planetenkarte* zeigt 2 bis 4 Planeten, auf denen du Güter aufnehmen kannst. Die Landung dort kostet dich die in der unteren rechten Ecke angezeigte Zahl Flugtage. Wenn du landen möchtest, markiere den gewählten Planeten mit deiner zweiten Raketenminiatur (die nicht auf dem Flugplan ist). **Nur 1 Rakete ist pro Planet erlaubt.**



Der führende Trucker wählt zuerst, dann die anderen in Flugreihenfolge. Niemand ist zur Landung gezwungen. Manchmal verhindern die Trucker vorne sogar, dass andere überhaupt landen könnten.

Wer landet, lädt die angezeigten Güter auf sein Schiff. (Siehe *Güter erhalten* auf Seite 11.) Wenn du landest, kannst du Güter außerdem umsortieren oder wegwerfen. Es ist erlaubt zu landen, nur um andere am Laden von Gütern zu hindern, stelle dabei aber sicher, dass die verlorenen Flugtage es auch wert sind.

Sobald jeder Trucker sich entschieden hat, ob er landen will oder nicht, schieben alle, die gelandet sind, ihre Raketen um entsprechend viele freie Felder zurück. **Der am weitesten hinten liegende Trucker macht das zuerst.**

VERLASSENES SCHIFF

Wenn du ein *Verlassenes Schiff* findest, ist alles in Butter! Vermutlich gibt es irgendwelche Vorschriften, dass man diese Dinger melden sollte, aber wen kümmert's? Schnapp dir das Schiff und verkaufe es an deine Crew. (Ganz recht: Die haben es so satt, mit dir zu fliegen, dass sie jede Chance ergreifen, die Fliege zu machen.)



Nur 1 Trucker kann diese Gelegenheit ergreifen. **Der führende Trucker trifft zuerst seine Entscheidung.** Der führende Trucker kann **die angegebene Anzahl Crew-Figuren** abgeben und sich die angezeigte Menge kosmische Credits nehmen. Das kostet außerdem Flugtage.

Wenn der führende Trucker die Gelegenheit nicht ergreifen will, kann sich der nächste in Flugreihenfolge entscheiden und so weiter. Nur 1 Trucker schnappt sich das Schiff, die anderen gehen leer aus.

Manchmal entdeckst du ein Schiff, das du dir gerne unter den Nagel reißen würdest. Sei nicht gierig. Überlasse es der Crew. Es hat wahrscheinlich einen Grund, warum dieses Schiff verlassen wurde.



VERLASSENE STATION

Als sie dem tragischen Unglück entflohen sind, dem diese Raumstation zum Opfer gefallen ist, haben die Bewohner möglicherweise wertvolles Zeug hinterlassen. Man braucht natürlich eine große Crew, um danach zu suchen. Um diese Gelegenheit zu nutzen, musst du mindestens so viel Crew wie angegeben besitzen.



Nur 1 Trucker kann diese Gelegenheit ergreifen. **Der führende Trucker trifft zuerst seine Entscheidung.** Falls er nicht genug Crew hat oder die Flugtage nicht verlieren will, hat der nächste Trucker in Flugreihenfolge die Wahl. Sobald sich einer zum Andocken entschließt, gehen die anderen leer aus.

Wenn du an einer Raumstation andockst, lädst du die angegebenen Güter auf dein Schiff. (Siehe *Güter erhalten* auf Seite 11.) Du kannst dann Güter auch umsortieren oder wegwerfen. Bewege deine Rakete um die entsprechende Anzahl Flugtage zurück.

Denke daran, dass du bei einer *verlassenen Station keine Crew verlierst.*

SCHMUGGLER

Schmuggler und andere Feinde sind eine Bedrohung für alle, **sie greifen die Schiffe aber nacheinander an.** Zuerst greifen sie den führenden Trucker an. Wenn sie gewinnen, greifen sie den dann folgenden Trucker an und so weiter, bis sie alle angegriffen haben oder jemand sie besiegt hat.



Die obere rechte Ecke der Karte zeigt an, was passiert, wenn du verlierst. (Diese Schmuggler nehmen deine beiden wertvollsten Güter. Wenn du keine Güter mehr haben solltest, nehmen sie stattdessen Batteriemarker.) Der untere Teil der Karte zeigt, was du bekommst, wenn du gewinnst. (Wenn du *Schmuggler* besiegst, darfst du die angezeigten Güter laden – siehe *Güter erhalten* auf Seite 11.)

Die Stärke des Feinds ist durch die Zahl neben dem Kanonensymbol angegeben. (Diese Schmuggler haben Stärke 4.)

Der führende Trucker zählt seine Kanonenstärke zusammen, wobei er für Doppelkanonen bezahlt, wenn er sie einsetzt. Ist seine Stärke größer als die des Feinds, **gewinnt der Trucker** und kann sich die Belohnung nehmen, wobei er Flugtage verliert. Falls einer von euch Truckern gewinnt, verschwinden die Feinde und die übrigen Trucker werden nicht angegriffen.

Falls der Trucker verliert (seine Stärke ist niedriger als die des Feinds), bezahlt er die in der oberen rechten Ecke der Karte angegebene Strafe. Danach greift der Feind den nächsten Trucker an.

Bei einem Gleichstand (die Stärke von Trucker und Feind sind gleich) passiert dem Trucker nichts, der Feind wurde jedoch nicht besiegt. Der Feind greift dann den nächsten Trucker an.

Ein vollständiges Beispiel steht auf Seite 14.

FREIER WELTRAUM

Freier Weltraum ist wie eine gerade, leere Rennstrecke. Jeder Trucker hat dort die Chance, Flugtage zurückzuerhalten.

Nacheinander **nennt jeder Trucker seine Antriebsstärke, beginnend beim führenden Trucker**, dann weiter in Flugreihenfolge.



Entscheide dabei, ob du für Doppelantriebe Batteriemarker ausgeben willst, wenn du deine Antriebsstärke angibst (siehe Seite 11). Danach bewegst du deine Raketenminiatur um so viele freie Felder vorwärts. Dabei kann es vorkommen, dass du vor dir liegende Trucker überholst (besetzte Felder werden übersprungen) und sogar die Führung übernimmst.

METEORSCHWARM

Im All heißen die eigentlich Meteoroiden, aber das weiß ja nicht mal die Rechtschreibkorrektur. Wir sagen einfach *Meteorschwarm* und Meteoriten. Wie auch immer, sowas ruiniert die Lackierung. Die Karte zeigt diverse große und/oder kleine Meteoriten sowie die Richtungen, aus denen sie kommen. Kümmert euch um jeden Meteoriten einzeln, von oben nach unten. Sie betreffen alle Trucker gleichzeitig.



Für jeden Meteoriten würfelt **der führende Trucker** mit zwei Würfeln. Der Wurf bestimmt, in welche Reihe oder Spalte der Meteorit einschlagen kann. Die Reihen und Spalten sind am Rand deines Schiffsplans nummeriert. Jeder Trucker wird von seinem eigenen, persönlichen Meteoriten getroffen und prüft, ob dieser sein Schiff trifft oder vorbeifliegt. Wenn der Wurf trifft, geht es so weiter:



Ein **kleiner Meteorit** wird an einem ordentlich gebauten Schiff einfach abprallen. Er wird nur zum Problem, wenn er einen freiliegenden Anschluss trifft. In diesem Fall kannst du einen Schaden dennoch verhindern, falls du einen Schild in Betrieb nimmst, **der diese Seite schützt**. Dazu musst du **1 Batteriemarker** ausgeben. Wenn du den Einschlag nicht abwehren kannst oder willst, wird das getroffene Bauteil zerstört. Entferne es aus deinem Schiff und lege es auf den Haufen der beim Flug verlorenen Bauteile.

