Turn Or Burn

Turn Or Burn ist ein kleines schnelles Raumjäger Kampfspiel. Für ein Spiel wird ein Schiff aus einer Reihe Systemkarten zusammengestellt. Jede Runde wird verdeckt eine Manöverkarte gespielt, die zeigt, was der Jäger diese Runde plant. Das Spiel benutzt Vektor-Bewegung, also plane voraus. Wenn jedes Schiff geplant hat werden die Karten gleichzeitig umgedreht. Schiffe bewegen sich, Waffen feuern, Dinge explodieren, dann kommt der nächste Zug!

Du brauchst Deine eigene Hex-Karte. Alles andere findest Du in diesen Regeln. Auch Schiffs-Counter, aber der beste Weg, Turn Or Burn zu spielen ist auf einer großen Hex-Karte mit Schiffs Miniaturen.

Die Regeln sind in mehrere Module aufgeteilt. Jedes Modul bringt ein neues Szenario und die Regeln es zu spielen. Jedes Modul baut auf den vorherigen auf.

Inhalt

Turn Or Burn 1
Inhalt 1
Übersetzungsinfo 2
Modul 1: Schnellschuss 2
Spielstart 2
Jäger bauen: 2
Manöver Karten: 2
System Karten 3
Waffen 3
Zug 4
Schiffe Bewegen 4
Manöverkarten 4
Marker 4
Bewegung 5
Waffen feuern 6
Dinge explodieren 7
Modul 2: Popcorn 8
Szenario 8
Spielbeginn 8
Schiff bauen 8
Manöver Karten 8
Karte einrichten 8
System Karten 9
Reparatur Roboter 9
Panzerung 9
Schild Generator 9
Scanner 9
Störer 9
Zug Reihenfolge 9
Schiffe bewegen 11
Waffen feuern 11
Mehrfach Feuer 11
Panzerung 11
Schilde 12
Aufschaltung 12
Störer 12
Modul 3: Größer 13
Szenario 13
Große Schiffe 13
Schwere Schiffe 13
Super-Schwere Schiffe 14
Schwere Waffen 15
Mehrfache Aktionen 15
Externe Systeme 16
Modul 4: Raumkampf 17
Szenario 17
System Karten 17
Projektil Waffen 17
Störer 18
Reparatur Roboter 18
Zug Reihenfolge 19
Bewegung 22
Kampf 22
Auf Projektile schießen 22
Modul 5: Experimental 23
Szenario: Raum Hockey 23
System Karten 24
Traktor Strahl 24
Zap Kanone 25
Manöver Antrieb 26
Rammen 26
Sprit 26
Automatik 27
Credits 28

Übersetzungsinfo

Die Kürzel auf den Karten wurden nicht übersetzt. Sie stehen für:

TNC	Turn No Change	Kein Manöver
T60S	Turn 60° Starboard	Drehung 60° Rechts
T60P	Turn 60°Port	Drehung 60° Links
B1A	Burn 1 Ahead	Schub 1 Voraus
B1S	Burn 1 Starboard	Schub 1 Rechts
B1P	Burn 1 Port	Schub 1 Links
Port	Backbord	Links
Starboard	Steuerbord	Rechts

Modul 1: Schnellschuss

Dies Szenario ist ein Duell zwischen 2 Jägern. Zerstöre den Gegner ohne zerstört zu werden. Ein Schiff ist zerstört, wenn die Crew, die Waffe oder die Struktur zerstört wurde oder der Bewegungsmarker die Karte verlässt.

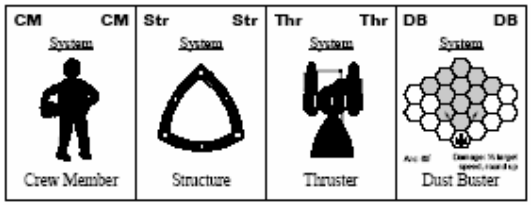
Spielstart

Jäger bauen:

System Karten: Das Schiff wird aus System Karten gebaut. In diesem Modul gibt es: Crew, Struktur, Antrieb und 4 Waffen (Blasenwerfer, Partikelkanone, Neutronenstrahl und Laserturm).

4 Karten: Ein Schiff besteht in diesem Modul aus 4 System Karten: 1 x Crew, 1 x Struktur, 1 x Antrieb und 1 x Waffe. Die einzige Wahl, die Du hier hast, ist die Waffe.

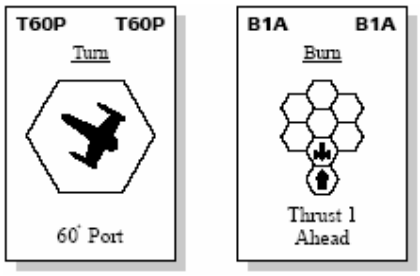
Verdeckt: Die Karten werden nicht gezeigt.



4-System Jäger

Manöver Karten:

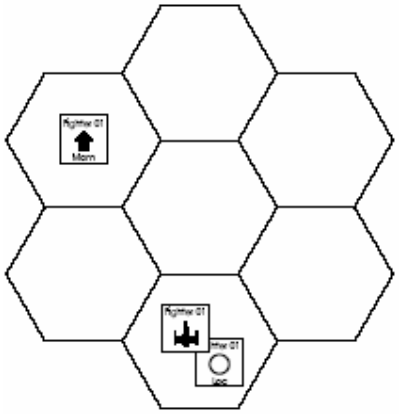
Es gibt 3 Arten von Manöverkarten: Turns (6 Karten), Burns (7Karten) und Ditto (1 Karte).



ManöverKarten

Karten Aufbau

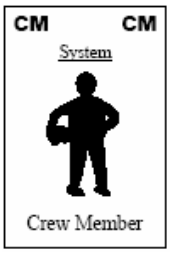
Die Jäger starten auf gegenüber liegenden Seiten. Jedes Schiff kommt mit einem Platz und einem Bewegungsmarker. Der Platzmarker kommt in das Hex des Schiffes, der Bewegungsmarker 0 bis 6 Felder entfernt. Die Ausrichtung des Schiffes ist egal.



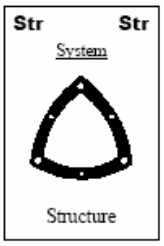
Spielstart Jäger 01

System Karten

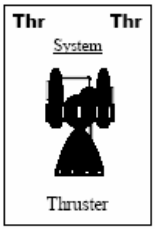
Crew: Diese Karte repräsentiert die Besatzung und den Pilot. Wenn das Schiff keine Crew hat kann es keine Aktionen durchführen und ist eliminiert.



Struktur: Diese Karte repräsentiert die Hülle des Jägers. Ohne Struktur ist der Jäger eliminiert (es gibt aber keine dramatische Explosion oder Beschädigung anderer Schiffe).



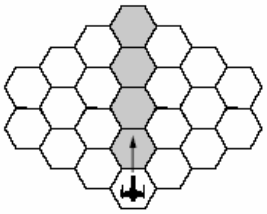
Antrieb: Dein Schiff beginnt mit einem Antrieb. Ohne Antrieb kann der Jäger keine Burn Manöver durchführen, drehen und feuern ist aber möglich



Waffen

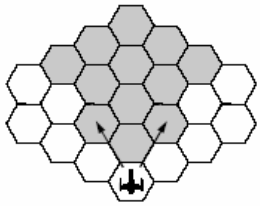
Die Reichweite aller Waffen beträgt 12 Hex.

Blasenwerfer: Diese Waffe wirft einen Strahl Blasen aus invertierten Raum. Sie feuert nur geradeaus und verursacht 6 Punkte Schaden bei jeder Reichweite. In Modul 2 ignorieren Blasenwerfer Panzerung und Schilde.



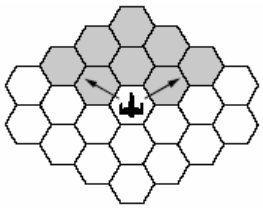
Schaden: 6
Schusswinkel: 0°

Partikelkanone: Diese Waffe feuert einen Partikelstrahl. Das Ziel kollidiert mit diesen Partikeln und erleidet Schaden von ½ der Zielgeschwindigkeit (Entfernung Schiff - Bewegungsmarker aufgerundet, Schiffs-Hex zählt, Marker-Hex nicht).



Schaden: ½ Zielspeed
Schusswinkel: 60°

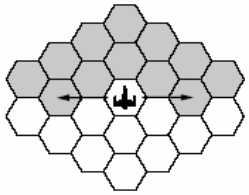
Neutronenstrahl: Diese Waffe feuert einen Strahl Hochenergie Neutronen. Bis zu einer Reichweite von 4 Hex beträgt der Schaden 6–Entfernung, darüber hinaus 1 Punkt.



Schaden: 6-Entfernung oder 1
Schusswinkel: 120°

Laserturm: Einfach zu bedienen, macht aber nur 1 Schaden.

Schaden: 1
Schusswinkel: 180°



Zug

Ein Zug wird in 3 Phasen durchgeführt:

1. Aktion festlegen
2. Schiff bewegen
3. Waffen feuern

Aktion festlegen

Eine einzelne System oder Manöverkarte wird verdeckt gewählt. Die gewählte Aktion *muss* durchgeführt werden.

Ein Manöver ist eine Turn oder Burn Karte.

Um zu feuern wähle eine Waffenkarte.

Wenn alle Spieler gewählt haben wird die gewählte Karte umgedreht.

Bewegen

Jeder Spieler bewegt seinen Jäger auf der Karte. Die gewählte Aktion muss durchgeführt werden, Du kannst Deine Meinung nicht mehr ändern.

Feuern

Falls Du eine Waffe gewählt hast feuert sie jetzt. Alle Waffen feuern gleichzeitig, damit können auch durch Treffer zerstörte Schiffe schießen.

Schiffe Bewegen

Turn Or Burn nutzt Vektor Bewegung. Richtung und Geschwindigkeit werden durch einen Bewegungsmarker geplottet. Die Sichtrichtung des Jägers muss nicht die Bewegungsrichtung sein. Die Schiffe fliegen im Vakuum und sind keine Flugzeuge. Die meisten SF-Serien benutzen Raumjäger wie Flugzeuge, ignoriere dies.

Manöverkarten

Manöverkarten werden für die Drehung (Turn) und Bescheunigung (Burn) des Jägers genutzt. Es gibt Turn, Burn und Ditto Karten (Ditto wird in diesem Modul nicht benutzt).

Turn Karten: Es gibt 6 Turn Karten:

S = Starboard = Steuerbord = Rechts
P = Port = Backbord = Links

TNC	Keine Änderung
T60S	Turn 60° Starboard
T120S	Turn 120° Starboard
TR	Turn 180° Umdrehen
T120P	Turn 120° Port
T60P	Turn 60° Port

Alle Drehungen von der Ausrichtung der Schiffes aus gesehen.

Burn Karten: Es gibt 7 Burn Karten:

B1A	1 voraus (Ahead)
B2A	2 voraus
B2S	2 voraus mit Rechts Versatz
B2P	2 voraus mit Links Versatz
B3A	3 voraus
B3S	3 voraus mit Rechts Versatz
B3P	3 voraus mit Links Versatz

Marker

Jedes Schiff hat einen Bewegungs- und einen Platzmarker.

Bewegungsmarker: Der Bewegungsmarker markiert das Hex, in das sich das Schiff bewegt, wenn keine Burn Karte gespielt wird. Die Geschwindigkeit ist die Distanz zwischen dem Schiff und dem Marker.

Platzmarker: Markiert den Platz, an dem sich das Schiff befunden hat, bevor es sich bewegt hat. Er wird benutzt, um zu sehen, wohin der Bewegungsmarker nach der Bewegung kommt.

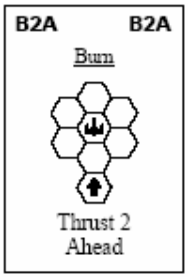
Spielstart: Lege den Platzmarker auf das Schiff und den Bewegungsmarker max. 6 Felder weg.

Bewegung

Die Schiffsbewegung erfolg durch:

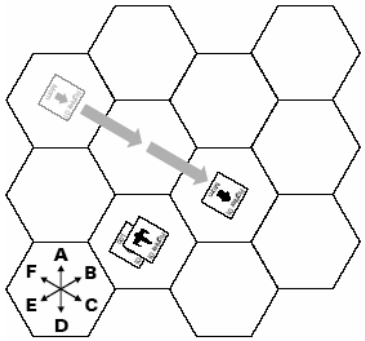
1. Beschleunigen
2. Schiff bewegen
3. Drehen
4. Marker bewegen

Beschleunigen



Burn: Der Bewegungsmarker wird so gedreht, das er in die gleiche Richtung zeigt wie das Schiff. Dann wird der Marker so bewegt, wie es auf der Karte steht.

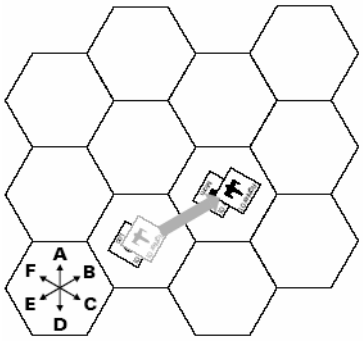
Beispiel: Dein Schiff zeigt Richtung C und Du beschleunigst mit 2 (B2A). Damit bewegst Du den Bewegungsmarker 2 Hex Richtung C.



Burn Manöver

Schiff bewegen

Das Schiff bewegt sich in das Feld des Bewegungsmarkers. Dies passiert immer, egal welche Aktion gewählt wurde. Der Platzmarker bleibt in dem Hex, aus dem das Schiff kommt.

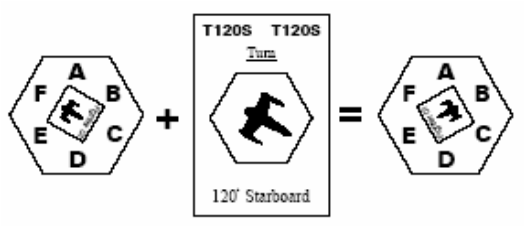


Schiff bewegen

Drehen

Turn: Das Schiff wird in die neue Richtung gedreht. Die Drehung erfolgt relativ zur momentanen Schiffsrichtung, nicht zur Flugrichtung.

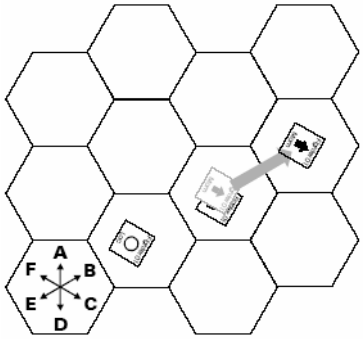
Beispiel: Das Schiff zeigt in Richtung C und Du Wählst 120° Drehung Steuerbord T120S (Rechts) .



Turn Manöver

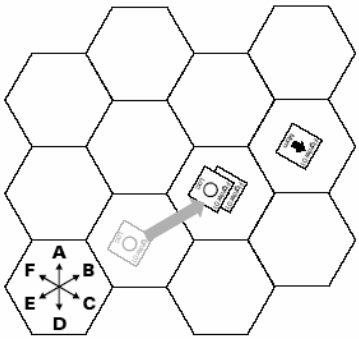
Marker Bewegen

Bewegungsmarker: Der Bewegungsmarker wird so gelegt, das sich das Schiff genau zwischen den beiden Markern mit gleichem Abstand befindet.



Bewege Bewegungsmarker

Platzmarker: Nachdem der Bewegungsmarker bewegt wurde wird er Platzmarker in das Hex des Schiffes gelegt.



Platzmarker bewegen

Waffen feuern

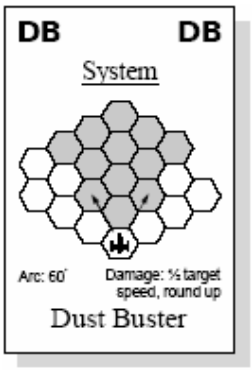
Wenn Du eine Waffe gewählt hast und ein Gegner in Reichweite und Schusswinkel ist kann er getroffen werden. Dein Gegner nimmt alle seine System Karten und eine Anzahl Fehlschuss Karten auf die Hand. Dann ziehst Du Karten entsprechend dem Schaden.

Trefferauflösung

1. Check Reichweite und Schusswinkel
2.. Addiere Fehlschuss Karten
3. Karten ziehen

Check Reichweite und Schusswinkel

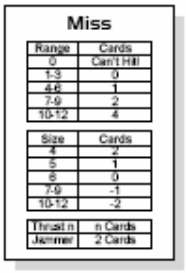
Reichweite: Die Reichweite beträgt bei allen Waffen: 12 Hex. Ein Schiff kann nicht in das Hex feuern, in dem es sich befindet. Also nicht bei Reichweite 0.



Winkel: Waffenkarten zeigen einen Schuss-winkel. Die grauen Felder zeigen die Richtung, in die das Schiff feuern kann.

Kein Ziel: Wenn sich kein Ziel in Reichweite befindet kann die Waffe nicht feuern.

Fehlschuss Karten addieren



Der Spieler mit dem Zielschiff nimmt alle Systemkarten auf die Hand, dazu eine Anzahl Fehlschusskarten *aber keine Manöverkarten!* Die Anzahl der Fehlschuss Karten basiert auf Reichweite, Beschleunigung und Größe des Schiffes. Die Karten werden zusammen gezählt. Kleine Schiffe mit Burn Manöver 12 Hex entfernt sind schwer zu treffen.

Reichweite: Zähl die Hex von dem Schiff zum Ziel. Das Zielfeld zählt mit, das Schiffsfeld nicht. Addiere wie folgt:

Entfernung	**Fehlschuss Karten**
0	Geht nicht
1-3	Keine Karten
4-6	1 Karte
7-9	2 Karten
10-12	4 Karten

Burn Manöver: Wenn das Schiff ein Burn Manöver durchgeführt hat, addiere Karten wie folgt:

Burn	**Fehlschuss Karten**
0	Keine Karten
1	1 Karte
2	2 Karten
3	3 Karten

Größe: Ein Schiff , welches das Spiel mit 4 System Karten beginnt, erhält 2 Fehlschuss Karten. Wenn es mit 5 Systemkarten beginnt erhält es 1 Karte. In diesem Modul starten alle Schiffe mit 4 Karten und erhalten 2 Fehlschuss Karten.

Schiffsgröße	**Fehlschuss Karten**
4	2 Karten
5	1 Karte
6	keine Karte

Schiffe ändern ihre Größe nie. Wenn ein Schiff mit 6 Systemkarten startet und 2 Karten verliert ist es trotzdem ein 6-System Schiff.

Karten ziehen

Der feuernde Spieler zieht Karten in der Anzahl des verursachten Schadens. Der feuernde Spieler zieht die Karten nacheinander.

Effekt: Fehlschuss Karten haben keinen Effekt. Gezogene Systeme sind zerstört und könne bis zum Spielende nicht repariert werden.

Dinge explodieren

Ende Das Duell endet, wenn ein Schiff seine Struktur, Crew oder Waffe verliert oder wenn der Bewegungsmarker die Karte verlässt.

Unentschieden: Wenn beide Spieler gleichzeitig feuern wirkt der Schaden auch gleichzeitig. Wenn beide Schiffe zerstört werden endet das Duell unentschieden.

Modul 2: Popcorn

Dies Modul führt das Ditto Manöver ein. Damit kann ein Spieler zwei Schiffe steuern. Dazu kommen 5 neue System Karten.: Reparatur Roboter, Panzerung, Schild Generator, Scanner und Störer. Außerdem gibt es ein neues Manöver: Schleudersitz, es nutzt die Crew System Karte.

Szenario

Hintergrund: In diesem Szenario kämpfen 2 größere Kampfverbände gegeneinander. Die Karte hat eine feste Größe und zeigt nur einen kleinen Teil des Kampfes. Wenn eine Schiff die Karte verlässt wird es zerstört und ein anderes ersetzt es.

Teams: Das Szenario wird von 2 Teams mit 2 oder mehr Schiffen gespielt. Wenn es nur 2 Spieler gibt spielen beide mit je 2 Schiffen.

Eliminierung: Ein Schiff ist eliminiert, wenn es zerstört ist, seine Crew tot oder rausgeschleudert oder wenn das Schiff die Karte verlässt. Es ist nicht eliminiert, wenn seine Waffe oder der Antrieb zerstört ist. Die Karte ist fest: wenn ein Bewegungs-Counter die Karte verlässt ist das Schiff aus dem Spiel.

Ersatz: Eliminierte Schiffe werden ersetzt. Wenn ein Schiff eliminiert ist kommt ein anderes. Der nächste Zug wird übersprungen, dann kommt es wieder auf die Karte. Es wird in beliebiger Ausrichtung auf den Rand der Karte gesetzt, den Bewegungs-Counter max. 6 Felder entfernt. Die Schilde können oben sein.

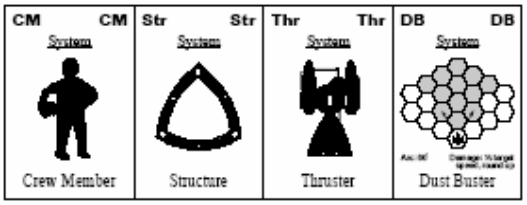
Sieg: Jedes Team bekommt 1 Punkt für jeden eliminierten Gegner. Das erste Team mit 8 Punkten gewinnt. Die Siegbedingungen könne aber auch abgesprochen werden, andere Punktzahl oder bestimmte Spiellänge.

Spielbeginn

Schiff bauen

Neue Karten: Es gibt 5 neue System Karten.: Reparatur Roboter, Panzerung, Schild Generator, Scanner und Störer.

Basis: Ein Jäger kann max. 6 Karten haben. Er muss mindestens haben: 1 x Crew, 1 x Struktur, 1 x Antrieb und eine Waffe. Die anderen beiden Karten sind egal.



Basis Schiff

Redundante Systeme: Zwei Karten können gleich sein, aber es kann nur eine Aktion pro Zug durchgeführt werden. Trotzdem ist es keine schlechte Idee, ein zweite Crew Mitglied oder einen zweiten Antrieb zu haben. Schiffe mit 3 Struktur Karten können 2 verlieren und fliegen immer noch.

Versteckt: Die Karten werden nicht gezeigt bis sie bei Treffern gezogen oder eingesetzt werden.

Manöver Karten

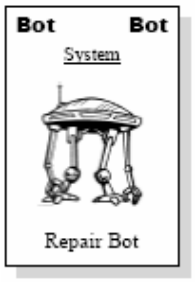
Jeder Spieler bekommt einen Satz Manöver Karten. Wer mit 2 Schiffen spielt kann das Ditto Manöver benutzen.

Karte einrichten

Die Schiffe kommen auf gegenüberliegende Seiten der Karte. Der Platz-Counter kommt unter das Schiff und der Bewegungs-Counter max. 6 Felder entfernt. Die Schilde können oben sein.

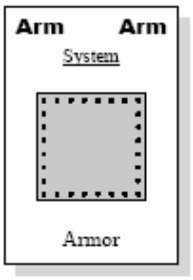
System Karten

Reparatur Roboter



Ein Reparatur Roboter kann Schaden reparieren. Während der System Phase kann er eine vorher verlorene System Karte (außer Panzerung) zurück ins Schiff bringen. Er kann keine Karte reparieren, die bei Spielstart nicht im Schiff war.

