

KAMPAGNENHEFT



ACHTUNG: ÖFFNET
DIESES HEFT ERST,
WENN IHR DAZU
AUFGEFORDERT
WERDET.



BENOIT TURPIN & ALEXIS ALLARD
ANNE HEIDSIECK



Willkommen im Kampagnenheft von Welcome to the Moon.

In einer Kampagne spielt ihr fortlaufend die 8 Abenteuer durch. Ihr lest euch durch die nummerierten Kapitel dieses Kampagnenheftes, und entdeckt nach und nach eine Geschichte, die sich je nach eurem Resultat und euren Entscheidungen unterschiedlich abspielt. Neue Regeln und die Kampagnenkarten verändern die Spiele ebenfalls.

Kommandant/-in: Am Anfang der Kampagne übernimmt der/die Besitzer/-in des Spiels die Kommandokarte und schreibt seinen/ihren Namen darauf. Als Kommandant/-in lest ihr die Kapitel der Geschichte vor, verkörpert eure Rolle und trifft Entscheidungen, die die Geschichte und das Spiel beeinflussen. Ihr dürft euch dazu mit euren Spielgefährten/-innen austauschen, entscheiden müsst ihr aber selber. Solange nichts anderes steht, wird die Rolle des/der Kommandanten/-in am Ende des Spiels an den/die Gewinner/-in weitergegeben. Bei Gleichstand auf dem ersten Platz bleibt die Rolle bei der bisherigen Person. Wir empfehlen euch, während des Spiels das Kampagnenheft mit dem aktuellen Kapitel offen neben euch zu legen, und auf der Kommandokarte die Kapitelnummern festzuhalten, die ihr gelesen habt. Das zuletzt gelesene Kapitel bringt euch weiter im Spiel und in der Geschichte. Es ist nie notwendig, auf ein früher gelesenes Kapitel zurückzukommen.

Ziel der Kampagne: Am Ende eines Spiels erhaltet ihr Kampagnen-Sterne, je nachdem, wie ihr abgeschnitten habt. Im Wertungsbereich auf jedem Abenteuerblatt seht ihr, wie viele Sterne für den 1., 2. und 3. Platz vergeben werden. Am Ende der Kampagne gewinnt der- oder diejenige mit den meisten Kampagnen-Sternen.

Bordtabelle: Am Ende jedes Spiels schreibt ihr eure Ergebnisse in die Bordtabelle am Ende dieses Heftes ein. Notiert das Datum, die Sterne aller Spieler/-innen, umkreist die Sterne des/der Kommandanten/-in und haltet insbesondere die Nummer des letzten gelesenen Kapitels fest. Dann könnt ihr eure Kampagne später ab diesem Kapitel fortsetzen.

Verpasste Spiele: Ihr solltet, wenn möglich, eine Kampagne immer mit denselben Personen spielen. Wenn jemand zwischendrin fehlt, bekommt er/sie für jedes nicht gespielte Spiel die Anzahl Sterne für den 3. Platz.

Kampagnenkarten: Auf jeder Spielkarte ist unten links eine Identifikationsnummer eingetragen. Bei den Kampagnenkarten ist diese Nummer schwarz unterlegt. Schaut euch die Kampagnenkarten erst an, wenn ihr dazu aufgefordert werdet. Ihr dürft nur diejenigen Kampagnenkarten nehmen, die in den Kapiteln erwähnt sind, die ihr lest. Ist eine Kampagnenkarte im Spiel, gilt sie als entsperrt und wird dem Grundspiel hinzugefügt. Die Karten vom Typ Ereignis sind davon ausgenommen, sie werden am Ende des Spiels wieder in den Stapel der Kampagnenkarten einsortiert. Wenn ihr mit den entsperrten Karten im Abenteuer-Modus spielen wollt, findet ihr mit Hilfe des Verzeichnisses am Ende dieses Heftes die betreffenden Regeln.

ASTRA-Solovariante: Alle Kampagnen können vollständig in der Solovariante gespielt werden. Wo es nötig ist, sind entsprechende Ergänzungen angefügt. Abgesehen davon könnt ihr einfach die normalen Regeln anwenden. Ihr bleibt während der ganzen Kampagne Kommandant/-in, auch wenn es in der Beschreibung heißt, dass ihr die Kommandokarte abgeben müsst. Wenn ihr gewinnt, erhaltet ihr die Sterne des 1. Platzes und die ASTRA die Sterne des 2. Platzes. Wenn ihr verliert, ist es umgekehrt. Haltet auf der Bordtabelle zusätzlich den Schwierigkeitsgrad der gegnerischen ASTRA-Karte fest. Wenn ihr gewinnt, nehmt ihr die gegnerische ASTRA-Karte mit dem nächsthöheren Schwierigkeitsgrad für das nächste Spiel. Wenn ihr verliert, nehmt ihr diejenige mit dem nächsten tieferen Schwierigkeitsgrad.

Der Beginn ist eine sehr delikate Phase: Die vollständige Geschichte erstreckt sich über mehrere aufeinanderfolgende Kampagnen. Beginnt damit, die Grundregeln und die Regeln des Abenteuers 1 zu lesen. Wir empfehlen euch, mit der Einführungskampagne zu beginnen, um den Anfang der Geschichte zu erfahren. Falls ihr das möchtet, **geht zu Kapitel 1**. Habt ihr die 8 Abenteuer schon im Abenteuer-Modus gespielt, wollt ihr sofort die Kampagnenkarten entsperren und eine Zusammenfassung des Anfangs der Geschichte lesen? **Geht zu Kapitel 109**.

1

Die Allianz der Menschheit schickt euch die folgende Nachricht: „Der Erde droht die komplette Zerstörung! Seit mehreren Jahren haben wir eine Zunahme von Asteroideneinschlägen festgestellt. Und seit einigen Wochen nähern sich weitere Asteroiden, die unseren Planeten und unsere Existenz bedrohen. Wenn wir jetzt nichts unternehmen, sieht es düster aus für die Zukunft der Menschheit. Doch es bleibt uns eine Möglichkeit! Unser Wissenschaftsteam hat berechnet, dass der Mond von der Katastrophe verschont bleiben wird. Wir sind technologisch in der Lage, die Menschen auf den Mond umzusiedeln. In jahrelangen Auswahlverfahren wurdet ihr als die geeignetsten Personen selektioniert, um unsere Zukunft auf dem Mond aufzubauen und die Menschheit zu retten. Wir vertrauen auf eure Fähigkeiten. Es wird Zeit, Verantwortung zu übernehmen und die Besiedlung des Mondes erfolgreich durchzuführen.“

Ihr seid Teil des auserwählten Teams der Allianz der Menschheit, einer internationalen Organisation, die sich gebildet hat, um sich der Krise zu stellen und die Menschheit um jeden Preis zu retten. Das Arbeitsprinzip eures Teams besteht darin, in jeder Phase der Unternehmung gegeneinander anzutreten. Dieser Wettkampf ermöglicht es euch allen, immer euer Bestes zu geben in diesem gemeinsamen Projekt. Die erste Phase ist einfach: Ihr müsst die Raumschiffe vorbereiten, damit ihr losfliegen könnt, um auf dem Mond eine dauerhafte Siedlung einzurichten. Euer Kommandant Takei wurde ausgewählt, um euch durch jede Phase des Projekts zu leiten. Seine Tatkraft und Entschlossenheit, gepaart mit seiner gründlichen Ausbildung und seinem gesunden Ehrgeiz, lassen uns vertrauensvoll auf die Umsetzung dieser Mission blicken. Er wird euch jetzt seine ersten Anweisungen erteilen.

✦ **Geht zu Kapitel 50.**

2

Offizielle Mitteilung der Allianz der Menschheit: „Das Undenkbare ist eingetroffen. Kaum haben unsere Pioniere mit den Vorbereitungen auf dem Mond begonnen und die große Evakuierung eingeleitet, sind plötzlich Dutzende von Asteroiden auf unseren Planeten geprallt und haben ihn unter unseren Augen ausgelöscht. Das Kollektiv #bluedog war nicht fähig, die Menschheit zu retten, wie wir es uns

vorgestellt haben... Die Menschheit trauert.“

Die Allianz der Menschheit schiebt uns die Verantwortung in die Schuhe, wo ich doch alles gemacht habe, um die Situation zu retten! Dank unseren außerordentlichen Kenntnissen konnten wir die Ausbeute an Ressourcen im Untergrund des Mondes massiv steigern. Die Spannungen durch den Ressourcenmangel werden nicht mehr vorkommen! Wie können Sie es wagen, mir das anzutun?

Tragt das Spiel in der Bordtabelle ein. Danach nehmt ihr die Kampagne ab hier wieder auf.

Wir müssen unter allen Umständen die Hauptstadt bauen. Angesichts der veränderten Lage ist es offensichtlich, dass ich verpflichtet bin, die Kontrolle über die Situation zu übernehmen.

- ✦ Ich werde neue Prioritäten setzen. **Geht zu Kapitel 81.**
- ✦ Die Bevölkerung muss verstehen... **Geht zu Kapitel 130.**

3

Unsere Probleme werden durch die Anarchie verursacht. Es herrscht Chaos statt Logik und Ordnung! Ist es das, was ihr für die Menschheit wollt? Nein? Los, an die Arbeit! Keine Zeit zu verlieren.

Abenteuer 7

Neue Regel für dieses Spiel: Nachdem ihr eine Nummer in ein Treibhaus geschrieben habt, dürft ihr seine Pflanzen nicht mehr umkreisen. Am Ende des Spiels erhaltet ihr 2 Zusatzsterne, wenn ihr die meisten Treibhäuser mit 3 umkreisten Pflanzen besitzt.

ASTRA-Solovariante: Ihr erhaltet 2 Zusatzsterne, wenn ihr 3 Treibhäuser mit 3 eingekreisten Pflanzen habt.

- ✦ Wenn jemand von euch die 2 Zusatzsterne erhalten und das Spiel gewonnen hat, **Geht zu Kapitel 76.**
- ✦ Wenn nicht, **Geht zu Kapitel 145.**

4

[Ins Telefon brüllend] Wie? Unmöglich! Ich will es gar nicht erst wissen! Bringt das sofort in Ordnung! [Das Telefon beendend und sich ans Team wendend] Die Datenübertragung aus unseren Raumschiffen ist nicht wie vorgesehen abgelaufen. Es gibt fehlerhafte Daten. Die Situation wird komplizierter...

Spielt das **Abenteuer 3** durch.

Vorübergehendes Ereignis: Nehmt die **Ereigniskarte 161**. Mischt diese Karte während der Spielvorbereitung unter einen der drei Stapel mit den Raumschiffkarten. Sobald ihr sie zieht, geht ihr sofort zu dem Kapitel, das die Karte für das **Abenteuer 3** angibt.

ASTRA-Solovariante: Mischt diese Karte zusammen mit den 3 ASTRA-Auswirkungskarten in einen der 3 Stapel, und legt dann die anderen beiden Stapel darauf.

Neue Regel für dieses Spiel: Ihr dürft in jedes Stadtviertel entweder nur gerade oder nur ungerade Nummern einschreiben. Sobald ihr eine gerade Nummer in ein Stadtviertel einschreibt, dürft ihr dort nur noch gerade Nummern platzieren. Bei einer ungeraden Nummer müssen nachher alle Nummern ungerade sein.

✦ Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 15**.

5

Wir können uns nicht mit einem halben Erfolg zufriedengeben. Ein halb gefülltes Raumschiff ist eine Schandei! Wir werden nichts und niemanden zurücklassen! Verstanden?

Am Ende des Spiels erhaltet ihr für Treibhäuser mit nur einer umkreisten Pflanze und für Raumschiffmodule mit nur einem eingekreisten Triebwerk keine Punkte.

Legt die Ereigniskarte in die Schachtel zurück und zieht eine weitere Raumschiffkarte für diese Runde.

✦ Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 98**.

6

Unser Training war keine vergeudete Zeit. Unsere Fähigkeit, Schwachstellen aufzudecken, ist eindrucksvoll. Unser Team ist großartig. Die Allianz der Menschheit hat Glück, mich zu haben.