Ein **großer Meteorit** ist natürlich noch gefährlicher. Er wird sogar ein ordentlich gebautes Schiff beschädigen und Schilde können ihn nicht aufhalten. **Deine einzige Hoffnung ist es, ihn abzuschießen**. Das kannst du aber nur, wenn du eine Kanone besitzt, die **in der Spalte des Meteoriten** direkt auf diesen gerichtet ist. Sollte es eine Doppelkanone sein, musst du 1 Batteriemarker abgeben, um sie zu benutzen. Große Meteoriten kommen für gewöhnlich von vorne, weswegen wir den Tipp gaben, vor allem Kanonen, die nach vorne gerichtet sind, einzubauen.



Wenn du einen großen Meteoriten nicht abschießt, wird das getroffene Bauteil zerstört.

KAMPFZONE

Die wahre Prüfung eines jeden Raumschiffs ist der Flug durch eine Kampfzone. Die *Kampfzonenkarte* zeigt 3 Zeilen, die ihr nacheinander auswertet. Jede Zeile zeigt ein Schiffs-Kriterium und eine Strafe, die denjenigen Trucker trifft, der dieses Kriterium am schlechtesten erfüllt.



Zuerst verliert der Trucker mit den **wenigsten Crew-Figuren** 3 Flugtage.

Dann verliert der Trucker mit dem **schwächsten Antrieb** 2 Crew-Figuren. Alle zählen nacheinander, beginnend beim führenden Trucker, ihre Antriebsstärke, wobei sie sich entscheiden müssen, ob sie Batteriemarker für Doppelantriebe nutzen wollen oder nicht.

Danach wird der Trucker mit der **geringsten Kanonenstärke** durch leichtes Kanonenfeuer von hinten und schweres Kanonenfeuer von hinten bedroht. Und wieder entscheiden die Trucker nacheinander, beginnend beim führenden Trucker, für welche Doppelkanonen sie Batterien ausgeben wollen.

Treffer durch Kanonenfeuer funktionieren wie Meteoritentreffer, außer dass es schwerer ist, sich dagegen zu wehren. Jeder Treffer hat eine Richtung. Der Trucker würfelt mit 2 Würfeln, um die Reihe oder Spalte zu ermitteln, aus der der Treffer kommt, und damit das Bauteil, das vom Treffer bedroht ist (falls zutreffend).



Der **einzig**e Weg leichtes Kanonenfeuer abzuwehren ist ein **Schild, der gegen Treffer aus der entsprechenden Richtung schützt**. Er kann gegen Abgabe **1 Batteriemarkers** aktiviert werden. Wenn nicht, ist das Bauteil zerstört.

Du hast **keine Möglichkeit**, schweres Kanonenfeuer abzuwehren. Du kannst nur hoffen, ein sehr hohes oder sehr niedriges Würfelergebnis zu erzielen, damit dein Schiff gar nicht erst getroffen wird. Ansonsten ist das getroffene Bauteil zerstört.



Bei jedem Kriterium – kleinste Crew, schwächster Antrieb, schwächste Kanonen – ist es möglich, dass es zum Gleichstand bei Truckern kommt. **Unter diesen Truckern erleidet nur derjenige, der am weitesten vorne ist, die Strafe**. (Normalerweise ist es gut, weit vorne zu sein, in einer Kampfzone ist es gefährlich.)

Ein vollständiges Beispiel der *Kampfzone* des Lernflugs befindet sich auf Seite 14.

STERNENSTAUB

Gelbe Karten sind Spezialereignisse. Bei eurem Lernflug gibt es lediglich das Spezialereignis *Sternenstaub*. Jeder Trucker verliert 1 Flugtag pro freiliegendem Anschluss. (Jeder freiliegende Anschluss zählt nur einfach, egal ob es sich um ein Rohr, zwei Rohre oder einen Universalanschluss handelt.) **In umgekehrter Flugreihenfolge**, beginnend beim letzten Trucker, zählt jeder seine freiliegenden Anschlüsse und bewegt sich um so viele freie Felder zurück.



BEISPIEL: SCHMUGGLER



Rot, Grün und Blau trucken in dieser Reihenfolge durch die Galaxis. Sie treffen auf Schmuggler mit Stärke 4.



Rot ist der führende Truck. Ihre maximale Kanonenstärke ist 5 (2 für einzelne Kanonen, 2 für die Doppelkanone, die nach vorne zeigt, 1 für die Doppelkanone, die zur Seite zeigt), jedoch würde das 2 Batterien kosten, und sie hat bloß 1. Sie entscheidet sich, diese abzugeben, was Stärke 4 ergibt, die der Schmugglerstärke entspricht. Das bedeutet Gleichstand, daher passiert Rot nichts. Sie hat Glück. Hätte sie den Kampf verloren, hätten ihr die Schmuggler 1 roten und 1 gelben Block weggenommen.

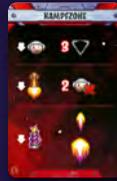


Grün ist als nächste dran. Indem sie 2 Batteriemarker abgibt, hat sie Stärke 4 ½. Das genügt, um die Schmuggler zu besiegen und sich 2 von deren Gütern zu nehmen. (Sie gibt den blauen Block ab, da er nicht auf ihr Schiff passt.) Sie bewegt ihr Schiff außerdem um 1 leeres Feld zurück.



Blau hatte Glück, als letzter zu fliegen. Er hätte seine Stärke nicht höher als 3 bekommen, was ihn seinen blauen Block und 1 Batteriemarker gekostet hätte. Doch zum Glück wurden die Schmuggler bereits besiegt und das Abenteuer betrifft ihn nicht mehr.

BEISPIEL: KAMPFZONE



Grün und Gelb trucken durch die Galaxis in dieser Reihenfolge und denken an nichts Böses, als sie in diese Kampfzone geraten.

Zuerst vergleichen Grün und Gelb ihre Crews. Da Gelb mehr hat, bewegt sich Grün um 3 Flugtage zurück. Damit ist jetzt Gelb vorne.



5

6

7

8



Dann vergleichen sie Antriebsstärke.

Gelb hat Antriebsstärke 3. Gelb hat keine Doppelantriebe, muss also keine Entscheidungen treffen.

Grün könnte Antriebsstärke 1, 3 oder 5 haben, je nachdem, ob 0, 1 oder 2 Batteriemarker ausgegeben werden.

Gelb liegt vorne, wenn sie also bei der Stärke Gleichstand hätten, würde gelb die Strafe treffen und Grün nicht. Grün entscheidet sich 1 Batteriemarker abzugeben. Gelb verliert 2 Crew.

Schließlich vergleichen sie die Kanonenstärke. Wieder gibt es Gleichstand und wieder muss Gelb die Strafe hinnehmen.

Zuerst würfelt Gelb für das leichte Kanonenfeuer. Gelb erzielt 5 und 2, was 7 ergibt. Gelb hat keinen Schild, daher ist der Antrieb in Spalte 7 zerstört. Gelb legt ihn auf das Verlustfeld.

Beim schweren Kanonenfeuer erzielt Gelb 1 und 4. Das ging daneben, in Spalte 5 ist kein Bauteil.

(Wäre es wieder die 7 gewesen, wäre die Startkabine von Gelb zerstört worden, womit auch der rechte Antrieb abgefallen wäre.)

Die Kampfzone ist jetzt jedenfalls ausgewertet. Grün gibt das Abenteuerdeck an Gelb. Gelb deckt die nächste Karte auf.