Panzerung



Du kannst Deine Schiffe mit zusätzlicher externer Panzerung ausstatten. Panzerung Karten werden nicht gespielt, sie absorbieren automatisch Schaden, bevor dieser kritische Systeme erreicht. Blasenwerfer ignorieren Panzerung.

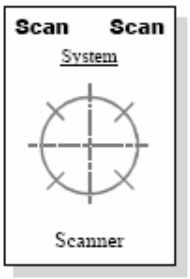
Schild Generator

Dieses System erzeugt einen Energieschild rund um das Schiff. Mit der Schildkarte werden die Schilde ein oder aus geschaltet.

Schild Counter: Wenn die Schilde eingeschaltet werden wird ein Schild-Counter in das Feld des Schiffes gelegt. Wenn die Schilde ausgeschaltet werden wird der Counter entfernt.

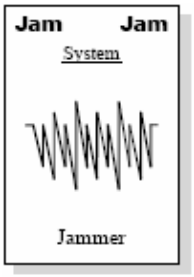
Effekt: Wenn die Schilde oben sind ignoriert das Schiff allen Schaden. Wenn es aber von einem Blasenwerfer getroffen wird, wird der Schildgenerator zerstört.

Scanner



Dieser spezielle Zielcomputer kann sich auf ein einzelnes Ziel aufschalten. Wenn auf dieses Ziel gefeuert wird, dann wird die Schussentfernung halbiert (aufgerundet). Dies erweitert die Schussreichweite auf 24 Hex.

Störer



Störer können feindliche Scanner stören. Wenn ein Störer aktiv ist werden alle Aufschaltungen entfernt, auch die, die erst in dieser Runde dazugekommen sind.

Fehlschuss Karten: Wenn auf ein Schiff mit aktivem Störer gefeuert wird, dann bekommt es 2 zusätzliche Fehlschuss Karten.

Zug Reihenfolge

In diesem Modul gibt es eine neue Phase: Systemlauf. Jeder Zug wird in 4 Phasen durchgeführt.

1. Aktion festlegen
2. Schiffe bewegen
3. Systemlauf
4. Waffen feuern

Aktion festlegen

Ditto Manöver: Die Ditto Karte erlaubt das steuern von 2 Schiffen mit nur einem Set Manöverkarten. Mit dieser Karte führt das zweite Schiff das gleiche Manöver wie das erste aus.

Schleudersitz: Um den Schleudersitz zu benutzen wird die Crew Karte gewählt. In der Systemlauf Phase wird das Schiff damit eliminiert. Dein Gegner bekommt einen Punkt, aber Du kannst mit einem neuen Schiff weitermachen.

Reparatur Roboter: Um ein System zu reparieren wähle diese Karte.

Panzerung: Die Panzerung wird nicht gewählt, sie funktioniert automatisch.

Schild Generator: Um die Schilde ein oder auszuschalten wähle diese Karte. Wenn die Schilde oben sind kannst Du nur Schilde, Reparatur Roboter oder Turn Manöver spielen.

Scanner oder Störer: Um den Scanner oder Störer zu aktivieren wähle diese Karte

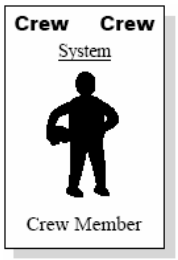
Systemlauf

Reparatur Roboter: Wenn Du diese Karte gewählt hast kannst Du eine vorher verlorene System Karte (außer Panzerung) zurück ins Schiff bringen. Du kannst keine Karte reparieren, die bei Spielstart nicht im Schiff war.

Schild Generator: Wenn der Schild Generator gewählt wird und die Schilde sind unten, gehen die Schilde hoch. Lege einen Schild Counter in das Hex des Schiffes. Wenn die Schilde oben waren, gehen sie runter. Entferne den Counter.

Störer: Wenn der Störer gewählt wird, werden alle Aufschaltungen entfernt, auch die, die erst in dieser Runde dazugekommen sind.

Schleudersitz: Wenn die Crew Karte gewählt wird, wird das Schiff von der Karte entfernt. Der Gegner bekommt 1 Punkt.



Scanner

Aufschaltung: Wenn Du die Scanner Karte gewählt hast kannst Du einen Aufschaltungs-Counter auf einen beliebigen Gegner irgendwo auf der Karte legen. Wenn Du schon eine Aufschaltung hast, kannst Du den Counter auf ein anderes Schiff legen oder auf dem bisherigen Ziel lassen. Es gibt keine Reichweiten oder Schusswinkel Beschränkung für Scanner. Du kannst nur ein Ziel (pro Schiff) gleichzeitig aufschalten.

Aufschaltung beibehalten: Du kannst die Aufschaltung zum nächsten Zug beibehalten, indem Du entweder die Scanner oder eine Waffenkarte spielst. Du musst den Aufschaltungs-Counter entfernen, wenn:

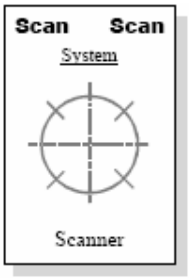
1. Du eine Waffenkarte spielst und das Ziel nicht in Reichweite ist
2. Du eine Waffenkarte spielst und das Ziel nicht im Schusswinkel ist
3. Du eine Waffenkarte spielst und auf ein anderes Ziel schießt
4. Du eine andere Karte als Scanner oder Waffe spielst
5. Das Ziel einen Störer spielt

Aufschaltungs-Beispiel:

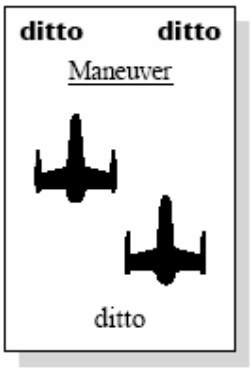
Runde 1: Kim spielt einen Scanner auf Mikes Jäger.

Runde 2: Kim denkt, das Mikes Schiff außerhalb des Schusswinkels von ihrem Neutronenstrahl ist und spielt noch mal den Scanner.

Runde 3: In der Bewegungsphase bewegt sich Mikes Jäger in den Feuerwinkel von Kim und ist 13 Hex entfernt. In der Schussphase feuert Kim auf Mike mit einer effektiven Entfernung von 7 (13 / 2 aufgerundet). Kims Aufschaltung bleibt auf Mikes Jäger.



Schiffe bewegen



Dies Modul bringt eine neue Manöver Karte: Ditto. Es erlaubt, 2 Schiffe mit nur einem Satz Manöverkarte zu steuern. Wenn das zweite Schiff das gleiche Manöver wie das erste ausführen soll wähle für das Schiff die Ditto Karte. Beide führen nun das selbe Manöver aus.

Waffen feuern

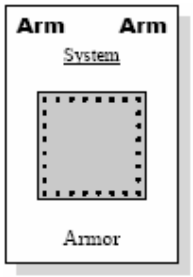
Mehrfach Feuer

Ansage: Wenn 2 oder mehr Spieler eines Teams feuern, dann müssen sie ihre Ziele ansagen, bevor die Treffer ermittelt werden. In anderen Worten, niemand kann abwarten, ob ein Teammitglied ein Schiff zerstört, bevor er sein Ziel wählt.

Schaden ermitteln: Der Schaden wird für jedes Schiff einzeln ermittelt. Gezogene Systemkarten bleiben entfernt. Achte darauf, das Du die korrekte Anzahl Fehlschuss Karten hast, bevor für jeden Gegner gezogen wird.

Beispiel: Jäger Alpha und Beta schießen auf Tau. Es ist egal, wer anfängt, also beginnt Alpha. Alpha ist 4 Hex entfernt und Tau hat nicht beschleunigt. Damit bekommt Tau eine Fehlschuss Karte. Alpha verursacht 2 Punkte Schaden. Er zieht die Fehlschusskarte und die Waffe. Nun ist Beta dran. Beta ist 10 Hex entfernt. Damit bekommt Tau 4 Fehlschuss Karten bevor Beta zieht. Tau's Waffe ist weg, Beta zieht von Tau's verbleibenden System Karten und den 4 Fehlschusskarten.

Panzerung



Effekt: Wenn Dein Schiff eine oder mehr Panzerung Karten hat, ignoriere *allen* Schaden aus einer *kompletten Runde* (abgesehen von dem Blasenwerfer). Auch wenn das Schiff von mehreren Angreifern getroffen wird, wird der komplette Schaden ignoriert. Am Ende der Runde wird eine Panzerung Karte entfernt.

Fehlschuss Karten: Wenn Dir eine oder mehrere Fehlschuss Karten zustehen stelle sicher, das Dein Schiff getroffen wurde, bevor die Panzerung Karte entfernt wird. Dein Gegner zieht normal für jeden Treffer. Die Panzerung Karte wird nur entfernt, wenn eine andere Karte als die Fehlschuss Karte gezogen wird.

Blasenwerfer: *Schaden von einem Blasenwerfer ignoriert Panzerung*. Wenn Dein Schiff von einem Blasenwerfer getroffen wird, dann werden die Panzerung Karten als normale System Karten behandelt.

Schilde

Ein Schiff mit Schilden erhält keinen Schaden (abgesehen von dem Blasenwerfer), kann aber auch nicht selber feuern.

Blasenwerfer: Wenn ein Schiff mit eingeschalteten Schilden von einem Blasenwerfer getroffen wird, wird der Schildgenerator zerstört und die Karte entfernt. Die Schilde des Schiffes gehen am Ende der Runde automatisch runter. Das Schiff erhält diese Runde keinen weiteren Schaden von anderen Waffen, auch wenn es von einem zweiten Blasenwerfer getroffen wird.

Fehlschuss Karten: Wenn Dir eine oder mehrere Fehlschuss Karten zustehen stelle sicher, das Dein Schiff getroffen wurde, bevor der Schildgenerator entfernt wird. Dein Gegner zieht normal für jeden Treffer. Die Schildgenerator Karte wird nur entfernt, wenn eine andere Karte als die Fehlschuss Karte gezogen wird.

Aufschaltung

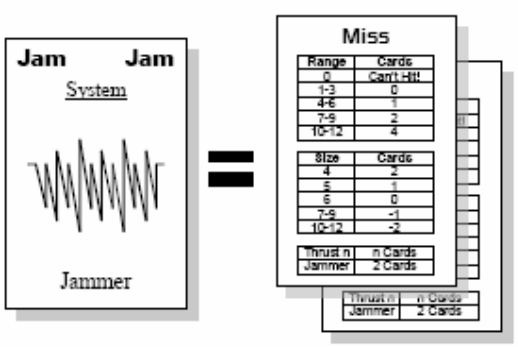
Doppelte Reichweite: Wenn Du ein anderes Schiff aufgeschaltet hast beträgt die Schussreichweite 24 Hex. Teile die Entfernung durch 2 (aufgerundet).

Neutronenstrahl: Wenn Du mit einem Neutronenstrahl feuerst halbiere die Reichweite, bevor Du den Schaden ermittelst. Beispiel: Ein Neutronenstrahl mit Entfernung 6 Hex und Aufschaltung macht 3 Schaden.

Besitzer: Eine Aufschaltung hilft nur dem Schiff, das die Aufschaltung verursacht hat. Andere Schiffe erhalten keinen Vorteil dadurch.

Störer

Schiffe, die einen Störer gespielt haben erhalten 2 Fehlschusskarten, wenn auf sie in der gleichen Runde gefeuert wird.



Modul 3: Größer

Dieses Modul erlaubt größere Schiffe, größere Waffen und mehr Systeme. Schiffe sind nicht mehr nur auf eine Aktion pro Schiff begrenzt, sondern können nun einen Aktion pro Crew Mitglied ausführen.

Optional: Alle Regeln aus diesem Modul sind Optional. Suche Dir die raus, die Dir gefallen und ignoriere den Rest.

Szenario

Hintergrund: Das böse Empire hat neue, größere und stärkere Jäger entwickelt und greift damit Deine Agrar Station an (oder was auch immer). Du musst sie zerstören mit nicht mehr als Glück und einer handvoll Standart Jäger.

Gegner: Dies Szenario kann von 2-3 Spielern gespielt werden. Das Empire hat einen Superschweren Jäger mit 12 System Karten. Die friedlichen Agrarier haben 3 kleine und/oder Standart Jäger mit total 15 System Karten.

Sieg: Sieger ist, wer zuerst alle Gegner zerstört hat. Ein Gegner ist zerstört, wenn seine Struktur zerstört, seine Crew eliminiert oder sein Bewegungs-Counter die Karte verlassen hat.

Varianten: Dies Szenario kann leicht erweitert werden. Für jeden 12-System Jäger bekommt der Gegner 15 System Karten für kleinere Schiffe.

Große Schiffe

Du kannst schwere Schiffe mit bis zu 9 Karten und super Schwere mit bis zu 12 System Karten bauen.

Schwere Schiffe

System Karten: Jedes Schiff mit 7, 8 oder 9 System Karten gilt als schwer. Alle Regeln für schwere Schiffe zählen für diese Schiffe, auch wenn sie im Kampf System Karten verlieren.

Struktur: Ein schweres Schiff muss mindestens 2 Struktur Karten haben. Wenn es irgendwann nur noch 1 Struktur Karte hat und mehr als insgesamt 6 System Karten, dann werden solange System Karten entfernt, bis es nur noch 6 sind. Wähle selber, welche Karten Du entfernst (nur nicht die letzte Struktur Karte).

Turns: Ein schweres Schiff ist nicht so beweglich wie sein Standart Schiff. Es kann keine Umdrehen Manöver (TR) ausführen.

Burns: Ein schweres Schiff muss 2 Triebwerke haben um mit 3 zu beschleunigen. Mit einem kann es nur mit 1 oder 2 beschleunigen.

Fehlschuss: Wenn auf ein schweres Schiff geschossen wird entferne 1 Fehlschuss Karte vor dem ziehen. Wenn keine Fehlschuss Karten auf der Hand sind hat das keinen Effekt.

Szenario Balance: Eine Staffel schwere Schiffe ist schwerer zu besiegen als gleichstarke Standart Schiffe. Für jeden schweren Jäger bekommt Dein Gegner 1 zusätzliche System Karte.

Super-Schwere Schiffe

System Karten: Jedes Schiff mit 10, 11 oder 12 System Karten gilt als super schwer. Alle Regeln für super schwere Schiffe zählen für diese Schiffe, auch wenn sie im Kampf System Karten verlieren.

Struktur: Ein schweres Schiff muss mindestens 3 Struktur Karten haben. Wenn es irgendwann nur noch 2 Struktur Karten hat und mehr als insgesamt 9 System Karten, dann werden solange System Karten entfernt, bis es nur noch 9 sind. Wenn es irgendwann nur noch 1 Struktur Karte hat und mehr als insgesamt 6 System Karten, dann werden solange System Karten entfernt, bis es nur noch 6 sind. Wähle selber, welche Karten Du entfernst.

Turns: Die Beschreibung „beweglich“ passt nicht zu super schweren Schiffen. Sie können keine Umdrehen Manöver (TR) und 120° Drehungen (T120P, T120S) ausführen.

Burns: Ein super schweres Schiff muss 3 Triebwerke haben um mit 3 zu beschleunigen. Es muss 2 Triebwerke haben um mit 2 zu beschleunigen Wenn es nur über 1 Triebwerk verfügt kann es nur mit 1 beschleunigen.

Fehlschuss: Wenn auf ein super schweres Schiff geschossen wird entferne 2 Fehlschuss Karte vor dem ziehen. Wenn es nur 1 gibt, entferne sie. Wenn keine Fehlschuss Karten auf der Hand sind hat das keinen Effekt.

Szenario Balance: Für jeden super schweren Jäger bekommt Dein Gegner 3 zusätzliche System Karten.

Zusammenfassung Schiffsgröße

Schiffs Größe	Min Struktur	Antrieb nötig	Manöver Karten	Fehlschuss Karten
4	1	Alle=1	Alle	+2
5	1	Alle =1	Alle	+1
6 „Standart“	1	Alle =1	Alle	0
7-9 „Schwer“	2	Burn1=1 Burn2=1 Burn3=2	Kein TR	-1
10-12 „Super Schwer“	3	Burn1=1 Burn2=2 Burn3=3	Kein: TR T120P T120S	-2

Schwere Waffen

Einrichtung: Schwere Waffen werden aus 2 oder mehr identischen Waffen Karten gebaut. Jeder Satz aus identischen Karten bildet eine einzige schwere Waffe.

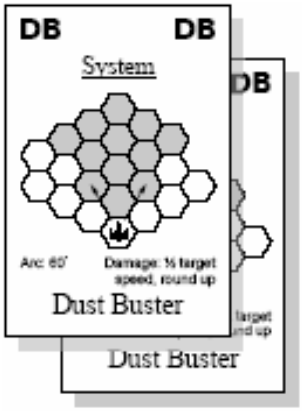
Ansage: Wenn Du die Schiffe erstellst musst Du ansagen, das sie schwere Waffen haben. Lege den entsprechenden schwere Waffen Counter vor Dich. Wenn Du diese Ansage nicht machst zählen alle Waffen als einzelne normale Waffen.

Spielen: Um eine schwere Waffe zu spielen wähle eine der Waffen Karten. Wenn die Karten umgedreht werden musst Du dem Gegner auch die zweite Karte zeigen.

Schaden: Der Schaden einer schweren Waffe wird verdoppelt bei 2 Karten, verdreifacht bei 3 usw.

Reichweite: Die Reichweite bleibt gleich.

Ausfall: Wenn *eine* Waffenkarte aus dem Set einer schweren Waffe zerstört wird fällt die *gesamte* Waffe aus. Behalte trotzdem die anderen Karten um Schaden aufzunehmen.



Eine 2 System schwere Partikelkanone

Mehrfache Aktionen

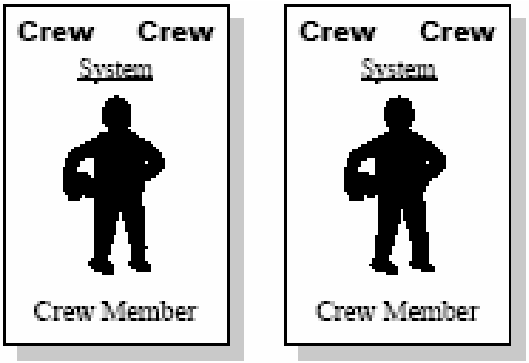
Du kannst eine Aktion für jedes Crew Mitglied durchführen.

Ein Manöver: Jedes Schiff kann nur eine Manöverkarte spielen, egal wie viele Crew Mitglieder an Bord sind.

Waffen: Wenn Du 2 oder mehr Waffen spielen willst kannst Du auf das gleiche oder mehrere Ziele feuern. Die Zielansage muss erfolgen, bevor der Schaden ermittelt wird. Jede Waffe wird extra behandelt. In anderen Worten: stelle sicher, dass das Ziel die korrekte Anzahl Fehlschusskarten hat, bevor der Schaden ermittelt wird.

Scanner: Du kannst in der gleichen Runde den Scanner und eine Waffe auf das gleiche Ziel spielen. Trotzdem wird der Scanner erst in der nächsten Runde die Reichweite verdoppeln. Anders gesagt: ein Scanner gibt nur einen Bonus, wenn der Scanner Counter am Beginn der Runde auf dem Ziel ist.

Schilde: Du kannst die Schilde senken und in der gleichen Runde feuern. Du kannst nicht die Schilde heben und in der gleichen Runde feuern.



Eine Aktion pro Crew Mitglied

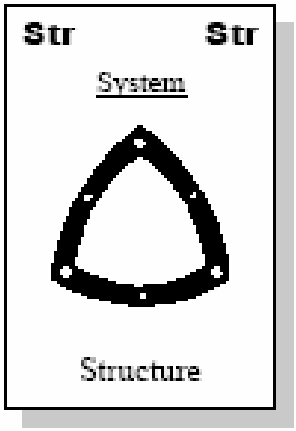
Externe Systeme

Du kannst zusätzliche System außen am Schiff montieren. Wenn Du das Schiff erstellst musst Du angeben, wie viele System extern und wie viele intern sind.

Limit: Als externes System geht jede Karte außer Crew, Struktur und Panzerung. Die Anzahl externer System ist gleich der Anzahl der Struktur Karten.

Beispiel: ein 6-System Schiff mit einer Struktur Karte kann 7tes, externes System haben. Ein 12-System Schiff mit 3 Struktur Karten kann 3 externe Systeme haben.

Offen: Wenn Du das Schiff erstellst halte Deine internen System Karten versteckt auf der Hand. Die externen Karten werden offen vor Dich gelegt. Wenn Du eine externes System spielen willst lege es offen vor Dich statt umgedreht. Jeder kann sehen, was für eine Aktion Du gewählt hast.



Ein externes System Pro Struktur Karte

Karten ziehen: Wenn auf Deinen Jäger gefeuert wird nimm die internen Karten zusammen mit den externen und den Fehlschuss Karten auf die Hand. Wenn Dein Gegner eine Karte zieht, die sowohl intern als auch extern sein kann, so ist diese extern. *Beispiel*: Mike hat einen internen und einen externen Neutronenstrahler. Kim zieht einen davon. Mike verliert den Externen.

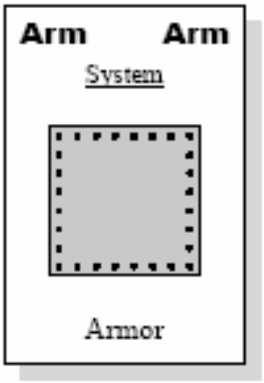
Automatischer Verlust: Externe Systeme werden leicht zerstört. Du musst eine externe Karte abgeben, wenn Du in einer Runde eine oder mehr interne verlierst.

Schilde & Panzerung: Schilde schützen externe Systeme, Panzerung nicht. Wenn Du eine Panzerung Karte verlierst musst Du auch ein externes System abgeben.

Schwere Waffen: Eine externe Waffe kann nicht Teil einer schweren Waffe sein.

Reparatur Roboter: Externe Systeme können normal repariert werden.

Schiffsgröße: Externe System zählen nicht zur Schiffsgröße. Schwerer und super schwerer Status ergibt sich aus den internen Systemen. Beispiel: ein Schiff mit einem siebten externen System zählt weiterhin als 6-System Schiff und nicht als schweres Schiff.



Für jede verlorene Panzerung Karte mussein externes System abgegeben werden

Modul 4: Raumkampf

Dies Modul bringt 4 neue Waffen: Minenwerfer, Kanonen, Raketen und Torpedos. Dies sind alles Projektilwaffen. Ein Projektil hat seinen eigenen Counter mit Platz und Bewegungs-Counter.

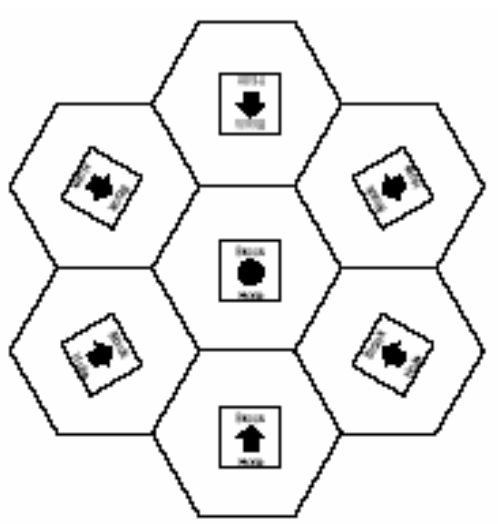
Szenario

Hintergrund: In diesem Szenario kämpfen 2 Jäger gegeneinander über einem schwarzen Loch.

