



Regelwerk

Ein Spiel für 3-4 Personen von Christian Schlager, Felix Schindler, Juliane, Ina Beyer und Ben Strobel.

Darum geht's

Ihr seid die Besatzung eines Raumschiffs auf der Reise durchs Weltall! Euer Ziel ist es, das Universum zu erkunden und gemeinsam zu überleben. Auf eurer Reise sammelt ihr Ressourcen, die euch dabei helfen, euer Raumschiff auszubauen. Die unterschiedlichen Fraktionen auf dem Schiff haben jedoch eigene Interessen - überzeugt die anderen von euren Vorhaben und stimmt demokratisch darüber ab! Wer mit dem Ausbau des Raumschiffs die Interessen der eigenen Fraktion am besten erfüllt, gewinnt - sofern ihr die Reise überlebt! Nur wenn ihr gemeinsam drohende Krisen abwendet und Ressourcen clever verwaltet, kommt ihr sicher ans Ziel.

Druckbares Spielmaterial

- Raumschiff-Spielplan: Lagerraum, Anträge, Baufläche, Navigation und Runden
- Projektkarten
- Ereigniskarten
- Navigationskarten
- Kleine Krisenkarten
- Große Krisenkarten
- Rundenmarker
- Startmarker
- Fraktionskarte
- Interessenkarten
- 5 Abstimmungskarten (1, 2, 3, 4, X) pro Fraktion

Zusätzliches Spielmaterial

Alternativ zu diesen Markern kann man die jeweilige Anzahl auch aufschreiben:

- 20 rote Ressourcenmarker
- 20 lila Ressourcenmarker
- 20 grüne Ressourcenmarker
- 15 Fraktionsmarker pro Fraktion
- Würfel

Bastelanleitung

- Schneidet die Karten und Marker an den dicken Kanten auseinander.
- Faltet die Karten an den gestrichelten Linien.
- Klebt Vorder- und Rückseite der Karten aneinander.
- Faltet und klebt die Interessenkarten zu einem Keil zusammen, sodass sie von alleine stehen können.
- Klebt die Ständer für den Start- und Rundenmarker zusammen. Klebt dann Raumanzug und Raumschiff auf die Ständer.

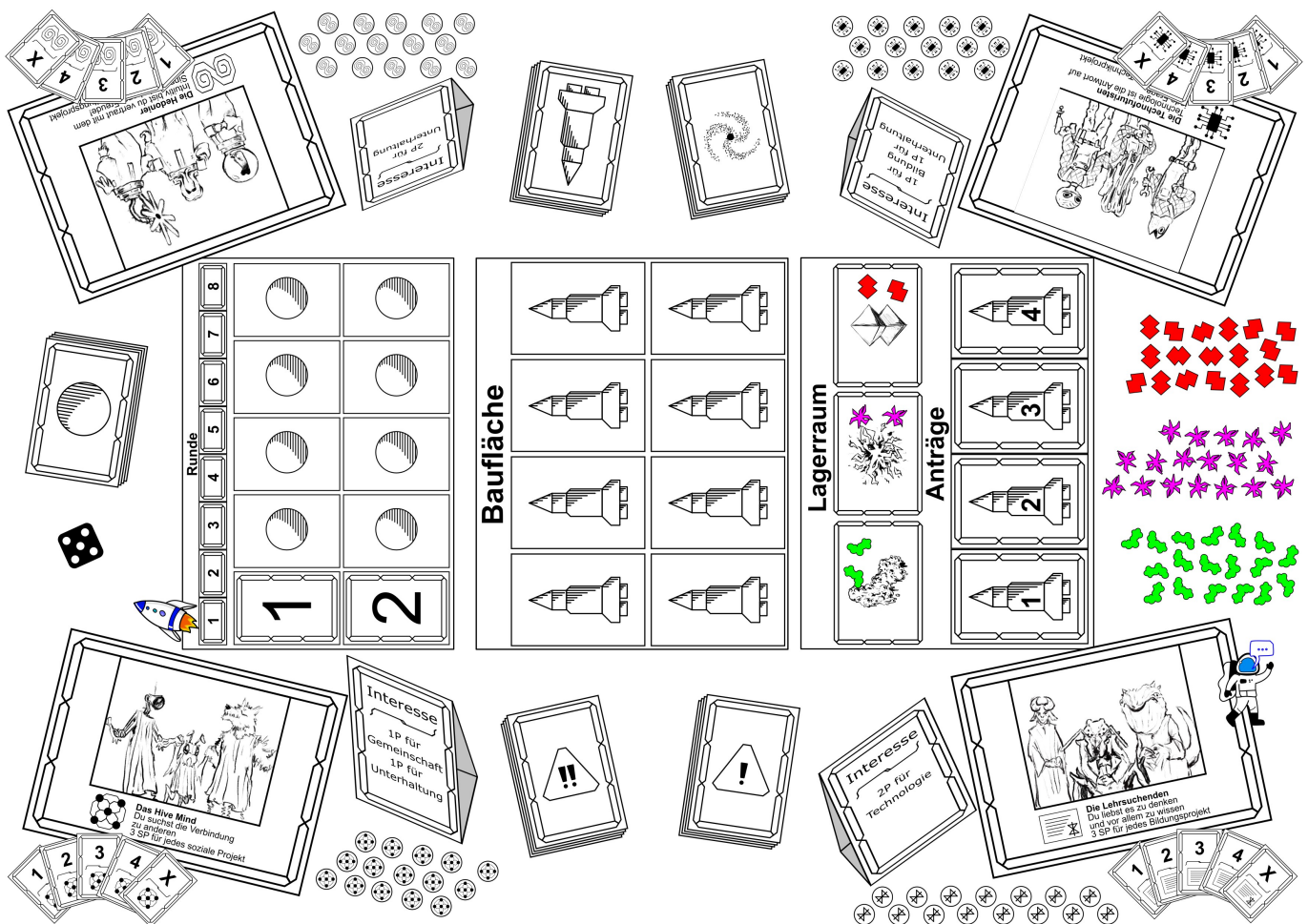
Spielziele

Jede Person sammelt **Siegpunkte (SP)** für die eigene Fraktion, die sie für Einrichtungen im Schiff erhält, die in ihrem Interesse liegen. Wer sich später damit rühmen kann, neue Projekte unterstützt zu haben, erhält dafür zusätzliche SP. Die Wertung wird jedoch nur durchgeführt, wenn die Besatzung gemeinsam **Runde 8 überlebt** und sicher ans Ziel kommt.

Das Spiel endet vorzeitig, wenn die Besatzung durch ein Ereignis oder eine Krise in eine **lebensbedrohliche Situation** gerät und sie nicht erfolgreich bewältigen kann.

Spielvorbereitung

- Mischt die jeweiligen Kartenstapel und legt sie neben dem Spielplan bereit.
- Legt zwei Ressourcen von jeder Farbe (rot, grün, lila) in das Lager auf dem Spielplan. Die restlichen Ressourcen legt ihr neben dem Spielplan ab.
- Alle ziehen eine **Fraktionskarte** und legen sie **offen** vor sich ab. Sie zeigt für alle das Hauptinteresse eurer Fraktion an.
- Alle legen ihre **Fraktions-** und **Abstimmungsmarker** in der jeweiligen Farbe neben der Fraktionskarte bereit.
- Alle ziehen verdeckt **zwei Interessen-Karten** und **vier Projektkarten** und wählen dann verdeckt **eine Interessenkarte** und **zwei Projektkarten**, die sie behalten. Diese Karten sind das ganze Spiel über geheim. Wählt die Karten so aus, dass eure Projekte möglichst gut zu euren Interessen passen. Die übrigen Interessenkarten werden beiseite gelegt, ihr braucht sie nicht mehr. Projektkarten, die ihr ablegt, kommen auf den offenen Ablagestapel für Projektkarten.
- Wer zuletzt in einem Raumschiff mitgeflogen ist, erhält den **Startmarker**.



Sich beraten und abstimmen

Ein wichtiger Bestandteil des Spiels ist es, sich als Gruppe zu beraten und abzustimmen. Obwohl jede Fraktion eigene Interessen hat, müsst ihr Entscheidungen immer gemeinsam treffen. Dabei kommt es darauf an, die eigenen Interessen zu verfolgen, aber auch die Interessen der anderen im Blick zu behalten. Wenn ihr zu Beratungen zusammenkommt, könnt ihr mit Argumenten und Verhandlungen versuchen, andere zu überzeugen. Wie ihr euch berätet, hängt ganz von euch ab.

Nach der Beratung werdet ihr vom Spiel in der Regel dazu aufgefordert, eine geheime Abstimmung zu machen. Verwendet hierzu eure Abstimmungsmarker und legt sie verdeckt vor euch ab. Haben alle ihre Wahl getroffen, dreht ihr die Marker gemeinsam um und wertet das Ergebnis aus. Bekommt eine Option die Mehrheit der Stimmen, wird sie umgesetzt. Was bei Gleichstand passiert, hängt von der Art der Abstimmung ab und in welcher Spielphase ihr euch befindet (siehe unten).

Projekte

Im Verlauf des Spiels erhaltet ihr immer wieder Projektkarten, auf denen ihr Projektideen für verschiedene Einrichtungen findet, die im Raumschiff gebaut werden können. Jede Einrichtung erfüllt unterschiedliche Interessen (z.B. erfüllt das *Holodeck* sowohl ein Interesse an *Unterhaltung* als auch an *Technologie*). In jeder Spielrunde habt ihr die Möglichkeit, Projekte vorzuschlagen, die in eurem Interesse sind.

Es gibt insgesamt vier Interessensbereiche:

- Technologie
- Bildung
- Gemeinschaft
- Unterhaltung

Jede Fraktion hat ein anderes Haupt-Interesse, das offen ausliegt, sowie verdeckte Interessen, die nur die jeweilige Person kennt. Für umgesetzte Projekte, die den eigenen Interessen entsprechen, erhaltet ihr am Ende Siegpunkte.

Krisen

- In Runde 2 und Runde 5 erwarten euch Krisen, die ihr bewältigen müsst, um zu überleben.
- **Kleine Krise:** Deckt in Runde 2 eine Kleine Krisenkarte auf. Ihre Anforderungen müssen bis zum Ende von Runde 3 erfüllt werden (d.h. ihr habt 2 Runden Zeit).
- **Große Krise:** Deckt in Runde 5 eine Große Krisenkarte auf. Ihre Anforderungen müssen bis zum Ende von Runde 7 erfüllt werden (d.h. ihr habt 3 Runden Zeit).
- Könnt ihr eine Krise nicht bewältigen, gelangt ihr in eine **lebensbedrohliche Situation** und lauft Gefahr, das Spiel zu verlieren (siehe Abschlussphase). Kann eine lebensbedrohliche Situation nicht abgewendet werden, endet das Spiel vorzeitig verloren.

Spielablauf

Ihr spielt bis zu 8 Runden. Jede Runde besteht aus 5 Phasen:

1. Navigation
2. Erkundung
3. Vorschläge
4. Beratung und Abstimmung
5. Abschluss

Navigation

In der Navigationsphase bestimmt ihr, welchen Weg euer Raumschiff einschlagen wird. Dieser Weg legt fest, welche Ressourcen und Ereignisse euch in dieser Runde erwarten.

- Legt nacheinander zwei Reihen mit je **4 Navigationskarten** nebeneinander vor dem Raumschiff aus. Erst die eine Reihe, dann die andere. Sie bilden jeweils ein Sonnensystem mit vier Stationen. Dreht die Karten noch nicht um (das passiert erst in der Erkundungsphase).
- Die meisten Karten zeigen einen Planeten, der eine der drei Ressourcen (rot, lila, grün) verspricht. Manchmal können zusätzlich auch andere Ressourcen dort zu finden sein. Die abgebildete Ressource auf der Kartenrückseite ist jedoch sicher.
- Manche Navigationskarten kündigen Ereignisse an. Hier erwarten euch sowohl Belohnungen als auch Gefahren und schwierige Entscheidungen.
- Stimmt gemeinsam darüber ab, welches der beiden Sonnensysteme (1 oder 2) ihr zusammen erkunden möchtet (siehe: Sich beraten und abstimmen). Zur Abstimmung verwendet ihr nur die Marker mit der 1 oder 2. Das Sonnensystem, das die Mehrheit der Stimmen erhält, wird in der nächsten Phase erkundet. Bei Gleichstand entscheidet der Zufall (benutzt dann eine Münze oder einen Würfel). Legt die 4 Karten des anderen Sonnensystems ab.

Erkundung

- Handelt die Karten des ausgewählten Sonnensystems nacheinander ab, beginnend mit der Karte, die am nächsten am Raumschiff liegt. Hierzu dreht ihr die Navigationskarten um und befolgt die Anweisungen auf der Rückseite.
- **Planeten:** Legt die entsprechenden Ressourcen aus dem Vorrat in euer Lager. Verursacht eine Karte Kosten, die ihr nicht bezahlen könnt, so erhaltet ihr auch nicht den Bonus, den die Karte zeigt.

- **Ereignisse:** Lest den Text auf der Ereigniskarte laut für alle vor. Manche Effekte treten sofort ein, für andere müssen Bedingungen erfüllt sein. In diesem Fall prüft ihr zunächst die Bedingungen und handelt ggf. die Effekte ab. Bei manchen Ereignissen müsst ihr eine Entscheidung treffen (siehe Sich beraten und abstimmen). Was bei Gleichstand passiert, legt das jeweilige Ereignis fest. Handelt anschließend die Effekt ab.
- Wenn alle Karten und ihre Effekte abgehandelt sind, legt auch alle Karten ab. Damit endet die Erkundungsphase.

Vorschläge

- **Vorschlag:** Reihum beginnend bei der Person mit dem Startmarker dürft ihr jeweils ein Projekt zur Abstimmung vorschlagen. Wählt dabei Projekte aus, die den Interessen eurer Fraktion möglichst gut entsprechen. Es kann aber auch helfen, die Interessen der anderen dabei zur berücksichtigen. Legt eure Projektkarte in den Vorschlagsbereich auf eine der Positionen 1-5. **Wichtig:** Projekte dürfen nur dann vorgeschlagen werden, wenn die benötigten Ressourcen im Lager vorhanden sind.
- **Forschung:** Wer kein Projekt vorschlagen kann oder möchte, kann stattdessen Forschung betreiben. Wer Forschung betreibt, darf zwei Karten vom Projektstapel ziehen und eine davon behalten. Die andere kommt auf den Ablagestapel. Wer forscht, darf in derselben Runde kein Projekt mehr vorschlagen.
- Die Vorschlagsphase endet, wenn alle Personen entweder einen Vorschlag eingereicht oder Forschung betrieben haben.