Wer dieses Spiel gewonnen hat, wird neuer Kommandant. Das passiert nach jedem Spiel, und wir werden es von jetzt an nicht mehr wiederholen. Verteilt die Sterne gemäß Abenteuerblatt: 2 Sterne für den 1. Platz und 1 Stern für den 2. Platz. **Tragt das Spiel in der Bordtabelle am Ende dieses Heftes ein. Notiert außerdem diese Kapitelnummer (6), um den Stand der Kampagne festzuhalten.** Vergesst nicht, das nach jedem Abenteuer zu machen, damit ihr euch nicht in den

Weiten des Weltalls verliert. Wir vertrauen euch, und werden es künftig nicht mehr erwähnen.

Danach nehmt ihr die Kampagne ab **hier** wieder auf.

✦ **Lest zuerst die spezifischen Regeln von Abenteuer 4** durch. Geht dann zu **Kapitel 169**.

7

Logbuch des Kommandanten Zarek - Admiralsraum-schiff Eburomagus: „Die Begegnung war für alle Seiten ein Schock. Aber die Verantwortlichen der Allianz der Menschheit haben sehr schnell die Bedeutung der neuen Lage verstanden. Auch wenn wir nicht in der Lage sind vorherzusehen, wieviel Unruhe unsere Anwesenheit auslöst, wurde uns doch, angesichts unserer Erfahrung, die Leitung der Evakuierung der Menschheit übertragen. Genau wie es unsere Vorfahren vor uns gemacht haben... Ich wurde zum Kommandanten ernannt, als Nachfolger von Kommandant Takei, dem vergessenen Helden von Neo Solaris. Nach dem Studium des Archivmaterials, das von der ersten Evakuierung übriggeblieben ist, weiß ich genau, was jetzt zu tun ist.“

✦ **Konzentrieren wir uns auf das Nötigste. Geht zu Kapitel 35.**

✦ **Erhöhen wir die Kapazität unserer Raumschiffe. Geht zu Kapitel 62.**

✦ **Bereiten wir uns auf jede Eventualität vor. Geht zu Kapitel 77.**

8

Dank unserer Arbeit in den Minen konnten wir eine große Menge an Ressourcen ans Tageslicht fördern. Das wird die Moral der Bevölkerung heben, die nach dem Bericht noch unter Schock steht.

Abenteuer 5

Vorübergehendes Ereignis: Nehmt die **Ereigniskarten 158 und 159**. Mischt die **Ereigniskarte 158** während der Spielvorbereitung unter einen der drei Stapel mit den Raumschiffkarten. Legt dann die **Ereigniskarte 159** unter diesen Stapel. Sobald ihr eine davon zieht, geht ihr sofort zu dem Kapitel, das die Karte für das **Abenteuer 5** angibt.

ASTRA-Solovariante: Mischt die **Ereigniskarte 158** zusammen mit den ASTRA-Auswirkungskarten in einen der 3 Stapel, legt

die anderen beiden Stapel darauf und legt die **Ereigniskarte 159** unter den Stapel.

Neue Regel für dieses Spiel: Während der Spielvorbereitung umkreisen alle 1 Wassersymbol über der Oberfläche und 1 Pflanzensymbol unter der Oberfläche.

✦ Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 100**.

9

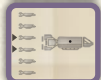
Ohne pflanzliches Leben ist unser Leben nicht möglich. Wir brauchen es für unsere Zukunft in Neo Solaris. Ein Hort des Friedens erwartet uns. Wir haben neue Anweisungen, wie wir unseren Abflug vorbereiten sollen.

Abenteuer 7

Neue Missionen: Nehmt die **Missionskarten 143, 144 und 145** und verwendet sie für dieses Spiel.



Aktiviert alle Schleusen, die nötig sind, um alle Treibhäuser zugänglich zu machen.



Füllt das 3. und 4. Raumschiff vollständig aus.



Umkreist alle Treibwerke, alle Pflanzen und alle Wassertanks in 1 Raumschiff.

✦ Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 98**.

10

Trotz dieser schrecklichen Nachrichtenmeldung dürfen wir die ASTRA nicht vergessen. Wir dürfen nicht in ihrem Schatten stehen. Lasst uns die höchstmöglichen Wolkenkratzer bauen!

Abenteuer 5

Vorübergehendes Ereignis: Nehmt die **Ereigniskarte 160**. Mischt diese Karte während der Spielvorbereitung unter einen der drei Stapel mit den Raumschiffkarten. Sobald ihr sie zieht, geht ihr sofort zu dem Kapitel, das die Karte für das **Abenteuer 5** angibt.

ASTRA-Solovariante: Mischt diese Karte zusammen mit den 3 ASTRA-Auswirkungskarten in einen der 3 Stapel, und legt dann die anderen beiden Stapel darauf.

✦ Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 100**.

11

„Kommandantin Uhura, etwas Schlimmes ist passiert. Vor ein paar Stunden ist ein Angriffstrupp in die Siedlung eingedrungen und hat die Einrichtungen eines ganzen Stadtviertels zerstört. Die Angreifer konnten festgenommen werden, aber der Schaden war bereits angerichtet.“ Kameradinnen und Kameraden, die Justiz wird beweisen, dass diese feindliche Gruppe für die ASTRA gearbeitet hat. In der Zwischenzeit müssen wir das wiederaufbauen, was zerstört wurde.

Alle müssen auf ihrem Abenteuerblatt ein Stadtviertel zerstören, indem sie alle Einträge abwischen. Wählt ein Stadtviertel und wischt dort alle Nummern und alle Kreise aus. Lasst die bereits gebauten Stollen stehen. In der Folge könnt ihr das Stadtviertel wieder neu ausfüllen.

Legt die Ereigniskarte in die Schachtel zurück und zieht eine weitere Raumschiffkarte für diese Runde.

✦ Wenn die Kommandantin am Ende des Spiels 140 Punkte oder mehr hat, **geht zu Kapitel 46**.

✦ Wenn nicht, **geht zu Kapitel 24**.

12

Logbuch des Kommandanten Zarek - Admiralsraumschiff Eburomagus: „Der Raumzeitstrudel konnte ohne Probleme passiert werden. Die magnetischen Störungen waren nicht so stark wie ursprünglich vermutet. Alle Teammitglieder haben die medizinischen Tests bestanden und wurden für tauglich erklärt. Allerdings ist die Situation vor Ort unfassbar. Alle unsere Anzeigen bestätigen es: Wir sind tatsächlich zurück auf der Erde. Aber überhaupt nicht zum vorgesehenen Zeitpunkt! Der Flug ins Paralleluniversum funktioniert nicht genau so, wie es das Wissenschaftsteam vorausgesagt hat. Statt einfach nur woanders hinauszufiegen, sind wir auch durch die Zeit gereist! Wir sind genau in dem Zeitpunkt angekommen, in dem die Krise angefangen hat. In einigen Stunden werden wir die Delegation der Erde treffen... ebenso wie unsere Vorfahren...“

✦ **Geht zu Kapitel 7**.

13

Der Verteilungskampf ist zu Ende. Die Gebiete von Neo Solaris wurden aufgeteilt. Das Gesetz der Vereinigung der Neuen ⇨

Morgenröte und der Allianz der Menschheit hat sich überall durchgesetzt. Es wurden Handelsabkommen mit der ASTRA abgeschlossen, die für alle vorteilhaft sind. Die ASTRA ist vernünftig und verantwortungsvoll geworden. Der Neustart scheint der Menschheit geglückt zu sein. Aber all das zählt im Grunde wenig... Alle Augen sind auf den Raumzeitstrudel gerichtet. Wir können durch ihn hindurch auf die Erde blicken, noch unversehrt, verloren in der Unendlichkeit. Das Einzige, das für unsere Augen ab jetzt zählt, ist zu wissen: Haben wir unsere Fehler ausgemerzt? Haben wir die Erde retten können?

Tragt das Spiel in der Bordtabelle ein. Zählt dann für jede/-n von euch die Sterne aus allen 8 Abenteuern zusammen. Wer am meisten Sterne gesammelt hat, gewinnt diese Kampagne. Wenn ihr die Bordtabellen der früheren Kampagnen aufbewahrt habt, könnt ihr alle Sterne zusammenzählen um festzustellen, wer über die ganze Geschichte hinweg gewonnen hat. Aber das ist unwichtig...

Denn das Wichtige liegt anderswo. Das Wichtige liegt in unserer Fähigkeit, menschlich zu sein, uns im Anderen wiederzuerkennen, für einander Verantwortung zu übernehmen. Oder etwa nicht?

✦ Wenn der Asteroid auf **allen** Karten vollständig zerstört wurde, nehmt ihr die **Karte 171**. Geht zu dem Kapitel, das die Karte angibt.

✦ Wenn der Asteroid **mindestens auf der Hälfte** der Karten zerstört wurde, nehmt ihr die **Karte 172**. Geht zu dem Kapitel, das die Karte angibt.

✦ Wenn der Asteroid auf **weniger als der Hälfte** der Karten zerstört wurde, nehmt ihr die **Karte 173**. Geht zu dem Kapitel, das die Karte angibt.

14

“Kommandantin Uhura, was ist los?”

Etwas Udenkbares hat sich ereignet. Die ASTRA hat bewusst eine Variante des Virus F-3-AR entwickelt und sie in unseren Raumschiffen ausgesetzt. Wir sind infiziert!

Abenteurer 7

Vorübergehendes Ereignis: Nehmt die **Ereigniskarten 163, 164 und 165**. Mischt die **Ereigniskarten 163 und 164** während der Spielvorbereitung unter einen der drei Stapel mit den Raumschiffkarten. Legt dann die **Ereigniskarte 165** unter diesen Stapel. Wenn ihr eine dieser Karten zieht, geht

ihr sofort zu dem Kapitel, das die Karte für das **Abenteurer 7** angibt.

ASTRA-Solovariante: Mischt die **Ereigniskarten 163 und 164** zusammen mit den ASTRA-Auswirkungskarten in einen der 3 Stapel, legt die anderen beiden Stapel darauf, und legt die **Ereigniskarte 165** unter den Stapel.

Neue Regel für dieses Spiel: Während der Spielvorbereitung wählen alle ein Raumschiff aus und streichen sein Cockpit durch. Dieses Raumschiff ist jetzt vom Virus verseucht.

✦ Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 98**.

15

Auch wenn einige unfähig waren, meine Anweisungen zu befolgen, und sich gegen mein Arbeitstempo entschieden haben, ist die erste Siedlung endlich fertiggestellt. Allerdings sicher nicht wegen euch.

Tragt das Spiel in der Bordtabelle ein. Danach nehmt ihr die Kampagne **ab hier** wieder auf.

Es ist eine Tatsache, dass sich die Situation verschlimmert. Immer mehr Unruhen breiten sich aus, und jede Phase der Eroberung des Mondes wird komplexer.

✦ *Uns wurde eine Untergrundorganisation gemeldet!* **Geht zu Kapitel 112.**

✦ *Uns wurde die Ankunft eines Vertreters der Allianz der Menschheit gemeldet.* **Geht zu Kapitel 139.**

16

“Kommandantin Uhura, wir vermuten eine Sabotage in den Schächten!” Das könnte für unsere Teams gefährlich werden. Geht kein Risiko ein. Arbeitet euch vorsichtig voran und wartet den Entminungsbericht ab.

Abenteurer 4

Vorübergehendes Ereignis: Nehmt die **Ereigniskarte 167**. Mischt diese Karte während der Spielvorbereitung unter einen der drei Stapel mit den Raumschiffkarten. Sobald ihr sie zieht, geht ihr sofort zu dem Kapitel, das die Karte für das **Abenteurer 4** angibt.

ASTRA-Solovariante: Mischt diese Karte zusammen mit den 3 ASTRA-Auswirkungskarten in einen der 3 Stapel, und legt dann die anderen beiden Stapel darauf.

Neue Regel für dieses Spiel: Ihr dürft die Nummern nur in die

oberste Ebene der Mine eintragen. Falls ihr dort keine Nummer regelkonform eintragen könnt, müsst ihr 2 Schächte eurer Wahl zerstören, indem ihr alle Förderpumpen und alle Felder, ob ausgefüllt oder leer, durchstreicht. Allerdings müsst ihr dafür keinen Systemfehler durchstreichen. Danach dürft ihr eure Nummern auch in die 2. Ebene eintragen. Mit dem gleichen Verfahren könnt ihr die 3. Ebene freischalten.

† Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 178**.

17

Das Informatik-Team hat bei unseren Robotern ein Update vorgenommen. Das wird uns die Aufgabe erleichtern.

Von jetzt an dürft ihr in diesem Spiel Kuppelabschnitte bauen, ohne auf die Regel gerade/ungerade zu achten. Legt diese Ereigniskarte in die Schachtel zurück und zieht eine weitere Raumschiffkarte für diese Runde.

† Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 94**.

18

Wie? Quatsch, ich weine doch nicht... Was hätten wir angesichts einer solchen Epidemie denn tun können? Eines Tages werden wir die Verantwortlichen finden, und sie werden teuer bezahlen. Aber im Moment geht es um die Evakuation. Es ist Zeit, loszufliegen!

Tragt das Spiel in der Bordtabelle ein. Danach nehmt ihr die Kampagne ab **hier** wieder auf.

† **Lest zuerst die spezifischen Regeln von Abenteuer 7 durch.** Geht dann zu **Kapitel 37**.

19

Wir sind auf dem Mond, aber nicht unter den besten Vorzeichen... Es ist unumgänglich, den Weltraum und die neuen Asteroiden zu beobachten, die die Erde bedrohen. Ich hoffe, wir können ein wenig durchatmen, und das in die Praxis umsetzen, was wir gelernt haben.

Tragt das Spiel in der Bordtabelle ein. Danach nehmt ihr die Kampagne ab **hier** wieder auf.

"Kommandantin Uhura, hier ist die Allianz der Menschheit. Wir müssen mit der Evakuation der Erde anfangen. Es ist unmöglich, länger zu warten!" Habt Vertrauen! Wir besitzen die nötigen Fähigkeiten. Wir schaffen das!

† *Erstellen wir gemeinsam ein neues Protokoll.* **Geht zu Kapitel 83.**

† *Lasst uns den Blick in die Zukunft richten, über die Siedlung hinaus.* **Geht zu Kapitel 187.**

20

Alarmstufe Rot! Eine Raumstation ist mit einem Asteroiden kollidiert. Sie wurde augenblicklich zerstört!

Alle wählen auf ihrem Abenteuerblatt eine Raumstation aus, deren Roboter noch nicht alle umkreist sind, und streichen sie vollständig durch. Ihr könnt bei der zerstörten Raumstation weder eine Aktion Pflanze noch eine Aktion Roboter ausführen. Sie bringt am Ende des Spiels keine Punkte. Wenn ihr alle Roboter aller Raumstationen umkreist habt, geschieht nichts.

Legt die Ereigniskarte in die Schachtel zurück und zieht eine weitere Raumschiffkarte für diese Runde.

† Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 99**.

21

Oh nein! Also... ich wollte sagen... bravo! Ihr wart großartig... was für ein Team... und ihr! Was für eine Effizienz! Gegen euch anzutreten ist... ich finde keine Worte... großartig! Die Allianz der Menschheit dankt euch für diese Phase. Wir konnten rechtzeitig mit der benötigten Ladung abheben, und für unsere Ansiedlung auf dem Mond sieht es gut aus.

Wer dieses Spiel gewonnen hat, wird neuer Kommandant, erhält die Kommandokarte und fährt mit Lesen fort. Er/sie erhält 1 Kampagnen-Stern. Die Anzahl Sterne, die ihr am Ende jedes Abenteuers gewinnen könnt, ist auf jedem Abenteuerblatt angegeben. Bei den Abenteuern 1 und 2 erhält nur der/die Erstplatzierte einen Stern. Bei den folgenden Abenteuern werden auch Platz 2 und später Platz 3 mit Sternen ausgezeichnet. **Tragt das Spiel in der Bordtabelle am Ende dieses Heftes ein.** Schreibt für alle die Anzahl gewonnener Sterne auf. Haltet fest, wer neu Kommandant ist, indem ihr seine Anzahl Sterne umkreist. **Notiert außerdem diese Kapitelnummer (21), um den Stand der Kampagne festzuhalten.** Ihr werdet sie ab **hier** wieder aufnehmen.

† **Lest zuerst die spezifischen Regeln von Abenteuer 2 durch.** Geht dann zu **Kapitel 141**.

22

Angesichts der Dringlichkeit der Lage müssen wir uns andere Ziele stecken. Wir werden nicht alle retten können, aber wir werden unter Höchstleistung arbeiten.

Abenteuer 6

Neue Missionen: Nehmt die **Missionskarten 140, 141 und 142** und verwendet sie für dieses Spiel.



Evakuiert 3 Wohneinheiten, in denen es mindestens ein infiziertes Feld hat.



Isoliert 3 Wohneinheiten mit mindestens einem infizierten Feld von den anderen Wohneinheiten, indem ihr alle Brücken dazu sperrt. Diese 3 Wohneinheiten dürfen auch untereinander nicht verbunden sein.



Umkreist alle Energie-, Pflanzen und Wassersymbole in 2 Wohneinheiten.

† Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 179**.

23

Gut! Ihr seht, wenn ihr auf mich hört... Dank der Vergrößerung der Mine brauchen wir uns nur zu bücken, um Ressourcen im Überfluss zu bekommen. Wir werden eine fantastische Stadt damit bauen! Die Allianz der Menschheit wird mir ein Denkmal bauen, wenn das so weitergeht... hahahaha! [größenwahnsinniges Gelächter]

Abenteuer 4

Änderung 4A – Die Riesenmine: Nehmt die **Änderungskarten 196 bis 201**. In diesem Spiel nehmen alle eine solche Karte mit der **Seite 4A** nach oben und legen sie links unten neben ihr Abenteuerblatt als Verlängerung der Mine. Damit werden die 3 waagrechten Ebenen um 2 oder 3 Grabungsfelder verlängert. Es gibt ein Doppelvorkommen mit Wasser und eines mit Pflanzen. Ihr könnt beide in der gleichen Aktion Pflanze oder Wasser umkreisen. Der Abbau der Ressourcen auf der Karte wird nur ausgelöst, wenn alle 4 Grabungsfelder, die zu einer Förderpumpe gehören, vollständig ausgefüllt sind. Wenn ihr den Abbau auslöst, streicht ihr sofort den Bonus Planung durch und benutzt ihn, um ein X in ein Feld zu schreiben, ohne ein Planungssymbol in der Hauptfabrik für die Planung durchzustreichen. Wer als erstes die unterste

waagrechte Ebene vollständig ausgefüllt hat, darf sich einen Bonus auswählen: 1 Zusatzstern oder 10 Punkte. Die anderen streichen beide Boni durch und können sie in der Folge nicht mehr erlangen.

ASTRA-Solovariante: Ihr erhaltet 1 Zusatzstern oder 10 Punkte, wenn ihr die unterste waagrechte Ebene vollständig ausgefüllt habt, bevor ihr den Ablagestapel mit den Raumschiffkarten mischt.

† Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 2**.

24

Unsere Gegner lassen uns keine Atempause. Aber die Widrigkeiten machen uns stärker. Bald werden wir vom Observatorium die nötigen Antworten zur Zukunft der Menschheit erhalten. Lasst uns in der Zwischenzeit unsere Bemühungen verstärken und den Kriegslisten der ASTRA ins Auge sehen.

Tragt das Spiel in der Bordtabelle ein. Danach nehmt ihr die Kampagne ab hier wieder auf.

Nachricht der Allianz der Menschheit: „Gleich nach Abschluss der Evakuierung der gesamten Menschheit wurde unsere wertvolle Erde von Asteroiden in einer bis dahin nie gesehenen Größe heimgesucht. Wir können nur noch die komplette Zerstörung unseres Planeten feststellen. Der Mond ist von jetzt an unsere Heimat.“

Die Ausbeutung der Ressourcen Im Monduntergrund ist jetzt unabdingbar. Es gibt keine Alternative... Die Siedler sind unterwegs.

„Kommandantin Uhura, es wurde ein Alarm ausgelöst. Eine Aktivität der ASTRA wurde vermeldet. Es ist allerdings unmöglich, sie genau zu orten.“

† Überwachen wir die Mine. **Geht zu Kapitel 16**.

† Überwachen wir unsere Förderpumpen. **Geht zu Kapitel 144**.

† Überwachen wir die Siedlung. **Geht zu Kapitel 41**.

25

„Kommandantin Uhura, wir haben soeben einen Saboteur in flagranti erwischt!“ Ich sehe. Er hat es leider geschafft, unsere Systeme zu stören. Aber es könnte schlimmer sein. Wir werden damit zurechtkommen.

Abenteuer 2

Dauerhaftes Ereignis: Mischt während der Spielvorbereitung alle Raumschiffkarten zusammen und nehmt dann 6 davon aus dem Spiel: Die 3 ersten Roboterkarten und die 3 ersten Energiekarten, die ihr zieht. Legt diese Karten zu den gesperrten Karten. Ihr bekommt diese Karten erst zurück, wenn das Kampagnenheft es euch sagt. Ihr könnt auch im Abenteuer-Modus ohne diese Karten spielen.

† Wenn das Ende des Spiels durch Systemfehler ausgelöst wurde, **geht zu Kapitel 19**.

† Wenn nicht, **geht zu Kapitel 99**.

26

Was für eine Katastrophe! Ein Wolkenkratzer ist in sich zusammengestürzt! Unsere Eitelkeit war unser Verhängnis! Unsere Gegnerin, die Neue Morgenröte, hatte recht, wir sind wahrscheinlich auch nicht besser als die ASTRA...

Alle wählen einen Wolkenkratzer auf ihrem Abenteuerblatt aus und wischen alle dort eingeschriebenen Nummern weg. Die Boni und der Pflanzen-Wasserturm sind nicht davon betroffen. In der Folge könnt ihr in diesen zerstörten Wolkenkratzer wieder Nummern einschreiben.

† Wenn mindestens eine/-r von euch 2 Wolkenkratzer vollständig ausgefüllt hat, **geht zu Kapitel 184**.

† Wenn nicht, **geht zu Kapitel 100**.

27

Ist euch bewusst, dass wir die Menschheit zum zweiten Mal gerettet haben? Sobald wir auf der anderen Seite sind, werden uns Ruhm und Ehre zufallen!

Tragt das Spiel in der Bordtabelle ein. Danach nehmt ihr die Kampagne ab **hier** wieder auf.

† **Lest zuerst die spezifischen Regeln von Abenteuer 8 durch.** Geht dann zu **Kapitel 129**.

28

Vermeidet Kämpfe auf den Planeten. Bringt unser Admiralsraumschiff nicht in Gefahr. Benutzt die Basen auf den Monden, um die Aufmerksamkeit abzulenken.

Abenteuer 8

Vorübergehendes Ereignis: Nehmt die **Ereigniskarte 168**. Mischt diese Karte während der Spielvorbereitung unter einen der drei Stapel mit den Raumschiffkarten. Sobald ihr sie zieht, geht ihr sofort zu dem Kapitel, das die Karte für das **Abenteuer 8** angibt.

ASTRA-Solovariante: Mischt diese Karte zusammen mit den 3 ASTRA-Auswirkungskarten in einen der 3 Stapel, und legt dann die anderen beiden Stapel darauf.

† Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 136**.

29

Wir besitzen Impfstoffe, und die verbliebene Bevölkerung ist gesund und wohlbehalten. Aber der Mond ist verloren. Und die ASTRA hat bereits den Raumzeitstrudel geöffnet, um ihre Leute in Sicherheit zu bringen, entgegen allen Regeln.

Tragt das Spiel in der Bordtabelle ein. Danach nehmt ihr die Kampagne ab **hier** wieder auf.

Wir müssen den Mond verlassen, aber die Impfstoffe geben uns Hoffnung für die Zukunft. Vielleicht werden wir es endlich schaffen, diese teuflische Schleife zu verlassen, in der wir uns schon so lange befinden. Außerdem haben es die Bewegung Neue Morgenröte und die Allianz der Menschheit geschafft, miteinander auszukommen. Das ist eine gute Gelegenheit, uns fortzuentwickeln.