Sieg: Sieger ist, wer zuerst seinen Gegner zerstört und die Karte sicher verlassen hat. Ein Gegner ist zerstört, wenn seine Struktur zerstört , seinen Crew eliminiert oder wenn sein Bewegungs-Counter die Karte verlassen hat.

Schiffe: Die maximale Anzahl System Karten pro Schiff ist 6. Ein Schiff muss mindestens 1 Crew Mitglied, eine Struktur und einen Antrieb haben. Wähle die anderen Karten.

Karte: Die Schiffe starten auf gegenüberliegenden Seiten der Karte. Die Schilde könne hoch sein. Das Schwarze Loch kommt in die Mitte der Karte, direkt zwischen die Schiffe. Die 6 Pfeil Counter kommen rund um das Loch, so das sie zum Loch zeigen.



Aufbau Schwarzes Loch

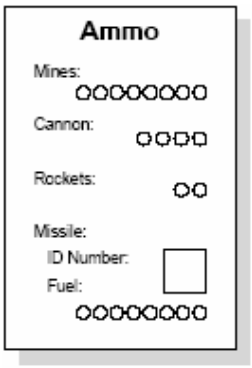
System Karten

Projektil Waffen

Es gibt 4 neue Waffen: Minenwerfer, Kanonen, Raketen und Torpedos. Diese Waffen feuern Projektile.

Projektile: Ein Projektil hat seinen eigenen Counter mit Platz und Bewegungs-Marker.

Munition: Projektilwaffen haben eine begrenzte Anzahl Munition. Benutze die Munitionskarte für die Übersicht. Wenn die Munition alle ist kann die Waffe nicht mehr feuern. Die Waffe kann aber weiterhin bei einem Treffe gezogen werden.



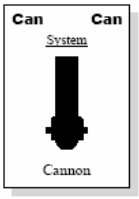
Munitions-Karte

System zerstört: Wenn eine Projektilwaffe zerstört ist, ist alle nichtverschossenen Munition ebenfalls zerstört. Die Munition explodiert aber nicht.

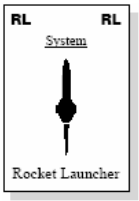
Schiff zerstört: Wenn Du ein Projektil abgefeuert hast und das Schiff wird später zerstört bleiben die Projektile auf der Karte und bewegen sich weiter. Du kannst Torpedos weiter steuern.

Minenwerfer: Ein Minenwerfer hat 8 Minen. Wenn Du einen Mine wirfst bekommt sie die Bewegung deines Schiffes.

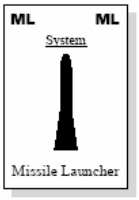
Kanone: Eine Kanone hat 4 Schuss. Beim feuern fliegt das Geschoss mit einer Beschleunigung von 0, 1, 2 oder 3 in die Sichtrichtung des Schiffes.



Raketenwerfer: Ein Raketenwerfer trägt 2 Raketen. Beim Abschuss kannst Du den Bewegungs-Counter irgendwo im Umkreis von 3 Hex um den Bewegungs-Counter des Schiffes legen.

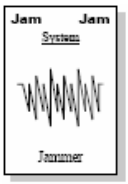


Torpedo: Ein Torpedorohr hat 1 einzelnes Torpedo. Beim Abschuss und jede weitere Runde kannst Du den Bewegungsmarker des Torpedos um 0, 1, 2 oder 3 Felder bewegen. Du kannst den Marker aber max. 8 Felder weit bewegen, dann hat der Torpedo keinen Sprit mehr.



Störer

Explosion: Du kannst den Störer dazu benutzen, um jedes Projektil (eigene und vom Gegner) im Umkreis von 12 Hex um Dein Schiff zur Detonation zu bringen. Wähle dazu den Störer und ziele auf das Projektil wie mit einer Waffe.



Sicherheitsschaltung: Projektile haben eine Sicherheitsschaltung, die verhindert, das ein Projektil detoniert, wenn sich ein freundliches Schiff im gleichen oder benachbarten Hex befindet. Es ist egal, ob das Schiff Panzerung oder Schilde hat, das Projektil wird nicht detonieren.

Auslösung: Während der Systemlauf Phase bilde ein Deck aus der Projektil Karte und einer Fehlschuss Karte für jedes Feld Entfernung zwischen dem Schiff und dem Projektil. Ziehe eine Karte. Ist die Karte die Projektilkarte, ist es detoniert. Jedes andere Projektil in seinem und angrenzenden Feldern wird zerstört *ohne* zu explodieren.

Schaden: Ein explodierendes Projektil verursacht 9 Punkte Schaden in seinem Hex und je 3 Punkte in allen angrenzenden Feldern. Ziehe für Schaden Systemkarten wie bei Waffentreffern, es gibt aber keine Fehlschuss Karten. Panzerung und aktive Schilde verhindern Schaden wie üblich.

Reparatur Roboter

Nachladen: Einmal pro Spiel kann eine Projektilwaffe von dem Reparatur Roboter nachgeladen werden. Es ist nicht notwendig, das die Waffe zerstört wurde. Spiele einfach den Reparatur Roboter und erkläre, das die Waffe nachgeladen wurde. Ein Reparatur Roboter kann eine Waffe pro Rundenachladen.

Reparatur: Wenn eine Projektilwaffe zerstört wird *bevor* sie nachgeladen wurde, dann ist sie nach einer Reparatur nachgeladen. Das zählt als die einmalige Nachladung pro Spiel. Wenn eine Projektilwaffe zerstört wurde, *nachdem* sie nachgeladen wurde hat sie nach einer Reparatur keine Munition.

Ein Reparatur Roboter kann Projektil Waffen nachladen

Zug Reihenfolge

Ein Zug wird in folgenden Phasen durchgeführt.

1. Aktion festlegen
2. Abschuss Projektile
3. Steuerung Torpedos
4. Projektile bewegen
5. Schiff bewegen
6. Systemlauf
7. Waffen feuern
8. Projektile Detonieren
9. Gravitation Effekte

Aktion festlegen

Projektil Waffen: Um ein Projektil abzuschießen lege die Karte verdeckt auf den Tisch.

Umdrehen: Es werden nicht alle gewählten Karten umgedreht, wenn alle Spieler gewählt haben. Statt dessen werden nur die Projektil Karten am Anfang der „Abschuss Projektil“ Phase umgedreht. Die anderen Karten werden erst am Anfang der „Schiffe bewegen“ Phase umgedreht.

Abschuss Projektile

Umdrehen: Jeder Spieler, der ein Projektil abschießt dreht nun sein Karte um. *Alle anderen Karten* bleiben verdeckt.

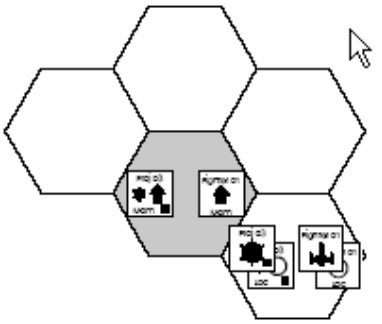
Reihenfolge: Wenn mehrere Spieler Projektile abfeuern wird ausgewürfelt, wer zuerst schießt. Der mit dem höchsten Ergebnis fängt an. Wenn mehrere Spieler mehrere Projektile abfeuern wollen schießen sie abwechseln.

Munition: Kreuze auf der Munitionskarte abgefeuerte Munition an.

Counter legen: Lege den Projektil (Mine, Kanone, Rakete) oder Torpedo Counter unter das Schiff. Ein Torpedo ist auch ein Projektil, er hat aber einen anderen Counter, damit jeder sehen kann das er gesteuert werden kann.

Lege Marker: Lege den Platzmarker in das Hex des Schiffes. Wohin der Bewegungsmarker kommt hängt von Projektil ab.

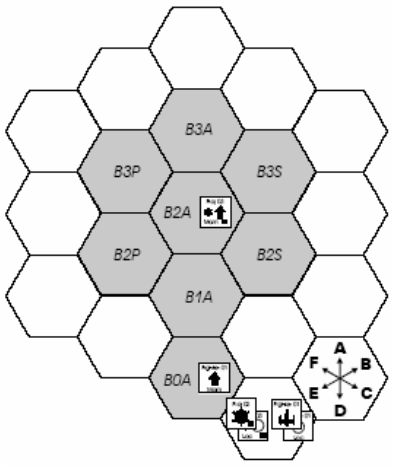
***Minen Werfer*:** Der Bewegungsmarker kommt auf den des Schiffes.



Minen werfen

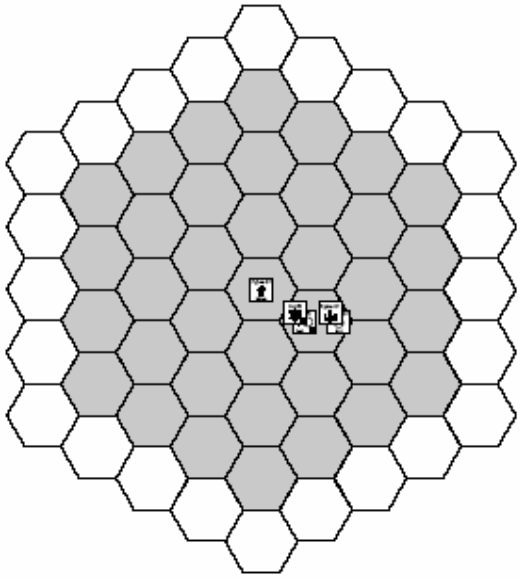
***Kanone*:** Der Bewegungsmarker der Kanonen kommt mit einem Schub von 0, 1, 2 oder 3. Der Schub wirkt in Sichtrichtung der Schiffes. Der Bewegungsmarker kommt also 0–3 Hex entfernt vom Bewegungsmarker des Schiffes in Blickrichtung des Schiffes.

Beispiel: Kevins Jäger steht beim feuern der Kanone Richtung A. Er entschiedet sich für Schub 2 voraus (B2A). Also steht der Bewegungsmarker des Projektils 2 Hex vor dem Bewegungsmarker des Schiffes in Richtung A.



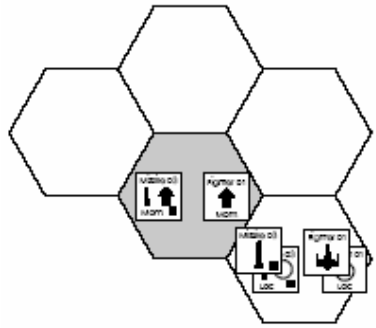
Kanone feuern

***Raketen Werfer*:** Der Bewegungsmarker der Rakete kommt 3 Hex in beliebiger Richtung um den Bewegungsmarker des Schiffes.



Raketen abfeuern

***Torpedo*:** Lege den Bewegungsmarker des Torpedos auf den des Schiffes. Der Bewegungsmarker kann in der „Steuerung Torpedos“ Phase bewegt werden.



Abschuss Torpedo

Steuerung Torpedos

Jeder Torpedo kann seinen Bewegungsmarker 0-3 Hex in beliebiger Richtung bewegen.

Treibstoff: Der Torpedo verbraucht 1 Punkt Treibstoff pro Bewegung des Bewegungsmarkers. Streiche diesen auf der Munitionskarte. Wenn der Torpedo seine 8 Punkte Treibstoff verbraucht hat kann er nicht mehr gesteuert werden, funktioniert aber weiterhin wie ein normales Projektil.

Reihenfolge: Wenn mehrere Spieler Torpedos steuern wird ausgewürfelt, wer zuerst dran ist. Der mit dem höchsten Ergebnis fängt an. Wenn mehrere Spieler mehrere Torpedos steuern, steuern sie abwechseln.

Projektile bewegen

Bewege jedes Projektil (und Torpedo) zu seinem Bewegungsmarker. Der Bewegungsmarker wird so gelegt, das sich das Projektil genau zwischen und mit gleichem Abstand zu den beiden Markern befindet. Zum Schluss lege den Platzmarker auf das Projektil.

Schiffe bewegen

Jetzt werden alle restlichen Karten umgedreht. Die Projektil Karten wurden bereits umgedreht. Wenn Du vergessen hast eine Projektil Karte umzudrehen kann das Projektil nicht mehr abgefeuert werden und die Aktion ist verloren.

Systemlauf

Wenn du einen Störer gespielt hast kannst Du nun versuchen, ein Projektil im Umkreis von 12 Hex zur Detonation zu bringen. Wenn Du einen Reparatur Roboter gespielt hat kannst Du eine Waffe nachladen.

Waffen feuern

Wie in den anderen Modulen.

Projektile Detonieren

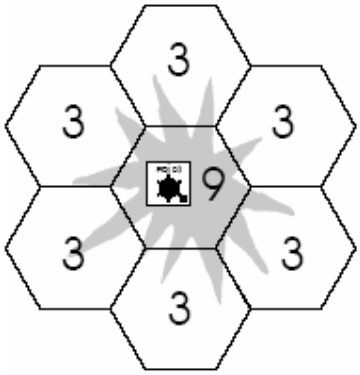
Du kannst alle, einige oder keine Deiner Projektile in dieser Phase detonieren.

Sicherheitsschaltung: Projektile haben eine Sicherheitsschaltung, die verhindert, das ein Projektil detoniert, wenn es sich ein freundliches Schiff im gleichen oder benachbarten Hex befindet. Es ist egal, ob das Schiff Panzerung oder Schilde hat, das Projektil wird nicht detonieren.

Schaden: Ein explodierendes Projektil verursacht 9 Punkte Schaden in seinem Hex und je 3 Punkte in allen angrenzenden Feldern. Ziehe für Schaden Systemkarten wie bei Waffentreffern, es gibt aber keine Fehlschuss Karten. Panzerung und aktive Schilde verhindern Schaden wie üblich.

Erschütterung: Ein Schiff, das Schaden von einer Explosion bekommt wird durch die Druckwelle erschüttert. Bewege den Bewegungsmarker 1 Hex in zufälliger Richtung und drehe das Schiff in eine zufällige Richtung. Nimm dazu 6 Manöver Karten und ziehen eine.

Trümmer: Ein explodierendes Projektil zerstört alle anderen Projektile in seinem Hex und den 6 angrenzenden Feldern. Da aber alle Projektile gleichzeitig detonieren kann ein durch eine Explosion zerstörtes Projektil immer noch mit voller Wirkung detonieren.



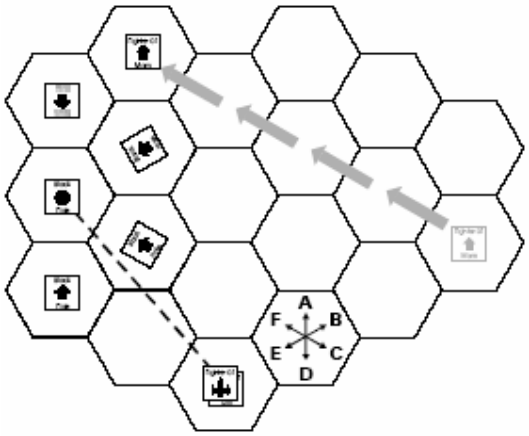
Gravitations-Effekt

Das Schwarze Loch zieht alle Einheiten auf der Karte zu sich. Je dichter sie sich am Loch befinden, umso stärker zieht es. Für jedes Schiff und Projektil wird die Richtung und Entfernung vom Loch ermittelt und dann der Bewegungsmarker gemäß der Tabelle entsprechend bewegt.

Entfernung zum Schwarzen Loch	Korrektur Bewegungs-Marker
1 Hex	8 Hex
2-3 Hex	4 Hex
4-7 Hex	2 Hex
8-15 Hex	1 Hex
16 + Hex	Kein Effekt

Richtung: Um die Richtung zu ermitteln ziehe eine gerade Linie von der Einheit zu dem schwarzen Loch um zu sehen, durch welchen Pfeil die Linie das loch verläßt.

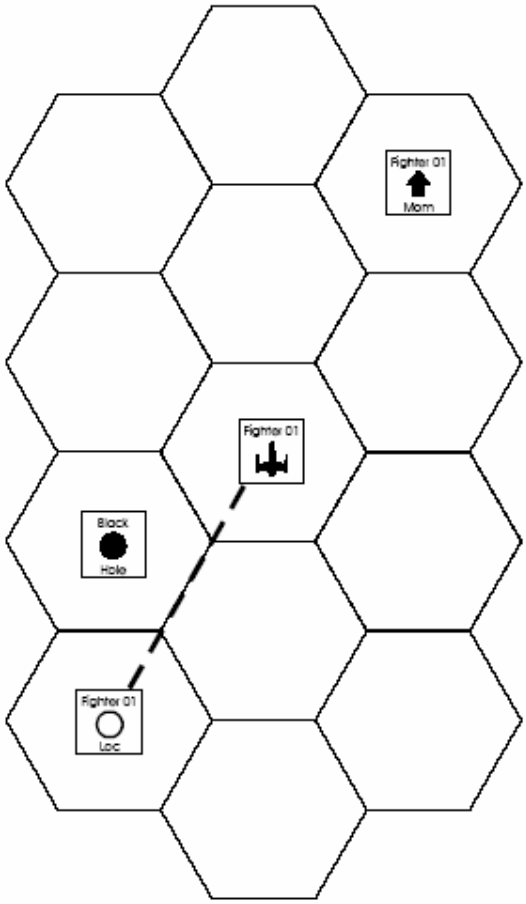
Beispiel: Eine gerade Linie von der Mitte des Hex von Kims Jäger zur Mitte des schwarzen Loches geht durch den Pfeil Richtung F. Das schwarze Loch ist 3 Hex entfernt, also wird der Bewegungsmarker 4 Hex in Richtung F bewegt.



Wahl: Wenn die Linie durch 2 Hex geht wähle eins.

Bewegung

Wenn eine Schiff oder Projektil durch ein schwarzes Loch fliegt wird es zerstört. Um zu ermitteln, ob es durch das Loch fliegt ziehe nach der Bewegung des Schiffes, aber vor dem verschieben der Platz Markers, eine gerade Linie von der Mitte des Schiffes zu der Mitte des Platz Markers. Wenn die Linie durch das Schwarze Loch Hex geht oder an einer Seite entlang ist das Schiff zerstört. Panzerung und Schilde haben keine Wirkung.



Schiff 01 wird durch das Schwarze Loch zerstört

Kampf

Auf Projektile schießen

Ein Schiff kann auf Projektile schießen wie auf andere Schiffe. Projektile sind aber kleiner und schwer zu treffen.

Fehlschuss Karten: Nimm ein Deck aus einer Projektil Karte und 5 Fehlschuss Karten. Dazu kommen Fehlschuss Karten für Entfernung und Burn Manöver. Bei einer Kanone zählen die Beschleunigungen in der Abschussrunde als Burn. Bei einem Torpedo zählen die Richtungsänderungen als Burn Manöver.

Karten ziehen: Der schießende Spieler zieht Karten für jeden Schadenspunkt, den er verursacht. Wenn er die Projektil Karte zieht ist das Projektil zerstört. Es explodiert nicht.

Beispiel: Kim spielt einen Laser. Da kein gegnerisches Schiff in Reichweite ist schießt sie auf ein Torpedo. Der Torpedo ist 4 Hex entfernt und hat in seiner Manöver Phase den Kurs 3 Hex geändert. Sein Gegner bekommt eine Projektilkarte und 9 Fehlschuss Karten: 5 für Projektil + 1 für Reichweite + 3 für Burn. Kim hat einen 10% Chance auf eine Treffer.

Modul 5: Experimental

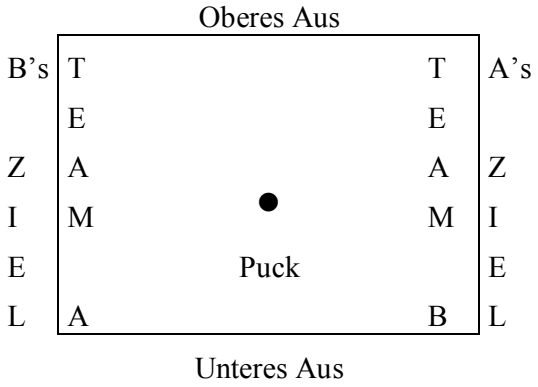
Dieses Modul bringt optionale Systeme und Regeln für jedes beliebige Scenario. Wie auch immer, diese Module sind nicht ausführlich getestet. Spielt sie auf eigenes Risiko.

Szenario: Raum Hockey

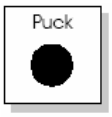
Raum Hockey: Egal, wie weit sich die Technologie entwickelt hat, Menschen wollen immer ein kleines, rundes Ding in ein Tor schießen.

T**eams:** Es gibt 2 Teams. Jedes besteht aus der gleichen Anzahl Standart Schiffe.

Aufstellung: Der Puck kommt in die Mitte der Karte mit einer Geschwindigkeit von 0. Die Schiffe werden am Gegenüber liegendem Rand der Karte platziert. Jedes Schiff kann in eine beliebige Richtung zeigen und startet mit einer maximalen Geschwindigkeit von 6. Es kann nur ein Schiff in einem Hex stehen.



Ziel: Damit ein Spieler das Spiel gewinnt muss der Puck die Karte auf der Seite verlassen, die der Startseite des Spielers gegenüber liegt. Wenn der Puck die Karte auf einer der andern Seiten verlässt, dann kommt er wieder in die Kartenmitte mit einer Geschwindigkeit von 0.



Puck: Der Puck ist eine 1 Meter durchmessende Kugel auf Uranium mit einer Hülle aus Neutronium. Er kann weder beschädigt, noch zerstört werden. Auch wenn er wesentlich kleiner ist hat der Puck die Masse eines Standart Schiffes.

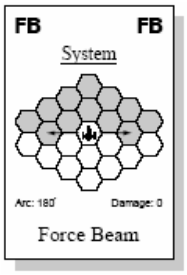
Traktor Strahl: Der Puck ist ein Projektil und bewegt sich während der Projektil-Phase. Wenn ein Traktor Strahl auf den Puck abgefeuert wird, dann werden die Traktor Strahl Regeln befolgt.

Ersatz: Zerstörte Jäger werden ersetzt. Wenn ein Schiff zerstört ist, dann überspringt es eine Runde und konmmt mit Beginn der nächsten wieder auf die Karte. Wenn das Schiff auf die Karte kommt, dann erscheint es wieder am Kartenrand mit beliebiger Ausrichtung und einer maximalen Geschwindigkeit von 6.

System Karten

Keine dieser Systemkarten ist wirklich getestet worden, bis jetzt.

Traktor Strahl



Diese Waffe feuert einen Kraftstrahl, welcher 2 Schiffe zusammen oder auseinander bringen kann. Dieser Strahl verursacht keinen Schaden.

Reichweite und Winkel: Traktor Strahlen haben eine Reichweite von 6. Diese kann nicht mit Scannern vergrößert werden. Das Ziel muss sich in einem Winkel von 180° vor den Schiff befinden.

Einschränkung: Es kann nicht auf ein Schiff im selben Hex geschossen werden. Ebenso kann der Stahl nicht eingesetzt werden, wenn die Schilde hoch sind oder das Ziel Schilde hoch hat.