Beratung und Abstimmung

- **Beratung:** Beratet euch über die vorgeschlagenen Projekte. Ihr könnt versuchen, andere Fraktionen von euren Projekten zu überzeugen oder herauszufinden, wer für welches Projekt stimmen möchte. Anschließend stimmt ihr darüber ab.
- **Abstimmung:** Alle wählen verdeckt einen Abstimmungsmarker mit der Zahl für den jeweiligen Vorschlag. Wenn alle bereit sind, deckt gemeinsam eure Stimmen auf.
- **Mehrheit:** Erlangt ein Vorschlag die Mehrheit der Stimmen, wird das Projekt sofort umgesetzt. Legt die Projektkarte am Raumschiff an. Wer den Vorschlag unterbreitet hat, legt einen Fraktionsmarker auf die Projektkarte. Wer dem Projekt seine Stimme gegeben hat, legt ebenfalls einen Fraktionsmarker auf die Projektkarte. Dies gilt auch für die Person, die das Projekt vorgeschlagen hat - sofern sie für das Projekt gestimmt hat (sie hat dann insgesamt zwei Fraktionsmarker auf der Projektkarte und erhält für jeden Marker bei Spielende 1 SP).
- **Gleichstand:** Kommt es bei der Abstimmung zum Gleichstand, dürfen beginnend bei der Person mit dem Startmarker reihum alle entscheiden, ob sie einen Antrag zurückziehen wollen. Sie dürfen ihn dann wieder auf die Hand nehmen. Danach dürfen alle, die vorher keinen Vorschlag eingebracht haben, nochmal einen neuen Vorschlag einbringen. Dies kann auch die Projektkarte sein, die sie diese Runde nachgezogen haben. Wer gerade einen Vorschlag zurückgezogen hat, darf keinen neuen Vorschlag einreichen. Dann wird neu abgestimmt. Kommt es erneut zum Gleichstand, wird **kein** Projekt umgesetzt.
- **Gegen die Vorschläge stimmen:** Möchtet ihr kein Projekt unterstützen, könnt ihr mit eurem X-Marker dafür stimmen, keines der Projekte umzusetzen. Dies ist keine Enthaltung! Das heißt: Stimmt die Mehrheit gegen die vorgebrachten Vorschläge, wird keines der Projekte umgesetzt und die Abstimmung ist beendet.
- Alle Projekte, die nicht umgesetzt oder vorher zurückgezogen wurden, werden abgelegt. Bildet einen Projekt-Ablagestapel. Dann endet die Abstimmungsphase.

Abschlussphase

- **Ereignisse abhandeln:** Erfordert ein Ereignis, dass ihr eine Bedingung **am Ende der Runde** erfüllt, prüft nun, ob die Bedingungen dafür erfüllt sind und handelt die Karte ab. Erfordert ein Ereignis, dass ihr Ressourcen bezahlt, die im Lager nicht mehr zur Verfügung stehen, seid ihr in einer **Lebensbedrohlichen Situation** (siehe unten).
- **Krisen bewältigen (Runde 3 und Runde 7):** Wenn eine Krise aktiv ist, überprüft ihr in Runde 3 und Runde 7, ob ihr die jeweiligen Bedingungen erfüllen könnt. Erfüllt ihr die Bedingungen, dann bezahlt ggf. anfallende Kosten sofort. Könnt ihr die Kosten nicht bezahlen oder erfüllt ihr die Bedingungen nicht, seid ihr in einer **lebensbedrohlichen Situation**.
- **Lebensbedrohliche Situation:** Gelangt ihr in eine lebensbedrohliche Situation, verliert ihr das Spiel am Ende der Runde. Ihr habt eine letzte Chance, euer Schicksal abzuwenden - aber das könnte euch einiges kosten.
 - Ihr könnt bereits realisierte Projekt abreißen, um die Hälfte der benötigten **Ressourcen (aufgerundet)** zurück zu erhalten. *Beispiel: Betragen die Kosten 3 Grüne und 2 Rote Ressourcen, erhaltet ihr durch Abriss 2 Grüne und 1 Rote Ressource und legt sie in euer Lager.*
 - Reihum beginnend bei der Person mit dem Start-Marker darf jede Personen einen Abriss-Vorschlag für ein oder mehrere Projekte vorschlagen - insofern die Lebensbedrohliche Situation dadurch abgewendet werden kann. Anschließend stimmt wie in der Phase **Beratung und Abstimmung** über den Abriss ab.
 - **Fehlschlag:** Könnt ihr durch Abriss nicht ausreichend Ressourcen erhalten oder geht die Abstimmung ohne Ergebnis aus, endet das Spiel verloren.

- ○ **Erfolg:** Erlangt ein Vorschlag die Mehrheit, reißt die entsprechenden Projekte ab. Fraktionsmarker kommen zurück in die jeweiligen Fraktionsvorräte. Die Projektkarten werden abgelegt. Ihr erhaltet Ressourcen in Höhe der halben Kosten (aufgerundet) und legt sie in euer Lager. Bezahl dann die benötigten Ressourcen für das Ereignis und/oder die Krise und legt sie ab. Setzt das Spiel wie gewohnt fort.
- Habt ihr Runde 8 erfolgreich abgeschlossen, endet das Spiel erfolgreich und ihr beginnt mit der **Endwertung**. Andernfalls setzt den Runden-Marker ein Feld nach vorne und gebt den **Startmarker** im Uhrzeigersinn weiter. Wird der Rundenmarker jetzt auf **Runde 2** oder **Runde 5** gesetzt, deckt eine entsprechende Krisenkarte auf.

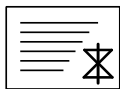
Endwertung

Eure Besatzung hat überlebt - das macht euch alle zu Gewinnerinnen und Gewinnern! Aber: Wer konnte die Interessen der eigenen Fraktion am besten durchsetzen und darf sich nun dafür rühmen? Zählt hierfür eure Siegpunkte. Die Person mit dem den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen alle mit den meisten Punkten zusammen.

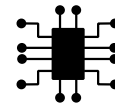
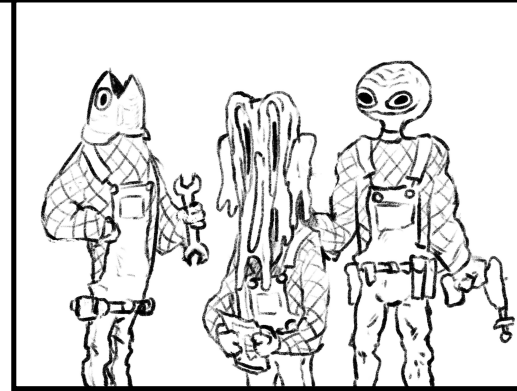
Zählt eure Punkte wie folgt:

- Zählt eure Fraktionsmarker auf den Projekten im Schiff: **1 SP pro Marker auf einer Projekt im Schiff.**
- Zählt die Projekte im Schiff, die dem Hauptinteresse eurer Fraktion entsprechen: **3 SP pro Projekt im Schiff.**
- Zählt die Projekte im Schiff, die eurer Interessenkarte entsprechen: **1-2 SP pro Projekt im Schiff** (siehe Karte)

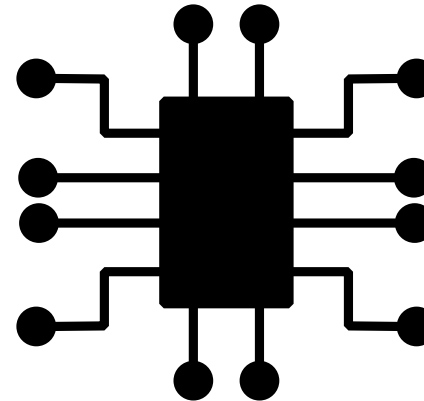
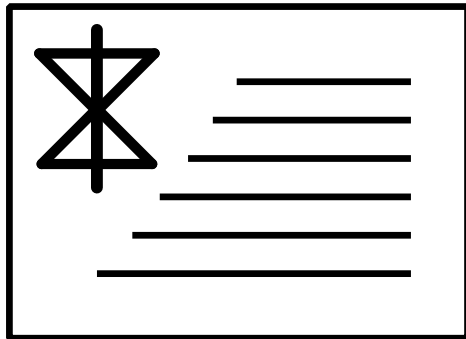
Fraktionskarten



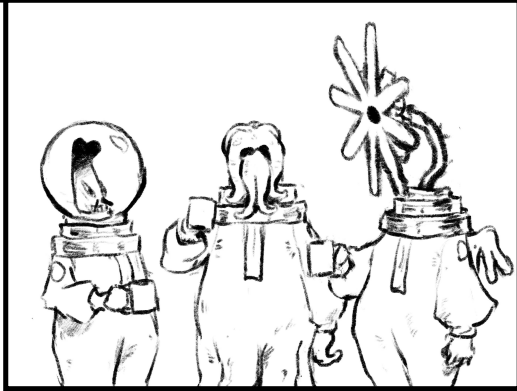
Die Lehrsuchenden
Du liebst es zu denken
und vor allem zu wissen
3 SP für jedes Bildungsprojekt



Die Technofuturisten
Technologie ist die Antwort auf
jede Frage.
3 SP für jedes Technikprojekt

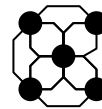


Fraktionskarten



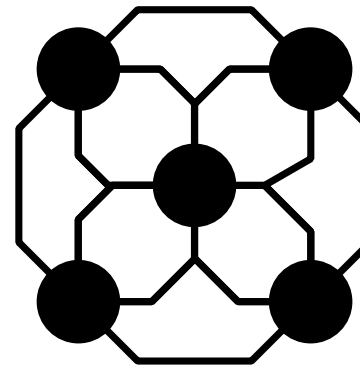
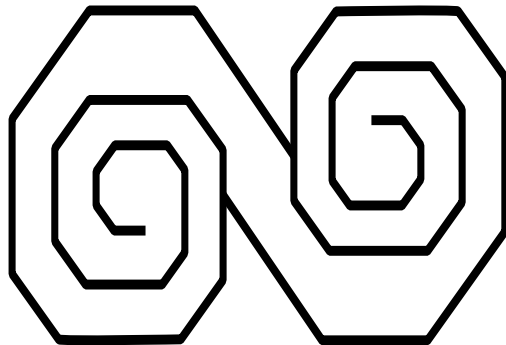
Die Hedonier

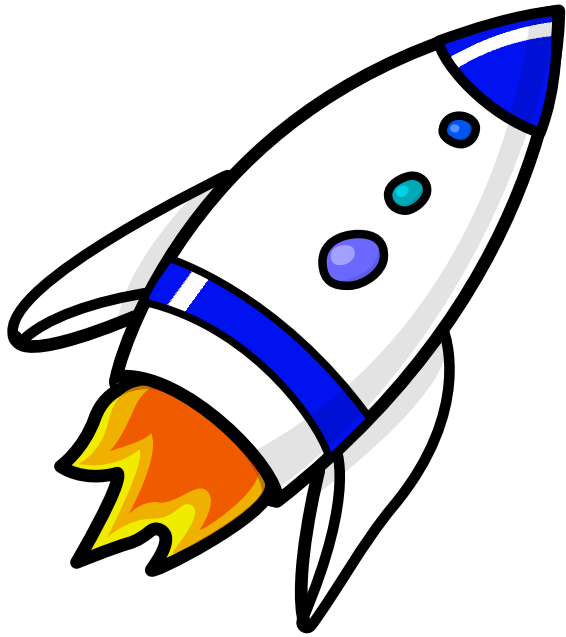
Intuitiv bist du vertraut mit dem Sinn des Lebens: Freude!
3 SP für jedes Unterhaltungsprojekt



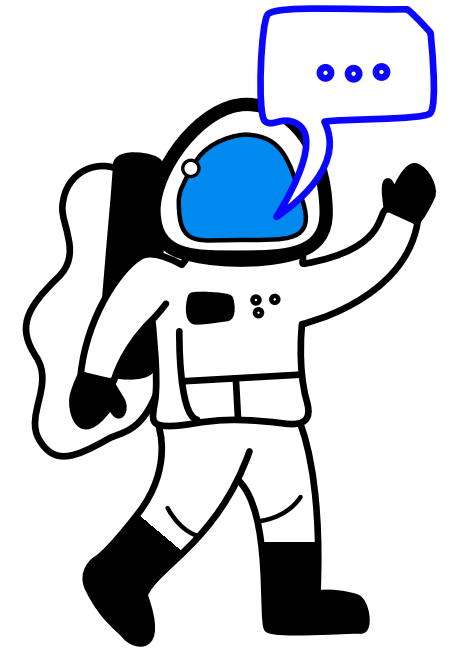
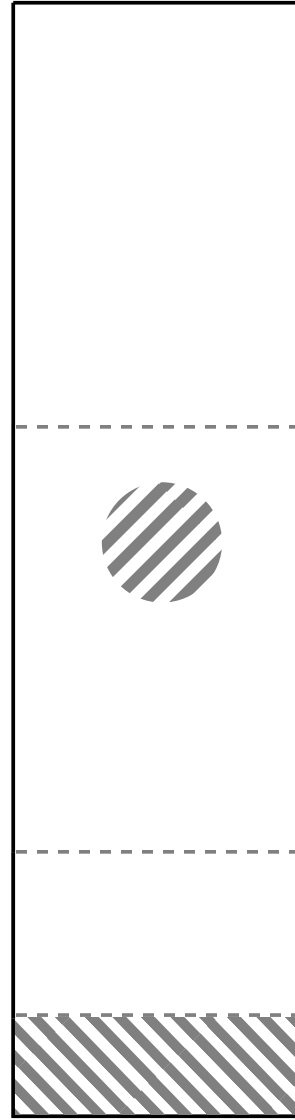
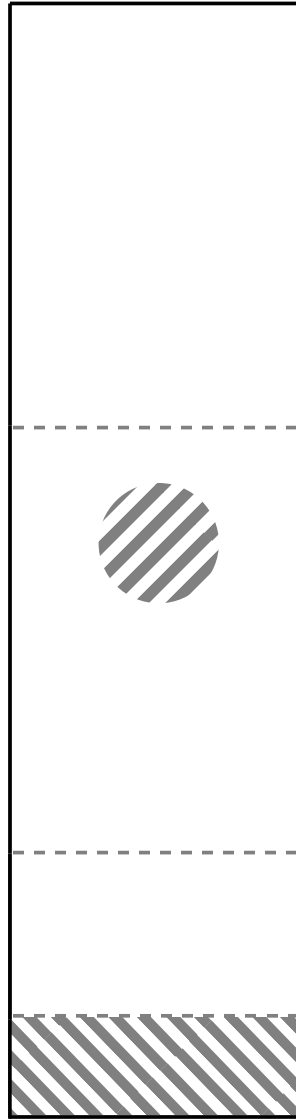
Das Hive Mind