ENDE DES FLUGS

Euer Flug ist vorbei, sobald alle 8 Abenteuerkarten ausgewertet wurden. Jetzt wird es Zeit, die Abflussrohre auszuliefern!

Der Flugplan zeigt die Belohnungen und Strafen, die euch am Ende des Flugs erwarten.

BELOHUNG FÜR ZIELEINLAUF-REIHENFOLGE



Hier steht, wie viele Credits ihr für die Komplettierung des Flugs erhaltet. Der am weitesten vorn liegende Trucker bekommt die meisten Credits, der zweite etwas weniger und so weiter.

PREIS FÜR DAS SCHÖNSTE SCHIFF



2

Dieser Preis geht an den Trucker, der mit dem schönsten Schiff ins Ziel gekommen ist. Zählt die Anzahl der freiliegenden Anschlüsse auf euren Schiffen. (Jeder freiliegende Anschluss zählt nur einmal, egal ob es sich um ein Rohr, zwei Rohre oder einen Universalanschluss handelt.) Wer die wenigsten freiliegenden Anschlüsse hat, erhält die angegebenen Credits. Bei einem Gleichstand erhalten alle daran beteiligten Truckers die Belohnung.

GÜTER VERKAUFEN



Legt alle eure Güter in den Vorrat zurück und nehmt euch die Anzahl kosmischer Credits, die in der Preisliste dafür angegeben ist.

VERLUSTE



-1

Jetzt müsst ihr die Bauteile eurer Schiffe an die Corporation Inc. ausliefern. **Pro Bauteil, das ihr während des Flugs verloren habt, verliert ihr 1 kosmischen Credit.** (Wenn du Bauteile verloren hast, hattest du sie auf das Verlustfeld deines Schiffsplans gelegt, daher ist es jetzt leicht, sie zu zählen.)

GEWINNER

Zähle deine kosmischen Credits zusammen. Wenn du 1 oder mehr übrig haben solltest, hast du gewonnen!

Dein Ziel war es, Kohle zu machen. Das hat geklappt. Aber was, wenn andere Scherzbolde mehr Kohle gemacht haben?

Natürlich ist der Trucker, der die meisten Credits hat, ein etwas besserer Gewinner als alle anderen.



WAS JETZT?

Sobald ihr euren ersten Flug absolviert habt, kennt ihr alle Grundlagen des Galaxy Truckens und seid damit bereit eine professionelle Trucker-Karriere zu beginnen. Profi-Trucker steuern größere Schiffe und begegnen größeren Herausforderungen. Sie erhalten außerdem Streckenvorhersagen, sodass sie Schiffe bauen können, die besser auf

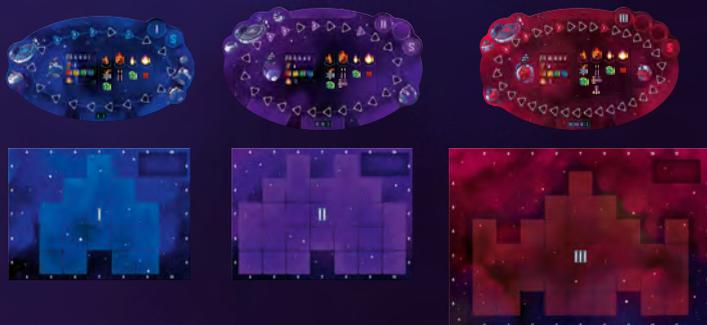
die kommenden Herausforderungen vorbereitet sind. Und sie bekommen Alien-Sidekicks! (Natürlich nur, wenn sie rausbekommen, wie man deren Lebenserhaltungssysteme anschliesst.) **Um eure Profi-Trucker-Karriere zu beginnen, blättert einfach um.**

ZUSÄTZLICHE SCHIFFSBAUREGELN

Wir gratulieren zu eurem ersten Flug! Wir gehen davon aus, dass es alle es bis zum Ende geschafft haben, denn die Alternative – das Schiff zu verlieren – wurde ja noch nicht erläutert. Tatsächlich gibt es einige Dinge, die noch nicht erklärt wurden, aber da ihr euren ersten Flug jetzt absolviert habt, seid ihr dafür bereit.

WÄHLT EUREN LEVEL

Erfahrene Trucker kommen mit größeren Schiffen klar, mehr Herausforderungen und mehr Überraschungen. Ab jetzt, bevor ihr den Bau für den Flug beginnt, müsst ihr euch auf einen Level einigen – I, II oder III. Nehmt die zum Level passenden Schiffspläne und den Flugplan.



Beachtet, dass die Belohnungen für absolvierte Flüge in höheren Leveln größer sind.

Level I ist gut geeignet zum Erlernen des Spiels. Außerdem ist es der schnellste Flug. Level III ist die komplette Herausforderung für Galaxy Trucker und braucht am längsten. Level II liegt daher irgendwo dazwischen.

DAS ABENTEUERDECK

KARTENSTAPEL

Bevor alle mit dem Bau beginnen, müsst ihr 4 Abenteuerkartenstapel bilden. Die Zusammensetzung jedes Stapels ist unten auf dem jeweiligen Flugplan abgebildet.



Ein Flug des Levels III benötigt in jedem Stapel 2 Karten Level III, 1 Karte Level II und 1 Karte Level I.

Mischt die jeweiligen Decks und zieht Karten davon, um die Stapel zu bilden. Legt 3 Stapel unten an den Flugplan und 1 oberhalb davon.

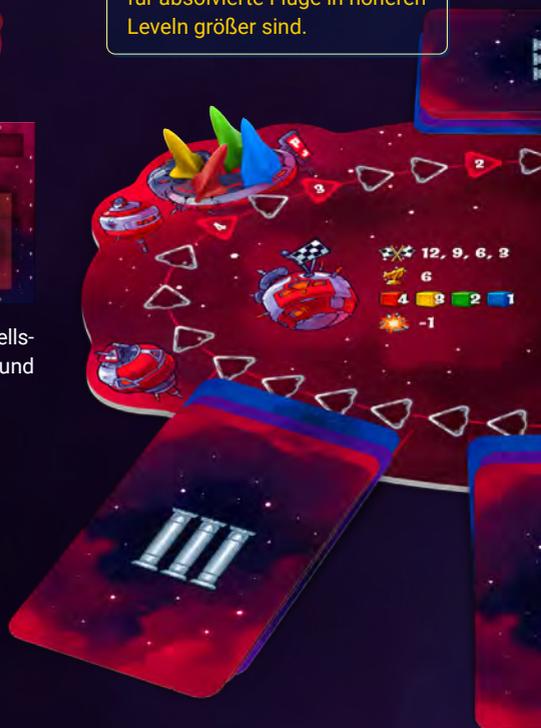
FLUGVORHERSAGE

Die 3 unten am Flugplan liegenden Stapel sind die Flugvorhersagen der Corporation Inc. Sobald du mindestens 1 Bauteil an dein Schiff gelegt hast, darfst du dir einen beliebigen der 3 Stapel ansehen. Während du dir Karten ansiehst, darfst du jedoch nicht bauen. Wenn du den Stapel zurücklegst, kannst du mit dem Bau fortfahren oder dir einen anderen Stapel ansehen. Du darfst dir die Karten so oft du möchtest ansehen, bis du dein Schiff fertiggestellt hast. Denke jedoch daran, dass das Nehmen eines der Stapel das letzte Bauteil an dein Schiff schweißt, genau wie beim Aufnehmen eines neuen Bauteils.