Spielen: Zum Spielen wird die Karte mit dem Bild nach unten neben das Schiff gelegt.

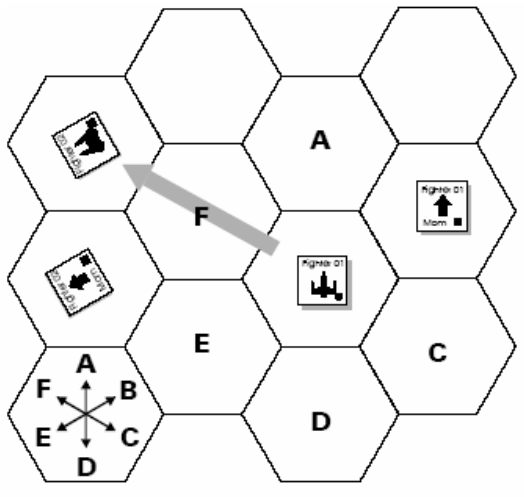
Feuern: Traktor Strahlen bewegen Bewegungsmarker. Um zu sehen, wie viele Hex sich der Marker bewegt, werden die System Karten des Ziels mit den Fehlschuss Karten gemischt. Es wir eine Karte nach der anderen gezogen, bis eine System Karte gezogen wird. Die Anzahl der Hex, die sich der Marker bewegt, hängt von der Anzahl der gezogenen Fehlschuss Karten ab. Siehe folgende Tabelle:

Gezogene Fehlschuss Karten	Bewegung des Markers
0	1-3 Hex
1	1-2 Hex
2	1 Hex
3+	0 Hex

Beispiel: Erst wird eine Fehlschuss Karte gezogen, dann ein Antrieb. Der Bewegungsmarker kann 1-2 Hex bewegt werden.

Mehrere Jäger: Wenn zwei oder mehr Schiffe auf ein Ziel feuern wird gewürfelt. Der höchste Wurf feuert zuerst.

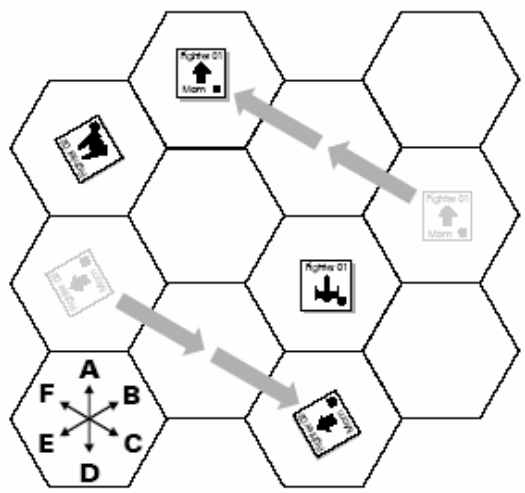
Richtung: Um die Bewegungsrichtung des Markers zu bestimmen wird eine gerade Linie vom feuernden Schiff zum Ziel gezogen. Das Hex direkt neben dem feuernden Schiff, durch welches die Linie geht, ist die Richtung, in die der Marker bewegt wird.



Beispiel: Wenn die Linie durch Hex F geht kann der Marker in Richtung F bewegt werden.

Hex Seite: Wenn die Linie direkt durch die Kante zwischen 2 Hex geht kann eins der Felder gewählt werden.

Bewegungsmarker bewegen: Nun wird der Bewegungsmaker des feuernden Schiffes *oder* der des Ziels in die ermittelte Richtung bewegt.Der Bewegunsmarker des anderen Schiffes wird die gleiche Anzahl Hex in die *entgegen gesetzte* Richtung bewegt.



Beispiel: Der Marker des feuernden Schiffes geht 2 Hex in Richtung F, dann geht der Marker des Ziels 2 Hex in Richtung C.

Massen Differenz: Wenn das feuernde Schiff und das Ziel unterschiedlich gross sind, dann wird der Unterschied in der Größe von der Bewegung des Markers des grösseren Schiffes abgezogen. Alles unter 0 wird als 0 behandelt.

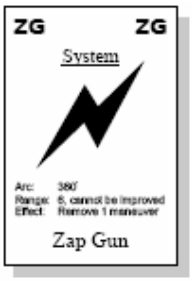
Unterschied	Minus Hex-Felder
Super => Standart	2
Super => Schwer	1
Schwer => Standart	1

Beispiel: Ein Standart Schiff trifft ein Super Schweres Schiff und zieht eine Fehlschuss Karte. Sein eigener Marker bewegt sich 1-2 Hex, der des Super Schiffes bewegt sich nicht.

Projektile: Wenn das Ziel ein Projektil (oder der Puck) ist, dann bewegt sich nur der Marker des Ziels, nicht der des Schiffes.

Große Waffen: Ein Traktor Strahl kann nicht verdoppelt oder verdreifacht werden.

Zap Kanone



Diese Kanone feuert einen Elektro-Magnetischen Impuls in eine beliebige Richtung. Dieser verursacht keinen Schaden, aber er zerstört die Aktionsfähigkeit des Ziels.

Reichweite und Winkel: Eine Zap Kanone hat eine Reichweite von 6 Hex. Diese kann nicht mit dem Scanner vergrößert werden. Der Schusswinkel beträgt 360°.

Einschränkung: Es kann nicht auf ein Schiff im selben Hex geschossen werden. Ebenso kann die Kanone nicht ingesetzt werden, wenn die Schilde hoch sind oder das Ziel Schilde hoch hat.

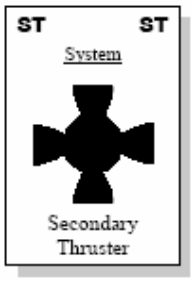
Spielen: Zum Spielen wird die Karte mit dem Bild nach unten neben das Schiff gelegt.

Feuern: Wenn die Kanone trifft, dann werden alle *Manöver* Karten des Ziels mit den Fehlschusskarten gemischt. Nun wird eine Karte gezogen. Bei einer Fehlschuss Karte hat der Treffer keinen Effekt.Wenn eine Manöver Karte gezogen wird, dann kann das getroffene Schiff dieses Manöver nicht mehr ausführen.

Panzerung: Panzerung hat keinen Effekt auf die Zap Kanone.

Reparatur Roboter: ein Reparatur Roboter kann eine Manöverkarte pro Reparatur wieder herstellen. Diese wird verdeckt aus allen defekten Karten gezogen.

Manöver Antrieb



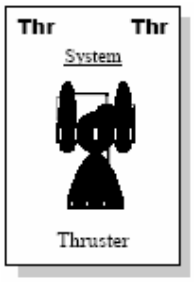
Ein Manöver Antrieb erlaubt es einem Schiff, seinen Bewegungs-marker 1 Hex in eine beliebige Richtung zu verschieben.

Einschränkung: Ein schweres Schiff muss dafür 2 Manöver Antriebe haben, ein super schweres Schiff 3.

Spielen: Zum Spielen wird die Karte mit dem Bild nach unten neben das Schiff gelegt.

Bewegung: *Nachdem* alle Schiffe ihre Bewegung durchgeführt haben wird der Bewegungsmarker des Schiffes um 1 Hex in eine beliebige Richtung bewegt. Wenn mehrere Schiffe dies Manöver spielen, dann ist das schnellste Schiff zuerst drann. Bei einem Gleichstand wird gewürfelt.

Rammen



Verzweifelte Zeiten erfordern verzweifelte Manöver.

Spielen: Zum Spielen wird die Antriebs-Karte mit dem Bild nach unten neben das Schiff gelegt. Es können keine anderen Manöver durchgeführt werden.

Projektile detonieren: Wenn sich in der Projektile detonieren Phase ein fremdes Schiff im gleichen Hex oder in dem Hex neben dem rammenden Schiff befindet, dann kann es gerammt werden.

Effekt: Wenn ein Schiff gerammt wird, dann sind beide Schiffe zerstört. Schilde, Panzerung und Schiffsgröße haben darauf keinen Einfluss.

Sprit

Jedes Burn Manöver verbraucht Sprit und schränkt damit die Möglichkeiten des Schiffes ein.

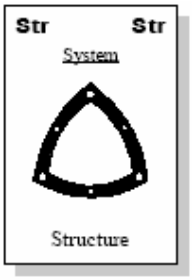
Struktur: Jedes Schiff startet mit 18 Sprit Punkten pro Struktur Karte. Wenn eine Struktur Karte bei einem Treffer gezogen wird, dann wird angenommen, das diese Karte voll war und es werden 18 Punkte von den verbleibenden abgezogen.

Burn: Jedesmal, wenn ein Burn Manöver ausgeführt wird, werden soviele Sprit Punkte abgezogen, wie das Burn Manöver angibt. Beispiel: ein B2S verbraucht 2 Sprit Punkte.

Leer: Wenn nur noch 2 Sprit Punkte vorhanden sind kann nur noch ein B1 oder B2 Manöver durchgeführt werden, mit einem Punkt nur ein B1 Manöver. Wenn alle Sprit Punkte verbraucht sind können keine Burn Manöver mehr ausgeführt werden.

Große Schiffe: Schwere und super Schwere Schiffe brauchen mehr Sprit. Schwere brauchen 1,5 Punkte für jedes Manöver, super Schwere 2 Punkte. Beispiel: Wenn ein schweres Schiff ein B3A Manöver ausführt, dann verbraucht es 4,5 Sprit Punkte.

Größe	Burn 1	Burn 2	Burn3
Standart	1	2	3
Schwer	1,5	3	4,5
Super	2	4	6



Eine Struktur = 18 Sprit Punkte

Automatik

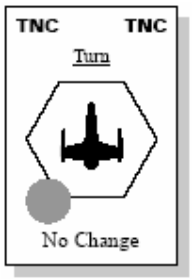
Eine System oder Manöver Karte kann auf automatik geschaltet werden. Diese Karte führt dann ihre Aktion jede Runde automatisch aus und der Pilot kann zusätzlich andere Aktionen durchführen.

Automatik ein

Automatik Marker: Wenn eine Aktion gespielt wird kann ein Automatik Marker auf die Karte gelegt werden. Die Karte kommt offen auf den Tisch und es werden 5 Fehlschuss Karten dazu gelegt. Die Aktion wird normal ausgeführt.

Einschränkung: Es kann keine „keine Änderung“ Karte (TNC) auf Automatik geschaltet werden. Es kann nur eine Karte pro Schiff auf Automatik stehen. Wenn eine andere Karte auf Automatik geschaltet werden soll, dann muss erst die alte Karte abgeschaltet werden.

Automatik aus



TNC Manöver: Wenn ein TNC Manöver gespielt wird, dann kann eine auf Automatik gestellte Karte abgeschaltet werden. Wenn die Karte abgeschaltet werden soll, so geschied dies, bevor die Aktion ausgeführt wird.

Ausfall

Karte ziehen: Jedesmal, *nachdem* die Aktion ausgeführt wurde, wird die Karte mit den Fehlschuss Karten gemischt. Dann wird eine Karte gezogen.

Aktions-Karte: Wenn die Manöver oder System Karte gezogen wird, dann fällt das System aus. Bei einer System Karte wird die Karte so behandelt, als wäre sie im Kampf zerstört. Eine Manöver Karte wird entfernt und das Schiff kann dies Manöver nicht weiter ausführen.

Fehlschuss Karte: Wenn eine Fehlschuss Karte gezogen wird, dann wird diese Karte abgelegt. Es passiert nichts weiter, als das die Wahrscheinlichkeit steigt, das das System in der nächsten Runde ausfällt.

Mögliche Aktionen

Es können folgende Karten auf Automatik geschaltet werden: alle Manöver Karten außer TNC, jede Waffe, jeder Projektil Werfer, Scanner, Störer und der Reparatur Roboter. Es geht nicht mit Crew, Struktur, Antrieb, Panzerung und Schilden.

Turn: Das Turn Manöver wird jede Runde ausgeführt. Es kann ein anderes Turn Manöver dazu ausgeführt werden (außer TNC). Wenn ein Burn gespielt wird, dann wird der automatische Turn zuerst durchgeführt.

Burn: Das Burn Manöver wird jede Runde ausgeführt. Es kann ein anderes Burn Manöver dazu ausgeführt werden. Wenn ein Turn gespielt wird, dann wird der Turn zuerst durchgeführt, vor dem automatischn Burn.

Waffe: Eine auf automatik gestellte Waffe feuert auf das nächste gegnerische Schiff oder Projektil in ihrem Schusswinkel. Wenn 2 Schiffe gleich weit entfernt sind, dann werden die Bewegunsmarker verglichen. Es wird auf das Schiff gefeuert, das in der nächten Runde an dichtesten dran ist. Bei Gleichstand wird gewürfelt.

Scanner: Jede Runde wird der Scanner auf das Schiff oder Pojektil eingestellt, das sich am dichtesten am eigenen Schiff befindet. Feuerwinkel werden ignoriert.

Projektil Werfer: Eine auf automatik gestellte Kanone, ein Minen, Raketen oder Torpedo Werfer feuert jede Runde ein Projektil bis die Munition alle ist oder er ausfällt. Kanonen und Raketen Werfer feuern jede Runde mit dem gleichen Burn Manöver, das beim Einschalten der Automatik aktiv war.

Credits

Designer: Greg Turner

Übersetzer:KaiOtte

Playtesters: Roger Allen, Dean Ashley, Carl, Douglas Elfrink, Morgan Finley, Joe, Kevin George, Alex Mathias, Claude McDaniel, Marc Morain, Nathan, David Niemeyer, Liz Niemeyer, Ryan Pierce, David Reed, Russell Slaven, Michael Temels, Thad Vasicek, Chris Vogel, Ed Woody, Kim Woody

Special Thanks To: Top Deck Games

Art: Repair Robot artwork by Monika Livingstone.

Big Party

Dies Modul ist gleichzeitig das Regelwerk für Tub-PBM, das Play bei Mail Computerspiel. Es bringt eine Reihe von Neuerungen:

- bis zu 8 Spieler
- Spieler Fähigkeiten (Skills)
- verschiedene Spielmodi
- Punkteabrechnung
- Ultra schwere Schiffe
- Frachter
- Raumstationen
- Rammen

Spielweise

Schiffe

Big Party ermöglicht das Spielen für bis zu 8 Spieler mit je max. 15 Schiffen. Da dies mit je einem Satz Karten pro Schiff kaum möglich ist gibt es nun das Schiffs- und das Befehlsblatt. Statt sich die Schiffe mit den Karten zusammen zu bauen notiert sich jeder Spieler auf dem Schiffsblatt für jedes Schiff die gewählen Systemkarten (max. 15). Wenn ein Schiff über Waffen mit Munition verfügt, dann wird im rechten Teil des Blattes die Munition vermerkt. Es wird die Nummer der Karte der Waffe und die Anzahl der Munition notiert.

Eine zerstörte Karte wird mit einem kleinen Kreuz (X) rechts oben in dem Kästenchen der Karte markiert. Wenn die Karte durch einen Reparaturroboter repariert wird, dann wird das Kreuz mit einem Kreis außer Kraft gesetzt.

Karten, die nicht benutzt werden können, aber noch nicht zerstört sind (Teile von schweren Waffen) bekommen nur ein halbes Kreuz (/).

Befehle

Statt eine Karte aus den Schiffskarten zu wählen notiert sich jeder Spieler für jedes Schiff seinen Befehl auf dem Befehlsblatt. Vorne in jeder Zeile steht die Schiffs-Nummer, oben über der Spalte wird die Zugnummer notiert. So ist es auch möglich, mehrere Befehle für ein Schiff zu geben wenn es mehrere Crewmitglieder hat. Es werden dann einfach mehrere Spalten für diesen Zug benutzt. Bei den andern Schiffen bleiben die zusätzlich benutzten Spalten leer. Im nächten Zug wird dann die nächste komplett freie Spalte benutzt.

Treffer

Für die Trefferbestimmung werden nicht mehr die Schiffs-Systemkarten benutzt. Dafür gibt es nun 15 Treffer-Systemkarten mit den Nummern 1-15.

Wenn ein Schiff getroffen wurde, dann nimmt sich der getroffene Spieler soviele Treffer-Systemkarten, wie das getroffene Schiff noch an funktionierenden Karten besitzt. Dazu mischt er die entsprechende Anzahl Fehlschusskarten. Dann kann der angreifende Spieler ziehen. Wenn eine Treffer-Systemkarte gezogen wird, dann gibt die Nummer auf der Karte an, welches System getroffen wurde. Dazu werden von vorne nach hinten die funtionierenden Systemkarten abgezählt und die der Nummer entsprechende Karte ist getroffen.

Beispiel: Peters Schiff wurde von Frank mit 3 Schadenpunkten getroffen. Sein Schiff besteht aus 12 Karten, 3 sind aber schon zerstört (System 3, 8 und 9). Also nimmt sich Peter 9 Treffer-Systemkarten (Nr. 1 – 9). Seinem Schiff stehen 6 Fehlschusskarten zu. Diese 15 Karten mischt er und Frank darf 3 Karten ziehen. Er zieht die Treffer Karten 4 und 6. Damit ist bei Peters Schiff das vierte und die sechste heile System von links zerstört. Das sind die System 5 und 7 auf dem Schiffsblatt (3 ist schon zerstört und zählt nicht).

Alternatives Treffersystem

Statt der Treffer-Systemkarten können auch Würfel benutzt werden. Dazu wird ein Satz Würfel mit 4, 6, 8, 10, 12 und 20 Seiten benutzt. Bei einem Treffer werden die noch funktionierenden Systemkarten plus die Fehlschusskarten gezählt. Dann wird mit dem Würfel, der die nächst größere Anzahl Seiten hat, ausgewürfelt,

welches System getroffen wurde. Ergebnisse, die größer als die Anzahl der vorhandenen Systeme sind, werden ignoriert.

Neue Manöverkarten

B5A

Burn 5 Ahead ist ein Turbo. Das B5A Manöver bringt ein Schiffe 5 Hex voraus. Es gibt dabei keine Seitenabweichung. Ein Standart Schiff mit 4 Systemkarten kann die Manöver mit einem Antrieb ausführen. Alle anderen Schiffe brauchen dafür doppelt so viele Antriebe, wie sie für B3A brauchen. Das heist ein Super Schweres Schiff braucht dafür 6 Antriebe, ein Ultra oder ein Frachter sogar 8.

Rammen

Eine weitere neue Manöverkarte ist Rammen. Ein Schiff kann damit ein anderes Schiff rammen und sich selbst als Waffe einsetzen.

Um ein anderes Schiff zu rammen müssen sich beide Schiffe nach der Bewegung im geichen Hex befinden und mindestens ein Schiff muß Rammen als Manöver gewählt haben. Beide Schiffe erleiden dabei Schaden.

Die Fehlschußkarten für jedes Schiff berechnen sich so:
- eigenes Manöver kein Rammen: +2 FSK
- Schilde hoch: +3 FSK
- Turn in Ramm-Runde: 60° = 1FSK
  120°= 2FSK
  180°= 3FSK

Panzer verhindert keinen Schaden, sondern zählt als normale Systemkarteund ist mit einem Treffer zerstört.

Der Schaden , den beide Schiffe erleiden ist gleich dem Abstand der beiden Bewegungsmarker. Wenn die beiden Marker z.B 8 Hex auseinander sind werden bei beiden Schiffen 8 Karten gezogen.

Neue Schiffe

Eine wichtige Änderung ist, das externe Systeme wegfallen. Dafür gibt es nun Ultra schwere Schiffe, Frachter und Stationen.

Der Bau von großen Schiffen bringt dem Gegner nun keine weiteren Systemkarten mehr. Es kostet einen Spieler aber zusätzliche Baupunkte schwere und größere Schiffe zu bauen. Schwere Schiffe kosten ein BP, Super Schwere 2 BP und Ultra Schwere 3 BP. Frachter kosten keine zusätzlichen BP.

Ultra Schwere Schiffe

Ultra Schwere Schiffe (Ultras) haben 13 - 15 System Karten mit mindestens 1 Crew und 4 Struktur Karten. Wie Super Schwere Schiffe können Sie mit maximal 60 Grad drehen. Mit einem Antrieb können sie max B1 beschleunigen, mit 2 Antrieben B2 und für B3 brauchen sie 4 Antriebe. Wenn auf einen Ultra geschossen wird bekommt er aufgrund seiner Größe 3 Fehlschußkarten weniger, als ihm sonst zusteht. Große Dinge sind leicht zu treffen.

Frachter

Frachter sind Transportschiffe und werden nur beim Spielmodus Frachter Mode gebraucht. Sie haben Frachtraum Karten.

Ein Frachter besteht aus 10 – 15 Systemkarten mit mindestens 1 Crew, 2 Struktur und 6 Frachtkarten. Da Frachter nicht für Kämpfe gebaut werden, verfügen sie nicht über Schilde, Scanner, Störer, Panzerung und Reparaturrobots. Weiterhin können sie keine Projektilwaffen oder Große Waffen haben. Nur kleine Waffen für Selbstverteidigung sind möglich.

Beschleunigung, Drehung und Fehlschuß Karten sind wie bei den Ultras.

Im Frachter Mode liefert ein Frachter an eigene Stationen Fracht. Für jede gelieferte Frachtkarte bekommt ein Spieler X Punkte. Nach der Lieferung wird der Frachter vom Spielfeld genommen und startet in der nächsten Runde in Startbereich des Spieler neu.

Ein Frachter liefert erfolgreich, wenn er am Ende einer Runde in dem Hex neben einer eigenen Station mit Speed max 2 liegt.

Stationen

Stationen werden im Fracht und im Capture Mode benötigt. Eine Station hat keine Waffen und kann nicht abgeschossen oder bewegt werden.

Bei Spielbeginn sind alle Stationen ohne Besitzer. Die Spieler einigen sich auf die Anzahl Stationen, die im Spiel sind. Dann legen sie nacheinander je eine Stationen auf die Karte bis alle Stationen verteilt sind. Dabei müssen die Station 1/5 von Spielfeldrand entfernt liegen und mindestens 5 Hex Abstand zueinander haben.

Eine Station geht an einen Spieler, wenn er ihr Schaden zufügt. Das kann ein erfolgreicher Treffer aus einer Waffe sein, Explosionsschaden von einem Projektil oder ein erfolgreiches Rammen.

Wenn mehrere Spieler in einer Runde einer Station Schaden zufügen geht die Station an den Spieler, der:

1. den größten Schaden verursacht
2. bei gleichem Schaden: dichter dran ist
3. bei gleicher Entfernung: langsamer ist

Wenn alles gleich ist wird die Station wieder Besitzerlos.

Spielmodus

Spiele enden (bis auf Last Man Standing) nach einer festgelegten Runden oder Punktzahl.

Wenn das Spiel nach X Runden enden soll gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten am Ende der letzten Runde. Es kann auch bis XXX Punkte gespielt werden. Dann gewinnt der Spieler, der diese Punktzahl zuerst erreicht.

Wenn beides gleichzeitig benutzt wird, dann endet das Spiel, wenn einer der Werte erreicht wurde, egal welcher zuerst. Wenn zuerst die letzte Runde erreicht wurde gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Die Anzahl der Punkte, die es für Treffer, gelieferte Fracht Karten usw. gibt, wird von den Spielern vor dem Spiel festgelegt. Damit wird auch die Art des Spiels geregelt. Viele Punkte für Treffer gibt ein anderes Spiel als viele Punkte pro Lieferung.