† *Das ist die Gelegenheit, so viele Menschen wie nur möglich zu retten!* **Geht zu Kapitel 181**.

† *Das ist die Gelegenheit, nochmals bei null anzufangen.* **Geht zu Kapitel 9**.

30

Nachricht an alle Teams: „Hier spricht eure Kommandantin Uhura. Die Lage ist anders als in den vorhergehenden Kampagnen. Wir konnten trotz allem abheben. Ich vertraue euch, uns. Wir können uns der Situation anpassen und darauf reagieren. Zusammen können wir es schaffen!“

Tragt das Spiel in der Bordtabelle ein. Danach nehmt ihr die Kampagne ab **hier** wieder auf.

Aber Vorsicht, unsere Informationen bezüglich der ASTRA sind beunruhigend. Es scheint, als wolle die ASTRA nicht ⇨

mit fairen Mitteln kämpfen... Ihre Absichten sind unklar...

- ✦ Passt auf die Raumstationen auf! **Geht zu Kapitel 40.**
- ✦ Passt auf die Raumschiffe auf! **Geht zu Kapitel 25.**
- ✦ Passt auf die Asteroiden auf! **Geht zu Kapitel 113.**

31

Wenn ihr dieses Kapitel zum ersten Mal lest, lest weiter.

- ✦ Wenn nicht, geht direkt zu **Kapitel 48.**

Das Virus breitet sich in einem unserer Raumschiffe aus. Lasst uns einige Raumschiffteile opfern, um die Bevölkerung zu schützen!

Streicht, falls möglich, 1 nicht umkreiste Pflanze und 1 nicht umkreisten Wassertank in einem verseuchten Raumschiff.

Legt diese Ereigniskarte zur Seite und zieht eine weitere Raumschiffkarte für diese Runde.

- ✦ Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 98.**

32

Wir müssen das Maximum aus unseren Fabriken herausholen. Hier sind eure Befehle:

Spielt das **Abenteuer 4** durch mit den **Missionskarten 82, 85 und 86.**



- ✦ Wenn jemand von euch am Ende des Spiels die Mission B abgeschlossen hat, **geht zu Kapitel 74.**
- ✦ Wenn nicht, **geht zu Kapitel 185.**

33

Ich habe nur eine Mission: die Menschheit zu retten. Folgt mir oder geht mir aus dem Weg!

Spielt das **Abenteuer 8** durch mit den **Missionskarten 106, 108 und 111.**



- ✦ Wenn am Ende des Spiels der Kommandant gewonnen hat, **geht zu Kapitel 171.**
- ✦ Wenn nicht, **geht zu Kapitel 57.**

34

Systemupdate: Der Schub konnte um 17% erhöht werden. Korrigiert euren Kurs entsprechend.

Alle nehmen sofort eine Kurskorrektur vor, indem sie einen Strich zwischen 2 Felder einzeichnen. Diese Kurskorrektur kostet keine Energie. Legt diese Ereigniskarte in die Schachtel zurück und zieht eine weitere Raumschiffkarte für diese Runde.

Am Ende des Spiels erhalten diejenigen 1 Zusatzstern, die die meisten vollständig ausgefüllten Abschnitte auf der Flugbahn haben.

ASTRA-Solovariante: Wenn ihr 20 Punkte für die meisten vollständig ausgefüllten Abschnitte bekommt, erhaltet ihr den Zusatzstern. Wenn nicht, erhält ihn die ASTRA.

- ✦ Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 92.**

35

Wir müssen drastische Entscheidungen treffen. Wir können nicht alles auf den Mond mitnehmen. Ich vertraue auf eure Entscheidungen, auch wenn sie schwierig sein werden...

Spielt das **Abenteuer 1** durch. Für den Rest der Kampagne spielt ihr mit 3 Missionskarten, die ihr auswählen oder zufällig ziehen könnt.

Neue Regel für dieses Spiel: Wenn ihr zum ersten Mal eine Nummer in den Laderaum Joker zuunterst im Raumschiff einschreibt, müsst ihr das Jokersymbol links auf dem Gerüst durchstreichen und stattdessen das Symbol derjenigen Aktion zeichnen, die ihr zusammen mit dieser Nummer ausgewählt habt. Für den Rest des Spiels ist der Laderaum Joker kein Laderaum Joker mehr. Ihr könnt dort nur Nummern einschreiben, die ihr in Kombination mit derjenigen Aktion ausgewählt habt, deren Symbol ihr gezeichnet habt. Bitte beachtet, dass der ehemalige Laderaum Joker für den Abschluss von Missionen immer noch als Laderaum Joker zählt.

Am Ende des Spiels erhalten alle, die den ehemaligen Laderaum Joker vollständig ausgefüllt haben, 1 zusätzlichen Stern.

ASTRA-Solovariante: Wenn ihr den Zusatzstern nicht bekommt, bekommt ihn die ASTRA.

- ✦ Wenn mindestens eine/-r von euch den Laderaum Joker

vollständig ausgefüllt hat, **geht zu Kapitel 175.**

✦ Wenn nicht, **geht zu Kapitel 148.**

36

Wir haben eine Nachricht von der Erde erhalten: „Die Allianz der Menschheit ist stolz auf Sie. Aber die Zeit läuft uns davon. Die Asteroiden kommen jeden Tag näher. Kommandant Takei, wir zählen darauf, dass Sie die Siedlung so rasch wie möglich bereitstellen.“

Die Allianz der Menschheit lässt mir vollkommene Freiheit bei der Gestaltung der kommenden Arbeiten.

✦ Wir müssen das Observatorium in Betrieb setzen, es ist höchst bedeutend für die Zukunft. **Geht zu Kapitel 87.**

✦ Wir müssen methodisch vorgehen beim Erstellen der Siedlung. Dieser Neustart muss perfekt sein! **Geht zu Kapitel 59.**

37

Warndurchsage: „Hier spricht Kommandant Takei, Verantwortlicher für die Raumschiffe, die uns evakuieren werden. Wir müssen uns auf den Sprung durch den Raumzeitstrudel vorbereiten. Es ist unerlässlich, den Anweisungen der Evakuations-Teams genauestens Folge zu leisten. Die Raumschiffe werden nach und nach gefüllt. Die Evakuation muss geordnet verlaufen, sonst würden wir uns gezwungen sehen zu starten, ohne alle mitnehmen zu können. Wir appellieren an Ihren Bürgersinn.“

Go! Go! Go! Alle auf eure Posten! Der Raumzeitstrudel wird sich bald wieder schließen. Wir haben keine Zeit mehr.

✦ Füllt die Module bis zum Rand und lasst die Motoren aufheulen! **Geht zu Kapitel 150.**

✦ Seht zu, dass jedes Raumschiff autark ist. Wir wissen nicht, was uns auf der anderen Seite erwartet. **Geht zu Kapitel 60.**

38

Oh nein! Meine Strategie wurde durchschaut. Die Invasion der Monde hat begonnen. Wir müssen reagieren! Löst die Selbstzerstörung der Mondbasen aus, damit wir nicht komplett die Kontrolle verlieren.

Alle wischen alle ihre Symbole auf allen Monden weg. Hingegen

dürft ihr die im Wertungsbereich durchgestrichenen Felder unter Planung nicht wieder frei wischen.

Legt die Ereigniskarte in die Schachtel zurück und zieht eine weitere Raumschiffkarte für diese Runde.

✦ Wenn der Kommandant mindestens 2 Planeten mit mindestens einem seiner Symbole auf dem Mond erobert hat, **geht zu Kapitel 107.**

✦ Wenn nicht, **geht zu Kapitel 136.**

39

News Flash: „Wir haben erfahren, dass ein Virus unbekannter Herkunft die Städte heimsucht. Leider hat Präsident Zarek letztes Jahr alle Forschungslaboratorien geschlossen, mit der Begründung, dass sie Viren produziert hätten. Jetzt wissen wir, dass das nicht der Fall war...“

Wer hat das gemacht? Warum? Es war alles unter Kontrolle! Jemand hat mich verraten! Ich war zu nachsichtig mit diesen Aufwiegler. Das Virus muss von ihnen kommen! Dabei hätte ich sie in all den Jahren problemlos unter meiner Stiefelspitze zerquetschen können...

✦ Keine Sorge. Ich habe alles vorausgesehen. **Geht zu Kapitel 96.**

✦ Die Allianz der Menschheit ist mir treu ergeben. Ruft sie her! **Geht zu Kapitel 53.**

40

Wir haben eine Anomalie unbekannter Herkunft in den Raumstationen festgestellt. Wir werden sie absichern, weil die Ressourcen darin zu wertvoll sind.

Abenteuer 2

Neue Regel für dieses Spiel: Während der Spielvorbereitung umkreisen alle den größeren Bonus jeder Raumstation. Es gibt also keinen Wettkampf, diese Boni zu erlangen. Damit eine Raumstation Punkte ergibt, müsst ihr trotzdem alle ihre Roboter umkreist haben.

ASTRA-Solovariante: Ihr könnt keinen Solobonus bekommen und die ASTRA kann eure Multiplikations-Boni nicht durchstreichen.

✦ Wenn alle am Ende des Spiels Punkte von mindestens 2 Raumstationen erhalten haben, **geht zu Kapitel 99.**

✦ Wenn nicht, **geht zu Kapitel 19.**

Unser Observatorium ist eine maßgebliche Informationsquelle, damit wir nicht die gleichen Fehler wie in der Vergangenheit begehen. Leider wurde sie Opfer eines umfangreichen Cyberangriffs. Sämtliche technischen Mittel sind auf die Reparatur unserer Installationen fokussiert. Wir müssen den Ressourcenabbau mit eingeschränkten Mitteln betreiben.

Abenteuer 4

Dauerhaftes Ereignis: Entfernt bei der Spielvorbereitung alle Raumschiffkarten mit den Nummern 1, 14 und 15 und legt sie zu den gesperrten Karten. Ihr dürft sie erst wieder verwenden, wenn das Kampagnenheft es euch erlaubt. Ihr könnt auch im Abenteuer-Modus ohne diese Karten spielen.

✦ Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 178**.

Es war ein Fehler, beim letzten Mal vom irdischen Vorbild abzuweichen. Tradition und Gesetze sind die Grundlagen unserer Zivilisation. Behaltet das im Auge.

Spielt das **Abenteuer 3**.

Neue Regel für dieses Spiel: Ausnahmsweise müsst ihr die Regeln für die Nummerierung nur bei den 6 waagrechten Reihen einhalten, die ihr unabhängig voneinander nummeriert. Ihr müsst die Regel für die senkrechten Spalten nicht beachten.

Wer zuerst 3 Spalten vollständig ausgefüllt hat, gewinnt 1 Zusatzstern und zeichnet ihn sofort neben die anderen auf seinem Abenteuerblatt in den Wertungsbereich für den Kampagnen-Modus.

ASTRA-Solovariante: Ihr bekommt den Zusatzstern, wenn ihr 3 Spalten vollständig ausgefüllt habt, bevor ihr den Ablagestapel der Raumschiffkarten mischt. Wenn ihr ihn nicht bekommt, bekommt ihn die ASTRA.

✦ Wenn der Kommandant den Zusatzstern gewinnt, **geht zu Kapitel 61**.

✦ Wenn nicht, **geht zu Kapitel 15**.

Die Kampagne von Welcome to the Moon ist zu Ende. Danke, dass ihr diese Reise mit uns bis zum Schluss gegangen seid. Ihr

könnt selbstverständlich eine neue Kampagne mit den schon entsperrten Karten spielen, entweder ab **Kapitel 1**, oder ab der 2. Zeitschleife ab dem Kapitel, das auf der **Karte 169** angegeben ist, oder ab der 3. Zeitschleife ab dem Kapitel, das auf der **Karte 170** angegeben ist. Ihr könnt andere Entscheidungen treffen, eine andere Geschichte entdecken und weitere Karten entsperren. Vielleicht habt ihr noch nicht alle Geheimnisse von Welcome to the Moon gelüftet? Habt ihr die Ursache des Virus gefunden? Habt ihr die Impfung entwickelt? Habt ihr die Raumzeitkanone benutzt? Habt ihr die Erde gerettet?