AUF DEN FLUG VORBEREITEN



Der Stapel oberhalb des Flugplans bleibt verdeckt. Niemand darf ihn sich anschauen, womit die dort liegenden Abenteuer für alle Trucker eine Überraschung sein werden. Wenn alle mit dem Bau fertig sind, nimmt der führende Trucker alle 4 Stapel und mischt sie gut zu einem Stapel. Die oberste Karte muss dem Level des Flugs entsprechen. Falls nötig, mischt etwas länger, bis eine passende Karte oben liegt.



DIE SANDUHR

Startet die Sanduhr auf diesem Feld des Flugplans. Wer die Sanduhr startet, sollte gleichzeitig „Los!“ rufen.

Drehe die Sanduhr um und stelle sie auf das nächste Feld. Jeder beliebige Trucker darf das tun, sobald sie abgelaufen ist. Wenn niemand die Sanduhr umdrehen will, baut ihr einfach weiter, bis einer sich zum Umdrehen entscheidet oder bis alle fertig mit dem Bau sind. Unterschiedliche Pläne zeigen unterschiedlich viele Sanduhrfelder. (Auf einem Plan des Levels I könnt ihr diesen Schritt überspringen und geht sofort zum letzten Umdrehen über.)

Drehe die Sanduhr auf das letzte Feld um. Das darf aber nur ein Trucker tun, der mit dem Bau fertig ist (und nur, wenn die Sanduhr nach ihrem letzten Umdrehen vollständig abgelaufen ist).



BAU BEENDEN

Du darfst den Bau jederzeit beenden. Um den Bau zu beenden, stellst du deine Raketenminiatur auf eins der Startfelder, das noch kein anderer Trucker besetzt hat. (Du darfst dir ein beliebiges Startfeld aussuchen, außer natürlich eins mit einer Zahl, die größer ist als die Anzahl aller teilnehmenden Trucker. Die meisten Truckers wollen natürlich so weit wie möglich vorne sein.)

Sobald die Sanduhr auf dem letzten Feld abgelaufen ist, sollte der Trucker, der sie umgedreht hatte, „Stopp!“ rufen. Jeder, der jetzt noch baut, muss sofort damit aufhören und ein Startfeld besetzen ... das beste Feld kriegt der Trucker, dessen Rakete es zuerst erreicht.

BAUTEILE RESERVIEREN



Beim Bau darfst du dir bis zu **2 Bauteile reservieren**. Du legst sie in die obere rechte Ecke deines Schiffsplans. Niemand darf dir diese Teile wegschnappen

und du darfst sie zu einem beliebigen Zeitpunkt deinem Schiff hinzufügen. Wenn du eins davon hinzufügst, hast du wieder Platz, ein weiteres zu reservieren, aber mehr als 2 gleichzeitig darfst du dir nie reservieren. **Du darfst ein reserviertes Bauteil nicht in den Haufen auf dem Tisch zurücklegen.**

Wenn du ein reserviertes Bauteil deinem Schiff nicht anfügst, lässt du es auf deinem Plan als Beginn des Verluststapels liegen. **Es ist bei Flugende ein Nachteil für dich**, denn es zählt als beim Flug verlorenes Bauteil.

Es kümmert niemanden, ob Teile noch auf der Startrampe rumliegen oder dass der Krempel nur einen Bruchteil der Strafe wert ist, die die Corporation Inc. Ihnen wegen des Verlusts aufbrummt. Vertrag ist Vertrag.

ÜBERPRÜFUNG

Prüft nach dem Bau eure Schiffe gegenseitig. Wenn ein Schiff eine oder mehrere Schiffsbauregeln bricht, entfernt ihr so lange Bauteile, bis das nicht mehr der Fall ist. Lege diese Teile (zusammen mit denen, die eventuell auf der Abschussrampe liegengeblieben sind) auf deinen Verluststapel. Sie alle zählen als beim Flug verlorene Bauteile.

Wenn ein Baufehler übersehen und erst später im Flug entdeckt wird, muss dieser Trucker seinen Fehler wie oben beschrieben sofort korrigieren und 1 kosmischen Credit als Strafe für die Verletzung der physikalischen Gesetze in den Vorrat einzahlen.

ALIENS

LEBENSERHALTUNGSSYSTEME



Wofür dienen denn diese seltsamen Bauteile, über die wir zuvor so hartnäckig geschwiegen hatten? Es sind Lebenserhaltungssysteme für Aliens.



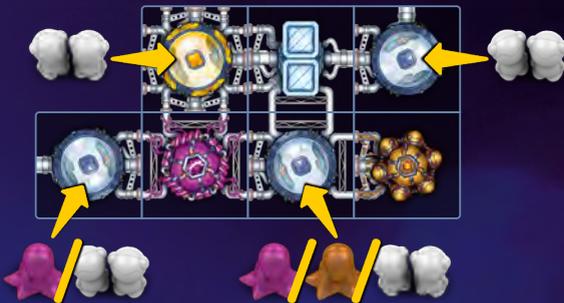
Damit ein Lebenserhaltungssystem überhaupt einen Sinn hat, muss es direkt an eine Kabine angeschlossen werden. Dadurch wird die Kabine für Aliens der entsprechenden Farbe benutzbar. Allerdings darfst du kein Alien in deine Startkabine setzen. (Sie sagen, die Wandfarbe würde komisch riechen.)

Menschliche Crewmitglieder tragen Raumanzüge, daher können sie in allen Kabinen sitzen, auch dann, wenn ein Alien-Lebenserhaltungssystem angeschlossen ist.

CREW PLATZIEREN

Crewfiguren platziert ihr nach diesen Regeln:

- In die Startkabine kommen **2 Menschen**. (Keiner davon bist „du“. Allerdings seid ihr alle auf einer langen Reise in einer engen Kabine eingeschlossen. Da könntest du nach einer Weile wirklich auf die Idee kommen, die wären du.)
- In eine Kabine, die nicht an ein Lebenserhaltungssystem angeschlossen ist, kommen **2 Menschen**.
- In eine Kabine, die an ein Lebenserhaltungssystem angeschlossen ist, kommen **2 Menschen** oder **1 Alien** in der passenden Farbe.
- Eine Kabine, die an ein Lebenserhaltungssystem jeder Farbe angeschlossen ist, erhält entweder **2 Menschen** oder **1 lila Alien** oder **1 braunes Alien**.
- Dein Schiff darf **nicht mehr als 1 Alien jeder Farbe** haben.



Möglichkeiten zur Crewplatzierung. Beachte, dass du nicht 2 lila Aliens in dein Schiff setzen darfst.

Wenn ein Trucker sich bei seiner Crew-Auswahl daran orientieren möchte, was die anderen Trucker an Crew haben, setzt ihr die Crews in Flugreihenfolge in eure Schiffe.

ALIEN-FÄHIGKEITEN

Aliens sind Crewmitglieder und werden in *Kampfbzonen* oder einer *verlassenen Station* auch so gezählt. Du kannst sie auf ein *verlassenes Schiff* schicken oder sie an *Sklavenhändler* abgeben (siehe nächste Seite).

Der Nachteil eines Aliens an Bord ist, dass es den Platz von 2 Menschen einnimmt. Es hat allerdings auch Vorteile.

Lila Aliens sind eine kriegerische Spezies. Wenn du ein lila Alien an Bord hast, **ist deine Kanonenstärke +2 höher**. (Wäre deine Kanonenstärke ohne Alien jedoch bloß null, entfällt dieser Bonus. Das Alien wird nicht mit seinen bloßen Tentakeln in die Raumschlacht gehen.)