Du suchst die Verbindung zu anderen
3 SP für jedes soziale Projekt

















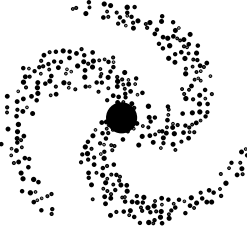
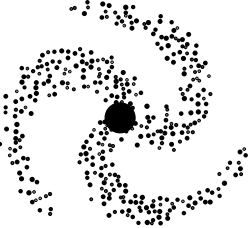
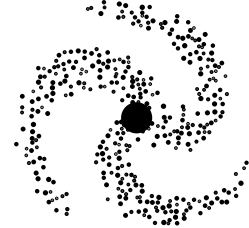
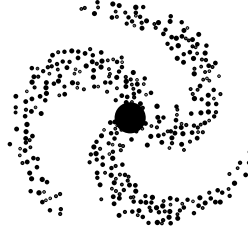


Rundenmarker



































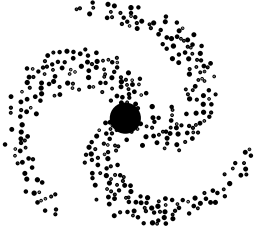
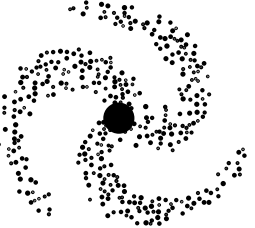
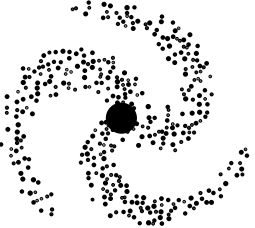
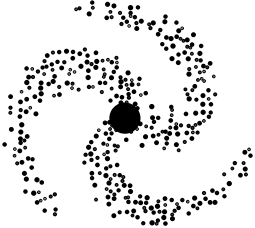


Startmarker









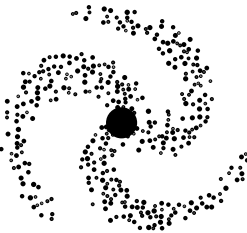
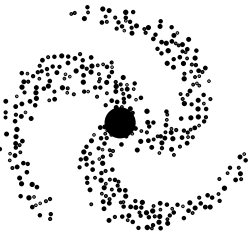
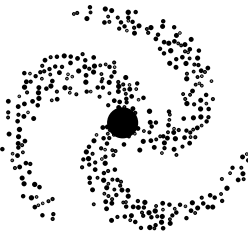
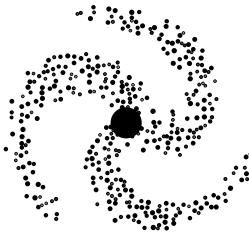
Ereigniskarten

<p>Ihr trefft auf ein unbekanntes Schiff!</p> <p>Die Besatzung feiert gerne Parties! Ihr könnt sie einladen und abkassieren.</p> <p> +2  +2</p>	<p>Ein Handelsschiff macht Euch folgende Angebote:</p> <p> -3  +5</p> <p>oder</p> <p> +2  -1</p>	<p>Ein Handelsschiff macht Euch folgende Angebote:</p> <p> +2  -1</p> <p>oder</p> <p> +5  -3</p>	<p>Ein Handelsschiff macht Euch folgende Angebote:</p> <p> +5  -3</p> <p>oder</p> <p> -1  +2</p>
			







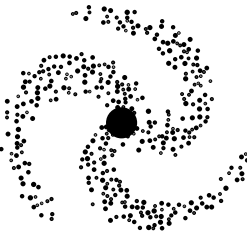
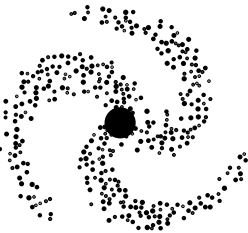
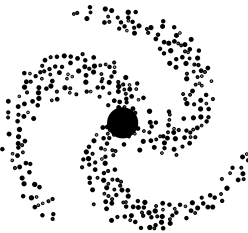
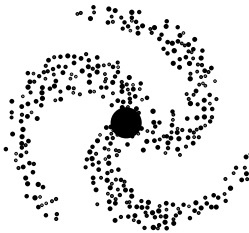
Ereigniskarten

<p>Das intergalaktische Förderprogramm</p> <p>Infrastrukturmaßnahmen ermöglicht es euch, ein Projekt kostenlos umzusetzen. Wird in dieser Runde ein Projekt umgesetzt, zahlt ihr keine Ressourcen.</p>	<p>Ihr passiert einen rohstoffreichen Asteroiden.</p> <p>Die Zeit reicht nicht aus, um alles abzubauen:</p> <p> +3 oder  +3</p> <p>Stimmt ab. Bei Gleichstand verstreicht die Chance und Ihr erhaltet nichts.</p>	<p>Ihr erreicht einen Weltraumhafen und könnt Vorräte aufstocken.</p> <p> +3</p>	<p>Space Race Teilnahme</p> <p>Startgebühr:  -2</p> <p>Erwürfelt das Ergebnis:</p> <p>  +2  +2  +2</p> <hr/> <p>  +2</p> <hr/> <p>                       </p> <p>Ihr geht leer aus.</p>
			

Ereigniskarten

<p>Die Besatzung ist erschöpft von den vielen Bauvorhaben.</p> <p>Baut eine Unterhaltungseinrichtung oder entschädigt die Crew.</p> <p>Unterhaltungseinrichtung</p> <p>oder</p> <p> -5</p>	<p>Das Raumschiff wurde gehackt.</p> <p>Wenn ihr ein Holodeck oder einen Makerspace habt, müsst ihr einen Computervirus abwehren.</p> <p>Mit Holodeck oder Makerspace:</p> <p> -3  -3</p>	<p>Die Piratenflotte droht, euch zu überfallen.</p> <p>Seid ihr groß genug, um euch zu schützen?</p> <p>Weniger als 3 Einrichtungen:</p> <p> -1  -1  -1</p>	<p>Ihr geratet in einen Kampf zwischen zwei anderen Schiffen.</p> <p>Ein Treffer beschädigt euer Raumschiff. Am Ende der Runde müsst ihr für Reparaturen bezahlen.</p> <p> -1  -2</p>
			

Ereigniskarten

<p>Ein Piratenschiff richtet seine Waffensysteme auf euch.</p> <p>Stimmt ab: Zuerst feuern</p> <p> -2</p> <p>Ergreift die Flucht:</p> <p> -2</p> <p>Bei Gleichstand:</p> <p> -3</p>	<p>Ein Weltraumbakterium breitet sich im Schiff aus.</p> <p>Wenn ihr am Ende der Runde keine Bildungseinrichtung habt, könnt ihr kein Gegenmittel entwickeln und die Besatzung erkrankt.</p> <p>Ohne Bildungseinrichtung:</p> <p> -5</p>	<p>Ihr geratet in einen seltsamen Nebel.</p> <p>In der nächsten Runde entscheidet der Zufall über eure Navigation.</p>	<p>Leck im Ligaly-Lager.</p> <p>Bezahlt für Reparaturen</p> <p> -2 oder  -3</p> <p>Habt ihr weniger Ligaly, verliert ihr alles, was ihr habt.</p>
			

Große Krisenkarten

Selbstklonende Schafe überrennen das Schiff!

Entwickelt bis zum Ende von Runde 7 ein Anti-Klon-Serum.



Die Besatzung hat aus Versehen einen intergalaktischen Krieg angezettelt!

Beschwichtigt die anderen Parteien bis zum Ende von Runde 7.



Die Besatzung wurde in Eidechsen verwandelt!

Baut bis zum Ende von Runde 7 eine Zurückverwandlungsmaschine.



Ein lebendiger Planet hat sich mit dem Raumschiff gepaart!

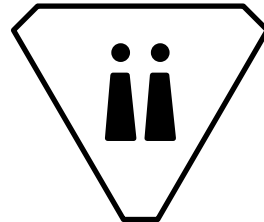
Versorgt bis zum Ende von Runde 7 den Nachwuchs













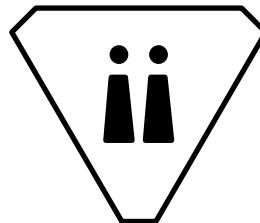
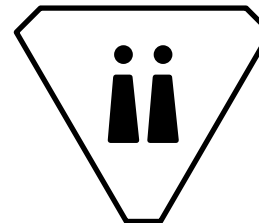
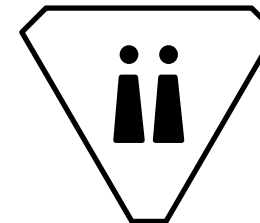
Im Raumschiff spukt es!

Findet heraus, warum der Verstorbene das Raumschiff nicht verlassen kann und helft ihm bis zum Ende von Runde 7.















Eine soziale Einrichtung



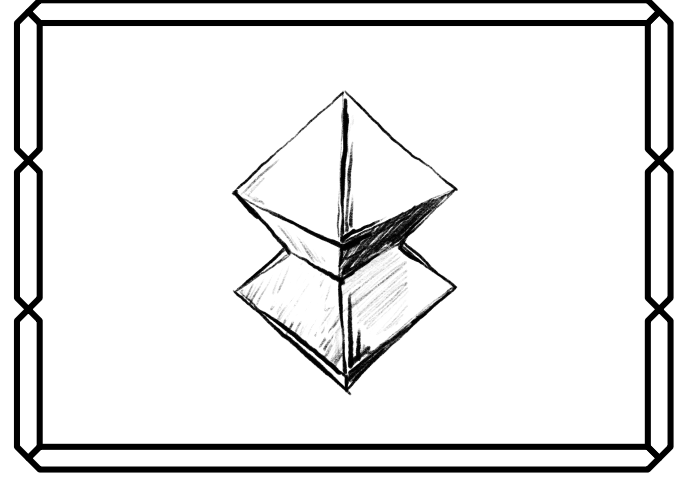
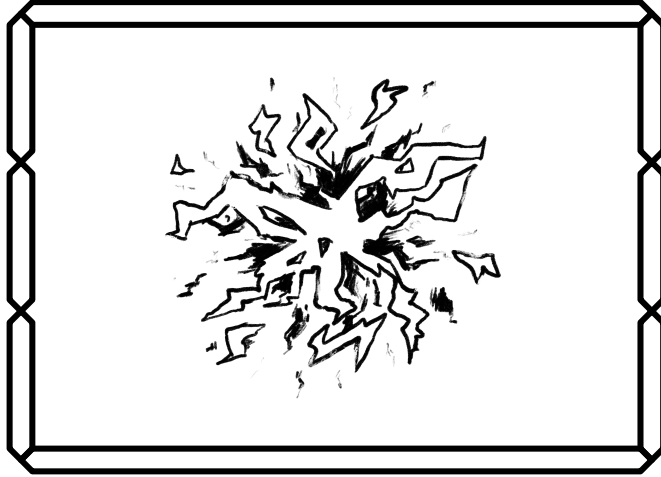
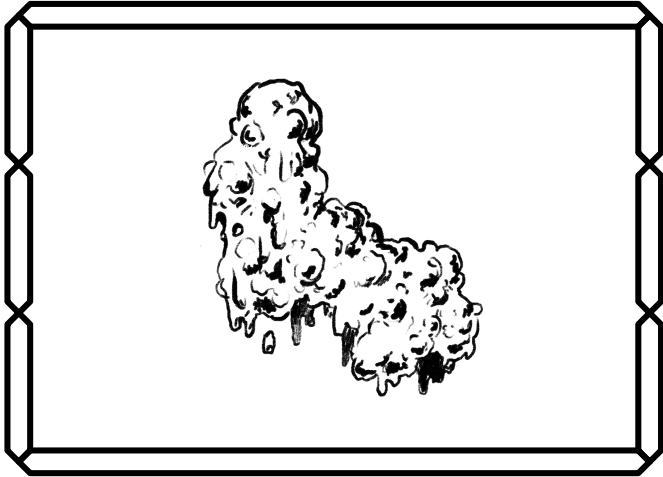
Große Krisenkarten

<p>Das Raumschiff wurde in ein Paralleluniversum versetzt!</p> <p>Es ist alles identisch, nur Käse schmeckt wie Schokolade und umgekehrt. Öffnet bis zum Ende von Runde 7 ein Portal zurück.</p> <p> 8  7</p>	<p>Das Raumschiff wurde von einem Weltraumwal verschluckt!</p> <p>Bringt den Wal bis zum Ende von Runde 7 mit einem Brechmittel dazu, euch auszuspucken.</p> <p> 6  4  5</p>	<p>Ihr seid unter Beschuss!</p> <p>Verteidigt euch bis zum Ende von Runde 7 gegen die Angreifer.</p> <p>Eine technische Einrichtung.</p> <p> 10</p>	<p>So ziemlich alles ist kaputt!</p> <p>Wer hat uns denn diese Suppe eingebrockt, verflixt und zugenäht!! Das hältste ja im Kopf nicht aus!!! Bringt bis zum Ende von Runde 7 alles in Ordnung.</p> <p> 5  5  5</p>
			