Dieses Abenteuer wäre nicht möglich gewesen ohne:

Benoit: Einer meiner größten Fehler ist es, mich für etwas zu begeistern (insbesondere für ein Projekt), ohne auch nur einen Moment lang an die Folgen zu denken... Das ist letzten Endes eine gute Sache, denn wenn ich zuerst nachgedacht hätte, hätte ich mich nicht in Welcome to the Moon hineinziehen lassen... Zum Glück ist mir Alexis zu Hilfe gekommen und hat verhindert, dass ich mich darin verliere. Ohne ihn wäre nichts daraus geworden. Ohne Anne übrigens auch nicht. Wir haben sie in die hinterste Ecke getrieben... bis zum Polarkreis. Aber sie hat durchgehalten, trotz der unaufhörlichen Flut von Ideen und Änderungen. Ich danke ihr. Danke auch an Alain, der uns vertraut hat, wie immer unter Murren, und der uns dieses unglaubliche Projekt ermöglicht hat. Unglaublich wie Virginie, meine Frau, die mich durch die beiden langen Jahre voller Emotionen immer unterstützt hat. Dieses Spiel ist Garantie gewidmet.

Alexis: Ich erinnere mich daran, dass Benoit gesagt hat: „Komm, wir machen zusammen ein Spiel, es wird Welcome to the Moon heißen!“ Damals wusste ich noch nicht, worauf ich mich einließ. Er zweifellos auch nicht... Aber es war eine unglaubliche Erfahrung. Als wir die Entwicklung und den Text abgeschlossen hatten, war es eine Erleichterung nach all den arbeitsreichen Monaten. Wir haben versucht, ein unterhaltsames Spiel zu schaffen. Dann wurde uns bewusst, dass wir dieses Universum dazu nutzen könnten, eine richtige Geschichte zu erzählen. Ich hoffe, dass uns das gelungen ist. Ich bedanke mich bei Anne für ihre außergewöhnliche Geduld, sowie bei Alain von Blue Cocker für die künstlerische Freiheit. Schließlich danke ich noch Céline für ihre Unterstützung während der langen und intensiven Zeit vor dem Redaktionsschluss.

Anne: Ich danke Benoit, der uns alle auf die außergewöhnliche Reise mitgenommen hat, von den Vorstädten der 50er-Jahre bis an den äußersten Rand des Universums, mit Hilfe seines

Antriebs aus Ideenwallungen mit Überschallgeschwindigkeit. Ich danke Alexis für seine Kreativität und seine unerschütterliche Gewissenhaftigkeit, die uns geholfen hat, auf Kurs zu bleiben. Ich danke Alain, der mich vor 6 Jahren in sein Team geholt und seither an Bord behalten hat, obwohl ich bei jedem Spiel öfter mal herummeckere. Welcome to the Moon ist eindeutig die größte grafische und mentale Herausforderung, an der ich je gearbeitet habe, und wenn wir das meistern, möchte ich, dass ihr wisst, dass ich stolz und dankbar bin, diese lange Strecke zusammen mit euch gegangen zu sein.

Alain: Spieleautoren sind ein bisschen verrückt. Benoit und Alexis weichen nicht von der Regel ab, aber es ist dieser Hauch von Wahnsinn, der gute Spiele hervorbringt. Und künstlerische Talente wie Anne, deren nicht unwichtiger Beitrag darin besteht, uns zu unterstützen. Ich danke auch dem Rest des Teams (Lola, Natacha, Dom & Sandra), die mehr als ihren Pflichtteil zu dieser astronomischen Arbeit beigetragen haben. Ich glaube wirklich, dass Moon die Krönung des Abenteuers ist, das die Serie Welcome darstellt. Ich danke ihnen sowie allen Verrückten (Andrée, Bruno, Richard, Matthieu, Jean-Emmanuel, Michel, Alain, Nathalie & Renaud), die den Hund in den letzten 7 Jahren unterstützt haben und weiter unterstützen (das entspricht immerhin 49 Hundejahren!).

† Übrigens, wie wäre es, zu **Kapitel 160** zu gehen?

44

Bleibt konzentriert bei der Sache! Wir müssen den Prozess zu Ende führen. Ich habe herausgefunden, wie wir unsere Siedlung einfacher bauen können. Hier, bewundert meine Arbeit.

Spielt das **Abenteuer 3**.

Neue Raumschiffkarten: Nehmt die **Raumschiffkarten 152, 153 und 154** zur Hand und mischt sie mit den restlichen Raumschiffkarten. In der Folge könnt ihr möglicherweise weitere Raumschiffkarten entsperren. Für jedes Spiel dürft ihr 3 davon auswählen.

Nummer 0: Ihr dürft eine 0 einschreiben. Mit der Aktion Astronaut dürft ihr nicht unter 0 gehen. 0 ist gerade. **Abenteuer 8:** 0 ist dem Planeten 1-2-3 zugeordnet.

Nummer 8½: Ihr dürft eine 8½ zwischen eine 8 und eine 9 setzen. 8½ ist weder gerade noch ungerade. Ihr dürft sie in **Abenteuer 5** also nicht dazu verwenden, mit der Aktion

Roboter einen Kuppelabschnitt zu bauen. **Abenteuer 8:** 8½ entspricht dem Planeten 7-8-9.

Nummer 42: Antwort auf die Frage nach dem Leben, dem Universum und dem ganzen Rest. **Abenteuer 8:** 42 entspricht dem Planeten 13-14-15.

2 Aktionen zur Auswahl: Ihr dürft eine der beiden angezeigten Aktionen auswählen.

ASTRA-Solovariante: Wenn ihr der ASTRA eine Karte mit 2 Aktionen gebt, zählt sie am Ende als diejenige Aktion, die der ASTRA mehr Punkte einbringt. **Abenteuer 8:** Wenn ihr der ASTRA eine Karte mit 2 Aktionen zur Ausführung gebt, dürft ihr die Aktion für die ASTRA aussuchen.

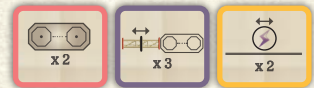
† Wenn der Kommandant das Spiel gewinnt, **geht zu Kapitel 61**.

† Wenn nicht, **geht zu Kapitel 15**.

45

Na gut, ich weiß nicht so recht, wir werden es möglichst einfach halten: Evakuiert alle, soweit möglich. Isoliert den Rest...Hier sind eure Befehle:

Spielt das **Abenteuer 6** durch mit den **Missionskarten 94, 96 und 98**.



† Wenn der Kommandant am Ende des Spiels 100 oder mehr Punkte hat, **geht zu Kapitel 164**.

† Wenn nicht, **geht zu Kapitel 18**.

46

Trotz ihrer Schläge unter die Gürtellinie haben wir der ASTRA nur Brosamen übriggelassen. Dank unseren Fähigkeiten ist die Siedlung bereit, die Menschheit willkommen zu heißen! Außerdem wird uns das Observatorium, das wir fertiggestellt haben, bald seine wissenschaftlichen Berichte zukommen lassen. Wir sind auf Kurs.

Tragt das Spiel in der Bordtabelle ein. Danach nehmt ihr die Kampagne ab hier wieder auf.

Nachricht der Allianz der Menschheit: „Gleich nach Abschluss der Evakuierung der gesamten Menschheit wurde unsere wertvolle Erde von Asteroiden in einer bis dahin nie gesehenen Größe heimgesucht. Wir können nur noch die komplette Zerstörung unseres Planeten feststellen. Der Mond ist von jetzt an unsere Heimat.“ ⇨

Wir dürfen jetzt den Kopf nicht hängen lassen. Wir wussten, was geschehen würde. Es ist mehr denn je notwendig, die Ressourcen im Monduntergrund zu erschließen, um mit ihnen unsere Zukunft zu bauen. Der Mond ist unsere letzte Hoffnung... An die Arbeit.

- ✦ *Wir haben eine neue Bohrtechnik. Geht zu **Kapitel 146**.*
- ✦ *Wir haben eine neue Fabrik. Geht zu **Kapitel 114**.*

47

„Kommandant Takei, das letzte Gebäude ist fertig!“ Großartig! Die Hauptstadt ist bereit. Schaut euch diese Menschenmenge unter unserer Kuppel an! Welche Heldentat ihr vollbracht habt! Wir befinden uns am Anfang einer neuen Zeitrechnung. Die Menschheit ist gerettet. Dank euch!

Verteilt die Sterne. **Tragt das Spiel in der Bordtabelle ein.** Danach nehmt ihr die Kampagne ab **hier** wieder auf.

- ✦ **Lest zuerst die spezifischen Regeln von Abenteuer 6 durch.** Geht dann zu **Kapitel 122**.

48

Wir müssen unsere Ressourcen voneinander abschotten! Wir gehen zu Alarmstufe kosmisches Dunkelrot über!

Streicht in jedem verseuchten Raumschiff, falls möglich, 1 Pflanze und 1 Wassertank durch, die noch nicht umkreist sind.

Legt die Ereigniskarte in die Schachtel zurück und zieht eine weitere Raumschiffkarte für diese Runde.

- ✦ Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 98**.

49

Das Team für die Triebwerke hat sich infiziert. Wenn wir jetzt nicht losfliegen, ist die Spezies Mensch am Ende!

Wählt ein Raumschiff, das an ein verseuchtes Raumschiff angrenzt. Dieses Raumschiff wird ebenfalls verseucht. Streicht sein Cockpit durch. Streicht, wenn möglich, bei jedem verseuchten Raumschiff ein nicht eingekreistes Triebwerk durch.

Legt die Ereigniskarte in die Schachtel zurück und zieht eine weitere Raumschiffkarte für diese Runde.

- ✦ Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 98**.

50

Kommandant, lesen Sie diesen Text und treffen Sie zum ersten Mal eine Entscheidung:

Sehr geehrte Damen und Herren, wir haben keine Wahl. Die Menschheit beobachtet uns. Diese Mission muss uns gelingen, sonst wird unsere Spezies verschwinden. Die Allianz der Menschheit hat mich zu eurem Kommandanten für diese erste Mission bestimmt, ebenso für die folgenden und... [Unterbrechung] Ach ja, stimmt, die Marketingabteilung bevorzugt den Begriff „Abenteurer“... Kurz und gut, wie ich gerade gesagt habe, ich werde euer Kommandant sein. Und diesem ersten „Abenteurer“ unserer „Kampagne“, den Mond zu erobern, fühle ich mich vollständig gewachsen. Haltet euch immer vor Augen, dass wir alle das gleiche Ziel haben. Wenn wir in Konkurrenz zueinander stehen, geht es nicht nur um persönlichen Ruhm, sondern auch darum, die Menschheit zu retten.

Bereiten wir unsere Raumschiffe vor. Damit wir erfolgreich sind, muss ich eine schwierige Entscheidung treffen.

- ✦ *Das Wichtigste sind die Lebensgrundlagen und die Menschen. Geht zu **Kapitel 154**.*
- ✦ *Das Wichtigste sind die Automatisierung und die Energie. Geht zu **Kapitel 56**.*

51

Unsere Teams lassen die Förderpumpen wieder mit voller Kraft laufen. Wir können die Arbeit normal weiterführen.

Ihr könnt die Schächte wieder normal nummerieren. Allerdings bekommt ihr am Spielende 1 Zusatzstern, wenn ihr die meisten vollständigen Schächte mit unterschiedlichen Nummern besitzt.

ASTRA-Solovariante: Ihr bekommt den Zusatzstern nur, wenn alle eure vollständigen Schächte unterschiedliche Nummern haben.

Legt die Ereigniskarte in die Schachtel zurück und zieht eine weitere Raumschiffkarte für diese Runde.

- ✦ Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 178**.

52

Uns wurde eine Expertenweiterbildung angeboten. Der Fortschritt lässt sich nicht aufhalten!

Abenteuer 2

Experten-Modus: In diesem Spiel mischt ihr die Raumschiffkarten und bildet einen einzigen Zugstapel, mit der Aktionsseite nach oben. Beginnend mit der Kommandantin ziehen alle 3 Karten. In jeder Runde nutzt ihr von einer Karte die Nummer und von einer anderen Karte die Aktion. Werft die beiden benutzten Karten auf den Ablagestapel und gebt die verbleibende Karte mit der Aktionsseite nach oben weiter nach links. Am Ende der Runde ziehen alle, beginnend mit der Kommandantin, 2 neue Karten und nehmen die Karte, die sie von der Person rechts erhalten haben, dazu. Sobald der Zugstapel leer ist, mischt ihr den Ablagestapel und legt ihn als neuen Zugstapel bereit.