Braune Aliens sind gute Mechaniker. Wenn du ein braunes Alien hast, erhältst du **+2 für die Antriebsstärke**. (Wäre deine Antriebsstärke ohne Alien jedoch bloß null, entfällt dieser Bonus. Es wird nicht aussteigen und schieben.)



TREFFER AUF LEBENSERHALTUNGSSYSTEM

Wenn dein Schiff ein Lebenserhaltungssystem verliert und damit ein Alien in einer Kabine ohne ein solches System verbleibt, legst du das Alien in den Vorrat zurück. (In Wahrheit haut es natürlich mit einer Fluchtkapsel ab.)

Wie dringend brauchen Aliens eigentlich diese Lebenserhaltungssysteme? Warum tragen sie keine Raumanzüge? Oder Kleidung? Und warum fliegen sie überhaupt mit Truckern durch die Gegend? Es kann sein, dass einige dieser Fragen in Jason A. Holts Buch *Galaxy Trucker: Rocky Road* erklärt werden.



Erhältlich als englischsprachiges E-Book!

ZUSÄTZLICHE ABENTEUERKARTEN

VERIRRTE GROSSE METEORITEN



Meteoriten können dein Schiff von links, von rechts oder sogar von hinten treffen! Große Meteoriten, die von vorne kommen, kannst du nur mit einer nach vorne zeigenden Kanone in derselben Spalte abschießen. Jedoch kannst du **große Meteoriten, die von der Seite oder von**



hinten kommen, mit einer in Richtung des Meteoriten zeigenden Kanone abschießen, die **in derselben oder einer angrenzenden Reihe oder Spalte** ist. Auf dem Flugplan ist eine Gedankenstütze dazu abgedruckt.

Die meisten Raumschiffe schützen sich vor Meteoriten durch zielerfassende Geschütztürme, selbstlenkende Projektile oder Desintegrationsfelder. Deines wird durch Kanonen aus Abflussrohr-Bohrern geschützt.

FORTGESCHRITTENE FEINDE

Auf deinem Flug kannst du auch **Raumpiraten** und **Sklavenhändlern** begegnen. Wenn du sie besiegst, erhältst du keine Güter – sondern kalte, harte kosmische Credits. Bewege dein Schiff um die angegebene Anzahl freier Felder und nimm dir die Credits aus dem Vorrat. Wenn du lieber keine Flugtage verlieren willst, kannst du auf die Credits verzichten (oder die Güter im Fall der **Schmuggler**) und dein Schiff lassen, wo es ist. Wie auch immer, kein anderer Trucker kann sich dann noch die Belohnung verdienen, wenn der Feind bereits besiegt wurde.



Wenn die **Sklavenhändler** dich besiegen, zwingen sie dich, Crew abzugeben. Du wählst, welche Menschen oder Aliens du herausgibst, um dir deine eigene Freiheit zu sichern.



Wenn die **Piraten** dich besiegen, wird dein Schiff beschossen. (Die Karte gibt die Größe und Richtung des Kanonenfeuers an.) Merkt euch alle besiegteten Trucker und dann würfelt der erste besiegte Trucker mit 2 Würfeln, um die Reihe oder Spalte jedes Schusses zu bestimmen. Der Würfelwurf gilt für alle besiegteten Trucker.

Leichtes Kanonenfeuer kann nur durch einen Schild aufgehalten werden, der in die richtige Richtung zeigt und mit einem Batteriemarker versorgt wird. **Schweres Kanonenfeuer kann gar nicht aufgehalten werden.** (Siehe *Dein Schiff wird getroffen* auf Seite 10.)

Hinweis: Wenn Antriebs- oder Kanonenstärke ermittelt wird, kannst du freiwillig auf den Einsatz einer Batterie verzichten, selbst wenn du welche hast. Allerdings zählen deine normalen Antriebe oder Kanonen und deine Aliens automatisch, also kannst du nicht absichtlich auf sie verzichten, um eine geringere Stärke zu erzielen.

ZUSÄTZLICHE SPEZIALEREIGNISSE



Epidemie zwingt dich, 1 Crewmitglied (Mensch oder Alien) von jeder besetzten Kabine zu entfernen, die direkt an eine andere Kabine angeschlossen ist. Der sicherste Weg wäre also, dein Schiff so zu bauen, dass keine Kabinen miteinander verbunden sind. Wenn du verbundene Kabinen haben solltest, könntest du aber ein vorhergehendes Abenteuer nutzen, das dir erlaubt, eine Kabine zu leeren, bevor die Epidemie zuschlägt.



Sabotage zerstört ein zufällig ermitteltes Bauteil des Schiffs mit der kleinsten Crew. (Wenn mehrere Schiffe einen Gleichstand bei kleinster Crew haben, wird nur das am weitesten vorne liegende sabotiert.) Um das Bauteil auszuwählen, würfelt der betroffene Trucker mit 2 Würfeln, um die Spalte, dann erneut mit 2 Würfeln, um die Reihe zu bestimmen. Wenn auf den Koordinaten

kein Bauteil sein sollte, muss er neue Koordinaten auswürfeln. Wenn auch dort kein Teil ist, erneut würfeln. Wenn dreimal hintereinander Koordinaten ausgewürfelt wurden, ohne ein Bauteil zu treffen, geben die Saboteure auf und es passiert nichts.

Wenn die Saboteure ein Bauteil zerstören, kommt es auf den Verluststapel des Truckers, wie abgefallene Teile. Ein Treffer in der Mitte des Schiffs kann sich verheerend auswirken.

GÜTERKNAPPHEIT



Bei Flügen in höheren Leveln könnten auch die Güter ausgehen. In so einer Situation werden die Güter in Flugreihenfolge geladen. Güter, die vorne liegende Schiffe wegwerfen, stehen später kommenden Schiffen zur Verfügung. Wer jedoch keine Blöcke zum Laden mehr bekommt, geht leer aus und verliert die Flugtage trotzdem.

AUFGEBEN

ZUR AUFGABE GEZWUNGEN

Galaxy Trucken ist ein riskantes Geschäft und ihr solltet immer mit heftigen Rückschlägen rechnen. Aber kassiert bloß nicht zu viele davon, sonst werdet ihr aus dem Spiel gekegelt.

Die folgenden Umstände zwingen dich, den Flug aufzugeben:

- **Du verlierst alle Menschen.** Wenn du deinen letzten menschlichen Astronauten verloren hast, musst du aufgeben. Alien-Crewmitglieder sind nicht in der Lage, das Schiff alleine zu steuern.
- **Keine Antriebsstärke in freiem Weltraum.** Normalerweise kannst du dich bis zur Ziellinie treiben lassen, falls dein Schiff keinen Antrieb mehr hat. Wenn du jedoch auf ein Abenteuer *Freier Weltraum* triffst, musst du eine Antriebsstärke über Null ansagen, sonst musst du den Flug aufgeben.
- **Überrundet werden.** Wenn der führende Trucker mehr als eine Runde vor dir auf dem Flugplan ist, musst du aufgeben.

Diese Umstände prüfst du aber immer erst, **sobald die Abenteuerkarte komplett ausgewertet wurde.** Würdest du beispielsweise dein letztes menschliches Crewmitglied in einer *Kampfzone* verlieren, musst du erst sämtliche Zeilen der Karte erleiden, bevor dein Schiff aus dem Flug ausscheidet. Auf der anderen Seite bedeutet das, falls der führende Trucker dich bei *Freier Weltraum* überrundet, dass du möglicherweise deinen Antrieben noch voll Stoff geben kannst, um die Überrundung wieder aufzuholen.