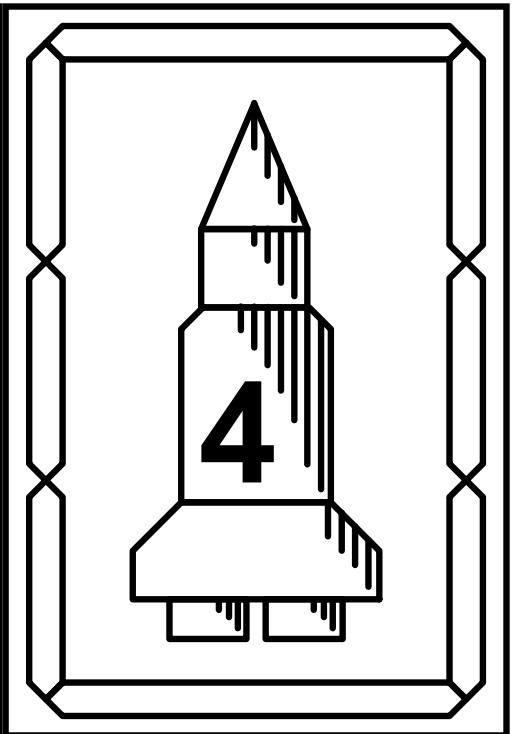
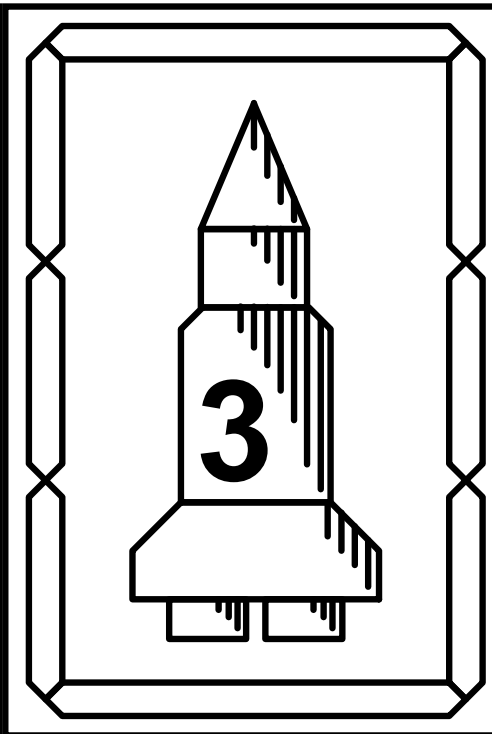
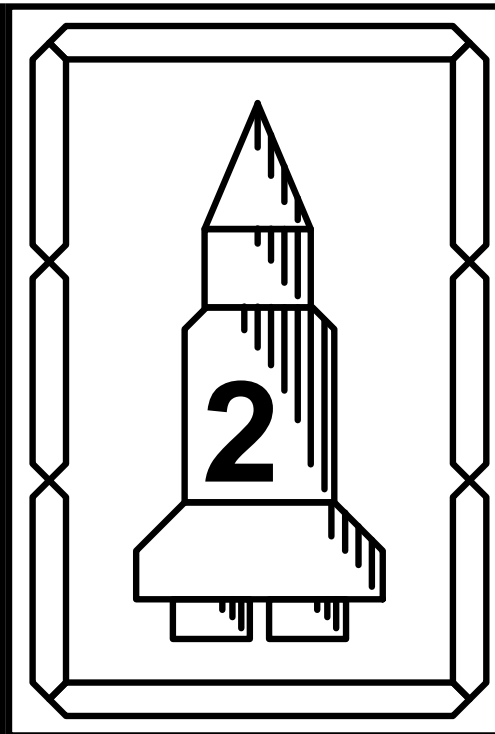
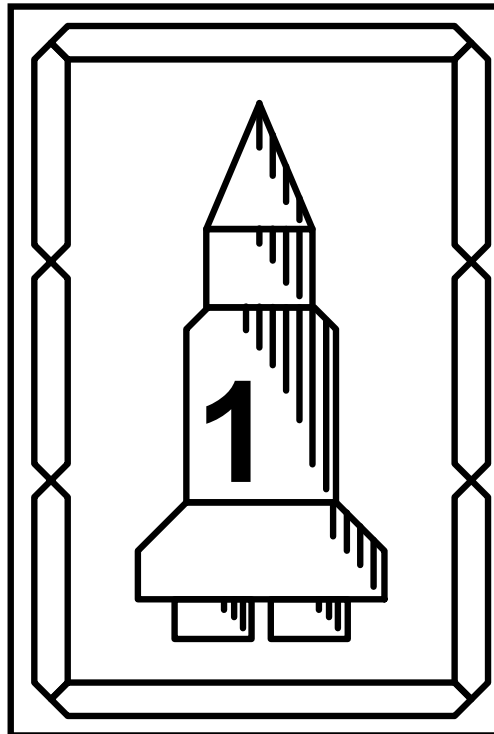
Kleine Krisenkarten

<p>Das Navigationssystem ist beschädigt!</p> <p>Repariert es bis zum Ende von Runde 3.</p> <p>3 3</p>	<p>Die Generatoren haben Bewußtsein entwickelt und wollen Mindestlohn!</p> <p>Zahlt ihnen am Ende von Runde 3 Lohn aus.</p> <p>5</p>	<p>Den raumzeitfaltenden Hamster im Antrieb geht die Puste aus!</p> <p>Päppelt sie bis zum Ende von Runde 3 wieder auf.</p> <p>5</p>	<p>Bevölkerungsexplosion. Ihr braucht mehr Platz!</p> <p>Am Ende von Runde 3 müsst Ihr alle Einwohner versorgt haben.</p> <p>2</p>	<p>Zahlreiche Schäden am Schiff gefährden die Sicherheit!</p> <p>Schließt bis zum Ende von Runde 3 die Reparaturen ab. Mit technischer Einrichtung:</p> <p>2 1</p> <p>Ohne technische Einrichtung:</p> <p>3 3</p>
				

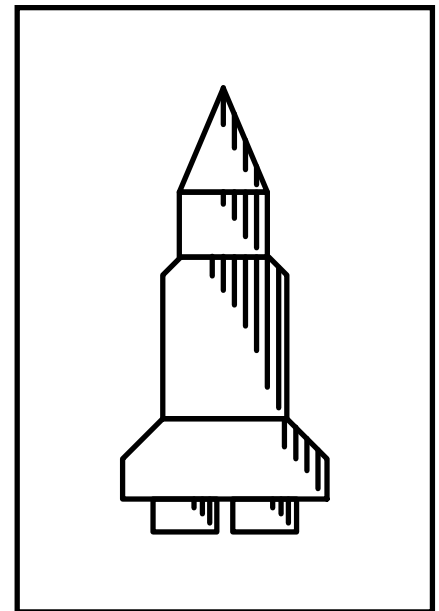
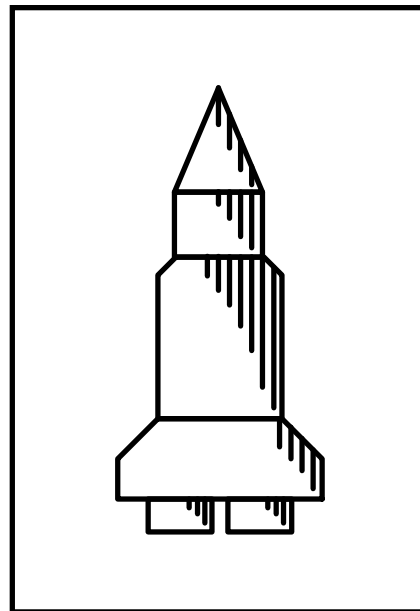
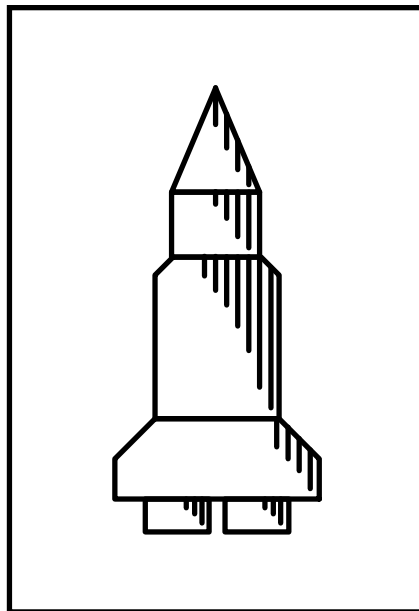
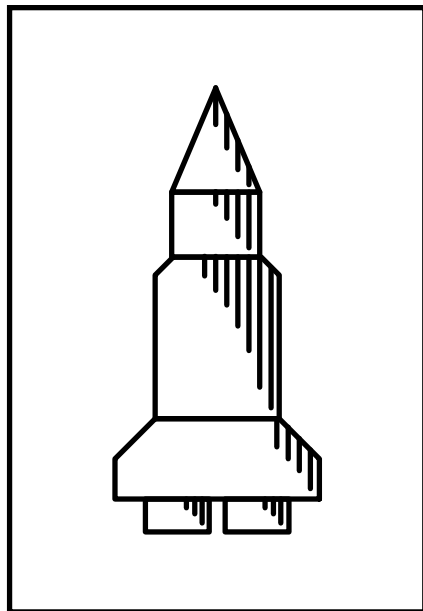
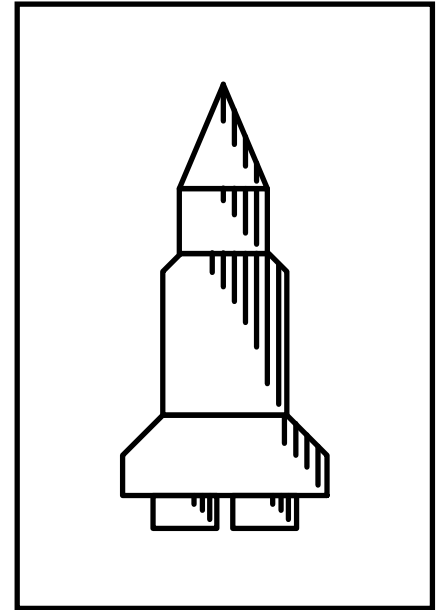
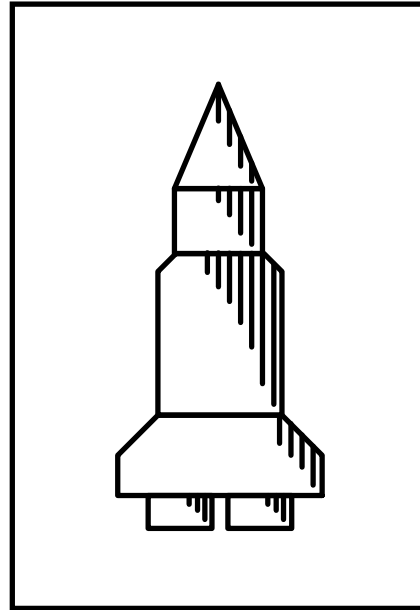
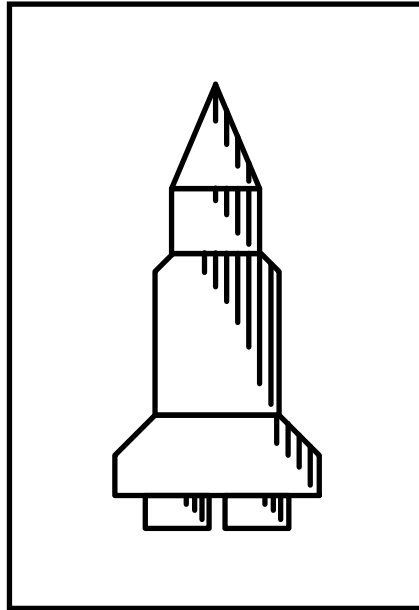
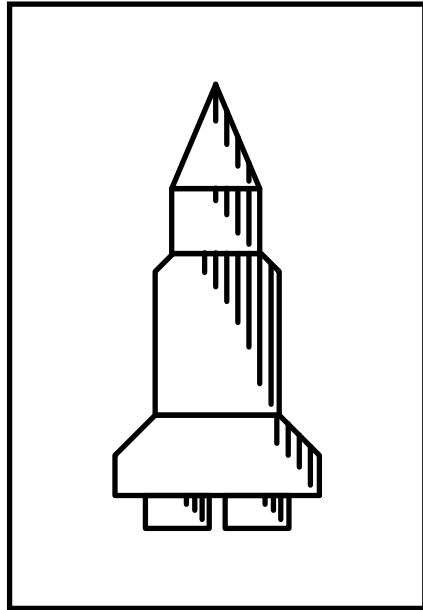
Lagerraum



Anträge



Baufläche



Runde

1

2

3

4

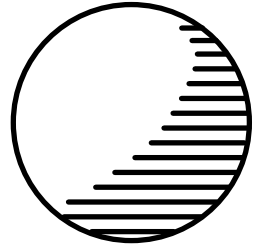
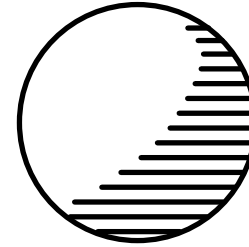
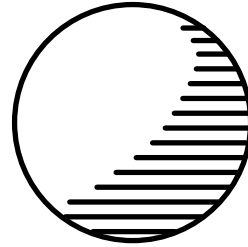
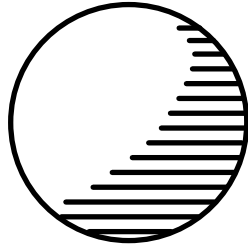
5

6

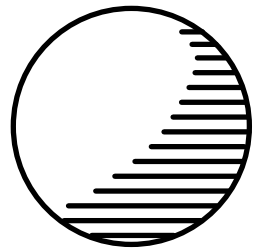
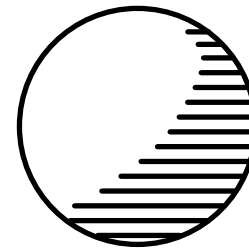
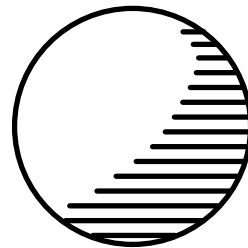
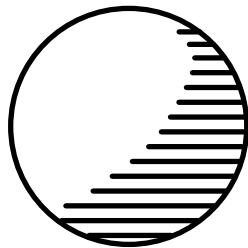
7

