

SOLO-MODUS

In diesem Modus spielt eine Person als einzelnes Crewmitglied.
ADELEs Verhalten wird, wie im Folgenden beschrieben, automatisch bestimmt.

SPIELAUFBAU

Passe den Spielaufbau wie folgt an:

- Lege die **Blue Card** auf ihren Platz auf der Missionsleiste. Dieses Missionsobjekt gilt als bereits eingesetzt. *Ersetze die Blue Card in Schritt 4 des Spielaufbaus durch ein weiteres zufälliges Objekt, so dass weiterhin in jeden Raum ein Objekt gelegt werden kann.*
- Du erhältst eine **Drohne** (entferne alle anderen Drohnen aus dem Spiel). Dieser Gegenstand ist vom Beginn des Spiels an aktiviert, benötigt keinen Platz im Inventar und verliert nie seine Ladung (wird daher nie abgeworfen).
- Entferne eine zufällige **Einschlag-Notfallkarte** aus dem Spiel und lege sie zurück in die Box.
- Platziere **keine Aktionssteine** auf der Missionsleiste. *Lege die Zielplättchen offen auf dem Spielplan ab.*
- **Nimm die Spionage-Hindernisse aus dem Spiel.** *Lege die restlichen Hindernisse als Vorrat neben den Spielplan.*
- **Lege alle ADELE-Spezialkarten zurück in die Schachtel**, mische die übrigen und lege sie als verdeckten Stapel bereit.
- *Lege das ADELE-Tableau und den Energiezähler zurück in die Schachtel. Sie werden nicht benötigt.*
- *Lege die folgenden Anomalien in den Beutel: Schleusen gesperrt, Explosionen, Schwache Batterien, Panik und Terminals deaktiviert. Wähle den gewünschten Schwierigkeitsgrad und lege Aktionssteine einer ungenutzten Farbe als Anomaliemarker auf die Rundenleiste, entsprechend der folgenden Tabelle:*



	1. ANOMALIE	2. ANOMALIE	3. ANOMALIE	4. ANOMALIE
EINFACH	RUNDE 12	RUNDE 6	-	-
MITTEL	RUNDE 15	RUNDE 10	RUNDE 5	-
SCHWER	RUNDE 15	RUNDE 12	RUNDE 9	RUNDE 6

In jeder Runde mit Marker ziehst du zu Beginn der ADELE-Phase zufällig ein Anomalieplättchen aus dem Beutel und legst es auf die Anomalienleiste des Hauptspielplans. Diese Anomalie ist von nun an im Spiel.

Pro Spiel ziehst du also 2, 3 oder 4 Anomalien, je nach Schwierigkeitsgrad.



Außerdem funktioniert das **Kurier-Terminal etwas anders**: Du kannst es mit einer Spezialaktion nutzen, um ein Objekt deiner Wahl aus deinem Inventar in einen beliebigen Raum zu legen. Das Objekt bleibt dort verdeckt liegen, bis du es wieder aufnimmst.

Objekte auf dem Spielplan, die du einsehen konntest, kannst du **aufgedeckt liegen lassen**. Objekte im Inventar lässt du besser verdeckt, bis sie aktiviert sind, um nicht durcheinander zu kommen.

ADELES ZUG

In ihrer Phase bringt **ADELE 2 Hindernisse** ins Spiel.

Dazu ziehst du eine **ADELE-Karte** von ihrem Stapel und prüfst beide Räume anhand der **Prioritätentabelle** (siehe unten).

Falls keiner der Räume die Bedingung der obersten Priorität erfüllt, prüfst du die nächste, und so weiter, bis ein Raum die Bedingung einer Priorität erfüllt.

Falls beide Räume die Bedingung erfüllen (z. B. weil beide benachbart zum Raum sind, in dem du dich befindest, was sie für Priorität C qualifiziert), wählst du zufällig einen davon aus.

Nachdem du den Raum und die Priorität bestimmt hast, **wirfst du den W6 um anhand der Tabelle das Hindernis zu bestimmen, das in den Raum gelegt wird.**

Bedenke dabei, dass ADELE niemals:

- ein zweites Hindernis einer Sorte an ein und dieselbe Stelle legt;
- Dunkelheit in einen Raum mit Feuer legt – und andersherum;
- in einem Raum ohne ungesperrte Türen eine Tür sperrt;
- Hindernisse legen kann, deren Marker bereits alle verbraucht sind.

In solchen Fällen, gehst du zum nächstniedrigeren Resultat (z. B. zur 4, falls 5 nicht möglich war), bis ADELE ein Hindernis legen kann. Wenn ADELE auch so kein Hindernis legen kann, wird kein Hindernis gelegt (d. h. ADELE bringt in diesem Zug ein Hindernis weniger ins Spiel).

In diesem Modus muss **ADELE keine Energie ausgeben**, und es stehen ihr alle Hindernismarker zur Verfügung, bis auf die, welche von der Crew bereits aus dem Spiel entfernt wurden.

PRIORITÄT	BEDINGUNG	HINDERNIS
A	Crewmitglied im Raum	1 ➡ Tür gesperrt (zufälliger Türrahmen) 2-3 ➡ Feuer 4-5 ➡ Sauerstoffmangel 6 ➡ Dunkelheit
B	Raum ist Missionsziel	1 ➡ Tür gesperrt (zufälliger Türrahmen) 2 ➡ Feuer 3-4 ➡ Sauerstoffmangel 5 ➡ Dunkelheit 6 ➡ Computerfehler (1.Computer, 2.Terminal)
C	Crewmitglied in einem benachbarten Raum	1-3 ➡ Tür gesperrt (im Türrahmen zum Raum mit dem Crewmitglied) 4 ➡ Feuer 5 ➡ Sauerstoffmangel 6 ➡ Dunkelheit
D	Raum enthält ein Terminal (oder Alarm-Terminal)	Falls Terminal intakt: 1-3 ➡ Computerfehler (beim Terminal) 4-6 ➡ Wie Priorität A (neu würfeln) Falls Terminal abgeschaltet, wie Priorität A
E	Crewmitglied ist 2 Räume entfernt	Wie Priorität A
F	Keine Bedingung erfüllt	Wirf diese Karte ab und ziehe eine neue.