FREIWILLIG AUFGEBEN

Wenn du denkst, dass die noch bevorstehenden Abenteuer schlecht für dich ausgehen werden, könnte es von Vorteil sein, aufzugeben und damit den Schaden zu begrenzen. Du darfst freiwillig aufgeben, allerdings musst du das vor dem Aufdecken der nächsten Abenteuerkarte tun. (Wenn du dich erst bei Ansicht der Abenteuerkarte zur Aufgabe entscheidest, musst du vorher noch das komplette Abenteuer durchlaufen.)

An manchen Tagen begrenzt du deine Schäden. An anderen Tagen sind deine Schäden grenzenlos.

FLUG ALLEINE ABSOLVIEREN

Wenn nur noch ein Trucker übrig ist, nachdem alle anderen aufgegeben haben, versucht dieser ganz alleine, den Flug zu absolvieren. In solchen Fällen ignoriert er die Abenteuer *Kampfzone* und *Sabotage* (die den Trucker mit den wenigsten Antrieben, Kanonen oder Crewmitgliedern bestrafen).

VERFRÜHTE LANDUNG

Egal, wo du den Flug aufgibst, hat die Corporation Inc. immer eine praktische Lagerhalle in der Nähe, in der du die transportierten Rohre abliefern kannst (und wo dir die verlorenen Rohre in Rechnung gestellt werden). **Wenn du aufgibst:**

- Nimm deine Raketenminiatur vom Flugplan. Für den Rest des Flugs bist du jetzt nur noch Zuschauer und keine Karte hat mehr einen Einfluss auf dich.
- Du bekommst keinerlei Belohnung für die Reihenfolge, in der du den Flug absolviert hast (da du ihn ja gar nicht absolviert hast). Wenn die Trucker sich darin messen, wer die wenigsten freiliegenden Anschlüsse hat, zählt dein Schiff nicht mit.
- Du **verkaufst zwar** deine Güter, aber nur zum **halben Preis**. Zähle den Marktpreis aller deiner Güter zusammen und nimm dir dann die Hälfte dieser Credits (aufgerundet).
- Du musst die Strafe für die unterwegs verlorenen Bauteile zahlen. (Alles, was du nicht verloren hast, kann ohne Strafe wieder an die Corporation Inc. zurückgehen, also zahlst du bloß für die Teile deines Verluststapels.)

Wenn du aufgibst, kannst du daher noch immer „gewinnen“, insofern, dass ein Profit natürlich als Gewinn zählt.

Und solltest du am Schluss mit mehr Profit als alle anderen Idioten dastehen, die diesen vermaledeiten Flug mitgeflogen sind, gewinnst du im Prinzip sogar. Am Ende geht es immer bloß um kosmische Credits.

Natürlich bietet Trucken weitere Vorteile, die für viele Trucker wichtiger als Geld sind. Da wäre der Reiz des Abenteurers. Das Ansehen. Der Ruhm. Die Ehre. Und ... wen wollen wir hier eigentlich veralbern? Mit genug Geld kannst du dir Abenteuer, Ansehen, Ruhm und Ehre einfach kaufen und dann bleibt immer noch was übrig für ein schickes Essen in einem angesagten Restaurant.



DER TRANSGALAKTISCHE TRECK

Jetzt bist du mal durch ein paar Meteorschwärme geflogen. Hast ein paar Piraten besiegt. Vielleicht bist du sogar völlig heil durch eine Kampfzone gekommen. Nun, es gibt noch eine Herausforderung, die du noch nicht kennst – die ultimative Prüfung deiner Geschicklichkeit, Geschwindigkeit und Kühnheit – wir reden vom Transgalaktischen Treck.

Im Transgalaktischen Treck wirst du 3 Flüge absolvieren – Level I, Level II und Level III. Für jeden Flug wirst du ein neues Schiff bauen. Credits, die du auf einem Flug erhältst, behältst du für den nächsten, und so wirst du bei deinen Flügen durch die Galaxis reicher und reicher.

(Natürlich können wir dafür nicht garantieren. Beispielsweise könntest du einen Flug abrechnen müssen. Aber auch dann bleibst du im Spiel und baust ein Schiff für den nächsten Flug. Und solltest du irgendwie all dein Geld verlieren, werden deine Schulden durch zufällig getroffene Fremde beglichen, die sich gerne Geschichten über explodierte

Trucker anhören, womit du den nächsten Flug mit null Credits beginnen kannst.)

Zusätzlich zu den üblichen Wegen, sich Credits zu verdienen, kannst du Profit aus deiner Reputation schlagen. Beim ersten Flug wirst du dir einen Namen machen und bei den beiden folgenden Flügen kannst du versuchen, diesen Ruhm noch auszubauen.



Der Transgalaktische Treck besitzt eine lange Tradition, die in der Zukunft beginnt. Um seine geheimen Ursprünge kennenzulernen, schau dir am besten die Kampagne in der Galaxy Trucker App an. (Sie ist auch hervorragend geeignet, Galaxy Trucker mit deinen Freunden und neuen Truckern zu spielen, die du online treffen kannst.)

www.galaxytrucker.game

DER ERSTE FLUG



Der Transgalaktische Treck benötigt die Titelplättchen, aber immer nur 1 pro Trucker. Nehmt eine zufällige Auswahl von Plättchen in Anzahl der Trucker und legt die übrigen in die Schachtel zurück.

Bereitet einen Flug Level I vor, mit der silbernen Seite der Titel nach oben neben dem Flugplan. Ihr kämpft um diese Titel. Jeder hat seine eigenen Kriterien, die auf der nächsten Seite beschrieben sind. Lest die Beschreibungen laut vor, damit jeder Trucker weiß, welche Ziele er erreichen sollte.

Dann spielt den ersten Flug mit den üblichen Regeln.

TITEL ERRINGEN



Am Ende des Flugs erhaltet ihr eure Belohnungen und Strafen wie üblich, **außer dass es keine Belohnung für das schönste Schiff gibt**, sondern ihr nach den Kriterien der Titel bewertet werdet.

Nur Trucker, die den Flug erfolgreich absolviert haben, können einen Titel erringen. Errechnet eure Punkte bei jedem Titel und gebt den Titel an den Trucker mit dem besten Ergebnis. Beispielsweise geht der Powertrucker-Titel an den Trucker, der den Flug mit den meisten batteriebetriebenen Teilen absolviert hat.

Pro Titel erhält **jeder Trucker mit dem besten Punktergebnis 2 Credits** (die Belohnung Level I für das schönste Schiff),

doch nur einer davon erhält das Titelplättchen. Unter den Truckern mit dem Gleichstand erhält den Titel derjenige, der den Flug weiter vorne liegend absolviert hat.

Sonderfälle: Wenn alle Trucker null Punkte bei einem Titel haben sollten, geht der Titel an den Trucker, der den Flug weiter vorne absolviert hat, aber niemand bekommt dafür Credits. Wenn kein Trucker den Flug absolviert hat, erhält niemand Credits durch Plättchen und die Plättchen werden zufällig an die Trucker ausgeteilt.

TITEL VERTEILEN

Es kann vorkommen, dass jeder Trucker exakt einen Titel erringt, aber ebenso ist es möglich, dass jemand – vielleicht ja du – so geschickt war, mehrere zu erringen. Wenn du den Flug mit mehreren Titeln absolvierst, musst du dir einen davon aussuchen, den du behältst und die anderen an Trucker geben, die noch keinen haben. Beim Abgeben von Titeln kannst du sie nach Zufall verteilen oder nach einer Methode deiner Wahl. (Denke daran, dass wir hier nur vom Abgeben der Titel selbst sprechen. Die bei der Titel-Wertung errungenen Credits behalten die Trucker natürlich.) Wenn mehrere Trucker Titel abgeben können, entscheidet der Trucker, der weiter vorne lag, zuerst.