8

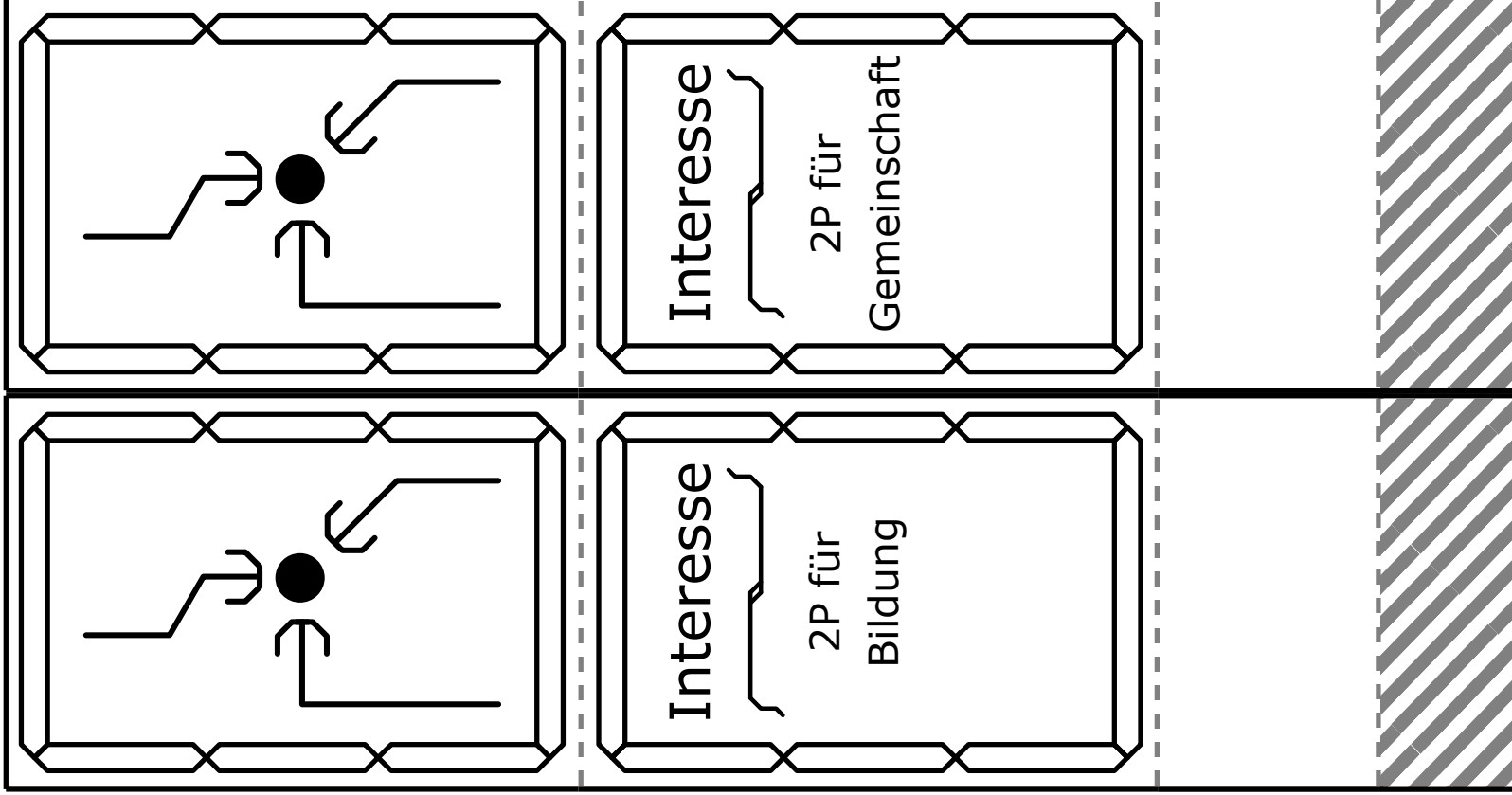
1



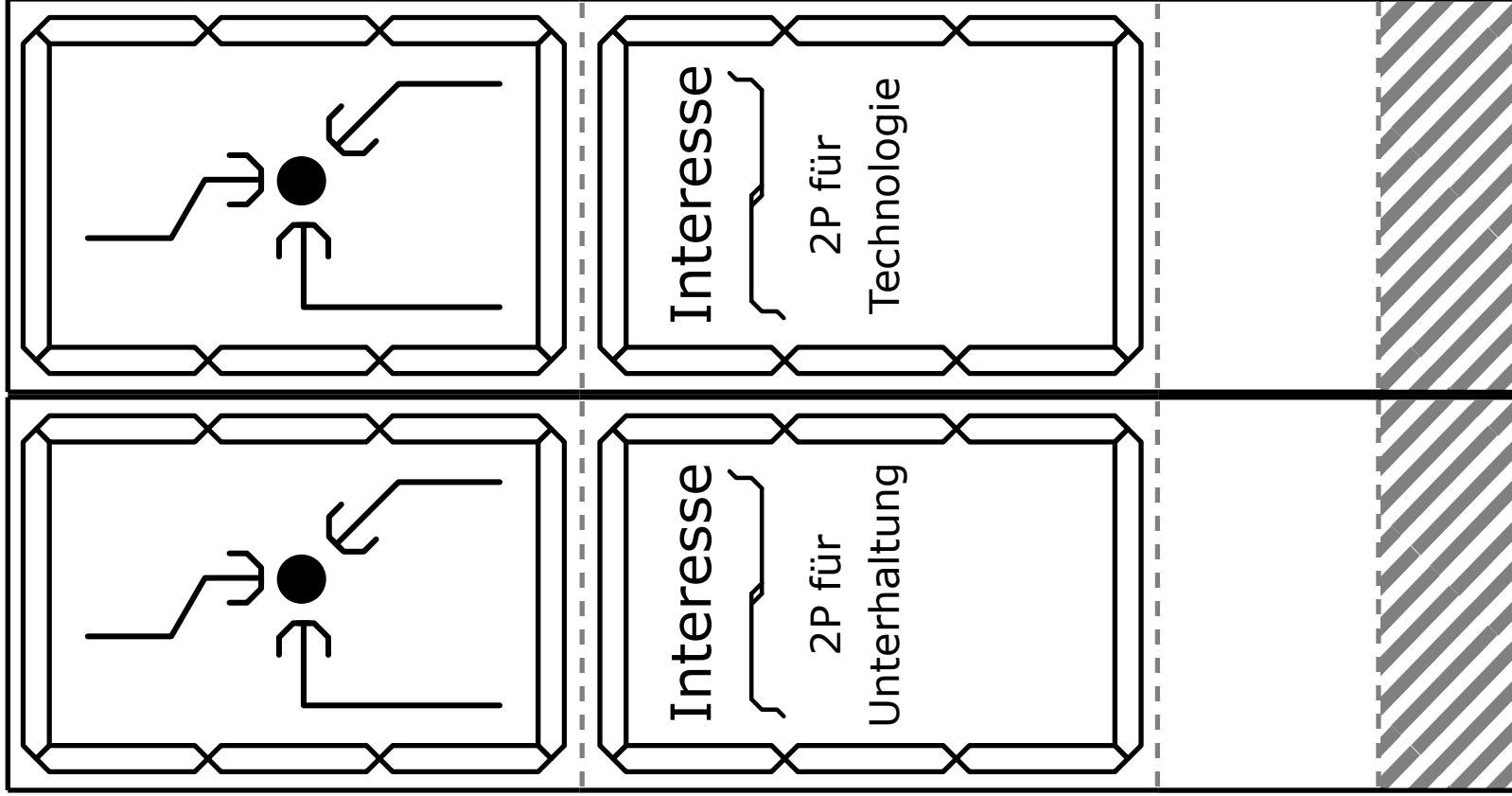
2



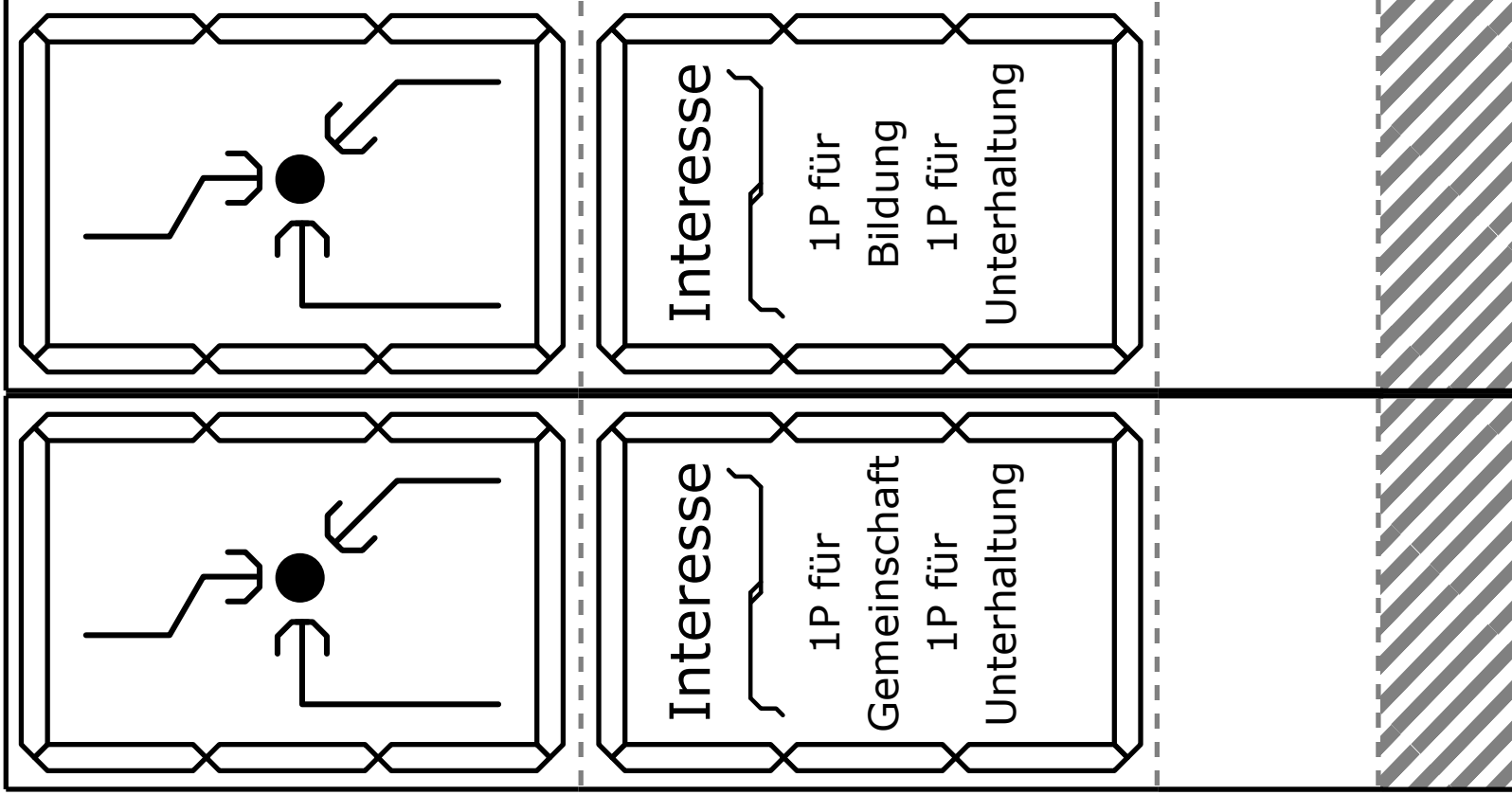
Interessenkarten



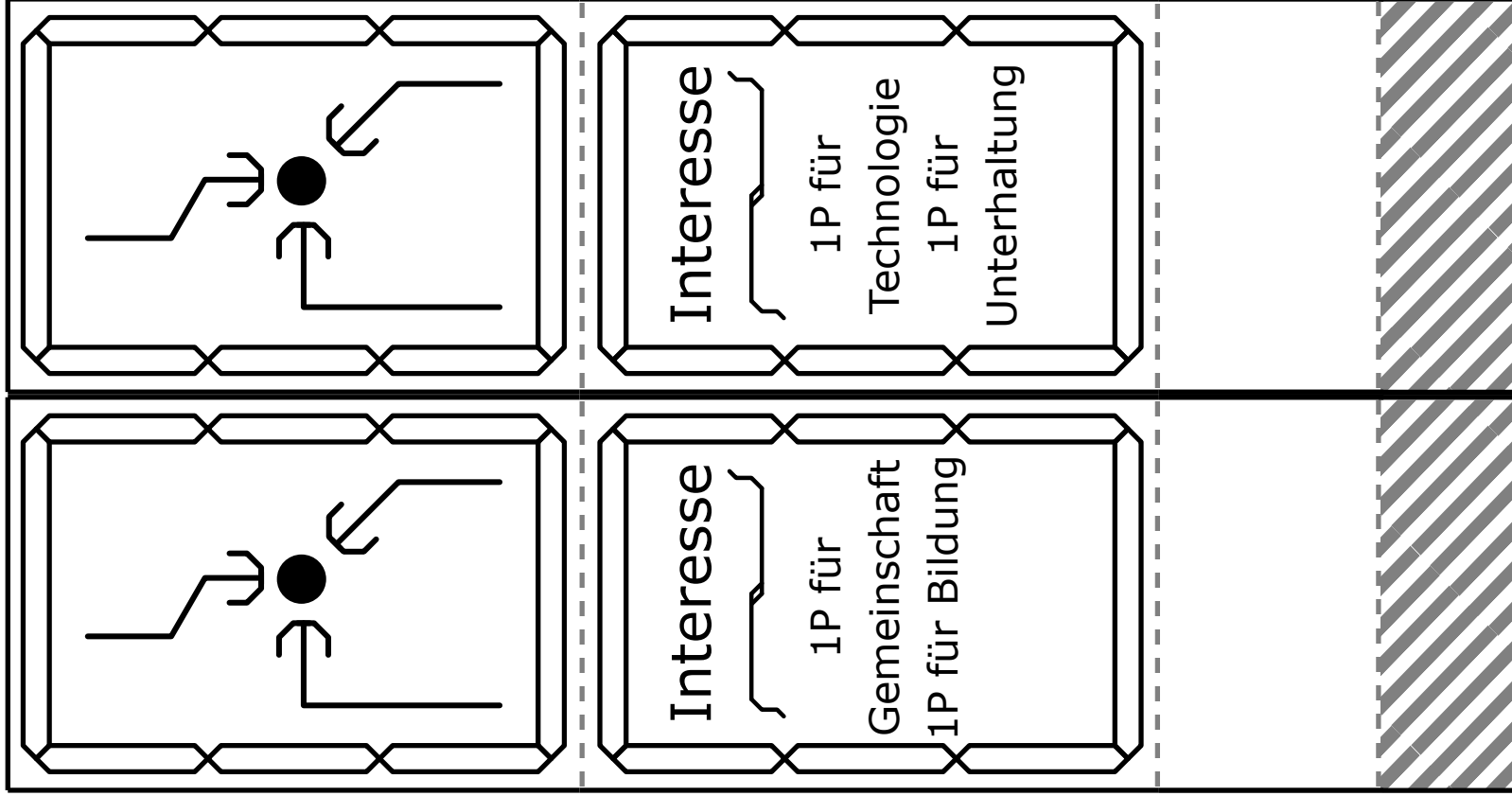
Interessenkarten



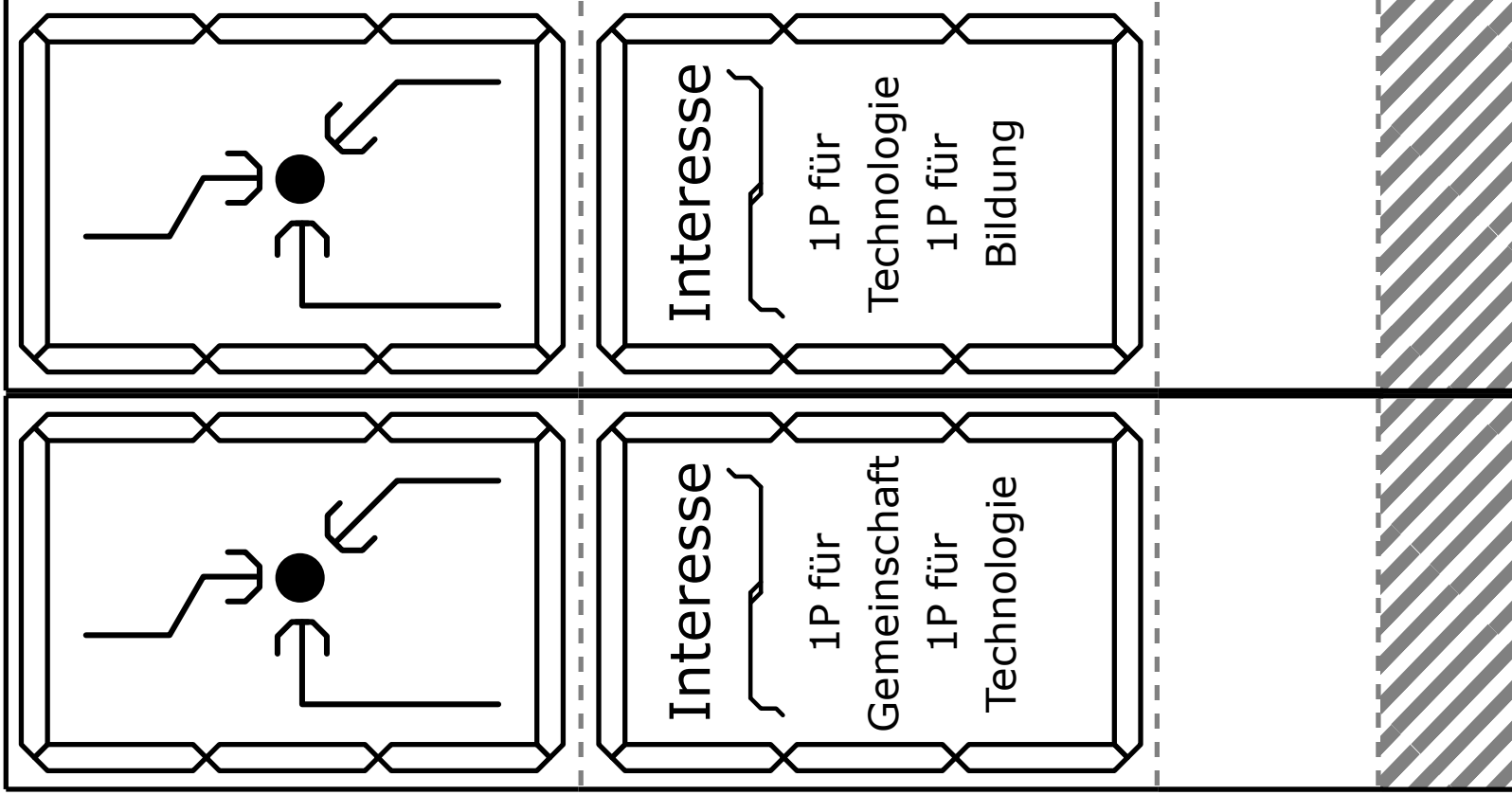
Interessenkarten










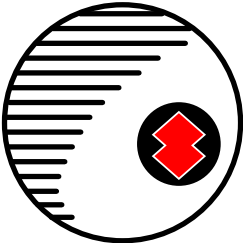
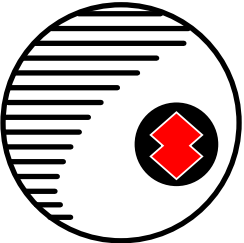
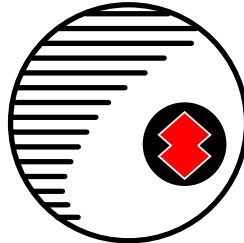
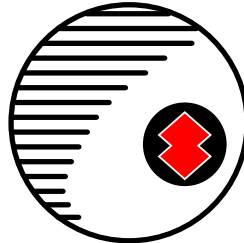
Interessenkarten











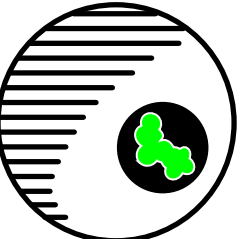


Interessenkarten



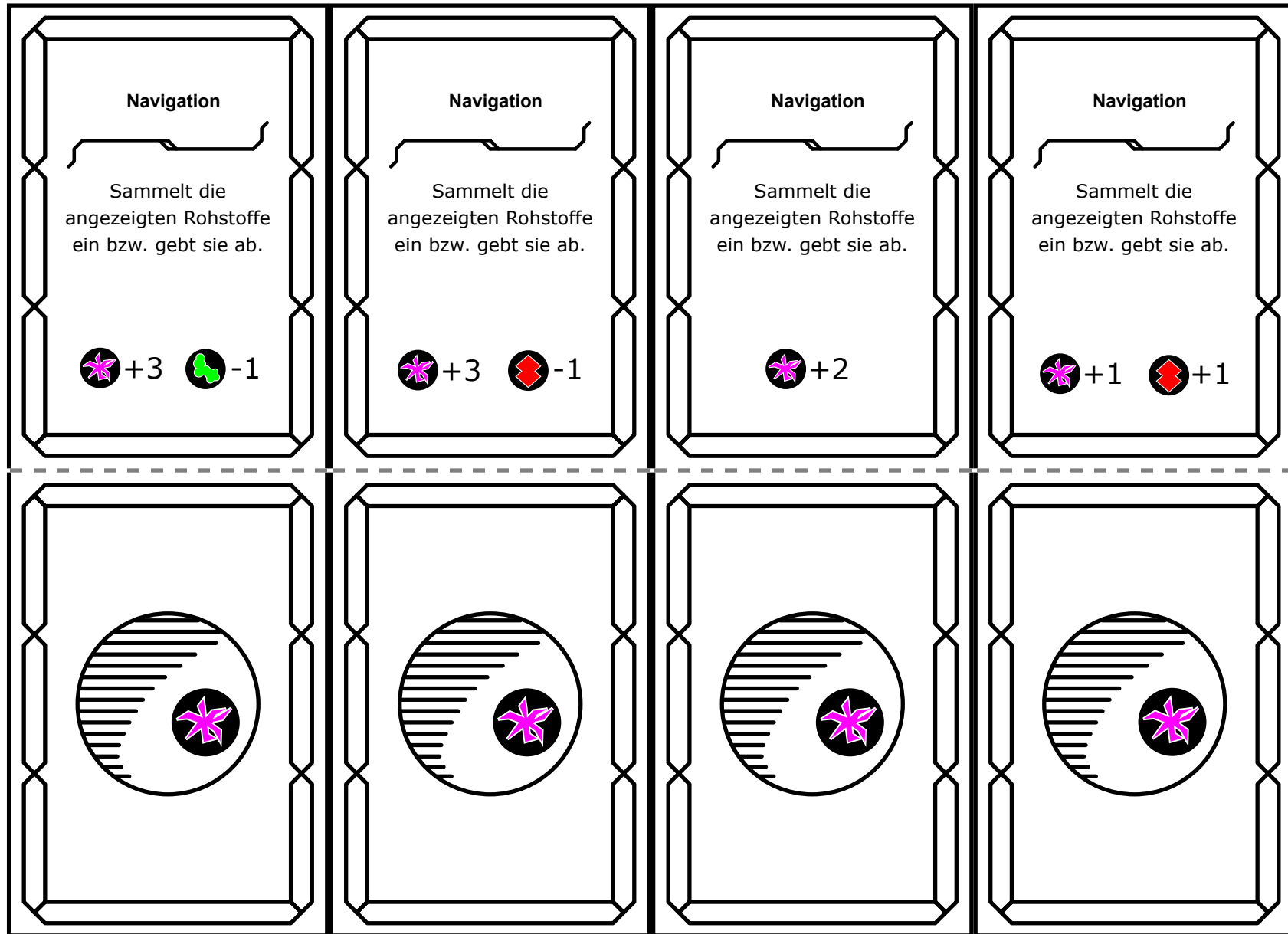
Navigationskarten

<p>Navigation</p> <p>Sammelt die angezeigten Rohstoffe ein bzw. gebt sie ab.