ASTRA-Solovariante: Ihr spielt gewissermaßen schon im Experten-Modus, ihr braucht also nichts zu ändern.

Wenn ihr den Experten-Modus im Abenteuer-Modus spielen wollt, findet ihr mit Hilfe des Verzeichnisses am Ende dieses Heftes die betreffenden Regeln.

† Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 19**.

53

Die Allianz der Menschheit antwortet nicht. Was für eine Bande von Feiglingen! Wir werden uns selber aus dem Schlamassel ziehen müssen. Zum Glück ist die Bevölkerung unter meiner Kontrolle...

Abenteuer 6

Vorübergehendes Ereignis: Nehmt die **Ereigniskarte 167**. Mischt diese Karte während der Spielvorbereitung unter einen der drei Stapel mit den Raumschiffkarten. Sobald ihr sie zieht, geht ihr sofort zu dem Kapitel, das die Karte für das **Abenteuer 6** angibt.

ASTRA-Solovariante: Mischt diese Karte zusammen mit den 3 ASTRA-Auswirkungskarten in einen der 3 Stapel, und legt dann die anderen beiden Stapel darauf.

Neue Regel für dieses Spiel: Mit der Aktion **Roboter** könnt ihr nur Brücken sperren, die mit derjenigen Wohneinheit verbunden sind, in die ihr die Nummer eurer Aktion geschrieben habt. Das gilt auch für die Bonusaktion **Roboter**, die ihr durch das Durchstreichen von Pflanzensymbolen im Wertungsbereich erhaltet.

† Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 132**.

54

Jetzt, wo sich der Raumzeitstrudel schließt, verschwindet die unversehrte Erde langsam. Die Erde wurde vor einer Katastrophe gerettet, die wir für unabwendbar gehalten hatten. Die Menschheit und alle Lebewesen, die wir hinter uns gelassen haben, werden sich auf der Erde weiterentwickeln. Vielleicht wird die Menschheit sich dort am Ende auch ihrer Fehler bewusst werden und sich ändern. Wir sind der Beweis, dass das möglich ist. Ich hoffe, dass ich eines Tages dorthin zurückkehren werde...

† Geht zu **Kapitel 43**.

55

Die Erde ist nach wie vor von der Zerstörung bedroht. Unsere Entschlossenheit wird uns helfen, die Menschheit ein für alle Mal zu retten! Diesmal scheint mir die Asteroidendichte noch größer zu sein, und neue interstellare Objekte wurden entdeckt. Wir müssen unseren Start auf die Sekunde genau planen.

† Bereiten wir uns auf alle Eventualitäten vor! **Geht zu Kapitel 176**.

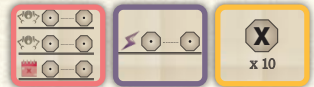
† Beweisen wir Sorgfalt beim Beladen der Raumschiffe! **Geht zu Kapitel 58**.

† Unser Kernbegriff lautet Pünktlichkeit. Jede Sekunde zählt! **Geht zu Kapitel 118**.

56

Es ist größte Eile geboten! Unsere Raumschiffe müssen so schnell wie möglich abheben! Erste Priorität hat die Beladung der Raumschiffe. Hier sind eure Befehle:

Bereitet das **Abenteuer 1** vor mit den **Missionskarten 65, 66 und 68**.



Spielt das Abenteuer durch. Am Ende des Spiels lest ihr ab **hier** weiter. Wir empfehlen euch, das Heft an dieser Stelle aufgeschlagen zu lassen und die Nummer dieses Kapitels auf die Kommandokarte zu schreiben.

† Kommandant Takei, wenn Sie das Spiel gewonnen haben, **gehen Sie zu Kapitel 161**.

† Wenn nicht, **gehen Sie zu Kapitel 21**.

57

Ich soll unfähig sein? Das ist nicht meine Schuld! Ihr seid diejenigen, die einen großen Fehler begangen haben. Ich verstehe eure nutzlose Verbissenheit nicht. Warum habt ihr den Asteroidengürtel zerstört? Weshalb? Die natürlichen Ressourcen dieser Planeten werden es nie und nimmer erlauben, alles wieder aufzubauen. Was werdet ihr jetzt tun, um die Menschheit zu retten? Unser Schicksal ist besiegelt...

Tragt das Spiel in der Bordtabelle ein. Zählt dann für jede/-n von euch die Sterne aus allen 8 Abenteuern zusammen. Wer am meisten Sterne gesammelt hat, gewinnt diese Kampagne.

Diese Einführungskampagne hat euch erlaubt, alle 8 Abenteuer zu entdecken. Aber die Geschichte ist noch nicht vorbei! Die nächste Kampagne erzählt euch die Fortsetzung, entsperrt Kampagnenkarten, führt neue Regeln ein und unterschiedliche Ereignisse. Bewahrt die Bordtabelle der Einführungskampagne auf, vielleicht nützt sie euch später noch...

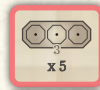
✦ Aber bevor ihr eine neue Kampagne beginnt, **geht zu Kapitel 147.**

58

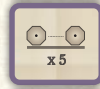
Lasst uns nochmals bei null anfangen. Die früheren Vorgaben waren nicht genug klar, und unsere Teams brauchen einfache und exakte Vorschriften, um Erfolg zu haben.

Abenteuer 1

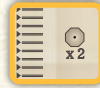
Neue Missionen: Nehmt die **Missionskarten 125, 126 und 127** und verwendet sie für dieses Spiel.



Nummeriert 5 Kammern mit 3 Feldern vollständig.



Nummeriert 5 Laderäume vollständig.



Nummeriert je 2 Felder in allen 9 Laderäumen.

✦ Kommandantin Uhura, wenn Sie es geschafft haben, mit Ihrem Raumschiff abzuheben, **gehen Sie zu Kapitel 142.**

✦ Wenn nicht, **gehen Sie zu Kapitel 30.**

59

Wenn die Grundlagen solide sind, ist unsere Zukunft gesichert. Wir müssen alles gründlich machen. Hier sind eure Befehle:

Spielt das **Abenteuer 3** durch mit den **Missionskarten 77, 79 und 81.**



✦ Wenn am Spielende jemand von euch alle 3 Missionen abgeschlossen hat, **geht zu Kapitel 6.**

✦ Wenn nicht, **geht zu Kapitel 124.**

60

Aber nein, ich verliere nicht die Beherrschung! Ich bleibe fokussiert. Glaubt mir. Hier sind eure Befehle:

Spielt das **Abenteuer 7** durch mit den **Missionskarten 100, 103 und 105.**



✦ Wenn jemand von euch am Ende des Spiels ein Raumschiff hat, in dem alle Wassertanks und Pflanzen umkreist sind, **geht zu Kapitel 27.**

✦ Wenn nicht, **geht zu Kapitel 104.**

61

Die Siedlung konnte rechtzeitig fertiggestellt werden. Diesen Tag können wir im Kalender rot anstreichen. Man wird sich noch lange an Kommandant Zarek erinnern! Ich habe übrigens die Allianz der Menschheit überzeugt, heute mit der großen Evakuierung der Erde zu beginnen.

Tragt das Spiel in der Bordtabelle ein. Danach nehmt ihr die Kampagne ab hier wieder auf.

Dank meinen Verdiensten habe ich neue Mittel zugesprochen bekommen, um die Ressourcen des Mondes abzubauen. Vertraut mir, ich weiß was ich tue. Wir werden nicht wie unsere Vorgänger scheitern.

✦ *Unsere Sonden haben neue Vorkommen von Ressourcen gefunden. Bauen wir sie ab.* **Geht zu Kapitel 23.**

✦ *Lasst uns unsere Ausrüstung wieder einsatzbereit machen und einen neuen Ansatz versuchen.* **Geht zu Kapitel 152.**

Die Raumschiffe haben zu wenig Kapazität, um alles Wichtige auf den Mond zu schaffen. Wir bauen sie um, mit unserer fortgeschrittenen Technologie aus der Zukunft. Das wird zweifellos den Lauf der Geschichte ändern, aber das Risiko ist die Mühe wert!

Spielt das **Abenteuer 1** durch. Für den Rest der Kampagne spielt ihr mit 3 Missionskarten, die ihr auswählen oder zufällig ziehen könnt.

Änderung 1A – das Mega-Raumschiff: Nehmt die **Änderungskarten 178 bis 183**. In diesem Spiel nehmen alle eine solche Karte und legen sie mit der **1A-Seite** nach oben auf das Abenteuerblatt. Die Karte muss die beiden Laderäume Astronaut verdecken. Sie vergrößert diese Laderäume. Die beiden veränderten Laderäume sind keiner bestimmten Aktion mehr zugeordnet, wohl aber die einzelnen Felder, die durch ihre Form und Farbe einer Aktion entsprechen. Ihr müsst weiterhin jeden Laderaum unabhängig von den anderen ausfüllen und die Regeln für die Nummerierung beachten.

Neue Regel für dieses Spiel: Am Ende des Spiels erhalten alle, die 4 Laderäume komplett ausgefüllt haben, 1 Zusatzstern.

ASTRA-Solovariante: Wenn ihr den Zusatzstern nicht bekommt, bekommt ihn die ASTRA.

† Wenn mindestens eine/-r von euch 4 Laderäume komplett ausgefüllt hat, **geht zu Kapitel 175**.

† Wenn nicht, **geht zu Kapitel 148**.

Die Epidemie breitet sich aus. Wir gehen zu Alarmstufe kritisches Dunkelrot über!

Wählt ein Raumschiff aus, das an ein verseuchtes Raumschiff angrenzt. Dieses Raumschiff wird ebenfalls verseucht. Streicht sein Cockpit durch.

Legt die **Ereigniskarte 165** in die Schachtel zurück. Bildet erneut 3 Zugstapel mit Raumschiffkarten und mischt die **Ereigniskarten 163 und 164** wieder unter einen der 3 Stapel.

ASTRA-Solovariante: Mischt die **Ereigniskarten 163 und 164** erneut in den Stapel.

† Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 98**.

Wir waren nicht fähig, über unsere persönlichen Interessen hinauszublicken. Der Asteroid ist kaum beschädigt durch den Raumzeitstrudel geflogen. Und jetzt, wo sich der Raumzeitstrudel langsam schließt, können wir mit Schrecken zusehen, wie die Erde mit einer beispiellosen Wucht vom Asteroiden getroffen wird. Sie ist komplett zerstört, ebenso wie alles Leben, das sie beherbergt hat. Natürlich, unsere Zukunft in Neo Solaris ist gesichert, aber die Wiederherstellung erdähnlicher Bedingungen wird Jahrtausende brauchen. Und es ist nicht das Gleiche wie die Erde. Das wird es nie sein. Ich sehe Menschen mit völlig verstörtem Blick umherirren, unter Schock. Andere nehmen ihre Arbeit wieder auf, scheinbar ohne sich bewusst zu sein, was gerade passiert ist. Aber ich sehe Sorgenfalten auf ihren Stirnen, und ihre Augen, ihre Augen... Ich habe mir ein letztes Andenken von der Erde bewahrt, eine Aufnahme, die ich mir immer wieder anhöre: "I see skies of blue and clouds of white... And I think to myself, what a wonderful world..."

† **Geht zu Kapitel 43**.

Die ASTRA wirft uns bereits Steine in den Weg. Das Start-up-Unternehmen hat einen Teil unseres Teams vor Ort abgeworben. Wir müssen alle Kräfte mobilisieren. Viel Erfolg!

Für den Rest des Spiels dürft ihr Nummern nur noch in Felder schreiben, die links oder rechts an ein bereits nummeriertes Feld angrenzen. Ist ein Laderaum noch vollständig leer, dürft ihr die erste Nummer in das Feld eurer Wahl schreiben. Anschließend müsst ihr aber die Angrenzungs-Regel für diesen Laderaum ebenfalls befolgen.