Im nächsten Flug beginnt daher jeder mit einem Titel, sogar Trucker, die den ersten Flug aufgegeben haben. **Alle Trucker behalten ihre Titel für den Rest des Transgalaktischen Trecks.**

SPEDITEUR

Du kennst alle Wege, wie man Güter aufgabelt und du bist immer darauf aus, noch mehr zu laden. Man sagt, du würdest sogar eine Herde Ultramammuts laden, wenn du vermutest, einen Käufer dafür zu finden.



Zähle die Anzahl der Fracht-Bauteile, auf denen mindestens 1 Güter-Block liegt.

Tip: Haufenweise Frachtraum zu haben ist zwar wichtig, aber zusätzlich solltest du weit vorne fliegen, damit dir keine Lademöglichkeiten entgehen. Vergiss nicht, dass du Güter nur dann umsortieren darfst, wenn du lädst, daher könnte es eine gute Idee sein, deine Blöcke möglichst breit zu streuen ... falls du dein Schiff in einem Stück halten kannst.

POWERTRUCKER

Du liebst das Summen der Schilde, das Gebrüll doppelter Antriebe und die schiere Größe von Doppelkanonen.



Zähle die Anzahl der Teile, die Batterien benötigen (Schilde, Doppelantriebe und Doppelkanonen).

Tip: Batterie-Bauteile selbst zählen nicht, aber es ist natürlich gut, all dein cooles Zeug auch versorgen zu können.

XENO-QUARTIERMEISTER

Aliens lieben es, mit dir zu fliegen, weil du weißt, was Aliens wollen: Privatsphäre.



Ermittle für jedes Alien auf deinem Schiff die Laufentfernung zur nächstgelegenen Kabine.

Die nächstgelegene Kabine ist die, zu der es mit den wenigsten Schritten kommen würde, indem es sich durch die Rohre bewegt. Beispielsweise wäre eine direkt benachbarte Kabine in Entfernung 1, natürlich nur, wenn sie direkt an die des Aliens angeschlossen ist. Wenn sie nicht aneinander angeschlossen sind, muss es nicht unbedingt die nächstgelegene sein. Wenn das Alien durch ein dazwischenliegendes Bauteil krabbeln muss, um zur nächstgelegenen Kabine zu kommen, ist diese in Entfernung 2. Und so weiter. Auch eine leere Kabine kann am nächsten liegen.

Tip: Idealerweise möchtest du deine Aliens möglichst weit auseinander platzieren und möglichst weit weg von anderen Kabinen.

KREUZFAHRTKAPITÄN

Der Trip durch die Galaxis dauert lange. Warum sollten deine Passagiere nichts davon haben? Baue ein paar Panoramafenster ein und du wirst der Trucker sein, mit dem alle fliegen wollen.



Zähle die Anzahl besetzter Kabinen mit Aussicht. Eine Kabine hat dann eine Aussicht, wenn sie mindestens eine glatte Seite aufweist, die nicht zu einem Bauteil benachbart ist.

Hinweise: Die glatte Seite kann benachbart zu einem leeren Feld sein, das wiederum von anderen Bauteilen umgeben ist. (Innenhof-Aussichten sind nicht so gefragt wie Außen-Aussichten, sie zählen allerdings trotzdem.) Manchmal beginnt eine Kabine den Flug ohne Aussicht und hat plötzlich einen Panoramablick, wenn ein anderes Bauteil im Flug abfällt. Deine Startkabine hat Anschlüsse an allen 4 Seiten, daher hat sie niemals (Achtung: schlechter Wortwitz) Aussichten auf eine Aussicht.

MEISTER-INGENIEUR

Du weißt nicht nur, wie man ein großes Schiff baut, sondern auch, wie man es bis zum Ende des Flugs in einem Stück hält.



Zähle die Anzahl der Bauteile, aus denen dein Schiff besteht.

Hinweis: Es ist normalerweise einfacher, die leeren Felder zu zählen und zu vergleichen, wer von euch die wenigsten hat ... es sei denn, der Flug war besonders brutal.

KORRIDORIST

Du bist ein Nonkonformist, ein unkonventioneller Avantgardist. Manche halten dich für verrückt, Schiffe mit derart langen Korridoren zu bauen. Manche halten dich für cool.



Zähle deine längste Kette aus Korridor-Bauteilen. Ein Korridor-Bauteil ist eins mit nur 1 oder 2 Anschlüssen.

Tip: Eine Art, einen langen Korridor zu erhalten, ist es, ein langes Tentakel zu bauen, aber es kann noch besser sein, eine Korridorschleife zu bauen, die an ihren beiden Enden mit deinem Schiff verbunden ist.

DER ZWEITE FLUG

Abenteuerkarten, die im ersten Flug verwendet wurden, solltet ihr aus dem Spiel nehmen. Legt sie in die Spielschachtel zurück. Bereitet wie üblich einen Flug des Levels II vor, mit einem leeren Schiffsplan und verdeckt alle Bauteile. Das einzige, was ihr aus dem vorigen Flug mitnehmt, sind eure Titel und eure Credits.

Lege deinen Titel oben links auf deinen Schiffsplan, silberne Seite sichtbar. In diesem Flug versuchst du, deinen Titel zu verteidigen.



Am Ende des Flugs gibt es keine Belohnung für das schönste Schiff, sondern jeder Trucker, der seinen Titel erfolgreich verteidigt hat, erhält 4 Credits. **Deinen Titel konntest du verteidigen**, wenn du den Flug absolviert hast und unter allen Truckern die höchste Wertung für deinen Titel hast. (Zählt also nur Schiffe, die ins Ziel gekommen sind. Auch bei Gleichstand hast du deinen Titel verteidigt.) Du erhältst jedoch keine Credits für Titel anderer Trucker. Jeder Trucker behält seinen Titel, auch wenn er ihn nicht verteidigen konnte.

Alle Trucker, die ihren Titel erfolgreich verteidigen konnten, drehen ihn auf die goldene Seite. Wer dies nicht geschafft hat, lässt seinen Titel auf der silbernen Seite.

DER DRITTE FLUG

Und wieder legt ihr die benutzten Karten in die Spielschachtel zurück und bereitet den nächsten Flug vor – diesmal Level III.

Beim dritten Flug dürfen Trucker, die ihren Titel nicht verteidigen konnten, es erneut versuchen.

SPEDITEUR

Dein Schiff fällt ab sofort in die Kategorie „Frachter“. Das bedeutet: noch mehr nervige Vorschriften. Prost Mahlzeit!



Wenn 2 Frachträume benachbart zueinander sind, darf in keinen davon Fracht geladen werden. Diese Einschränkung gilt sogar,

wenn beide Bauteile nicht direkt aneinander angeschlossen sind. Falls einer der Frachträume beim Flug verloren geht, wird der andere natürlich schlagartig nutzbar.

POWERTRUCKER

Die Sicherheitsinspektoren haben deine übermotorigen Schiffe untersucht und entschieden, neue Vorschriften zu erlassen, die ausschließlich bei dir angewendet werden.



Du darfst keine Batteriemarker auf einem Bauteil liegen haben, das direkt an ein anderes angeschlossen ist, das Energie benötigt

(ein Doppelantrieb, eine Doppelkanone oder ein Schild). Wäre also beispielsweise ein Batterie-Bauteil direkt an einen Doppelantrieb angeschlossen, darfst du vor dem Flug keine Batterien darauf legen.