Last Man Standing

Es gibt keine Punkte und keine Rundenbeschränkung. Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler auf dem Feld ist. Alle anderen haben verloren.

Abgeschossene Schiffe kommen nicht wieder.

Dogfight

Dogfight ist ein Kampf jeder gegen jeden.

Punkte gibt es wie folgt:
- X Punkte pro zerstörte Systemkarte
- X Punkte pro zerstörtes Schiff
- Minus X Punkte für jedes Ejekt Manöver

Abgeschossene Schiffe kommen in der 2.ten Runde nach dem Abschuß wieder.

Capture

Bei Capture geht es um die Übernahme und die Verteidigung von Stationen.

Ein Spieler bekommt X Punkte pro Station, die er am Ende einer Runde besitzt.

Abgeschossene Schiffe kommen in der 2.ten Runde nach dem Abschuß wieder.

Frachter Mode

Beim Frachter Mode werden Stationen benötigt.

Hierbei liefert ein Frachter an eigene Stationen Fracht. Für jede gelieferte Frachtkarte bekommt ein Spieler X Punkte. Nach der Lieferung wird der Frachter vom Spielfeld genommen und startet in der nächsten Runde in Startbereich des Spieler neu.

Ein Frachter liefert erfolgreich, wenn er am Ende einer Runde in dem Hex neben einer eigenen Station mit Speed max 2 liegt.

Spezieller Gegner

Bei diesem Modus bekommt ein Spieler X Punkte, wenn er ein Schiff seines Speziellen Gegners zerstört. Der spezielle Gegner ist der Spieler mit der nächsthöheren Spielernummer (oder der, der rechts sitzt).

Mehrere Modes

Bis auf Last Man Standing können alle Modes kompiniert werden, z.B.:

- 1 Punkt pro System Karte
- 3 Punkte pro zerstörtes Schiff
- Minus 3 Punkte pro Ejekt
- 1 Punkt pro Station / Runde
- 7 Punkte pro speziellem Gegner

Spieler Eigenschaften

Jeder Spieler kann aus einer Reihe von Fähigkeiten wählen. Die Spieler einigen sich vor dem Spiel, wie viele Fähigkeiten jeder Spieler bekommt.

Es gibt folgende Fähigkeiten:

1. Ziel Computer

Der Ziel Computer hilft bei der Zielerfassung. Der Gegner bekommt bei einem Treffer eine Fehlschußkarte weniger.

2. Navigations-Computer

Der Nav-Computer hilft beim Ausweichen. Der Spieler bekommt bei einem Treffer ein zusätzliche Fehlschußkarte.

3. Langstrecken Waffen

Bordwaffen (Laserturm, Neutronenstrahl, Partikelkanone, Blasenwerfer) erhalten –2 bei der Reichweitenberechnung.

4. Explosions-Munition

Ein explodierendes Projektil (Minen, Kanonen, Raketen und Torpedos) verursacht verursachen 10 statt 9 Punkte Schaden in seinem Hex und je 4 statt 3 Punkte in allen angrenzenden Feldern.

5. Annäherungs-Munition

Projektile Explodieren automatisch, wenn sich ein Gegnerschiff im gleichen Hex befindet. Sie explodieren nicht, wenn sich ein eigenes Schiff im Nachbarhex befindet.

6. Annäherungs-Torpedos

Torpedos explodieren automatisch, wenn sich ein Gegnerschiff im gleichen oder im Nebenhex befindet. Sie explodieren nicht, wenn sich ein eigenes Schiff im Nachbarhex befindet.

7. Nahbereichs- Störer

Störer dieses Spielers sind besonders wirkungsvoll. Schiffe, die einen Störer gespielt haben erhalten 5 statt 2 Fehlschusskarten, wenn auf sie in der gleichen Runde gefeuert wird.

8. Langstrecken Störer

Störer können Projektile bis zu einer Reichweite von 16 Hex zerstören. Dabei bekommt das Projektil nur eine Fehlschuss Karte pro 2 Hex Entfernung.

9. Präzisions-Störer

Wenn ein Störer eingesetzt wird um Projektile zu zerstören, dann bekommt das Projektil 1 Fehlschuss Karte pro 3 Hex Entfernung.

Schiffs Übersicht

Klasse	Karten	Min. Struktur	Antrieb	Antriebe für B5A	Manöver Karten	Fehlschuss Karten	Zusätzliche Baupunkte
Standart	4	1	Alle=1	1	Alle	+ 2	0
Standart	5	1	Alle=1	2	Alle	+ 1	0
Standart	6	1	Alle=1	2	Alle	0	0
Schwere	7-9	2	B1=1 B2=1 B3=2	4	Kein TR	- 1	1
Super Schwere	10-12	3	B1=1 B2=2 B3=3	6	Kein T120/TR	- 2	2
Ultra Schwere	13-15	4	B1=1 B2=2 B3=4	8	Kein T120/TR	- 3	3
Frachter	10-15	2	B1=1 B2=2 B3=4	8	Kein T120/TR	- 3	0

Credits

Designer: Greg Turner

Übersetzer and Modul Big Party :KaiOtte

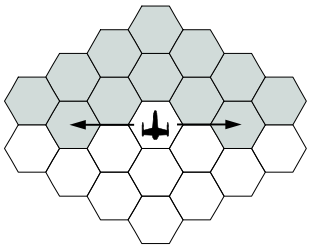
Playtesters: Roger Allen, Dean Ashley, Carl, Douglas Elfrink, Morgan Finley, Joe, Kevin George, Alex Mathias, Claude McDaniel, Marc Morain, Nathan, David Niemeyer, Liz Niemeyer, Ryan Pierce, David Reed, Russell Slaven, Michael Temels, Thad Vasicek, Chris Vogel, Ed Woody, Kim Woody

Special Thanks To: Top Deck Games

Art: Repair Robot artwork by Monika Livingstone.

LT LT

System

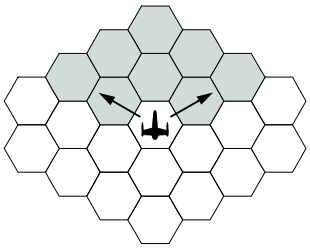


Winkel: 180° Schaden: 1

Laser Turm

NS NS

System

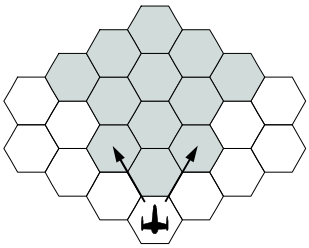


Winkel: 120° Schaden: 6-Entf. Oder 1

Neutronenstrahl

PK PK

System

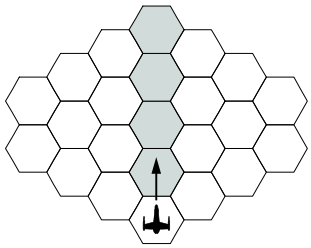


Winkel: 60° Schaden: ½ Ziel Speed, aufgerundet

Partikelkanone

BW BW

System

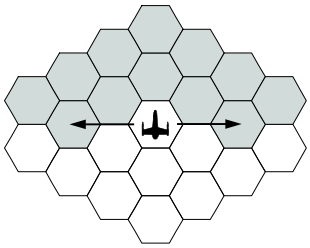


Winkel: 0° Schaden: 6

Blasenwerfer

LT LT

System

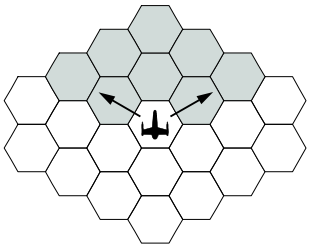


Winkel: 180° Schaden: 1

Laser Turm

NS NS

System

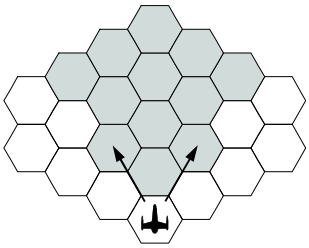


Winkel: 120° Schaden: 6-Entf. oder 1

Neutronenstrahl

PK PK

System

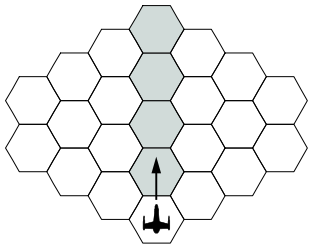


Winkel: 60° Schaden: ½ Ziel Speed, aufgerundet

Partikelkanone

BW BW

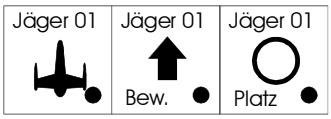
System

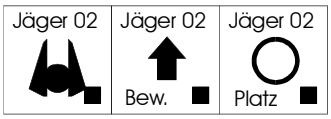


Winkel: 0° Schaden: 6

Blasenwerfer

Waffen System Karten - Drucke 1





Counter - Ausdrucken und auf Pappe kleben

Fehlschuß

Hex	Karten
0	Geht nicht!
1-3	0
4-6	1
7-9	2
10-12	4

Größe	Karten
4	2
5	1
6	0
7-9	-1
10-12	-2

Schub n	N Karten
Störer	2 Karten

Fehlschuß

Hex	Karten
0	Geht nicht!
1-3	0
4-6	1
7-9	2
10-12	4

Größe	Karten
4	2
5	1
6	0
7-9	-1
10-12	-2

Schub n	N Karten
Störer	2 Karten

Fehlschuß

Hex	Karten
0	Geht nicht!
1-3	0
4-6	1
7-9	2
10-12	4

Größe	Karten
4	2
5	1
6	0
7-9	-1
10-12	-2

Schub n	N Karten
Störer	2 Karten

Fehlschuß

Hex	Karten
0	Geht nicht!
1-3	0
4-6	1
7-9	2
10-12	4

Größe	Karten
4	2
5	1
6	0
7-9	-1
10-12	-2

Schub n	N Karten
Störer	2 Karten

Fehlschuß

Hex	Karten
0	Geht nicht!
1-3	0
4-6	1
7-9	2
10-12	4

Größe	Karten
4	2
5	1
6	0
7-9	-1
10-12	-2

Schub n	N Karten
Störer	2 Karten

Fehlschuß

Hex	Karten
0	Geht nicht!
1-3	0
4-6	1
7-9	2
10-12	4

Größe	Karten
4	2
5	1
6	0
7-9	-1
10-12	-2

Schub n	N Karten
Störer	2 Karten

Fehlschuß

Hex	Karten
0	Geht nicht!
1-3	0
4-6	1
7-9	2
10-12	4

Größe	Karten
4	2
5	1
6	0
7-9	-1
10-12	-2

Schub n	N Karten
Störer	2 Karten

Fehlschuß

Hex	Karten
0	Geht nicht!
1-3	0
4-6	1
7-9	2
10-12	4

Größe	Karten
4	2
5	1
6	0
7-9	-1
10-12	-2

Schub n	N Karten
Störer	2 Karten

Fehlschuß

Hex	Karten
0	Geht nicht!
1-3	0
4-6	1
7-9	2
10-12	4

Größe	Karten
4	2
5	1
6	0
7-9	-1
10-12	-2

Schub n	n Karten
Störer	2 Karten

Fehlschuß

Hex	Karten
0	Geht nicht!
1-3	0
4-6	1
7-9	2
10-12	4

Größe	Karten
4	2
5	1
6	0
7-9	-1
10-12	-2

Schub n	N Karten
Störer	2 Karten

Fehlschuß

Hex	Karten
0	Geht nicht!
1-3	0
4-6	1
7-9	2
10-12	4

Größe	Karten
4	2
5	1
6	0
7-9	-1
10-12	-2

Schub n	N Karten
Störer	2 Karten

Fehlschuß

Hex	Karten
0	Geht nicht!
1-3	0
4-6	1
7-9	2
10-12	4

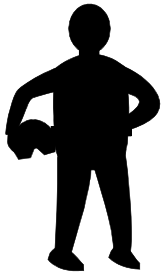
Größe	Karten
4	2
5	1
6	0
7-9	-1
10-12	-2

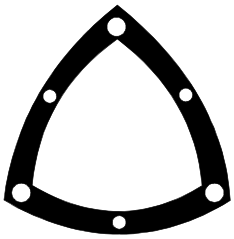
Schub n	N Karten
Störer	2 Karten

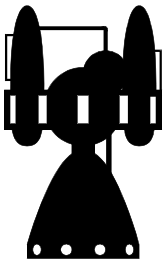
Fehlschuß Karten - Drucke 1

Crew Crew Str Str Trw Trw

System System System



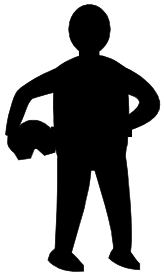


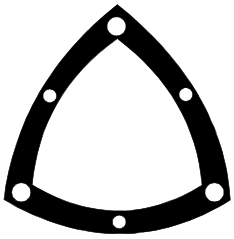


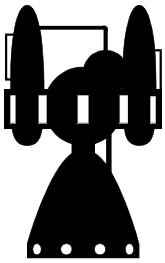
Crew Mitglied Struktur Triebwerk

Crew Crew Str Str Trw Trw

System System System



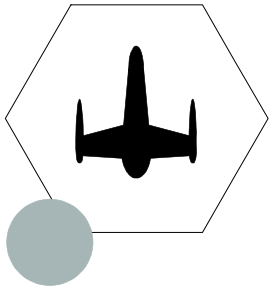


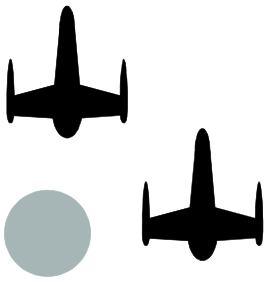


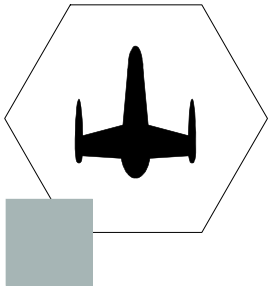
Crew Mitglied Struktur Triebwerk

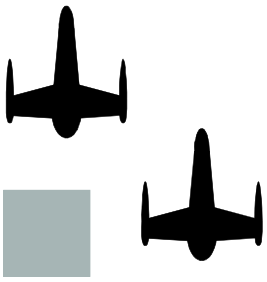
TNC TNC ditto ditto TNC TNC ditto ditto

Manöver Turn Manöver







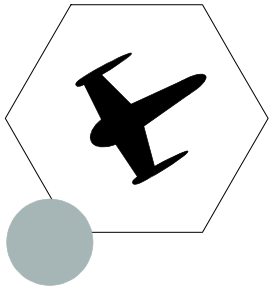


Kein Manöver ditto Kein Manöver ditto

System Karten and Manöver Karten- Drucke 1
ditto Karten werden nicht gebraucht vor Modul 2

T60S T60S

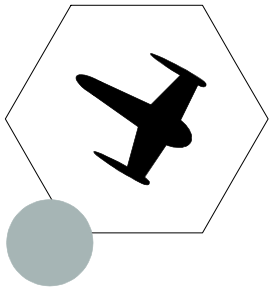
Turn



60° Starboard

T60P T60P

Turn

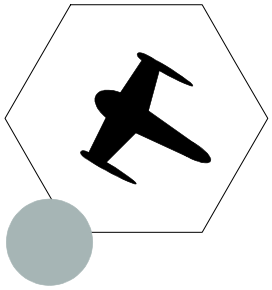


60° Port

B2P B2P

T120S T120S

Turn

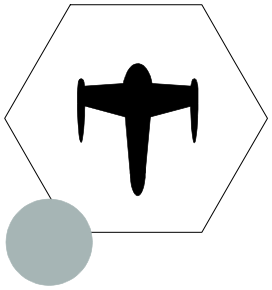


120° Starboard

B1A B1A

TR TR

Turn

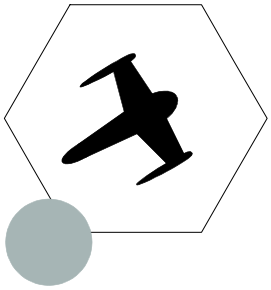


Wende

B2A B2A

T120P T120P

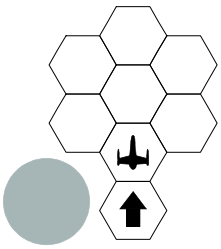
Turn



120° Port

B2S B2S

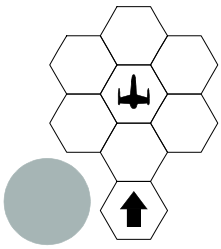
Burn



Schub 1
Voraus

B3A B3A

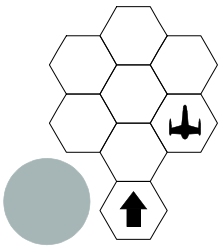
Burn



Schub 2
Voraus

B3S B3S

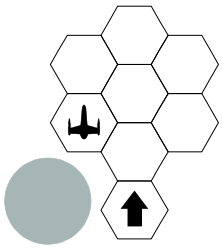
Burn



Schub 2
Rechts

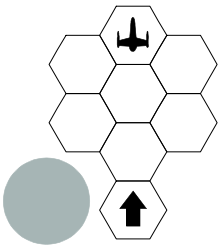
B3P B3P

Burn



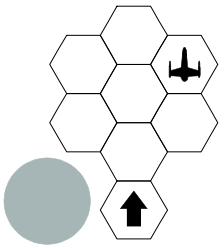
Schub 2
Links

Burn



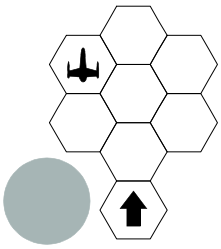
Schub 3
Voraus

Burn



Schub 3
Rechts

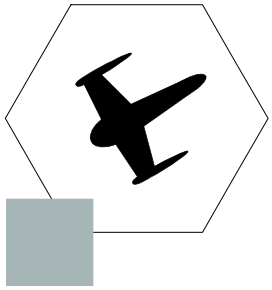
Burn



Schub 3
Links

T60S T60S

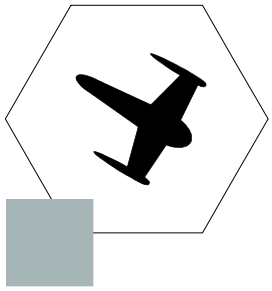
Turn



60° Starboard

T60P T60P

Turn

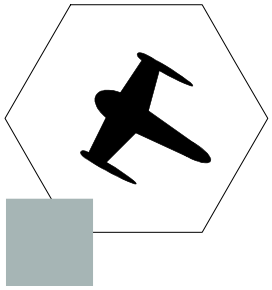


60° Port

B2P B2P

T120S T120S

Turn

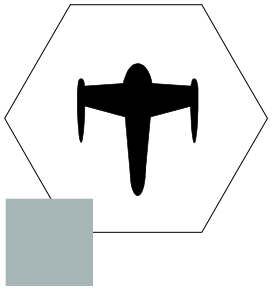


120° Starboard

B1A B1A

TR TR

Turn

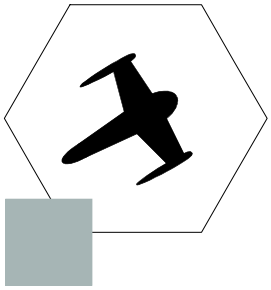


Wende

B2A B2A

T120P T120P

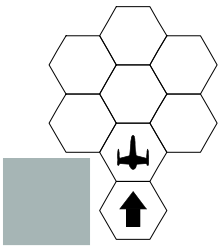
Turn



120° Port

B2S B2S

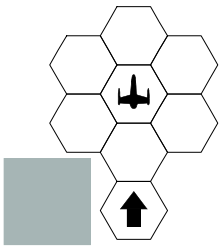
Burn



Schub 1
Voraus

B3A B3A

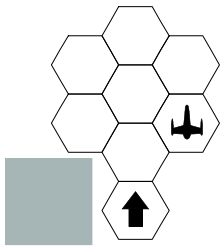
Burn



Schub 2
Voraus

B3S B3S

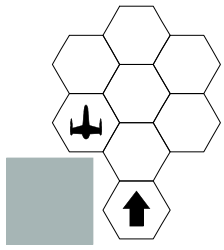
Burn



Schub 2
Rechts

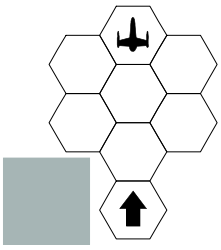
B3P B3P

Burn



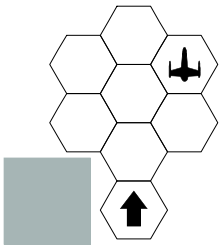
Schub 2
Links

Burn



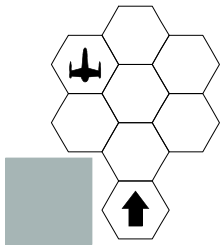
Schub 3
Voraus

Burn

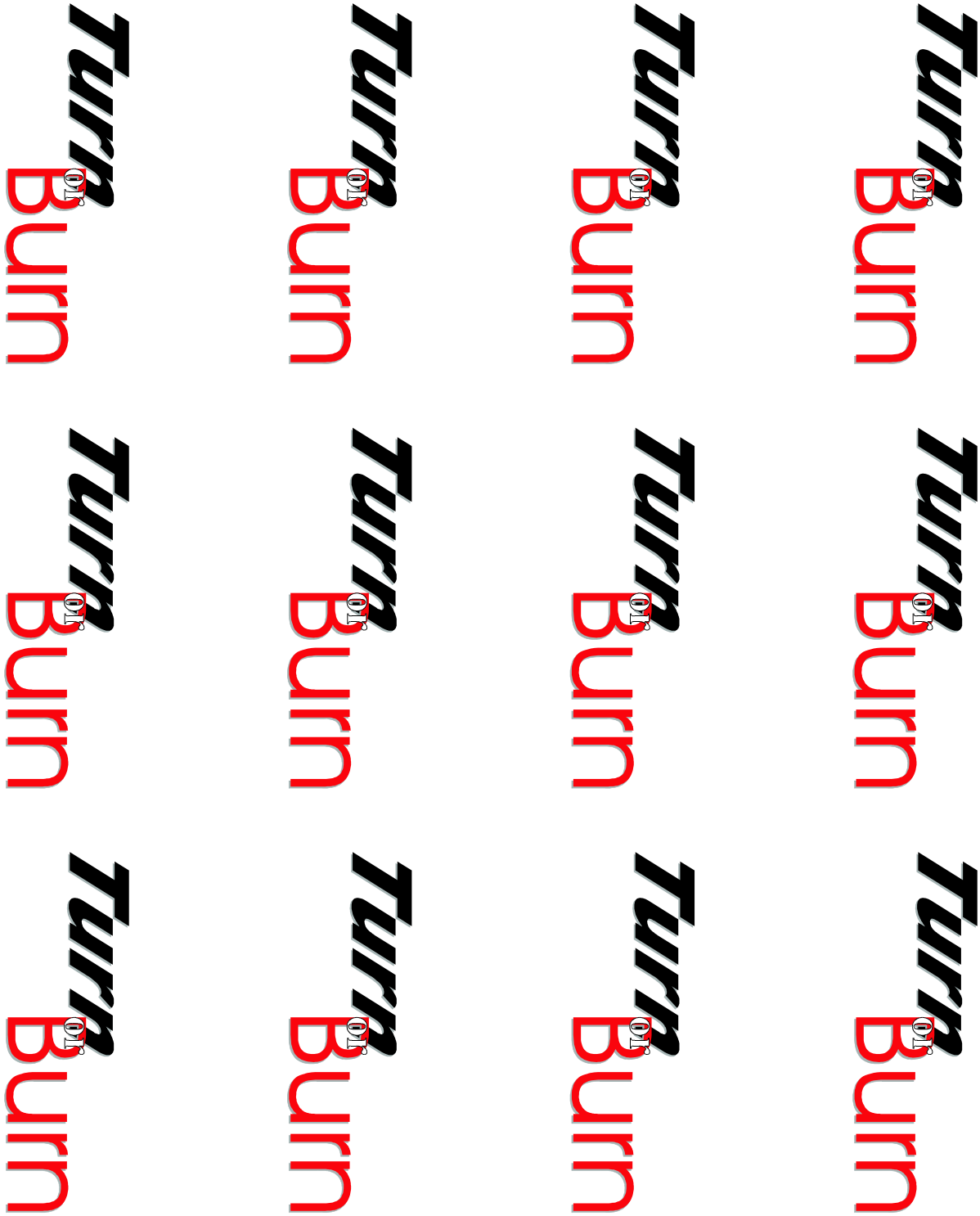


Schub 3
Rechts

Burn



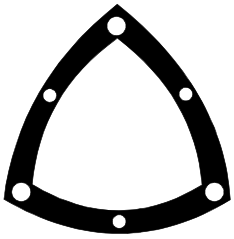
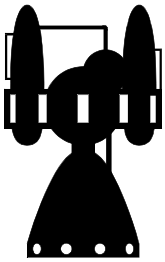
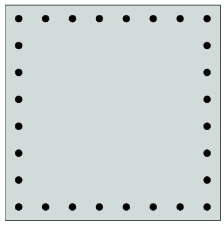
Schub 3
Links



