

FAQS



Es gibt kein Missionsplättchen 16 oder 20. Diese beiden Räume sind immer der finale Ort der jeweiligen Mission (rot/blau) und sind daher in der Missionsleiste auf dem Spielbrett aufgedruckt. Ihr könnt das leere Missionsplättchen verwenden, um damit eigene Hausregeln zu erstellen (nutzt es z.B. als Weltraum-Bereich).



ADELE beginnt das Spiel bereits mit 10/15 Energie (abhängig von der Spieler-anzahl wie auf der Kommandokonsole angegeben). Am Ende ihrer Phase erhält sie 10/15 Energie zusätzlich dazu, der Energiezähler wird NICHT auf 10/15 Energie gesetzt (z.B. startet sie mit 10 Energie, nutzt 7, beendet ihre Phase mit 3 und erhält dann 10 hinzu, hat also nun 13 Energie)

Alle Räume müssen zu Beginn des Spiels ein verdecktes Objekt enthalten.



Besatzungsmitglieder können nicht Objekte einfach in einem Raum fallen lassen. Ihr könnt euch nach dem Durchsuchen entscheiden, ein Objekt nicht aufzuheben um es für ein anderes Besatzungsmitglied liegen zu lassen. Ihr könnt nur ein Objekt ablegen, wenn ihr bereits ein volles Inventar habt und ihr ein anderes Objekt aufheben wollt oder wenn sich durch eine Verwund-ung eure volle Inventarkapazität verringert.



ADELE kann je Raumkarte nur ein Hindernis spielen (sie sucht einen der beiden aufgedruckten Räume aus). Wenn sie zwei Hindernisse in den selben Raum in der selben Runde spielen möchte, benötigt sie dazu zwei unterschiedliche Raumkarten mit der entsprechenden Nummer oder nutzt Spezial-fähigkeiten (z.B. Ausbreitung von Feuer).



In der Hindernis-Phase wirken sich alle Effekte der Hindernisse aus, in deren Räumen sich Besatzungsmitglieder aufhalten. Das ist relevant für Sauerstoffverlust, Feuer und Spionage.



Wenn ein Besatzungsmitglied mit einem eingeschalteten Feuerlöscher einen Raum mit einem Feuer-Hindernis betritt, **wirkt der Feuerlöscher bevor wegen des Feuers Verwundungen auftreten können** (und entfernt bis zu 3 Feuer in einer Runde). Wenn aber ein Besatzungsmitglied schon im Feuer steht bevor der Feuerlöscher aktiviert wird, muss ein Konditions-Check bestanden werden um eine Verwundung zu vermeiden, bevor der Feuerlöscher wirkt.



In Bezug auf das Sauerstoffverlusthindernis, ein noch nicht genutzter Aktionswürfel ist ein Aktionswürfel, der einer Spieleraktion zugewiesen ist, die das Besatzungsmitglied in dieser Runde **noch nicht mit diesem Würfel ausgeübt hat**.



Mei Zhao muss für die Computeraktion **nie einen Konditions-Check würfeln**. Ihre Kosten für diese Aktion ist 2, kann aber durch andere Effekte (z.B. Dunkelheit) erhöht werden.



Computer und Terminals sind zwei unterschiedliche Dinge. Wenn ADELE ein Computerfehler-Hindernis in einen Raum spielt, in dem es beide gibt, muss sie aussuchen welches Gerät ausgeschaltet wird.



Ihr könnt ein Alarm-Terminal reparieren, indem ihr eine Batterie oder den Zentralcomputer (Raum 20) nutzt.



Beide Schiffe sind in 5 verschiedene Sektoren (mit je 4 Räumen) unterteilt, die durch die Farben gelb, blau, rot, grün und grau unterschieden sind. Das farbige Sechseck auf Notfall-Karten ist relevant für ADELEs Spezialkarten und die Gezielter-Angriff-Anomalie.



Beispiel für die Aktivierung einer Anomalie durch ADELE: 1 Zuerst zahlt sie 5 Energie und sucht aus, welche Anomalie sie von ihrer Kommandokonsole spielen möchte. Sie möchte mit Luftschleusen gesperrt ein Besatzungsmitglied im Weltraum aussperren.



2 Sie entfernt bereits gespielte Hindernisse aus den Schiffs-Sektoren, die auf ihrem Anomalie-Plättchen angegeben sind. In diesem Fall 3 Hindernisse, jeweils 1 aus dem grünen Sektor (Feuer in #4), aus dem blauen Sektor (Spionage in #17) und aus dem grauen Sektor (verschlossene Tür zwischen #8 und #9).



3 Zuletzt legt sie die Anomalie offen auf den vorgegebenen Platz auf dem Spielbrett und aktiviert den Effekt, sperrt also alle 6 Luftschleusen.



Entfernte Hindernisse (entweder durch die Besatzung gelöst oder von ADELE für Anomalien gezahlt) **werden aus dem Spiel entfernt und kommen nicht zurück in ADELEs Beutel**.



Andreas kann einen Einschlag reparieren, ohne nach außerhalb des Schiffes zu gehen oder das Reparaturterminal (Raum 16) nutzen zu müssen. Er kann einfach im Raum des Einschlags eine Computeraktion erfolgreich ausführen (die normalerweise einen funktionierenden Computer benötigt, da aber der Einschlag hier ist kann er dies dennoch ausführen) und so den Einschlag beheben.



Räume gelten nur dann als benachbart, **wenn sich ein Türrahmen dazwischen befindet**, auch für die Entfernung von Hindernissen durch die Computeraktion.