</p> <p> +2</p>	<p>Navigation</p> <p>Sammelt die angezeigten Rohstoffe ein bzw. gebt sie ab.</p> <p> -1  +3</p>	<p>Navigation</p> <p>Sammelt die angezeigten Rohstoffe ein bzw. gebt sie ab.</p> <p> +1  +1</p>	<p>Navigation</p> <p>Sammelt die angezeigten Rohstoffe ein bzw. gebt sie ab.</p> <p> -1  +3</p>
			

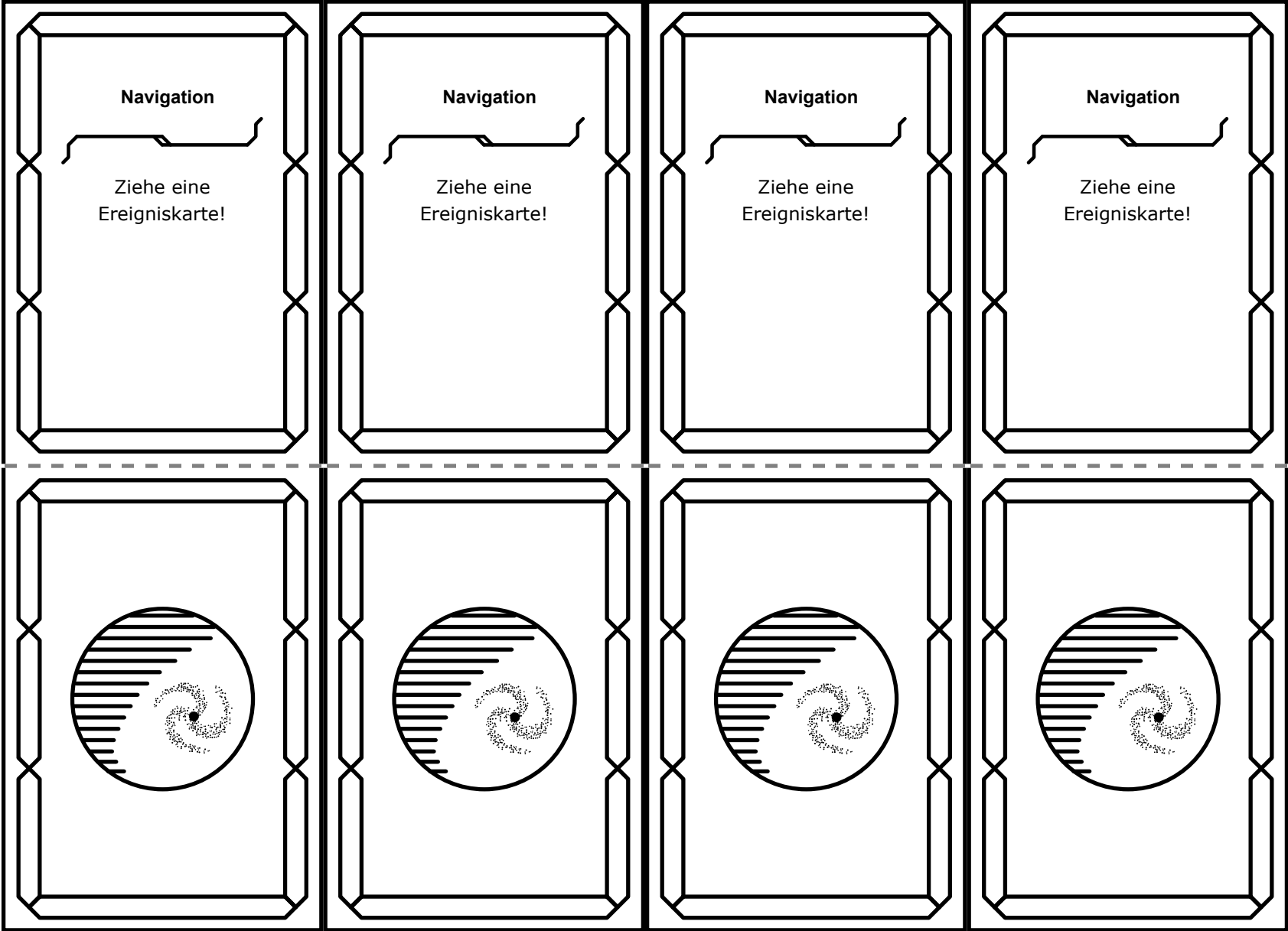
Navigationskarten

<p>Navigation</p> <p>Sammelt die angezeigten Rohstoffe ein bzw. gebt sie ab.</p> <p> +2</p>	<p>Navigation</p> <p>Sammelt die angezeigten Rohstoffe ein bzw. gebt sie ab.</p> <p> +1  +1</p>	<p>Navigation</p> <p>Sammelt die angezeigten Rohstoffe ein bzw. gebt sie ab.</p> <p> +3  -1</p>	<p>Navigation</p> <p>Sammelt die angezeigten Rohstoffe ein bzw. gebt sie ab.</p> <p> +3  -1</p>
			