Optionale Rückseiten

Crew Crew Str Str TW TW Pnz Pnz

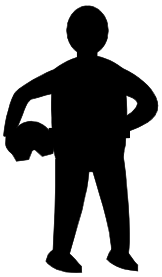
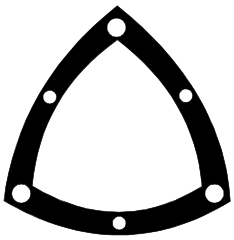
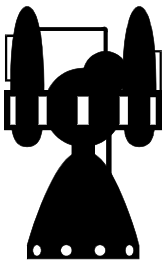
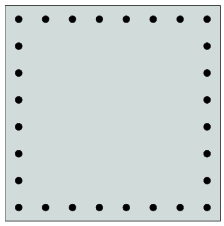
System System System System

Crew Mitglied Struktur Triebwerk Panzerung

Crew Crew Str Str TW TW Pnz Pnz

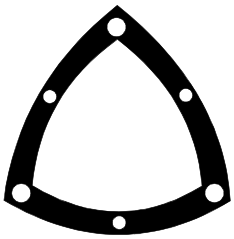
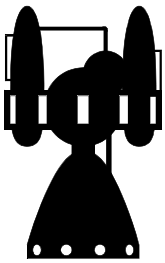
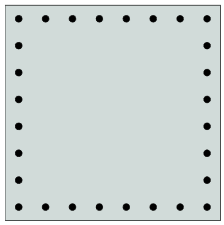
System System System System

Crew Mitglied Struktur Triebwerk Panzerung

Crew Crew Str Str TW TW Pnz Pnz

System System System System

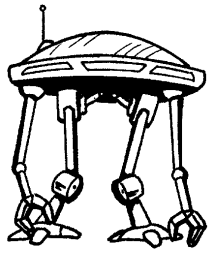




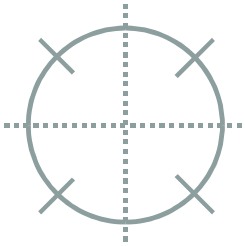
Crew Mitglied Struktur Triebwerk Panzerung

System Karten - Drucke so viele wie Du brauchst

Bot Bot SG SG Scan Scan Stö Stö

System System System System

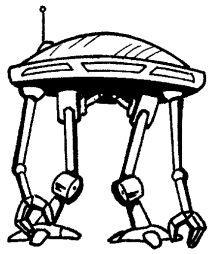


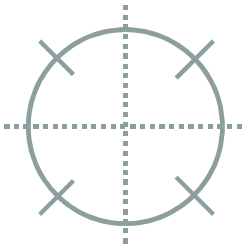


Reparatur Bot Schild Generator Scanner Störer

Bot Bot SG SG Scan Scan Stö Stö

System System System System

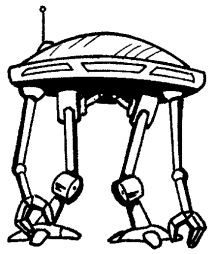


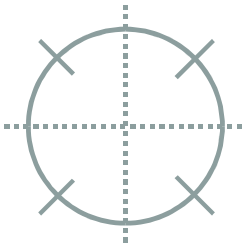


Reparatur Bot Schild Generator Scanner Störer

Bot Bot SG SG Scan Scan Stö Stö

System System System System



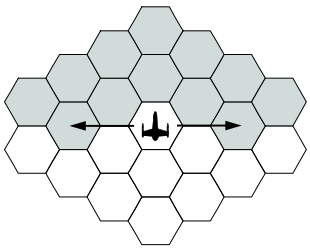


Reparatur Bot Schild Generator Scanner Störer

System Karten - Drucke so viele wie Du brauchst

LT LT

System

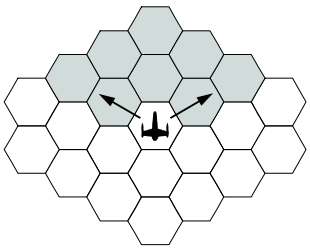


Winkel:180° Schaden: 1

Laser Turm

NS NS

System

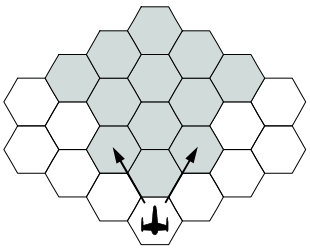


Winkel:120°
Schaden: 6-Entfernung oder 1

Neutronen Strahl

PK Pk

System

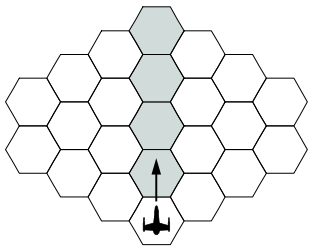


Winkel:60°
Schaden: ½ Zielspeed

Partikel Kanone

BW BW

System

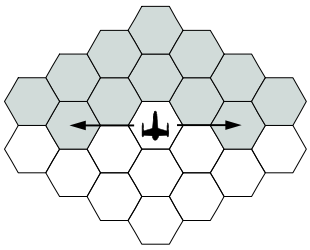


Winkel: 0° Schaden: 6
ignoriere Panzerung, Kill Schilde

Blasen Werfer

LT LT

System

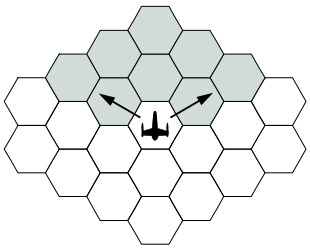


Winkel:180° Schaden: 1

Laser Turm

NS NS

System

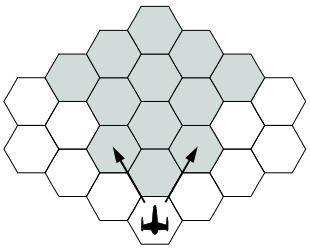


Winkel:120°
Schaden: 6-Entfernung oder 1

Neutronen Strahl

PK PK

System

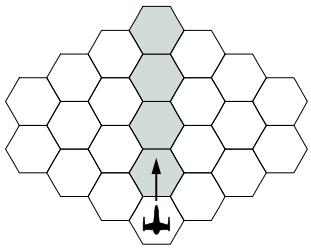


Winkel:60°
Schaden: ½ Zielspeed

Partikel Kanone

BW BW

System

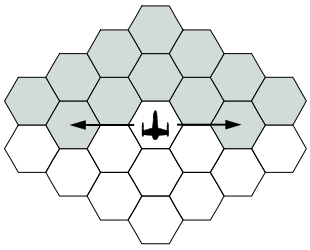


Winkel: 0° Schaden: 6
ignoriere Panzerung, Kill Schilde

Blasen Werfer

LT LT

System

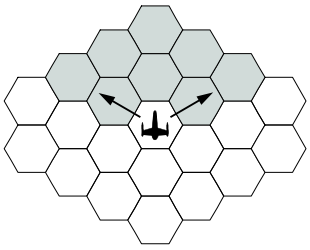


Winkel:180° Schaden: 1

Laser Turm

NS NS

System

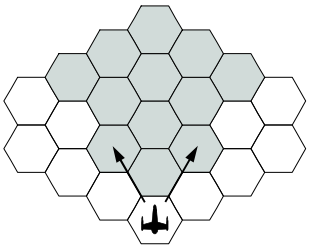


Winkel:120°
Schaden: 6-Entfernung oder 1

Neutronen Strahl

PK PK

System

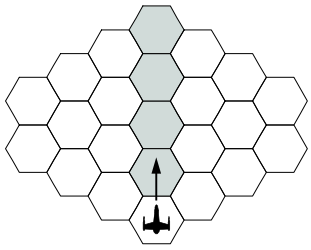


Winkel:60°
Schaden: ½ Zielspeed

Partikel Kanone

BW BW

System



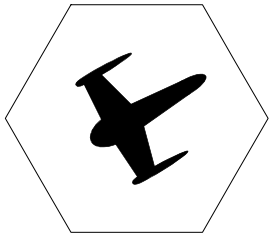
Winkel: 0° Schaden: 6
ignoriere Panzerung, Kill Schilde