XENO-QUARTIERMEISTER

Du hast einen derart guten Job bei der Versorgung deiner Aliens gemacht, dass sie inzwischen komplett verwöhnt sind. Das Lebenserhaltungssystem muss präzisen Vorgaben entsprechen.



Alien-Lebenserhaltungssysteme funktionieren nur, wenn ihre Anschlüsse exakt passen. Ist also eine Seite eines

Anschlusses ein Universalanschluss, muss auch die andere Seite ein Universalanschluss sein – ansonsten ist das Lebenserhaltungssystem wirkungslos.

KREUZFAHRTKAPITÄN

Da deine Flüge als besonders unterhaltsam gelten, sind viele deiner Crewmitglieder tatsächlich Touristen ... und die haben natürlich Sicherheitsbedenken.



Jeder freiliegende Anschluss verringert die Kabinenkapazität um 1. Eine Kabine mit 1 freiliegenden Anschluss kann nur 1 menschlichen Astronauten auf-

nehmen; sie kann kein Alien aufnehmen. Eine Kabine mit mehreren freiliegenden Anschlüssen muss leer bleiben. Zusätzlich gilt: Wenn eine Kabine während des Flugs einen neuen freiliegenden Anschluss erhält, musst du 1 Crewmitglied dieser Kabine abgeben, egal ob sie vorher schon einen freiliegenden Anschluss hatte oder nicht. (Touristen sind schreckhaft.)

MEISTER-INGENIEUR

Dieses Mal dachten alle, dass du es niemals schaffen würdest. Aber stell dir ihre verblüfften Blicke vor, wenn im letzten Moment doch alles perfekt zusammenpasst!



Beim Bauen darfst du keinerlei Bauteile hinzufügen, bevor du dir nicht 2 reserviert hast.

Diese beiden darfst du erst einbauen, wenn alle anderen mit dem Bau fertig sind. Es dürfen außerdem keine simplen Bauteile sein – mindestens an 5 Seiten müssen sich Anschlüsse befinden. (Insgesamt natürlich. Wir wissen ja, dass die Plättchen keine 5 Seiten haben.) Du suchst dir die Bauteile auf die übliche Weise aus, indem du den Haufen durchwühlst und nacheinander zwei findest, die du in deine Reserve legst. Du darfst deinem Schiff kein Bauteil hinzufügen, bevor deine Reserve gefüllt ist und du darfst die Teile in deiner Reserve nicht während des Baus benutzen. Sobald alle (inklusive dir) mit dem Bau fertig sind, zeigst du, wie cool du bist, indem du die beiden Bauteile in die Lücken einsetzt, die du in deinem Schiff gelassen hast. Wenn dir das nicht gelingt, trifft dich pro unbenutztem Teil eine Strafe: Zahle 1 Credit pro Seite mit Anschluss, dann lege das Bauteil in den Haufen auf dem Tisch zurück.

KORRIDORIST

Sie sagten, lange Korridore sollte man nicht bauen. Du hast sie ausgelacht. Jetzt holt dich das Karma ein.



Wenn ein Korridor-Bauteil zerstört wird, fallen alle daran angeschlossenen Korridor-Bauteile auch ab. (Das ist keine Kettenreaktion – „abfallen“ ist etwas anderes als „zerstört“ werden.) Beachte, dass dies nicht für Bauteile mit Anschlüssen an 3 oder 4 Seiten gilt.



Die Trucker versuchen, ihre Titel wie beim zweiten Flug zu verteidigen. Falls ein Trucker einen Silbertitel erfolgreich verteidigt, erhält er 6 Credits.



Ein Trucker, der einen Goldtitel erfolgreich verteidigt, erhält eine Doppelbelohnung in Höhe von 12 Credits.

DEN TRECK GEWINNEN

Nach dem dritten Flug decken alle Trucker auf, wie viele Credits sie haben. Wie immer gelten Trucker, die überhaupt noch Credits haben, automatisch als Gewinner. Darüber hinaus kannst du dich als legendären Was-auch-immer-dein-Titel-ist bezeichnen, wenn du die goldene Seite deines Titels verteidigt hast.

Der Spieler mit den meisten Credits wird zum Ultimativen Trucker gekrönt. Gleichstände werden nicht aufgelöst. Die Galaxis ist groß genug für mehr als einen Ultimativen Trucker.



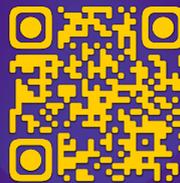
KRASSE STRECKEN

Das Spiel mag neuen Truckern knallhart vorkommen; nach einigen Flügen jedoch habt ihr den Dreh raus und werdet viel bessere Schiffe bauen. Also solche, die über die Zielinie kommen und dicke Profite einfahren. Dann werdet ihr sicher nostalgische Anflüge bekommen und zurück an eure lustigen ersten Schritte denken, als Meteoriten und Raumpiraten eure Schiffe in Stücke gerissen haben und nur noch ein einsames Kabinen-Bauteil langsam ins Ziel trieb.

Um dieses Gefühl wiederzuerlangen, präsentieren wir voller Stolz die kostenlose Mini-Erweiterung *Krasse Strecken* (sofort verfügbar, nur in digitaler Form).

Diese Mini-Erweiterung erlaubt es, eure Flüge mit einer oder mehr krasse Strecken aufzupeppen. Diese nach Zufall eingemischten Karten bieten nicht nur frische Herausforderungen – ihr könnt auch davon ausgehen, dass eure Schiffe endlich wieder auseinanderfallen, während sich eure Augen mit Tränen der Verzweiflung und Freude füllen werden.

Krasse Strecken können jedem einzelnen Flug hinzugefügt werden oder auch dem Transgalaktischen Treck. Folge diesem Link und den dortigen Anweisungen.



cge.as/gterr

EIN SPIEL VON VLAADA CHVÁTIL

Künstlerische Leitung: Jakub Politzer

Grafikdesign: Michaela Zaoralová

Illustrationen: Tomáš Kučerovský
Jakub Politzer

3D-Illustrationen: Radim "Finder" Pech

Produktion: Vít Vodička

Original-Spielregel: Jason Holt

Projektleitung: Jan Zvoníček

**Projektüberwachung
und Haupttestspieler:** Petr Murmak

Übersetzung ins Deutsche: Michael Kröhnert

Redaktion: Sabine Machaczek

Herausgeber: Heiko Eller-Bilz

Dank an: Testspieler der Originalversion, die uns halfen, 2007 unser erstes großes Spiel zu den Spielern und Spielerinnen zu bringen, unser App-Entwicklerteam, das unser Spiel ins digitale Zeitalter gebracht hat und an all die tapferen Trucker, die seitdem Pappteile oder digitale Abflussrohre durch zahllose Meteorschauer und Kampfzonen gebracht haben.

Besonderer Dank an: Alle bei CGE, die so viel Einsatz bei dieser neu aufpolierten Version gezeigt haben, insbesondere Miša, Kuba, Finder, Jasoň, Kreten, Víťa, Zvonda, Radek, Janča, Uhlík, David, Dávid, Lenka und Tony.

Und nicht zuletzt an unsere neue Testspielmacht, die uns bei der ersten Version noch nicht zur Verfügung stand – und zwar unsere Kinder Lukáš, Terežka, Alenka, Hanička, Pavlík, Mára, Kačka, Evelyn, Malachi, Otík, Markétka, Vendelín.

Besonderer Dank an: Andreas Boehm, Andrea Mohra, Gerhard Tischler