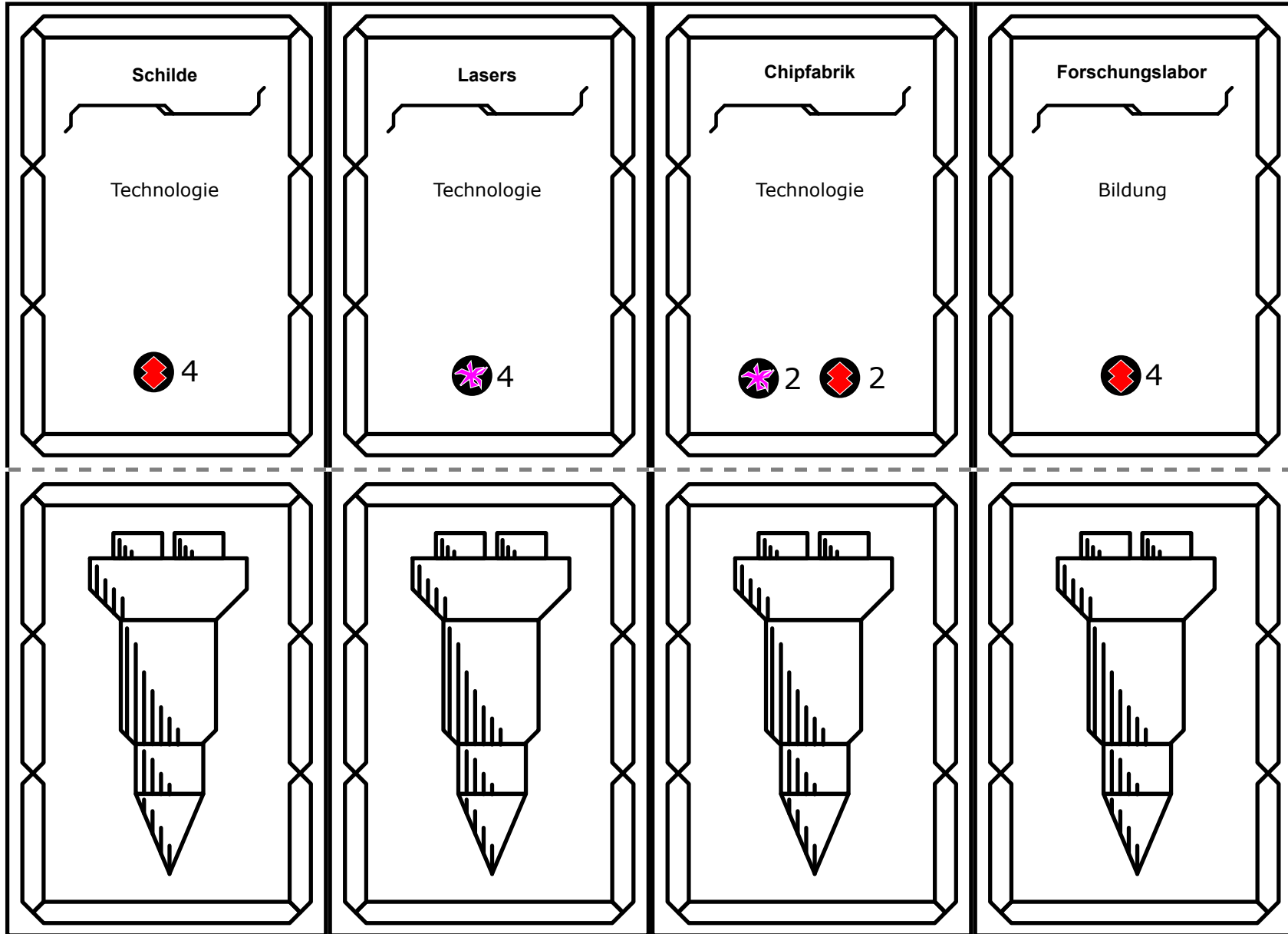
Navigationskarten



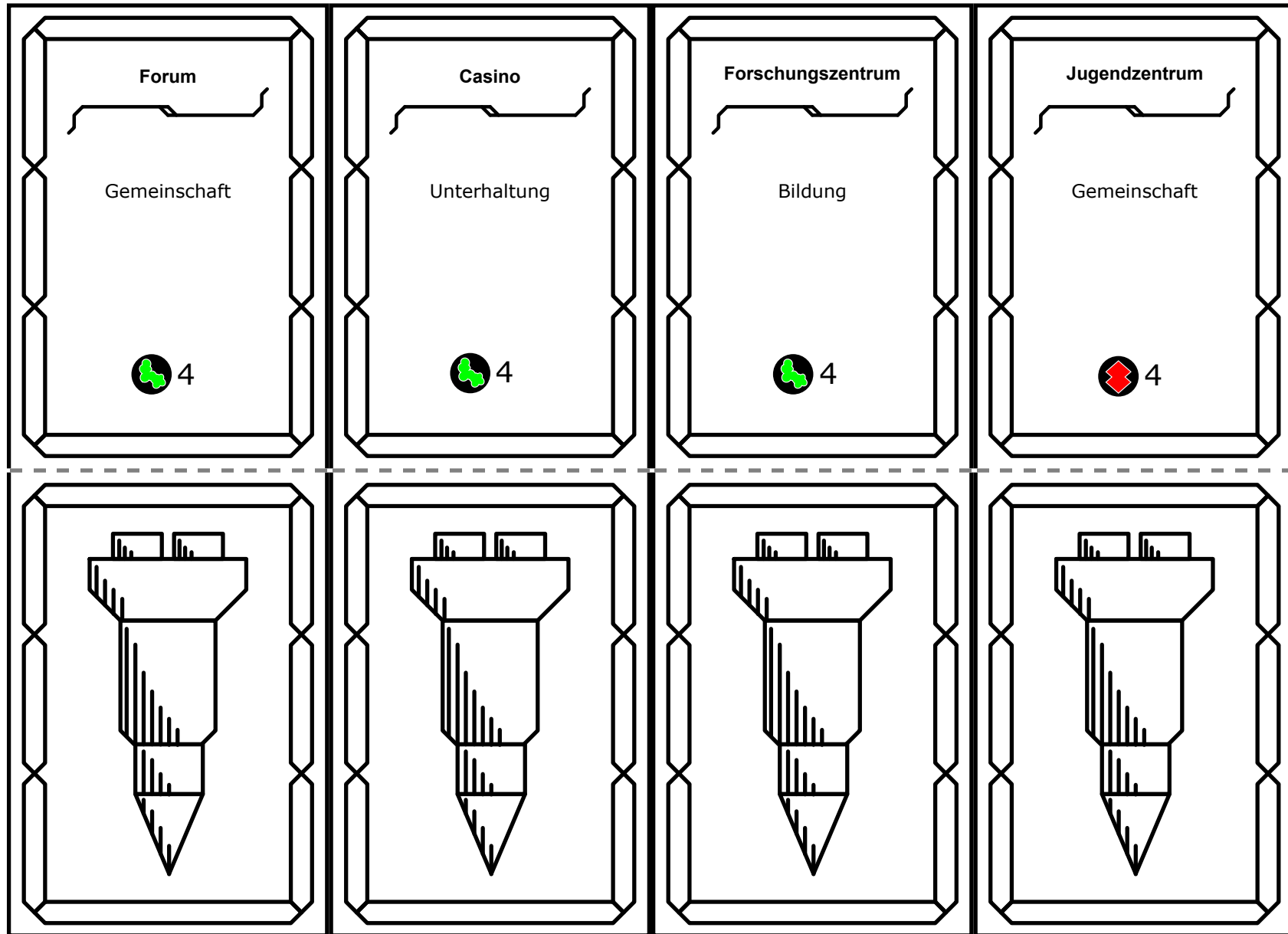
Navigationskarten





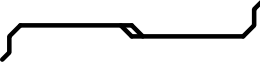





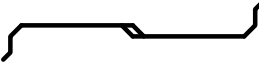


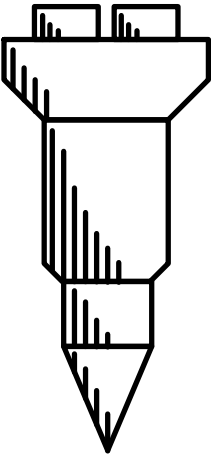
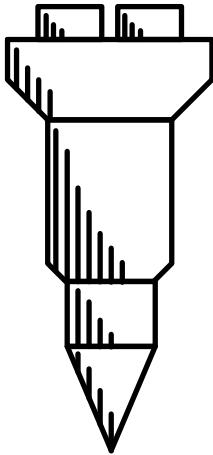
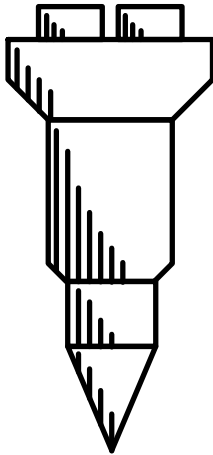
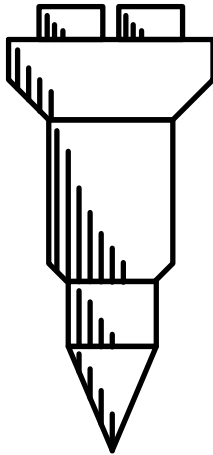
Projektkarten



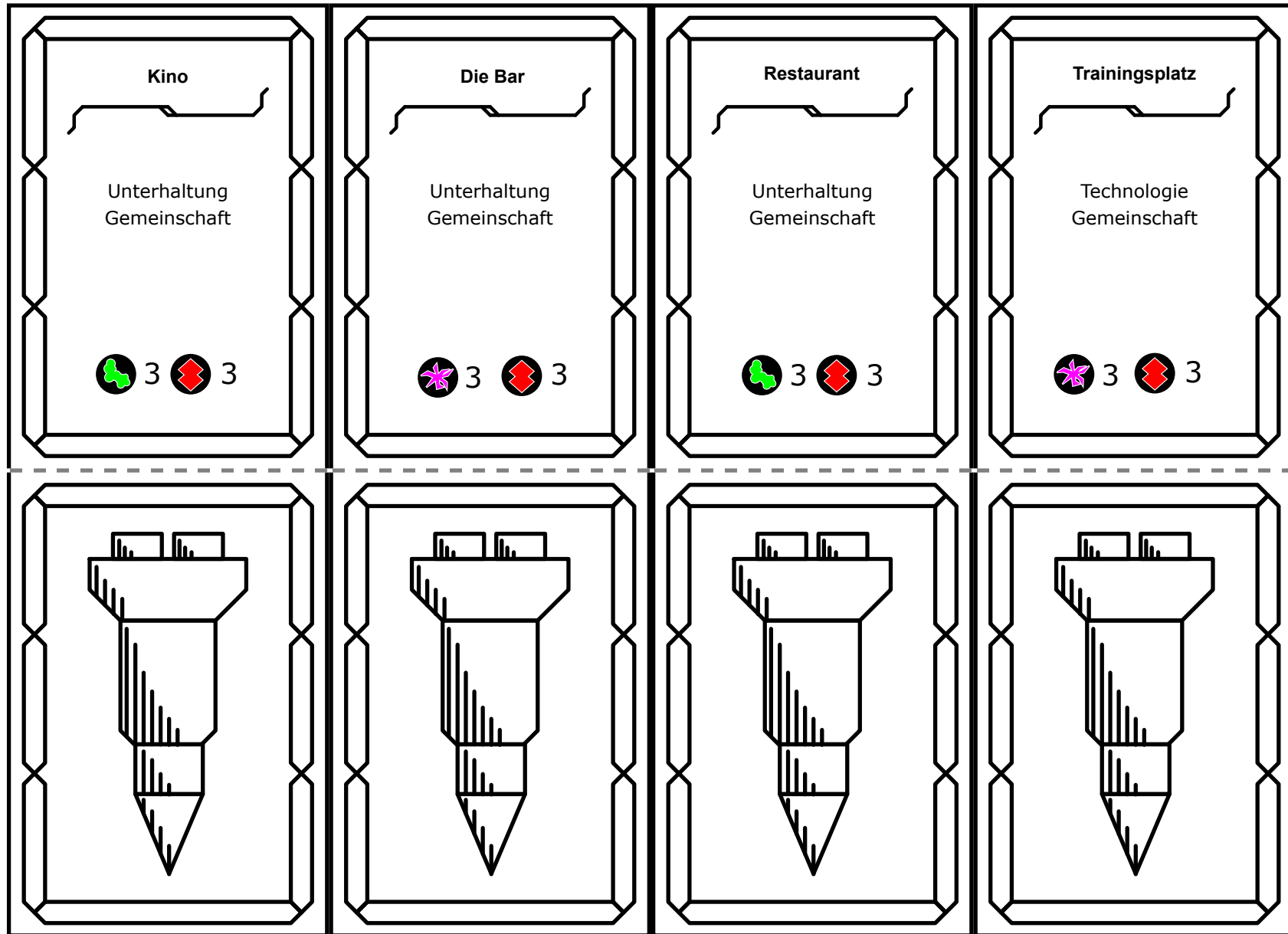
Projektkarten






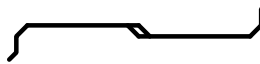


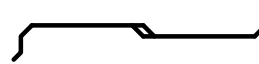


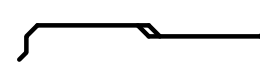


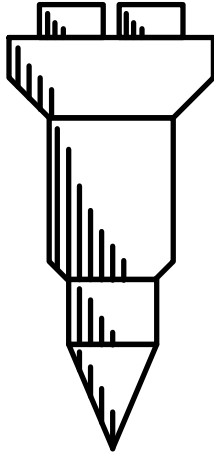
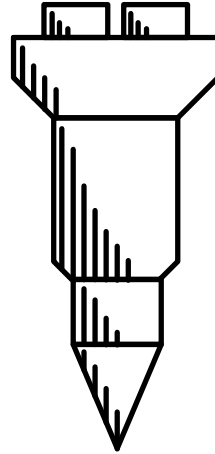
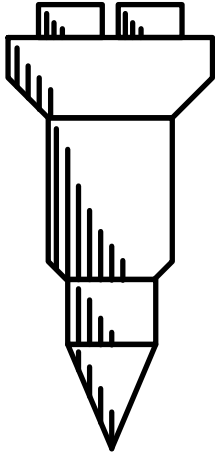
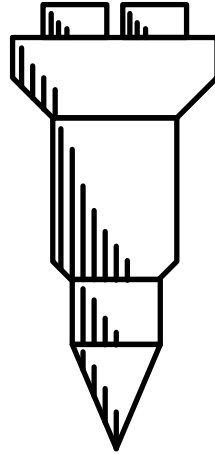
Projektkarten

<p>Holodeck</p>  <p>Unterhaltung</p>  4	<p>Gemeinschaftsgarten</p>  <p>Bildung Gemeinschaft</p>  2  3	<p>Schule</p>  <p>Bildung Gemeinschaft</p>  4  3	<p>Universität</p>  <p>Bildung Gemeinschaft</p>  3  3
			