Legt die Ereigniskarte in die Schachtel zurück und zieht eine weitere Raumschiffkarte für diese Runde.

† Wenn das Ende des Spiels durch Systemfehler ausgelöst wurde, **geht zu Kapitel 30**.

† Wenn nicht, **geht zu Kapitel 142**.

Die Bevölkerung ist in Aufruhr. Die Demonstrationen der Neuen Morgenröte nehmen zu. Baustellen wurden blockiert. Gewisse Wolkenkratzer werden kleiner ausfallen als vorgesehen.

Alle wählen einen Wolkenkratzer aus, dessen Stockwerke über der Oberfläche noch nicht vollständig ausgefüllt sind. Streicht alle leeren Felder dieses Wolkenkratzers über der Oberfläche durch, ebenso die Punkteboni für das oberste Stockwerk. Ihr könnt in den oberen Teil dieses Wolkenkratzers also keine Nummern mehr setzen.

Legt die Ereigniskarte in die Schachtel zurück und zieht eine weitere Raumschiffkarte für diese Runde.

✦ Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 100**.

Die Raumzeitkanone hat perfekt funktioniert, und der Start ins Weltall ist gut abgelaufen. Damit sollten wir unser Schicksal in die Hand nehmen können. Aber lasst uns einen klaren Blick behalten, Neo Solaris bleibt ein utopischer Traum. Können wir auf den Wohlstand der Menschheit hoffen, wo sie doch Mal für Mal dieselben Fehler wiederholt hat? Die Neue Morgenröte und die Allianz der Menschheit haben die Leitung auf den Systemen von Neo Solaris übernommen. Und für den Moment ist die Menschheit gerettet...

Tragt das Spiel in der Bordtabelle ein. Danach nehmt ihr die Kampagne ab hier wieder auf.

Das immer gleiche Alarmsignal ertönt. „Kommandantin Uhura! Die ASTRA hat soeben einen Angriff auf die beiden Systeme von Neo Solaris lanciert. Jegliche Kommunikation ist unterbrochen.“ Schwierig zu wissen, wer für und wer gegen uns ist. Der unvermeidbare Verteilungskampf ist nah. Wir fügen uns in unser Schicksal.

✦ Geht zu **Kapitel 167**.

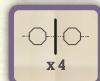
Gut, es ist an der Zeit, unsere Prioritäten neu zu setzen. Wir können nicht alle Eier in den gleichen Korb legen. Lasst uns in jedem Gebiet chirurgisch vorgehen, ohne etwas zu vernachlässigen.

Spielt das **Abenteuer 2**.

Neue Missionen: Nehmt die **Missionskarten 128, 129 und 130**, und verwendet sie für dieses Spiel.



Umkreist alle Pflanzen und einen Multiplikations-Bonus auf 1 Raumstation.



Nehmt mit Hilfe von Energie 4 Kurskorrekturen vor.



Umkreist 5 Wassertanks mit unterschiedlichen Werten.

Wenn jemand von euch das Spiel mit 3 abgeschlossenen Missionen beendet, wird er/sie Kommandant.

✦ Geht anschließend zu **Kapitel 92**.

Wir müssen das Gelände mit dieser Siedlung besetzen. Wir können nicht zulassen, dass die ASTRA das internationale Weltall für sich beansprucht.

Abenteuer 3

Vorübergehendes Ereignis: Nehmt die **Ereigniskarte 165**. Mischt diese Karte während der Spielvorbereitung unter einen der drei Stapel mit den Raumschiffkarten. Sobald ihr sie zieht, geht ihr sofort zu dem Kapitel, das die Karte für das **Abenteuer 3** angibt.

ASTRA-Solovariante: Mischt diese Karte zusammen mit den 3 ASTRA-Auswirkungskarten in einen der 3 Stapel, und legt dann die anderen beiden Stapel darauf.

✦ Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 46**.

Es liegt mir viel daran, mich bei euch zu bedanken. Dank eurem strikten Gehorsam habe ich mein Ziel erreicht. Die Allianz der Menschheit musste ihre Fehler anerkennen und hat beschlossen, mich zum Präsidenten des Mondes zu ernennen. Jetzt, wo Präsident Zarek die Befehlsgewalt hat, wird die Zukunft der Menschheit in neuem Glanz erstrahlen!

Tragt das Spiel in der Bordtabelle ein. Danach nehmt ihr die Kampagne ab hier wieder auf.

✦ Geht zu **Kapitel 126**.

„Kommandantin Uhura. Wir haben von der ASTRA angeheuerte Astronauten aufgegriffen, die mit Waffen in der Nähe der Siedlung unterwegs waren.“

Kameradinnen und Kameraden! Um die Sicherheit der Siedlung zu gewährleisten, müssen wir unsere Protokolle anpassen. Jetzt sofort!

Ihr dürft bis zum Ende des Spiels nur noch Nummern in Felder schreiben, die an ein bereits nummeriertes Feld angrenzen, waagrecht oder senkrecht.

Legt die Ereigniskarte in die Schachtel zurück und zieht eine weitere Raumschiffkarte für diese Runde.

- ✦ Wenn das Ende des Spiels durch Systemfehler ausgelöst wurde, **geht zu Kapitel 24.**
- ✦ Wenn nicht, **geht zu Kapitel 46.**

Gütiger Zarek, dieses außerirdische Raumschiff war unglaublich. Die Ressourcen, die wir da rausgeholt haben, bringen den technischen Fortschritt der Menschheit um Jahre weiter. Schickt das alles in die Untersuchungslabore der Allianz der Menschheit. Die wissen, was damit anzufangen ist. Diese Planänderung hat uns weitergebracht. Wir waren viel effizienter, und wir kommen mit neuen Erkenntnissen an. Ich spüre, dass die Besiedlung des Mondes diesmal ein Erfolg werden wird.

Tragt das Spiel in der Bordtabelle ein. Danach nehmt ihr die Kampagne ab hier wieder auf.

Profitieren wir von dieser günstigen Situation, um aus unserer Siedlung einen noch nie dagewesenen Erfolg zu machen... „Tüdeldü, tüdeldü, tüdeldü...“

- ✦ Lasst euch bei der Vorbereitung der Mission nicht aufhalten. **Geht zu Kapitel 44.**
- ✦ Nehmt den Anruf des Technikteams entgegen. **Geht zu Kapitel 4.**

In diesen schweren Stunden erhalten wir lebensrettende Hilfe von der Mondbevölkerung, und sogar von unserer Gegenpartei, der Neuen Morgenröte. Wir können jetzt der unfairen Konkurrenz der ASTRA die Stirn bieten und

unsere Hauptstadt bauen.

Abenteuer 5

Neue Raumschiffkarten: Nehmt die **Raumschiffkarten 149, 150 und 151**, und mischt sie mit den übrigen Raumschiffkarten. In der Folge könnt ihr möglicherweise weitere zusätzliche Raumschiffkarten erhalten. Ihr dürft in jedem Spiel nur jeweils 3 zusätzliche Raumschiffkarten eurer Wahl nutzen.

Nummer X: Ihr müsst ein X in ein Feld einschreiben. Ihr bekommt dafür keinen Bonus und keine Strafe, die ihr sonst für eine Aktion Planung bekommen würdet. **Abenteuer 5:** X ist sowohl gerade als auch ungerade. **Abenteuer 8:** Setzt euer Symbol auf einen Planeten eurer Wahl.

ASTRA-Solovariante: Normalerweise benutzt die ASTRA nur die Aktionsseite, außer in **Abenteuer 8:** Wenn die ASTRA eine X-Karte erhält, dürft ihr wählen, auf welchen Planeten ihr ihr Symbol setzt.

- ✦ Wenn das Ende des Spiels durch 3 abgeschlossene Missionen ausgelöst wurde, **geht zu Kapitel 184.**
- ✦ Wenn nicht, **geht zu Kapitel 100.**

Wir haben es geschafft, den Fabrikkomplex Alpha bestmöglich zu nutzen. Deshalb hat die Allianz der Menschheit beschlossen, uns weiterhin ihr Vertrauen zu schenken, und beauftragt uns mit dem Bau der Hauptstadt des Mondes!

Verteilt die Sterne gemäß Abenteuerblatt. Tragt das Spiel in der Bordtabelle ein. Danach nehmt ihr die Kampagne ab hier wieder auf.

- ✦ **Lest zuerst die spezifischen Regeln von Abenteuer 5 durch.** Geht dann zu **Kapitel 103.**

Alarm! Wir haben eine Netzwerkpanne. Die Roboter funktionieren nicht mehr!

Für den Rest des Spiels erhaltet ihr beim Einschreiben einer Nummer in ein Feld mit Roboterbonus diesen Bonus nicht mehr.

- ✦ Wenn das Ende des Spiels durch Systemfehler ausgelöst wurde, **geht zu Kapitel 145.**
- ✦ Wenn nicht, **geht zu Kapitel 76.**

Der Abflug war ein Erfolg. Die Reise durch den Raumzeitstrudel ist gut gegangen. Hier sind wir jetzt, bei den Zwillingssystemen von Neo Solaris. Meine Erfahrung stimmt mich positiv dem gegenüber, was jetzt folgt. Unter meiner Herrschaft wird sich die Menschheit endlich dauerhaft niederlassen können.

Tragt das Spiel in der Bordtabelle ein. Danach nehmt ihr die Kampagne ab hier wieder auf.

“Kommandant Zarek, wir haben bewaffnete Raumschiffe entdeckt. Sie senden auf der Frequenz der Neuen Morgenröte.“

Arme Irrel! Denkt ihr, dass ich sie einfach machen lasse? Neo Solaris braucht Ordnung und Disziplin. Ich werde nicht das Schicksal der Menschheit auf dem Altar der Toleranz und der Kompromisse opfern. Planänderung. Befreit mich als Erstes von diesen jämmerlichen Typen!

† Begeht euch in den Kommandoraum. **Geht zu Kapitel 93.**

† Bietet meine Raumschiffe auf. **Geht zu Kapitel 28.**

Nachricht von Kommandant Zarek an alle Teams auf der Startrampe: Wir werden nicht zulassen, dass ein paar wenige unseren Abflug sabotieren. Wir sind gekommen, um euch zu helfen. Das ist unsere einzige Mission. Wegen dem Zwischenfall letztes Mal müssen wir ein paar Dinge ändern...

Spielt das **Abenteuer 1** durch. Für den Rest der Kampagne spielt ihr mit 3 Missionskarten, die ihr auswählen oder zufällig ziehen könnt.

Dauerhaftes Ereignis: Nehmt bei der Spielvorbereitung die 6 Raumschiffkarten mit der Nummer 7 aus dem Spiel und legt sie zu den blockierten Kampagnenkarten. Ihr bekommt diese Karten erst zurück, wenn das Kampagnenheft es euch erlaubt. Ihr könnt auch im Abenteuer-Modus ohne diese Karten spielen.

Wenn ihr das Spiel nicht gewinnt und euch nur noch 4 oder weniger Raumschiffe fehlen, um abzuheben, erhaltet ihr trotzdem 1 Stern.

ASTRA-Solovariante: Die ASTRA gewinnt 1 Stern, wenn nur noch 4 oder weniger Felder nicht durchgestrichen sind auf

der ASTRA-Abenteuerkarte.

† Wenn der Kommandant 1 Stern gewonnen hat, **geht zu Kapitel 175.**

† Wenn nicht, **geht zu Kapitel 148.**

Unsere Fabriken müssen optimal funktionieren. Die Qualität des Ressourcenabbaus ist wichtiger als die Quantität. Hier sind eure Befehle:

Spielt das **Abenteuer 4** durch mit den **Missionskarten 83, 84 und 87.**



† Wenn jemand von euch am Ende des Spiels die Mission B abgeschlossen hat, **geht zu Kapitel 74.**

† Wenn nicht, **geht zu Kapitel 185.**

Na gut. Es wird nicht alles für den Start bereit sein. Das Team ist offensichtlich nicht auf der Höhe. Aber wir brauchen trotzdem ein bisschen Hilfe, um die Pflanzen einzusammeln.

Spielt das **Abenteuer 2** durch.