Blasen Werfer

Waffen Karten - Drucke so viele wie Du brauchst

T60S T60S

Turn



60° Starboard

T60P T60P

Turn

60° Port

B2P B2P

T120S T120S

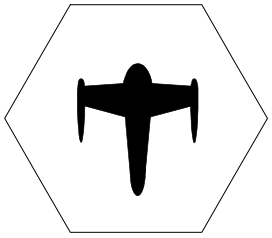
Turn

120° Starboard

B1A B1A

TR TR

Turn

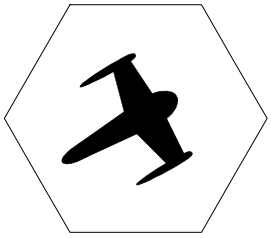


Wende

B2A B2A

T120P T120P

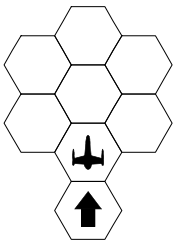
Turn



120° Port

B2S B2S

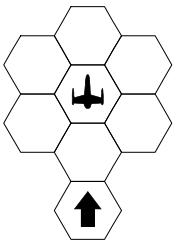
Burn



Schub 1
Voraus

B3A B3A

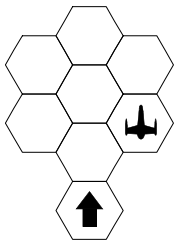
Burn



Schub 2
Voraus

B3S B3S

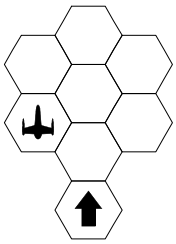
Burn



Schub 2
Rechts

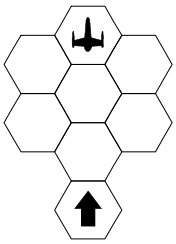
B3P B3P

Burn



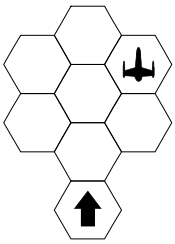
Schub 2
Links

Burn



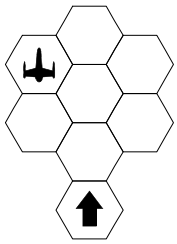
Schub 3
Voraus

Burn



Schub 3
Rechts

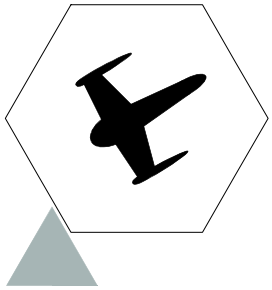
Burn



Schub 3
Links

T60S T60S

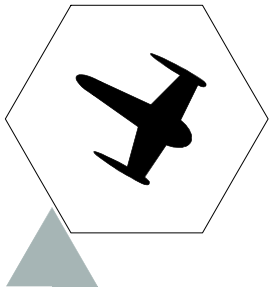
Turn



60° Starboard

T60P T60P

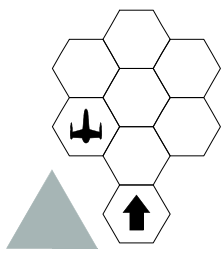
Turn



60° Port

B2P B2P

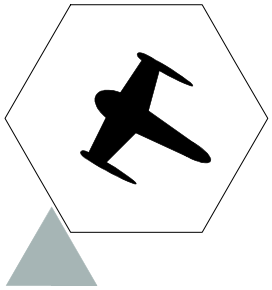
Burn



Schub 2
Links

T120S T120S

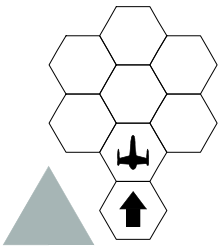
Turn



120° Starboard

B1A B1A

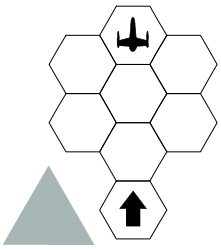
Burn



Schub 1
Voraus

B3A B3A

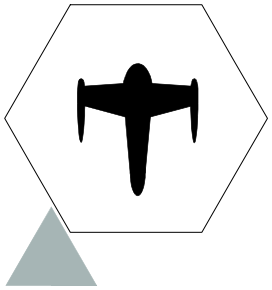
Burn



Schub 3
Voraus

TR TR

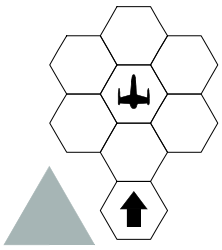
Turn



Wende

B2A B2A

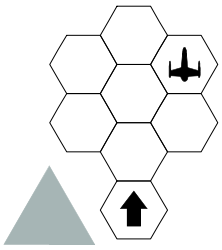
Burn



Schub 2
Voraus

B3S B3S

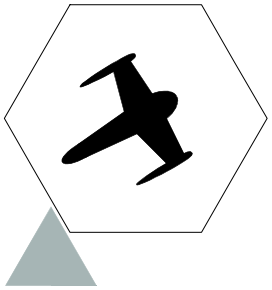
Burn



Schub 3
Rechts

T120P T120P

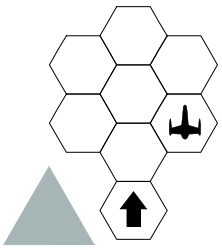
Turn



120° Port

B2S B2S

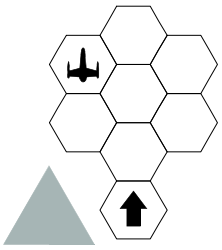
Burn



Schub 2
Rechts

B3P B3P

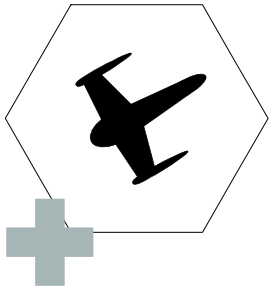
Burn



Schub 3
Links

T60S T60S

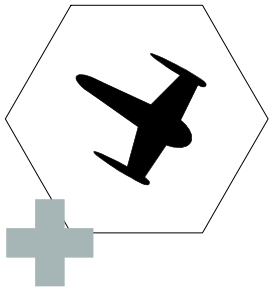
Turn



60° Starboard

T60P T60P

Turn

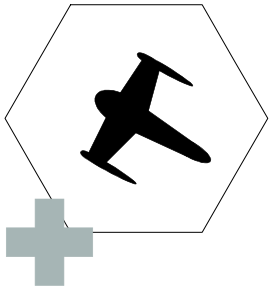


60° Port

B2P B2P

T120S T120S

Turn

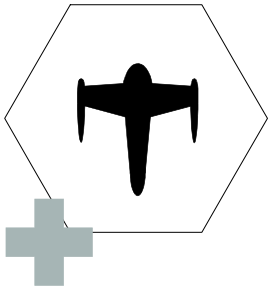


120° Starboard

B1A B1A

TR TR

Turn

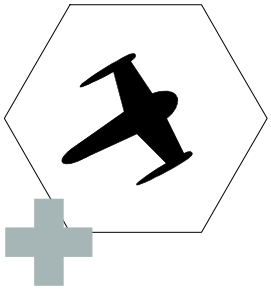


Wende

B2A B2A

T120P T120P

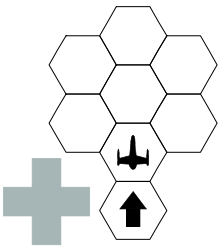
Turn



120° Port

B2S B2S

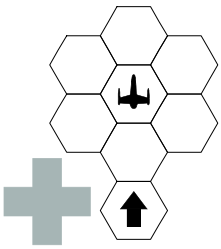
Burn



Schub 1
Voraus

B3A B3A

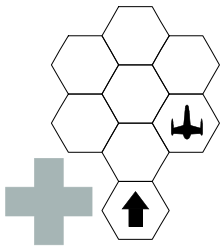
Burn



Schub 2
Voraus

B3S B3S

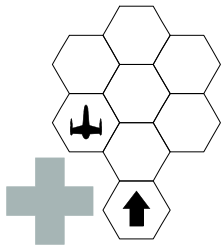
Burn



Schub 2
Rechts

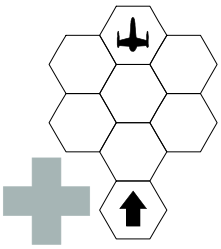
B3P B3P

Burn



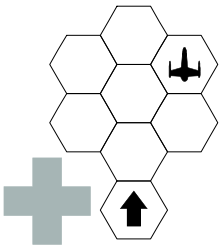
Schub 2
Links

Burn



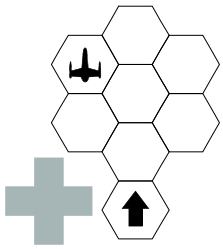
Schub 3
Voraus

Burn



Schub 3
Rechts

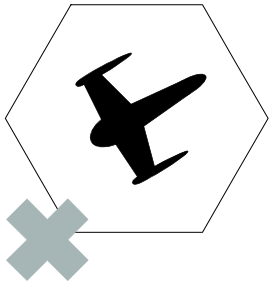
Burn



Schub 3
Links

T60S T60S

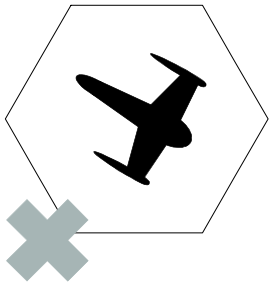
Turn



60° Starboard

T60P T60P

Turn

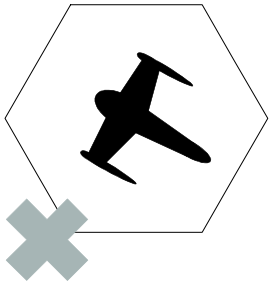


60° Port

B2P B2P

T120S T120S

Turn

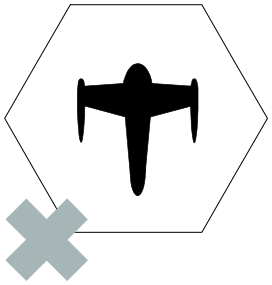


120° Starboard

B1A B1A

TR TR

Turn

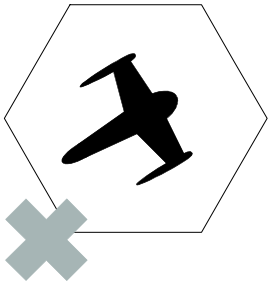


Wende

B2A B2A

T120P T120P

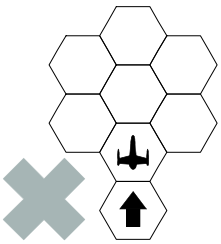
Turn



120° Port

B2S B2S

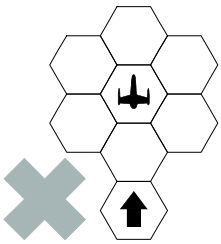
Burn



Schub 1
Voraus

B3A B3A

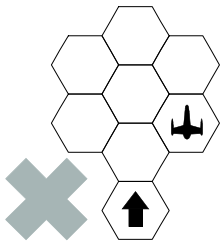
Burn



Schub 2
Voraus

B3S B3S

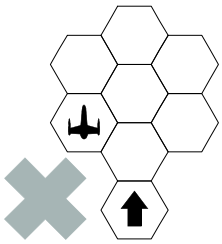
Burn



Schub 2
Rechts

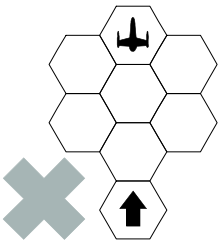
B3P B3P

Burn



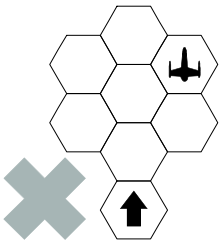
Schub 2
Links

Burn



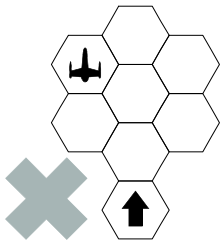
Schub 3
Voraus

Burn



Schub 3
Rechts

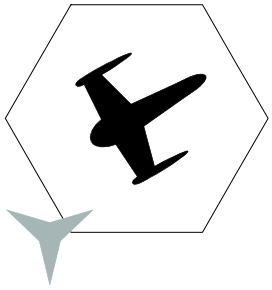
Burn



Schub 3
Links

T60S T60S

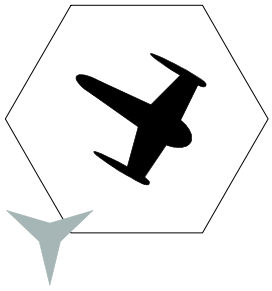
Turn



60° Starboard

T60P T60P

Turn

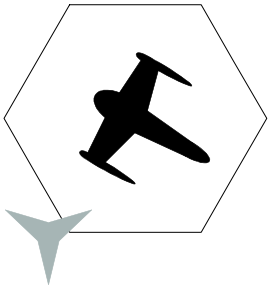


60° Port

B2P B2P

T120S T120S

Turn

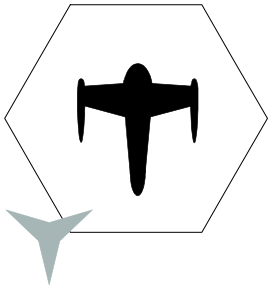


120° Starboard

B1A B1A

TR TR

Turn

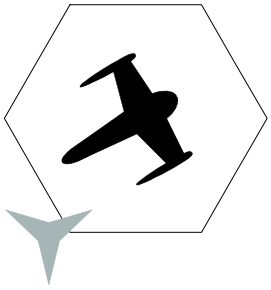


Wende

B2A B2A

T120P T120P

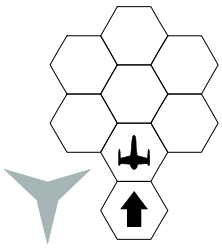
Turn



120° Port

B2S B2S

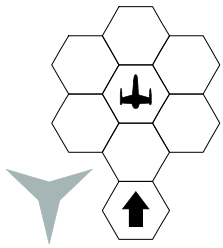
Burn



Schub 1
Voraus

B3A B3A

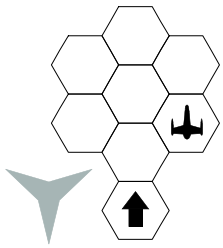
Burn



Schub 2
Voraus

B3S B3S

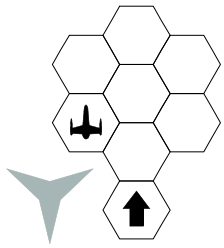
Burn



Schub 2
Rechts

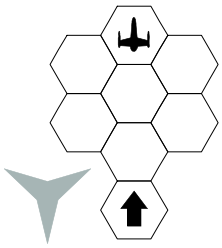
B3P B3P

Burn



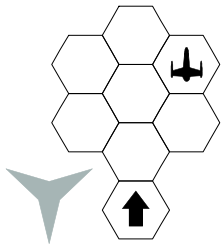
Schub 2
Links

Burn



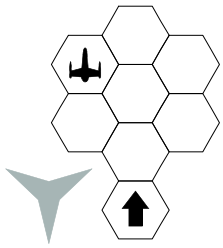
Schub 3
Voraus

Burn



Schub 3
Rechts

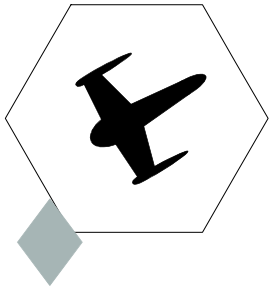
Burn



Schub 3
Links

T60S T60S

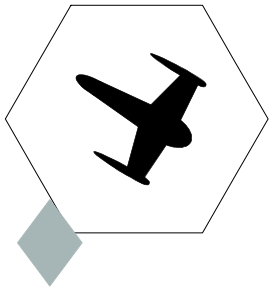
Turn



60° Starboard

T60P T60P

Turn

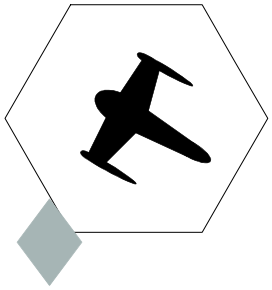


60° Port

B2P B2P

T120S T120S

Turn

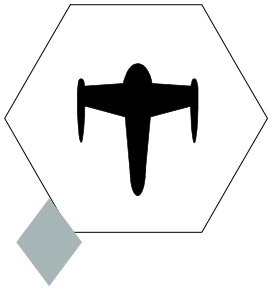


120° Starboard

B1A B1A

TR TR

Turn

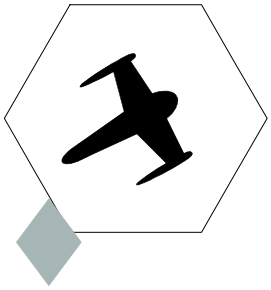


Wende

B2A B2A

T120P T120P

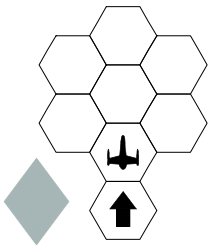
Turn



120° Port

B2S B2S

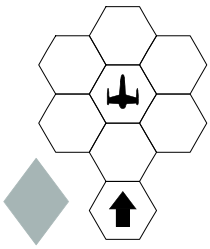
Burn



Schub 1
Voraus

B3A B3A

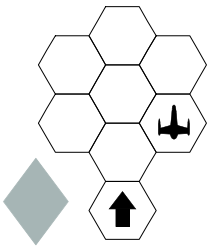
Burn



Schub 2
Voraus

B3S B3S

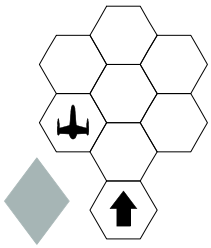
Burn



Schub 2
Rechts

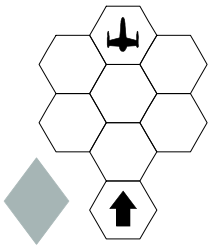
B3P B3P

Burn



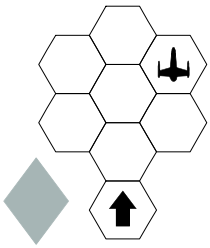
Schub 2
Links

Burn



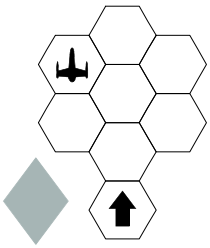
Schub 3
Voraus

Burn



Schub 3
Rechts

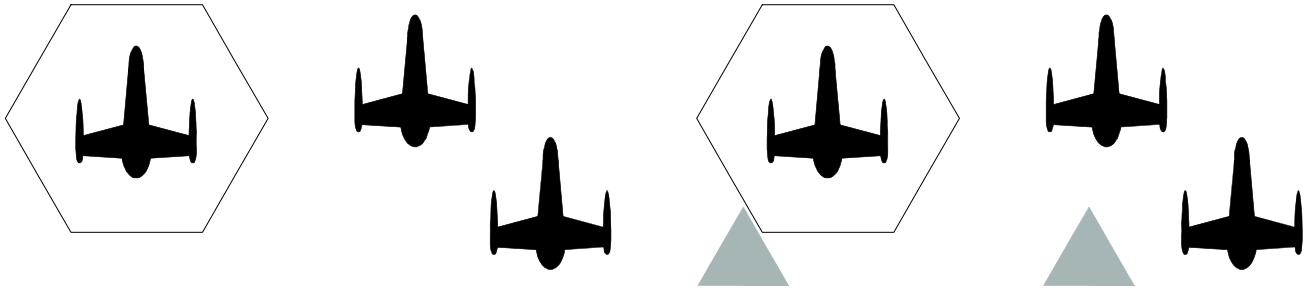
Burn



Schub 3
Links

TNC TNC ditto ditto TNC TNC ditto ditto

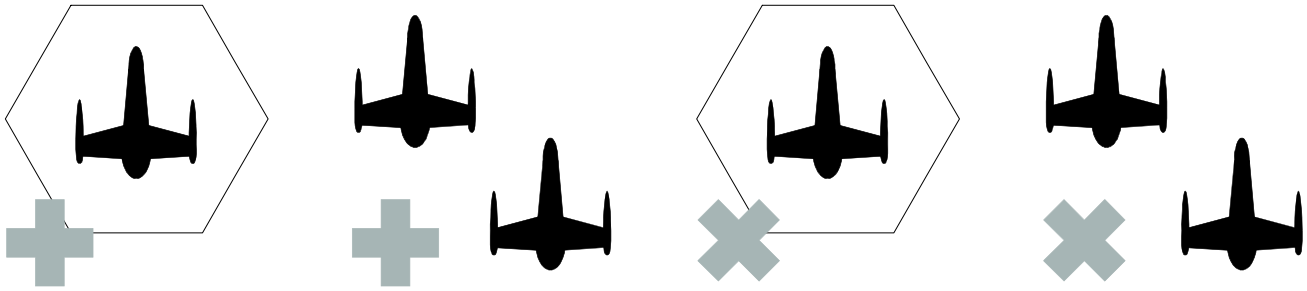
Turn Manöver Turn Manöver



Kein Manöver ditto Kein Manöver ditto

TNC TNC ditto ditto TNC TNC ditto ditto

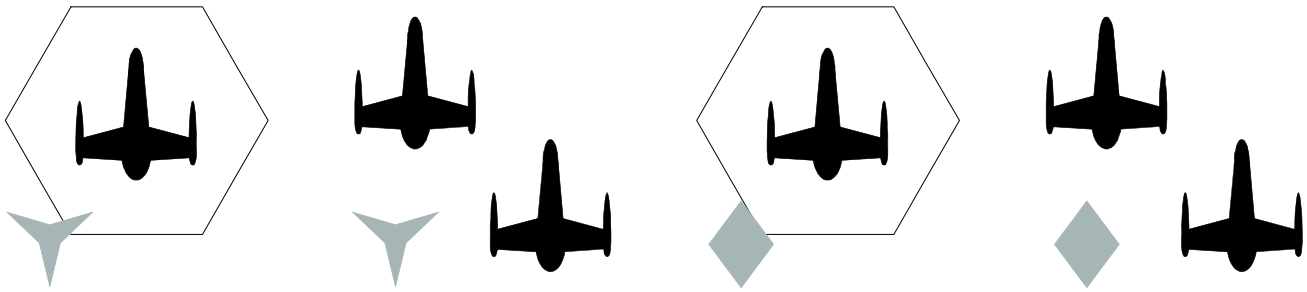
Turn Manöver Turn Manöver



Kein Manöver ditto Kein Manöver ditto

TNC TNC ditto ditto TNC TNC ditto ditto

Turn Manöver Turn Manöver



Kein Manöver ditto Kein Manöver ditto

Jäger 01 ●	Jäger 01 Bew ●	Jäger 01 Platz ●	Jäger 01 Aufsch. ●	Jäger 01 Schwere Waffe ●	Schild
Jäger 02 ■	Jäger 02 Bew ■	Jäger 02 Platz ■	Jäger 02 Aufsch. ■	Jäger 02 Schwere Waffe ■	Schild
Jäger 03 ▲	Jäger 03 Bew ▲	Jäger 03 Platz ▲	Jäger 03 Aufsch. ▲	Jäger 03 Schwere Waffe ▲	Schild
Jäger 04 ✚	Jäger 04 Bew ✚	Jäger 04 Platz ✚	Jäger 04 Aufsch. ✚	Jäger 04 Schwere Waffe ✚	Schild
Jäger 05 ✖	Jäger 05 Bew ✖	Jäger 05 Platz ✖	Jäger 05 Aufsch. ✖	Jäger 05 Schwere Waffe ✖	Schild
Jäger 06 ◆	Jäger 06 Bew ◆	Jäger 06 Platz ◆	Jäger 06 Aufsch. ◆	Jäger 06 Schwere Waffe ◆	Schild
Jäger 07 Y	Jäger 07 Bew Y	Jäger 07 Platz Y	Jäger 07 Aufsch. Y	Jäger 07 Schwere Waffe Y	Schild
Jäger 08	Jäger 08 Bew	Jäger 08 Platz	Jäger 08 Aufsch.	Jäger 08 Schwere Waffe	Schild

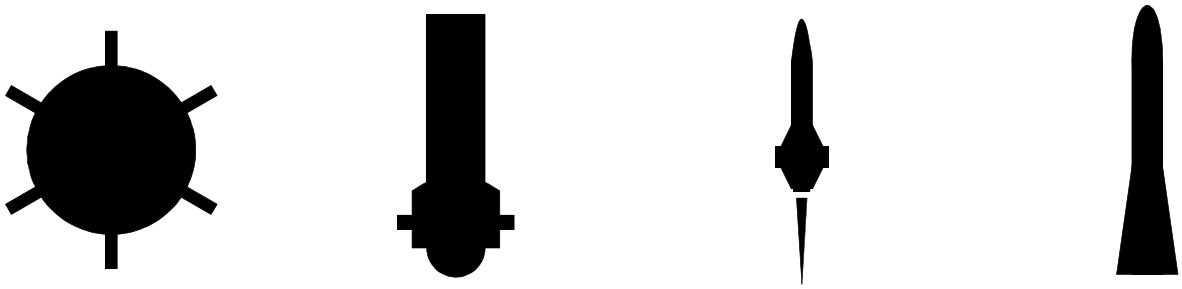
Schwarz-Weiß Counter - Drucke aus und klebe auf Pappe
Schwere Waffen Counter für Modul 3

Jäger 01 ●	Jäger 01 Bew ●	Jäger 01 Platz ●	Jäger 01 Aufsch. ●	Jäger 01 Schwere Waffe ●	Schild
Jäger 02 ■	Jäger 02 Bew ■	Jäger 02 Platz ■	Jäger 02 Aufsch. ■	Jäger 02 Schwere Waffe ■	Schild
Jäger 03 ▲	Jäger 03 Bew ▲	Jäger 03 Platz ▲	Jäger 03 Aufsch. ▲	Jäger 03 Schwere Waffe ▲	Schild
Jäger 04 ✚	Jäger 04 Bew ✚	Jäger 04 Platz ✚	Jäger 04 Aufsch. ✚	Jäger 04 Schwere Waffe ✚	Schild
Jäger 05 ✖	Jäger 05 Bew ✖	Jäger 05 Platz ✖	Jäger 05 Aufsch. ✖	Jäger 05 Schwere Waffe ✖	Schild
Jäger 06 ◆	Jäger 06 Bew ◆	Jäger 06 Platz ◆	Jäger 06 Aufsch. ◆	Jäger 06 Schwere Waffe ◆	Schild
Jäger 07 Y	Jäger 07 Bew Y	Jäger 07 Platz Y	Jäger 07 Aufsch. Y	Jäger 07 Schwere Waffe Y	Schild
Jäger 08	Jäger 08 Bew	Jäger 08 Platz	Jäger 08 Aufsch.	Jäger 08 Schwere Waffe	Schild

Schwarz-Weiß Counter - Drucke aus und klebe auf Pappe
Schwere Waffen Counter für Modul 3

MW MW Kan Kan Rk Rk Tp Tp

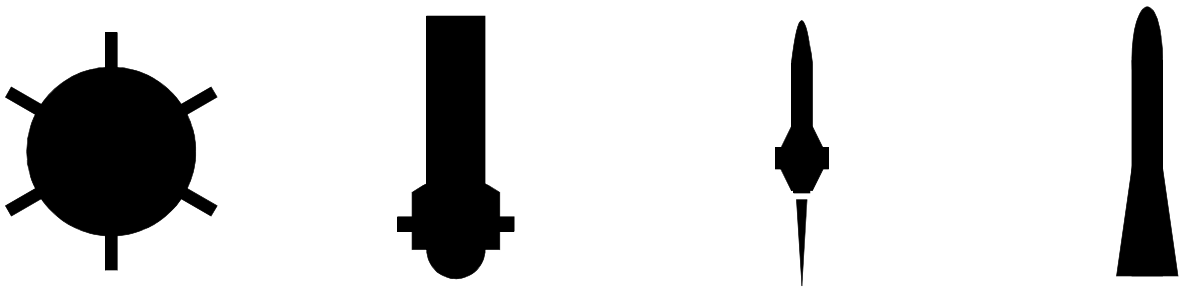
System System System System



Minen Werfer Kanone Rakete Torpedo

MW MW Kan Kan RkL Rk Tp Tp

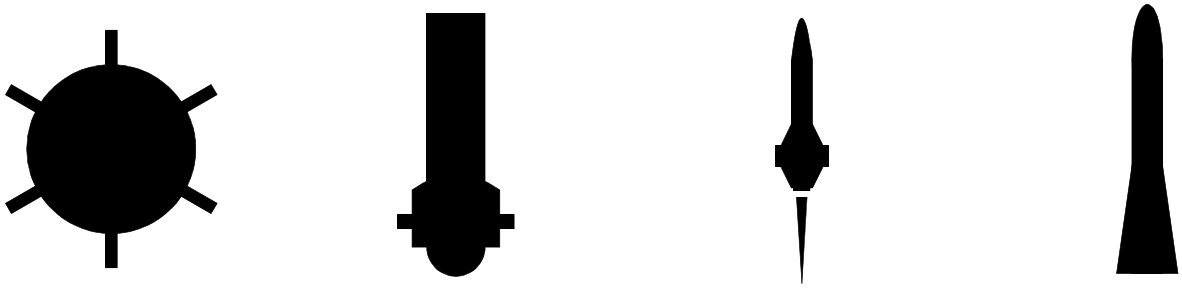
System System System System



Minen Werfer Kanone Rakete Torpedo

MW MW Kan Kan Rk Rk Tp Tp

System System System System



Minen Werfer Kanone Rakete Torpedo

Projektil Waffen System Karten - Drucke so viele wie nötig

Munition
Minen
Kanone
Raketen
Torpedo
ID Nummer
Sprit

Munition
Minen
Kanone
Raketen
Torpedo
ID Nummer
Sprit

Munition
Minen
Kanone
Raketen
Torpedo
ID Nummer
Sprit

Munition
Minen
Kanone
Raketen
Torpedo
ID Nummer
Sprit

Munition
Minen
Kanone
Raketen
Torpedo
ID Nummer
Sprit

Munition
Minen
Kanone
Raketen
Torpedo
ID Nummer
Sprit

Munition
Minen
Kanone
Raketen
Torpedo
ID Nummer
Sprit

Munition
Minen
Kanone
Raketen
Torpedo
ID Nummer
Sprit

Munition
Minen
Kanone
Raketen
Torpedo
ID Nummer
Sprit

Munition
Minen
Kanone
Raketen
Torpedo
ID Nummer
Sprit

Munition
Minen
Kanone
Raketen
Torpedo
ID Nummer
Sprit

Munition
Minen
Kanone
Raketen
Torpedo
ID v
Sprit

Munitions Karten - Drucke so viele wie nötig

Torp 01	Torp 01 Bew	Torp 01 Platz	Torp 02	Torp 02 Bew	Torp 02 Platz
Torp 03	Torp 03 Bew	Torp 03 Platz	Torp 04	Torp 04 Bew	Torp 04 Platz
Torp 05	Torp 05 Bew	Torp 05 Platz	Torp 06	Torp 06 Bew	Torp 06 Platz
Proj 01	Proj 01 Bew	Proj 01 Platz	Proj 02	Proj 02 Bew	Proj 02 Platz
Proj 03	Proj 03 Bew	Proj 03 Platz	Proj 04	Proj 04 Bew	Proj 04 Platz
Proj 05	Proj 05 Bew	Proj 05 Platz	Proj 06	Proj 06 Bew	Proj 06 Platz
Proj 07	Proj 07 Bew	Proj 07 Platz	Proj 08	Proj 08 Bew	Proj 08 Platz
Proj 09	Proj 09 Bew	Proj 09 Platz	Proj 10	Proj 10 Bew	Proj 10 Platz

Schwarzes Loch	Schwarzes Loch	Schwarzes Loch	Schwarzes Loch	Schwarzes Loch	Schwarzes Loch	Schwarzes Loch

Schwarz& Weiß Counter - Ausdrucken und auf Pappe kleben

Torp 01	Torp 01 Bew	Torp 01 Platz	Torp 02	Torp 02 Bew	Torp 02 Platz
Torp 03	Torp 03 Bew	Torp 03 Platz	Torp 04	Torp 04 Bew	Torp 04 Platz
Torp 05	Torp 05 Bew	Torp 05 Platz	Torp 06	Torp 06 Bew	Torp 06 Platz
Proj 01	Proj 01 Bew	Proj 01 Platz	Proj 02	Proj 02 Bew	Proj 02 Platz
Proj 03	Proj 03 Bew	Proj 03 Platz	Proj 04	Proj 04 Bew	Proj 04 Platz
Proj 05	Proj 05 Bew	Proj 05 Platz	Proj 06	Proj 06 Bew	Proj 06 Platz
Proj 07	Proj 07 Bew	Proj 07 Platz	Proj 08	Proj 08 Bew	Proj 08 Platz
Proj 09	Proj 09 Bew	Proj 09 Platz	Proj 10	Proj 10 Bew	Proj 10 Platz

Torp 01	Torp 01 Bew	Torp 01 Platz	Torp 02	Torp 02 Bew	Torp 02 Platz
Torp 03	Torp 03 Bew	Torp 03 Platz	Torp 04	Torp 04 Bew	Torp 04 Platz
Torp 05	Torp 05 Bew	Torp 05 Platz	Torp 06	Torp 06 Bew	Torp 06 Platz
Proj 01	Proj 01 Bew	Proj 01 Platz	Proj 02	Proj 02 Bew	Proj 02 Platz
Proj 03	Proj 03 Bew	Proj 03 Platz	Proj 04	Proj 04 Bew	Proj 04 Platz
Proj 05	Proj 05 Bew	Proj 05 Platz	Proj 06	Proj 06 Bew	Proj 06 Platz
Proj 07	Proj 07 Bew	Proj 07 Platz	Proj 08	Proj 08 Bew	Proj 08 Platz
Proj 09	Proj 09 Bew	Proj 09 Platz	Proj 10	Proj 10 Bew	Proj 10 Platz

Torp 01	Torp 01 Bew	Torp 01 Platz	Torp 02	Torp 02 Bew	Torp 02 Platz
Torp 03	Torp 03 Bew	Torp 03 Platz	Torp 04	Torp 04 Bew	Torp 04 Platz
Torp 05	Torp 05 Bew	Torp 05 Platz	Torp 06	Torp 06 Bew	Torp 06 Platz
Proj 01	Proj 01 Bew	Proj 01 Platz	Proj 02	Proj 02 Bew	Proj 02 Platz
Proj 03	Proj 03 Bew	Proj 03 Platz	Proj 04	Proj 04 Bew	Proj 04 Platz
Proj 05	Proj 05 Bew	Proj 05 Platz	Proj 06	Proj 06 Bew	Proj 06 Platz
Proj 07	Proj 07 Bew	Proj 07 Platz	Proj 08	Proj 08 Bew	Proj 08 Platz
Proj 09	Proj 09 Bew	Proj 09 Platz	Proj 10	Proj 10 Bew	Proj 10 Platz

Torp 01	Torp 01 Bew	Torp 01 Platz	Torp 02	Torp 02 Bew	Torp 02 Platz
Torp 03	Torp 03 Bew	Torp 03 Platz	Torp 04	Torp 04 Bew	Torp 04 Platz
Torp 05	Torp 05 Bew	Torp 05 Platz	Torp 06	Torp 06 Bew	Torp 06 Platz
Proj 01	Proj 01 Bew	Proj 01 Platz	Proj 02	Proj 02 Bew	Proj 02 Platz
Proj 03	Proj 03 Bew	Proj 03 Platz	Proj 04	Proj 04 Bew	Proj 04 Platz
Proj 05	Proj 05 Bew	Proj 05 Platz	Proj 06	Proj 06 Bew	Proj 06 Platz
Proj 07	Proj 07 Bew	Proj 07 Platz	Proj 08	Proj 08 Bew	Proj 08 Platz
Proj 09	Proj 09 Bew	Proj 09 Platz	Proj 10	Proj 10 Bew	Proj 10 Platz

Torp 01	Torp 01 Bew	Torp 01 Platz	Torp 02	Torp 02 Bew	Torp 02 Platz
Torp 03	Torp 03 Bew	Torp 03 Platz	Torp 04	Torp 04 Bew	Torp 04 Platz
Torp 05	Torp 05 Bew	Torp 05 Platz	Torp 06	Torp 06 Bew	Torp 06 Platz
Proj 01	Proj 01 Bew	Proj 01 Platz	Proj 02	Proj 02 Bew	Proj 02 Platz
Proj 03	Proj 03 Bew	Proj 03 Platz	Proj 04	Proj 04 Bew	Proj 04 Platz
Proj 05	Proj 05 Bew	Proj 05 Platz	Proj 06	Proj 06 Bew	Proj 06 Platz
Proj 07	Proj 07 Bew	Proj 07 Platz	Proj 08	Proj 08 Bew	Proj 08 Platz
Proj 09	Proj 09 Bew	Proj 09 Platz	Proj 10	Proj 10 Bew	Proj 10 Platz