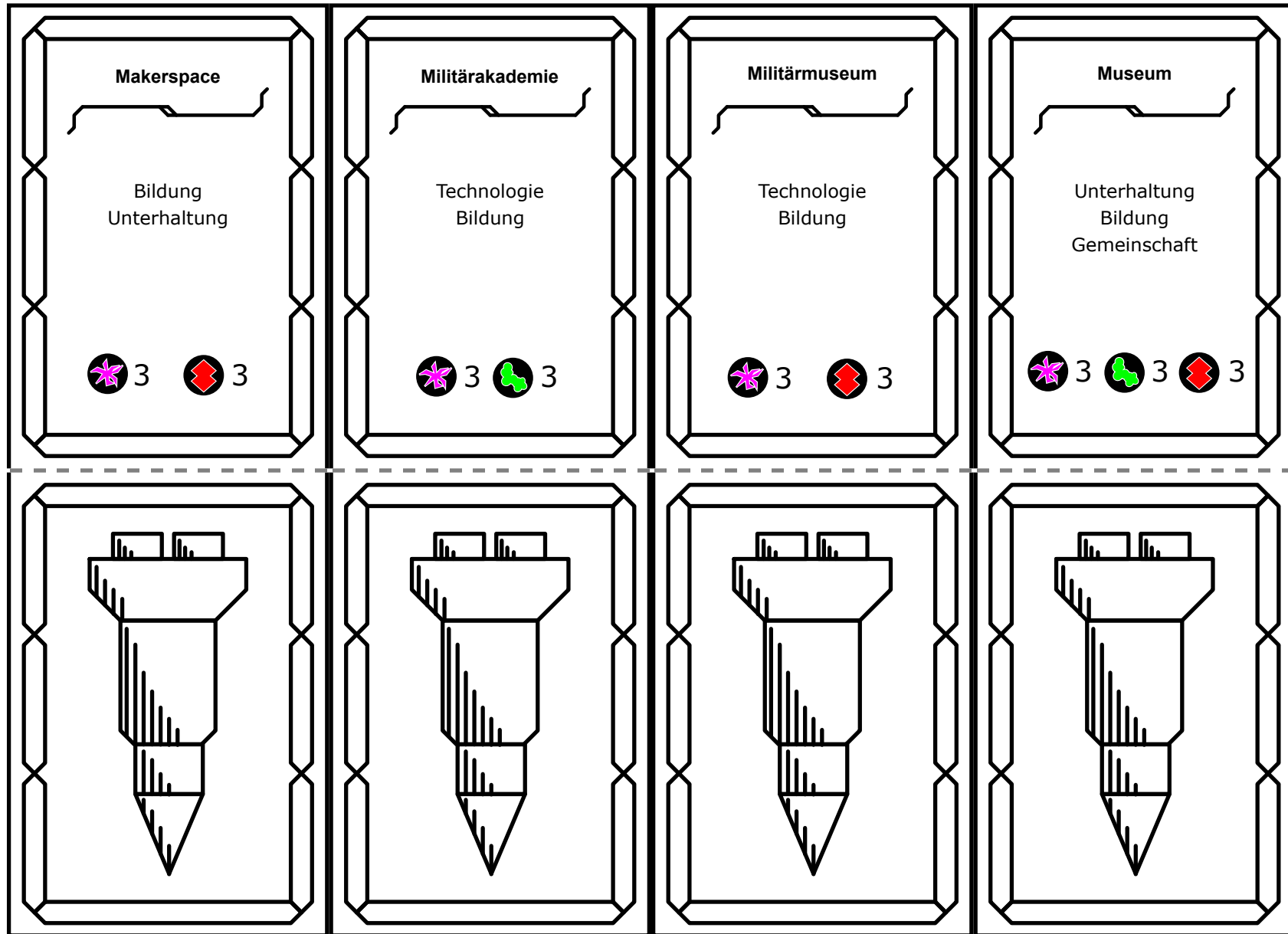
Projektkarten



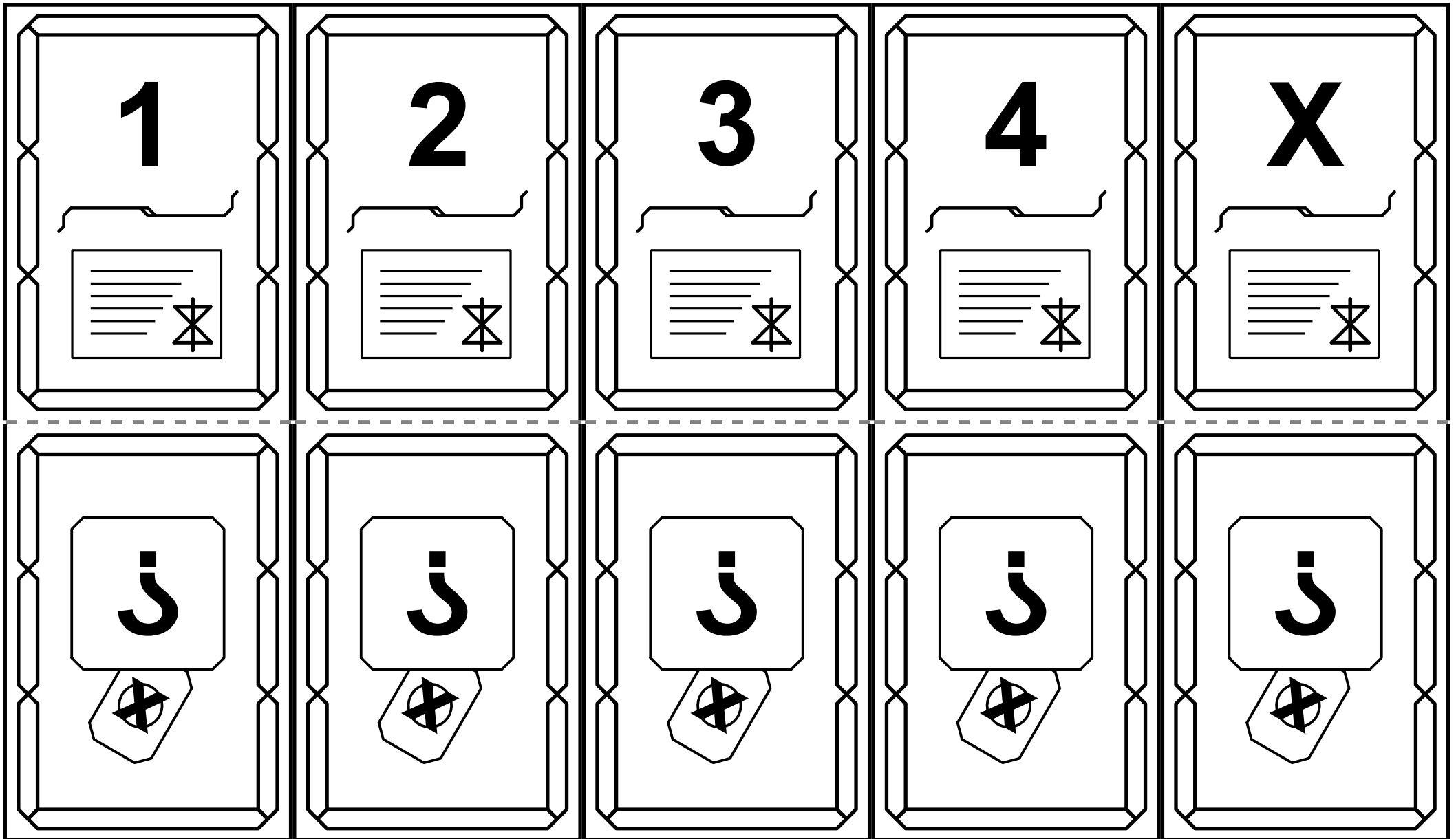
Projektkarten

<p>Kolosseum</p>  <p>Technologie Unterhaltung</p>  3  3	<p>Schießplatz</p>  <p>Technologie Unterhaltung</p>  3  3	<p>Serverfarm</p>  <p>Technologie Unterhaltung</p>  3  3	<p>Lernlabor</p>  <p>Bildung Unterhaltung</p>  3  3
			

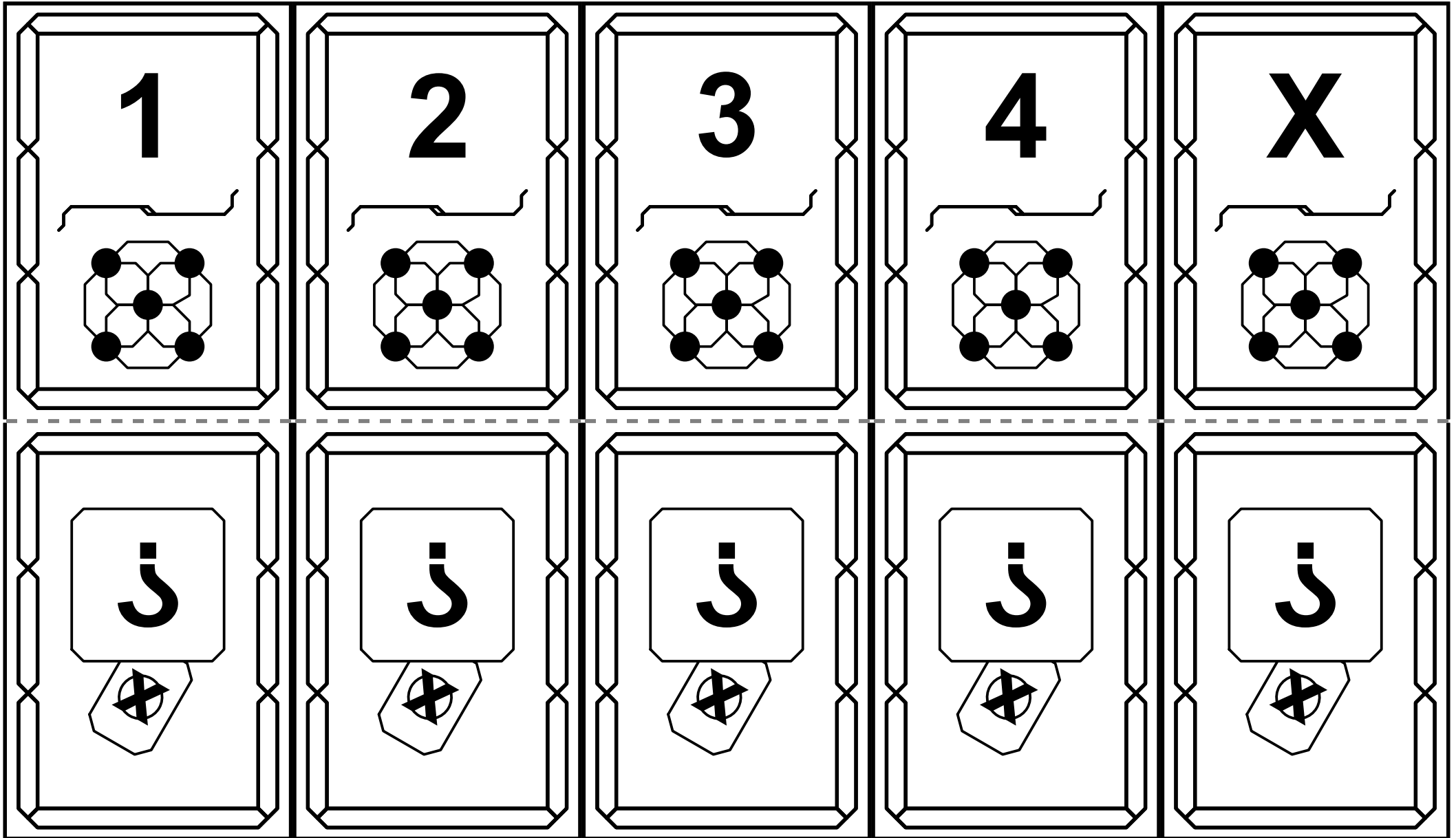
Projektkarten



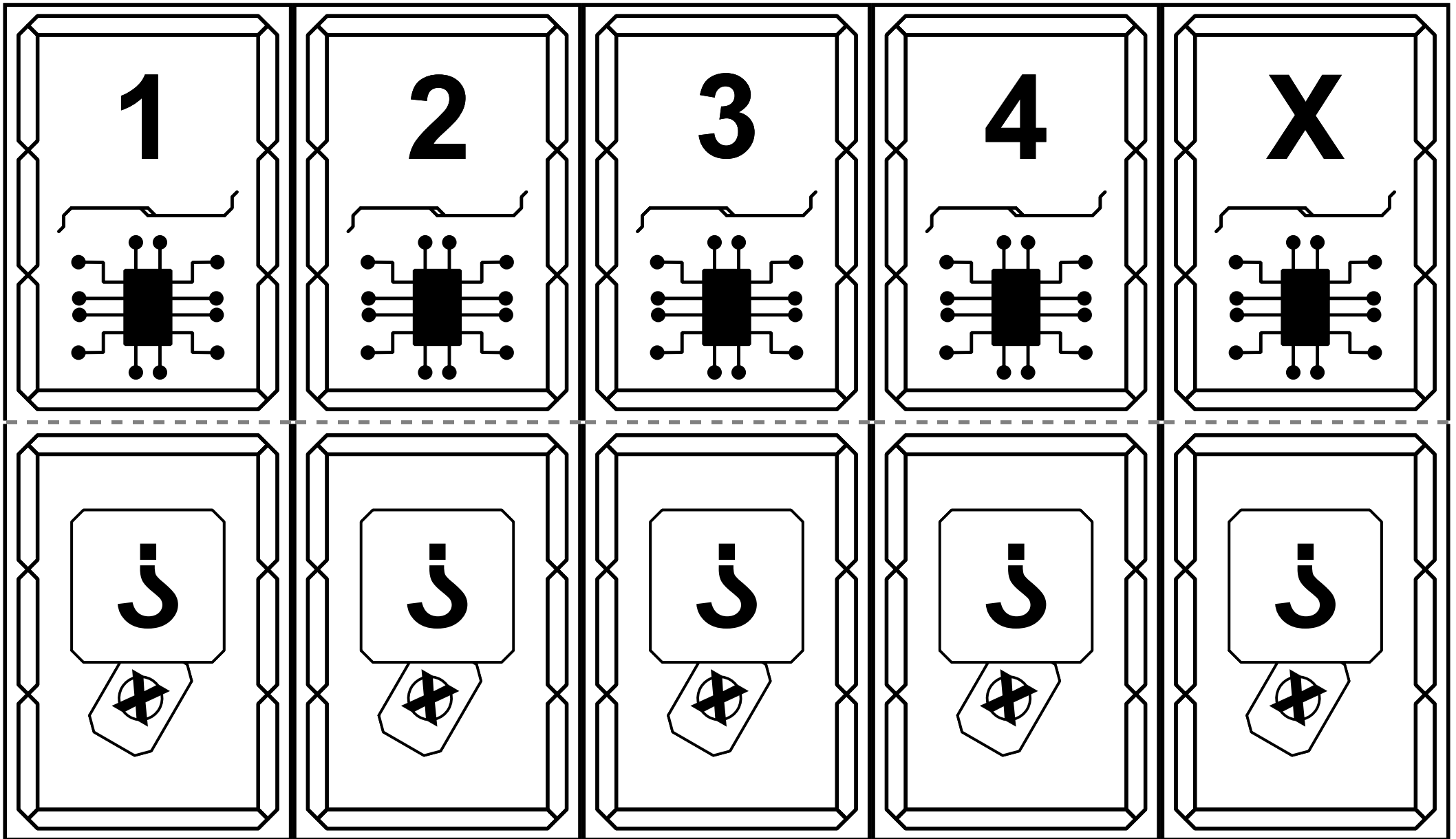
Abstimmungsmarker



Abstimmungsmarker



Abstimmungsmarker



Abstimmungsmarker