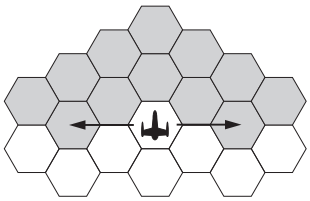
Torp 01	Torp 01 Bew	Torp 01 Platz	Torp 02	Torp 02 Bew	Torp 02 Platz
Torp 03	Torp 03 Bew	Torp 03 Platz	Torp 04	Torp 04 Bew	Torp 04 Platz
Torp 05	Torp 05 Bew	Torp 05 Platz	Torp 06	Torp 06 Bew	Torp 06 Platz
Proj 01	Proj 01 Bew	Proj 01 Platz	Proj 02	Proj 02 Bew	Proj 02 Platz
Proj 03	Proj 03 Bew	Proj 03 Platz	Proj 04	Proj 04 Bew	Proj 04 Platz
Proj 05	Proj 05 Bew	Proj 05 Platz	Proj 06	Proj 06 Bew	Proj 06 Platz
Proj 07	Proj 07 Bew	Proj 07 Platz	Proj 08	Proj 08 Bew	Proj 08 Platz
Proj 09	Proj 09 Bew	Proj 09 Platz	Proj 10	Proj 10 Bew	Proj 10 Platz

Torp 01	Torp 01 Bew	Torp 01 Platz	Torp 02	Torp 02 Bew	Torp 02 Platz
Torp 03	Torp 03 Bew	Torp 03 Platz	Torp 04	Torp 04 Bew	Torp 04 Platz
Torp 05	Torp 05 Bew	Torp 05 Platz	Torp 06	Torp 06 Bew	Torp 06 Platz
Proj 01	Proj 01 Bew	Proj 01 Platz	Proj 02	Proj 02 Bew	Proj 02 Platz
Proj 03	Proj 03 Bew	Proj 03 Platz	Proj 04	Proj 04 Bew	Proj 04 Platz
Proj 05	Proj 05 Bew	Proj 05 Platz	Proj 06	Proj 06 Bew	Proj 06 Platz
Proj 07	Proj 07 Bew	Proj 07 Platz	Proj 08	Proj 08 Bew	Proj 08 Platz
Proj 09	Proj 09 Bew	Proj 09 Platz	Proj 10	Proj 10 Bew	Proj 10 Platz

Torp 01	Torp 01 Bew	Torp 01 Platz	Torp 02	Torp 02 Bew	Torp 02 Platz
Torp 03	Torp 03 Bew	Torp 03 Platz	Torp 04	Torp 04 Bew	Torp 04 Platz
Torp 05	Torp 05 Bew	Torp 05 Platz	Torp 06	Torp 06 Bew	Torp 06 Platz
Proj 01	Proj 01 Bew	Proj 01 Platz	Proj 02	Proj 02 Bew	Proj 02 Platz
Proj 03	Proj 03 Bew	Proj 03 Platz	Proj 04	Proj 04 Bew	Proj 04 Platz
Proj 05	Proj 05 Bew	Proj 05 Platz	Proj 06	Proj 06 Bew	Proj 06 Platz
Proj 07	Proj 07 Bew	Proj 07 Platz	Proj 08	Proj 08 Bew	Proj 08 Platz
Proj 09	Proj 09 Bew	Proj 09 Platz	Proj 10	Proj 10 Bew	Proj 10 Platz

TS TS

System

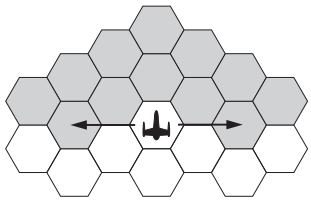


Winkel: 180°
Reichweite:6,nicht erweiterbar
Bewegt Bewegungsmarker0°

Traktor Strahl

TS TS

System



Winkel: 180°
Reichweite:6,nicht erweiterbar
Bewegt Bewegungsmarker

Traktor Strahl

ZK ZK

System

Winkel: 380°
Reichweite:6,nicht erweiterbar
Entfernd 1 Manöver

Zap Kanone

ZK ZK

System

Winkel: 380°
Reichweite:6,nicht erweiterbar
Entfernd 1 Manöver

Zap Kanone

TS TS

System

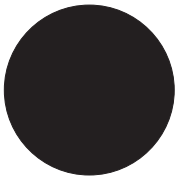
Manöver
Antrieb

TS TS

System

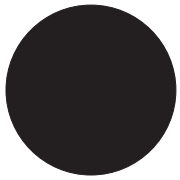
Manöver
Antrieb

PK Pk



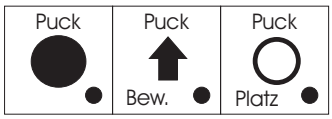
Puck

PK PK



Puck

Waffen System Karten - Drucke soviele wie nötig



Counter - Ausdrucken und auf Pappe kleben

Turn or Burn

Schiffe

Big Party

Schiffs Nr.	Karte 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Munition											

CR STR AN ROB PZ SCH SCN ST FR BW PK NS LS MIN KAN RK TP

Turn or Burn

Befehle

Big Party

SchiffsNr.	Befehle																									

System
1

Treffer

System
2

Treffer

System
3

Treffer

System
4

Treffer

System
5

Treffer

System
6

Treffer

System
7

Treffer

System
8

Treffer

System
9

Treffer

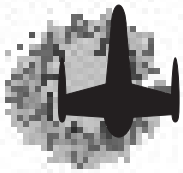
System
10

Treffer

System
11

Treffer

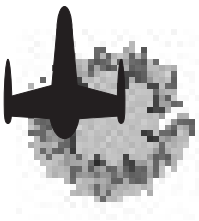
System
12



Treffer

System Karten - Drucke so viele wie Du brauchst

System
13



Treffer

System
14

Treffer

System
15

Treffer

System

Fehlschuss

System

Fehlschuss

System

Fehlschuss

System

Fehlschuss

System

Fehlschuss

System

Fehlschuss

System

Fehlschuss

System

Fehlschuss

System

Fehlschuss

System Karten - Drucke so viele wie Du brauchst

System

Fehlschuss

System

Fehlschuss

System

Fehlschuss

System

Fehlschuss

System

Fehlschuss

System

Fehlschuss

System

Fehlschuss

System

Fehlschuss

System

Fehlschuss

System

Fehlschuss

System

Fehlschuss

System

Fehlschuss

System Karten - Drucke so viele wie Du brauchst

Standart 1	Standart 2	Standart 3	Standart 4	Standart 5	Standart 6
Schwere 1	Schwere 2	Schwere 3	Schwere 4	Schwere 5	Schwere 6
Super 1	Super 2	Super 3	Super 4	Super 5	Super 6
Ultra 1	Ultra 2	Ultra 3	Ultra 4	Ultra 5	Ultra 6
Frachter 1	Frachter 2	Frachter 3	Frachter 4	Frachter 5	Frachter 6
Standart 1 Platz	Standart 2 Platz	Standart 3 Platz	Standart 4 Platz	Standart 5 Platz	Standart 6 Platz
Standart 1 Bew	Standart 2 Bew	Standart 3 Bew	Standart 4 Bew	Standart 5 Bew	Standart 6 Bew
Aufsch.	Aufsch.	Aufsch.	Aufsch.	Aufsch.	Aufsch.

Schwere 1 Platz	Schwere 2 Platz	Schwere 3 Platz	Schwere 4 Platz	Schwere 5 Platz	Schwere 6 Platz
Schwere 1 Bew	Schwere 2 Bew	Schwere 3 Bew	Schwere 4 Bew	Schwere 5 Bew	Schwere 6 Bew
Super 1 Platz	Super 2 Platz	Super 3 Platz	Super 4 Platz	Super 5 Platz	Super 6 Platz
Super 1 Bew	Super 2 Bew	Super 3 Bew	Super 4 Bew	Super 5 Bew	Super 6 Bew
Ultra 1 Platz	Ultra 2 Platz	Ultra 3 Platz	Ultra 4 Platz	Ultra 5 Platz	Ultra 6 Platz
Ultra 1 Bew	Ultra 2 Bew	Ultra 3 Bew	Ultra 4 Bew	Ultra 5 Bew	Ultra 6 Bew
Frachter 1 Platz	Frachter 2 Platz	Frachter 3 Platz	Frachter 4 Platz	Frachter 5 Platz	Frachter 6 Platz
Frachter 1 Bew	Frachter 2 Bew	Frachter 3 Bew	Frachter 4 Bew	Frachter 5 Bew	Frachter 6 Bew

Standart 1	Standart 2	Standart 3	Standart 4	Standart 5	Standart 6
Schwere 1	Schwere 2	Schwere 3	Schwere 4	Schwere 5	Schwere 6
Super 1	Super 2	Super 3	Super 4	Super 5	Super 6
Ultra 1	Ultra 2	Ultra 3	Ultra 4	Ultra 5	Ultra 6
Frachter 1	Frachter 2	Frachter 3	Frachter 4	Frachter 5	Frachter 6
Standart 1 Platz	Standart 2 Platz	Standart 3 Platz	Standart 4 Platz	Standart 5 Platz	Standart 6 Platz
Standart 1 Bew	Standart 2 Bew	Standart 3 Bew	Standart 4 Bew	Standart 5 Bew	Standart 6 Bew
Aufsch.	Aufsch.	Aufsch.	Aufsch.	Aufsch.	Aufsch.

Schwere 1 Platz	Schwere 2 Platz	Schwere 3 Platz	Schwere 4 Platz	Schwere 5 Platz	Schwere 6 Platz
Schwere 1 Bew	Schwere 2 Bew	Schwere 3 Bew	Schwere 4 Bew	Schwere 5 Bew	Schwere 6 Bew
Super 1 Platz	Super 2 Platz	Super 3 Platz	Super 4 Platz	Super 5 Platz	Super 6 Platz
Super 1 Bew	Super 2 Bew	Super 3 Bew	Super 4 Bew	Super 5 Bew	Super 6 Bew
Ultra 1 Platz	Ultra 2 Platz	Ultra 3 Platz	Ultra 4 Platz	Ultra 5 Platz	Ultra 6 Platz
Ultra 1 Bew	Ultra 2 Bew	Ultra 3 Bew	Ultra 4 Bew	Ultra 5 Bew	Ultra 6 Bew
Frachter 1 Platz	Frachter 2 Platz	Frachter 3 Platz	Frachter 4 Platz	Frachter 5 Platz	Frachter 6 Platz
Frachter 1 Bew	Frachter 2 Bew	Frachter 3 Bew	Frachter 4 Bew	Frachter 5 Bew	Frachter 6 Bew

Standart 1	Standart 2	Standart 3	Standart 4	Standart 5	Standart 6
Schwere 1	Schwere 2	Schwere 3	Schwere 4	Schwere 5	Schwere 6
Super 1	Super 2	Super 3	Super 4	Super 5	Super 6
Ultra 1	Ultra 2	Ultra 3	Ultra 4	Ultra 5	Ultra 6
Frachter 1	Frachter 2	Frachter 3	Frachter 4	Frachter 5	Frachter 6
Standart 1 Platz	Standart 2 Platz	Standart 3 Platz	Standart 4 Platz	Standart 5 Platz	Standart 6 Platz
Standart 1 Bew	Standart 2 Bew	Standart 3 Bew	Standart 4 Bew	Standart 5 Bew	Standart 6 Bew
Aufsch.	Aufsch.	Aufsch.	Aufsch.	Aufsch.	Aufsch.

Schwere 1 Platz	Schwere 2 Platz	Schwere 3 Platz	Schwere 4 Platz	Schwere 5 Platz	Schwere 6 Platz
Schwere 1 Bew	Schwere 2 Bew	Schwere 3 Bew	Schwere 4 Bew	Schwere 5 Bew	Schwere 6 Bew
Super 1 Platz	Super 2 Platz	Super 3 Platz	Super 4 Platz	Super 5 Platz	Super 6 Platz
Super 1 Bew	Super 2 Bew	Super 3 Bew	Super 4 Bew	Super 5 Bew	Super 6 Bew
Ultra 1 Platz	Ultra 2 Platz	Ultra 3 Platz	Ultra 4 Platz	Ultra 5 Platz	Ultra 6 Platz
Ultra 1 Bew	Ultra 2 Bew	Ultra 3 Bew	Ultra 4 Bew	Ultra 5 Bew	Ultra 6 Bew
Frachter 1 Platz	Frachter 2 Platz	Frachter 3 Platz	Frachter 4 Platz	Frachter 5 Platz	Frachter 6 Platz
Frachter 1 Bew	Frachter 2 Bew	Frachter 3 Bew	Frachter 4 Bew	Frachter 5 Bew	Frachter 6 Bew

Standart 1	Standart 2	Standart 3	Standart 4	Standart 5	Standart 6
Schwere 1	Schwere 2	Schwere 3	Schwere 4	Schwere 5	Schwere 6
Super 1	Super 2	Super 3	Super 4	Super 5	Super 6
Ultra 1	Ultra 2	Ultra 3	Ultra 4	Ultra 5	Ultra 6
Frachter 1	Frachter 2	Frachter 3	Frachter 4	Frachter 5	Frachter 6
Standart 1 Platz	Standart 2 Platz	Standart 3 Platz	Standart 4 Platz	Standart 5 Platz	Standart 6 Platz
Standart 1 Bew	Standart 2 Bew	Standart 3 Bew	Standart 4 Bew	Standart 5 Bew	Standart 6 Bew
Aufsch.	Aufsch.	Aufsch.	Aufsch.	Aufsch.	Aufsch.

Schwere 1 Platz	Schwere 2 Platz	Schwere 3 Platz	Schwere 4 Platz	Schwere 5 Platz	Schwere 6 Platz
Schwere 1 Bew	Schwere 2 Bew	Schwere 3 Bew	Schwere 4 Bew	Schwere 5 Bew	Schwere 6 Bew
Super 1 Platz	Super 2 Platz	Super 3 Platz	Super 4 Platz	Super 5 Platz	Super 6 Platz
Super 1 Bew	Super 2 Bew	Super 3 Bew	Super 4 Bew	Super 5 Bew	Super 6 Bew
Ultra 1 Platz	Ultra 2 Platz	Ultra 3 Platz	Ultra 4 Platz	Ultra 5 Platz	Ultra 6 Platz
Ultra 1 Bew	Ultra 2 Bew	Ultra 3 Bew	Ultra 4 Bew	Ultra 5 Bew	Ultra 6 Bew
Frachter 1 Platz	Frachter 2 Platz	Frachter 3 Platz	Frachter 4 Platz	Frachter 5 Platz	Frachter 6 Platz
Frachter 1 Bew	Frachter 2 Bew	Frachter 3 Bew	Frachter 4 Bew	Frachter 5 Bew	Frachter 6 Bew

Standart 1	Standart 2	Standart 3	Standart 4	Standart 5	Standart 6
Schwere 1	Schwere 2	Schwere 3	Schwere 4	Schwere 5	Schwere 6
Super 1	Super 2	Super 3	Super 4	Super 5	Super 6
Ultra 1	Ultra 2	Ultra 3	Ultra 4	Ultra 5	Ultra 6
Frachter 1	Frachter 2	Frachter 3	Frachter 4	Frachter 5	Frachter 6
Standart 1 Platz	Standart 2 Platz	Standart 3 Platz	Standart 4 Platz	Standart 5 Platz	Standart 6 Platz
Standart 1 Bew	Standart 2 Bew	Standart 3 Bew	Standart 4 Bew	Standart 5 Bew	Standart 6 Bew
Aufsch.	Aufsch.	Aufsch.	Aufsch.	Aufsch.	Aufsch.

Schwere 1 Platz	Schwere 2 Platz	Schwere 3 Platz	Schwere 4 Platz	Schwere 5 Platz	Schwere 6 Platz
Schwere 1 Bew	Schwere 2 Bew	Schwere 3 Bew	Schwere 4 Bew	Schwere 5 Bew	Schwere 6 Bew
Super 1 Platz	Super 2 Platz	Super 3 Platz	Super 4 Platz	Super 5 Platz	Super 6 Platz
Super 1 Bew	Super 2 Bew	Super 3 Bew	Super 4 Bew	Super 5 Bew	Super 6 Bew
Ultra 1 Platz	Ultra 2 Platz	Ultra 3 Platz	Ultra 4 Platz	Ultra 5 Platz	Ultra 6 Platz
Ultra 1 Bew	Ultra 2 Bew	Ultra 3 Bew	Ultra 4 Bew	Ultra 5 Bew	Ultra 6 Bew
Frachter 1 Platz	Frachter 2 Platz	Frachter 3 Platz	Frachter 4 Platz	Frachter 5 Platz	Frachter 6 Platz
Frachter 1 Bew	Frachter 2 Bew	Frachter 3 Bew	Frachter 4 Bew	Frachter 5 Bew	Frachter 6 Bew

Standart 1	Standart 2	Standart 3	Standart 4	Standart 5	Standart 6
Schwere 1	Schwere 2	Schwere 3	Schwere 4	Schwere 5	Schwere 6
Super 1	Super 2	Super 3	Super 4	Super 5	Super 6
Ultra 1	Ultra 2	Ultra 3	Ultra 4	Ultra 5	Ultra 6
Frachter 1	Frachter 2	Frachter 3	Frachter 4	Frachter 5	Frachter 6
Standart 1 Platz	Standart 2 Platz	Standart 3 Platz	Standart 4 Platz	Standart 5 Platz	Standart 6 Platz
Standart 1 Bew	Standart 2 Bew	Standart 3 Bew	Standart 4 Bew	Standart 5 Bew	Standart 6 Bew
Aufsch.	Aufsch.	Aufsch.	Aufsch.	Aufsch.	Aufsch.

Schwere 1 Platz	Schwere 2 Platz	Schwere 3 Platz	Schwere 4 Platz	Schwere 5 Platz	Schwere 6 Platz
Schwere 1 Bew	Schwere 2 Bew	Schwere 3 Bew	Schwere 4 Bew	Schwere 5 Bew	Schwere 6 Bew
Super 1 Platz	Super 2 Platz	Super 3 Platz	Super 4 Platz	Super 5 Platz	Super 6 Platz
Super 1 Bew	Super 2 Bew	Super 3 Bew	Super 4 Bew	Super 5 Bew	Super 6 Bew
Ultra 1 Platz	Ultra 2 Platz	Ultra 3 Platz	Ultra 4 Platz	Ultra 5 Platz	Ultra 6 Platz
Ultra 1 Bew	Ultra 2 Bew	Ultra 3 Bew	Ultra 4 Bew	Ultra 5 Bew	Ultra 6 Bew
Frachter 1 Platz	Frachter 2 Platz	Frachter 3 Platz	Frachter 4 Platz	Frachter 5 Platz	Frachter 6 Platz
Frachter 1 Bew	Frachter 2 Bew	Frachter 3 Bew	Frachter 4 Bew	Frachter 5 Bew	Frachter 6 Bew

Standart 1	Standart 2	Standart 3	Standart 4	Standart 5	Standart 6
Schwere 1	Schwere 2	Schwere 3	Schwere 4	Schwere 5	Schwere 6
Super 1	Super 2	Super 3	Super 4	Super 5	Super 6
Ultra 1	Ultra 2	Ultra 3	Ultra 4	Ultra 5	Ultra 6
Frachter 1	Frachter 2	Frachter 3	Frachter 4	Frachter 5	Frachter 6
Standart 1 Platz	Standart 2 Platz	Standart 3 Platz	Standart 4 Platz	Standart 5 Platz	Standart 6 Platz
Standart 1 Bew	Standart 2 Bew	Standart 3 Bew	Standart 4 Bew	Standart 5 Bew	Standart 6 Bew
Aufsch.	Aufsch.	Aufsch.	Aufsch.	Aufsch.	Aufsch.

Schwere 1 Platz	Schwere 2 Platz	Schwere 3 Platz	Schwere 4 Platz	Schwere 5 Platz	Schwere 6 Platz
Schwere 1 Bew	Schwere 2 Bew	Schwere 3 Bew	Schwere 4 Bew	Schwere 5 Bew	Schwere 6 Bew
Super 1 Platz	Super 2 Platz	Super 3 Platz	Super 4 Platz	Super 5 Platz	Super 6 Platz
Super 1 Bew	Super 2 Bew	Super 3 Bew	Super 4 Bew	Super 5 Bew	Super 6 Bew
Ultra 1 Platz	Ultra 2 Platz	Ultra 3 Platz	Ultra 4 Platz	Ultra 5 Platz	Ultra 6 Platz
Ultra 1 Bew	Ultra 2 Bew	Ultra 3 Bew	Ultra 4 Bew	Ultra 5 Bew	Ultra 6 Bew
Frachter 1 Platz	Frachter 2 Platz	Frachter 3 Platz	Frachter 4 Platz	Frachter 5 Platz	Frachter 6 Platz
Frachter 1 Bew	Frachter 2 Bew	Frachter 3 Bew	Frachter 4 Bew	Frachter 5 Bew	Frachter 6 Bew

Standart 1	Standart 2	Standart 3	Standart 4	Standart 5	Standart 6
Schwere 1	Schwere 2	Schwere 3	Schwere 4	Schwere 5	Schwere 6
Super 1	Super 2	Super 3	Super 4	Super 5	Super 6
Ultra 1	Ultra 2	Ultra 3	Ultra 4	Ultra 5	Ultra 6
Frachter 1	Frachter 2	Frachter 3	Frachter 4	Frachter 5	Frachter 6
Standart 1 Platz	Standart 2 Platz	Standart 3 Platz	Standart 4 Platz	Standart 5 Platz	Standart 6 Platz
Standart 1 Bew	Standart 2 Bew	Standart 3 Bew	Standart 4 Bew	Standart 5 Bew	Standart 6 Bew
Aufsch.	Aufsch.	Aufsch.	Aufsch.	Aufsch.	Aufsch.

Schwere 1 Platz	Schwere 2 Platz	Schwere 3 Platz	Schwere 4 Platz	Schwere 5 Platz	Schwere 6 Platz
Schwere 1 Bew	Schwere 2 Bew	Schwere 3 Bew	Schwere 4 Bew	Schwere 5 Bew	Schwere 6 Bew
Super 1 Platz	Super 2 Platz	Super 3 Platz	Super 4 Platz	Super 5 Platz	Super 6 Platz
Super 1 Bew	Super 2 Bew	Super 3 Bew	Super 4 Bew	Super 5 Bew	Super 6 Bew
Ultra 1 Platz	Ultra 2 Platz	Ultra 3 Platz	Ultra 4 Platz	Ultra 5 Platz	Ultra 6 Platz
Ultra 1 Bew	Ultra 2 Bew	Ultra 3 Bew	Ultra 4 Bew	Ultra 5 Bew	Ultra 6 Bew
Frachter 1 Platz	Frachter 2 Platz	Frachter 3 Platz	Frachter 4 Platz	Frachter 5 Platz	Frachter 6 Platz
Frachter 1 Bew	Frachter 2 Bew	Frachter 3 Bew	Frachter 4 Bew	Frachter 5 Bew	Frachter 6 Bew