Vorübergehendes Ereignis: Nehmt die **Ereigniskarte 159.** Mischt diese Karte während der Spielvorbereitung unter einen der drei Stapel mit den Raumschiffkarten. Sobald ihr sie zieht, geht ihr sofort zu dem Kapitel, das die Karte für das **Abenteuer 2** angibt.

ASTRA-Solovariante: Mischt diese Karte zusammen mit den ASTRA-Auswirkungskarten in einen der 3 Stapel, und legt dann die anderen beiden Stapel darauf.

† Am Ende des Spiels geht ihr **zu Kapitel 92.**

Das muss ein Fehler sein. Das kann nicht sein... Die Allianz der Menschheit entzieht uns Gelder, um „unsere Prioritäten anzupassen“... Welche Prioritäten denn? Was ist das für dummes Zeug?

Legt diese Ereigniskarte in die Schachtel zurück. Nehmt alle Raumschiffkarten und mischt sie zusammen. Bildet 2 gleich große Zugstapel statt 3 mit der Nummernseite nach oben,

und deckt die erste Karte beider Stapel auf. Für den Rest des Spiels könnt ihr nur noch zwischen 2 Kombinationen wählen.

ASTRA-Solovariante: Mischt die Raumschiffkarten nicht, aber zieht in diesem Spiel nur noch 2 statt 3 Karten. Nehmt von der einen die Nummer und von der anderen die Aktion, und gebt anschließend eine der beiden der ASTRA.

Wenn ihr das Ende des Spiels nicht mit Systemfehlern auslöst, bekommt ihr 1 Zusatzstern.

† Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 82**.

81

Mein Plan ist klar. Die Bevölkerung ist sich bewusst, dass es nötig ist, die Regeln zu befolgen. Jetzt muss sie meine... unsere Überlegenheit anerkennen.

Abenteuer 5

Neue Missionen: Nehmt die **Missionskarten 137, 138 und 139** und verwendet sie für dieses Spiel.



Nummeriert alle 1. Stockwerke über und unter der Oberfläche bei allen 4 Wolkenkratzern.



Umkreist mindestens 1 Symbol (Pflanze oder Wasser) in allen 4 Stockwerken im Untergrund.



Streicht 5 Astronautensymbole im Wertungsbereich durch.

† Wenn der Kommandant das Spiel gewinnt, geht zu **Kapitel 70**.

† Wenn nicht, geht zu **Kapitel 94**.

82

Offizielle Mitteilung der Allianz der Menschheit: „Das Undenkbare ist eingetroffen. Kaum haben unsere Pioniere mit den Vorbereitungen auf dem Mond begonnen und die große Evakuierung eingeleitet, sind plötzlich Dutzende von Asteroiden auf unseren Planeten geprallt und haben ihn vor unseren Augen ausgelöscht. Das Kollektiv #bluedog war nicht fähig, die Menschheit zu retten, wie wir es uns vorgestellt haben... Die Menschheit trauert.“

Dank meinem Einsatz wird der Plan zur Eroberung des Mondes weitergeführt. Und in der Zwischenzeit gießt die Allianz der Menschheit Öl ins Feuer. Aber ich werde die

Einheit in diesem Projekt wiederherstellen.

Tragt das Spiel in der Bordtabelle ein. Danach nehmt ihr die Kampagne ab hier wieder auf.

Die Bevölkerung muss auf mich hören. Stellen wir unsere Überzeugung unter Beweis...

† Ändern wir die Gebäude um, damit sie den Bedürfnissen der Bevölkerung entsprechen. **Geht zu Kapitel 151**.

† Die kosmische Strahlung beunruhigt die Leute. Konzentrieren wir uns darauf. **Geht zu Kapitel 91**.

83

Das Ziel der ASTRA ist unklar. Aber angesichts ihrer großzügigen Mittel müssen wir unsere Prioritäten für die Siedlung neu setzen. Wir müssen sie so schnell wie möglich fertigstellen.

Abenteuer 3

Neue Missionen: Nehmt die **Missionskarten 131, 132 und 133** und verwendet sie für dieses Spiel.



Füllt 2 Stadtviertel vollständig aus.



Umkreist 3 Wassertanks und schließt sie an das Druckstollennetz an.



Umkreist alle Treibhäuser und alle Wassertanks in 1 Stadtviertel.

† Wenn am Ende des Spiels alle mindestens 1 Mission abgeschlossen haben, geht zu **Kapitel 46**.

† Wenn nicht, geht zu **Kapitel 24**.

84

Nun ja, das Informatikteam hat den Fehler gefunden. Anscheinend so eine Geschichte mit einem Datumsproblem, ihre Programme waren nicht in der Lage, mit 4 Ziffern umzugehen... Ich habe nicht alles verstanden. Alles unfähige Typen... Nun, um es kurz zu machen, die Situation ist gerettet...

Für den Rest des Spiels dürft ihr die Stadtviertel wieder normal nummerieren, ohne auf gerade und ungerade Zahlen Rücksicht nehmen zu müssen. Legt diese Ereigniskarte in die Schachtel zurück und zieht eine weitere Raumschiffkarte für →

diese Runde.

Am Ende des Spiels bekommt ihr 1 Zusatzstern, wenn ihr 1 Stadtviertel vollständig mit geraden oder vollständig mit ungeraden Zahlen gefüllt habt.

- ✦ Wenn der Kommandant ein vollständig gerades oder ungerades Stadtviertel hat, **geht zu Kapitel 61**.
- ✦ Wenn nicht, **geht zu Kapitel 15**.

85

Wenn ihr dieses Kapitel zum ersten Mal lest, lest weiter.

- ✦ Wenn nicht, geht direkt **zu Kapitel 128**.

Die Lage verschlimmert sich. Unsere Sicherheitskräfte können die Wut der Demonstranten kaum mehr in Schach halten.

Alle wählen einen Wolkenkratzer aus, der im Untergrund noch nicht vollständig ausgefüllt ist. Streicht bei diesem Wolkenkratzer alle leeren Felder im Untergrund durch, ebenso wie die beiden Boni für das Erreichen des untersten Stockwerks. Ihr könnt in diesen Teil des Wolkenkratzers keine Nummern mehr einschreiben.

Bildet erneut 3 Zugstapel mit Raumschiffkarten und mischt die **Ereigniskarte 159** wieder unter einen der 3 Stapel.

ASTRA-Solovariante: Mischt die **Ereigniskarte 159** erneut in den Stapel.

- ✦ Geht am Ende des Spiels **zu Kapitel 100**.

86

Ich habe Vorrang! Lasst mich durch! Ohne mich seid ihr nichts!

Abenteuer 6

Vorübergehendes Ereignis: Nehmt die **Ereigniskarte 164**. Mischt diese Karte während der Spielvorbereitung unter einen der drei Stapel mit den Raumschiffkarten. Sobald ihr sie zieht, geht ihr sofort zu dem Kapitel, das die Karte für das **Abenteuer 6** angibt.

ASTRA-Solovariante: Mischt diese Karte zusammen mit den 3 ASTRA-Auswirkungskarten in einen der 3 Stapel, und legt dann die anderen beiden Stapel darauf.

Neue Regel für dieses Spiel: In jeder Runde wählt zuerst der Kommandant eine Kombination aus den Raumschiffkarten aus. Die anderen dürfen nur eine der beiden anderen Kombinationen wählen. Sie dürfen nicht die gleiche

Kombination wie der Kommandant verwenden.

ASTRA-Solovariante: Ihr seid nach wie vor Kommandant. In jeder Runde dürft ihr die Raumschiffkarte auswählen, die die ASTRA bekommt. Ihr müsst ihr nicht die Karte geben, die ihr nicht benutzt habt.

- ✦ Wenn der Kommandant das Spiel gewinnt, **geht zu Kapitel 163**.
- ✦ Wenn nicht, **geht zu Kapitel 132**.

87

Wir müssen die Zukunft vorwegnehmen. Das Observatorium erlaubt es uns, weit ins Weltall hinaus zu blicken. Es ist also vordringlich, es betriebsfähig zu machen! Hier sind eure Befehle:

Spielt das **Abenteuer 3** durch mit den **Missionskarten 76, 78 und 80**.



- ✦ Wenn am Spielende jemand von euch die Mission B abgeschlossen und das Observatorium verbunden hat, **geht zu Kapitel 6**.

- ✦ Wenn nicht, **geht zu Kapitel 124**.

88

Alarm! Unsere Radarsysteme haben die Anwesenheit eines unbekanntes Flugobjekts aufgespürt. Gemäß unseren Scannern ist seine Besatzung tot. Das ist merkwürdig. Wir nehmen aber pflanzliches Leben wahr. Diese fliegende Untertasse haben wir früher nicht geortet. Handelt es sich um eine Raumzeitverschiebung? Wir müssen es genauer wissen. Lasst sie uns untersuchen.

Spielt das Abenteuer 2.

Änderung 2A – Die fliegende Untertasse: Nehmt die **Änderungskarten 184 bis 189**. In diesem Spiel nehmen alle eine solche Karte und legen sie, mit der **2A-Seite** nach oben, links auf das Abenteuerblatt. Die Karte muss die Raumstation 2 links auf dem Abenteuerblatt teilweise überdecken. Das UFO funktioniert wie eine Raumstation. Mit dem Unterschied, dass es mit der Raumstation 2 verbunden ist. Um mit der Aktion Pflanze im UFO eine Pflanze umkreisen zu können, müsst ihr die Nummer eurer Kombination in einen Abschnitt setzen, der mit der Raumstation 2 verbunden ist. Um den Multiplikations-Bonus des UFOs zu nutzen, müsst ihr zunächst die Roboter der Station 2 aktivieren. Bitte beachtet, dass der kleinere

Multiplikations-Bonus der Raumstation 2 einen Energiebonus auslöst, der sofort verwendet werden muss. Anschließend könnt ihr den Multiplikations-Bonus des UFOs erlangen, indem ihr die 3 Erkundungskapseln mit Energie aktiviert. Um das zu tun, umkreist ihr eine Kapsel, statt die übliche Aktion Energie auszuführen. Am Ende des Spiels zählt ihr die Punkte des UFOs mit denjenigen der Raumstation 2 zusammen. Bitte beachtet, dass das UFO beim Abschluss von Missionen als eigenständige Raumstation gilt.

ASTRA-Solovariante: Der Multiplikations-Bonus des UFOs bringt euch einen Solobonus ein. Wenn ihr eine ASTRA-Auswirkungskarte A oder B zieht, könnt ihr auch den höheren Bonus des UFOs durchstreichen, anstelle eines Bonus einer Raumstation.

Wenn jemand von euch das Spiel beendet, indem er/sie alle 3 Missionen abgeschlossen hat, wird er/sie Kommandant.

✦ **Geht zu Kapitel 72.**

89

Unsere Reisen durch die Raumzeitstrudel haben unsere Forschung um einen großen Schritt weitergebracht. Unsere Spezialteams haben soeben eine neue Raumzeitkanone fertiggestellt. Die Neue Morgenröte und die Allianz der Menschheit haben ihren Einbau im Admiralsschiff bestätigt. Mit dieser neuen Technologie werden wir den Raumzeitstrudel beherrschen, und die Fehler der Vergangenheit vermeiden.

Abenteuer 7

Änderung 7B – Die Raumzeitkanone: Nehmt die **Änderungskarten 214 bis 219**. In diesem Spiel nehmen alle eine solche Karte und legen sie, mit der **7B-Seite** nach oben, oben rechts auf das Abenteuerblatt. Die Karte muss einen Teil des Abenteuerblatts überdecken, indem sie das Cockpit und das Treibhaus des obersten Raumschiffs überdeckt. Das Raumschiff wird vergrößert, um Platz für noch mehr Bonusreserven und für die Raumzeitkanone zu schaffen. Vom Feld mit dem Roboterbonus oben links auf der Karte aus wird die Nummerierung in 2 Teile aufgespalten und bewegt sich in 2 Richtungen weiter: Richtung Treibhaus rechts und Richtung Raumzeitkanone unten. Die aufsteigende Reihenfolge der Nummern muss in beide Richtungen eingehalten werden, und es ist möglich, ins Treibhaus und in ein Feld der Raumzeitkanone die gleiche Nummer zu setzen. Bitte beachtet, dass 2 der Module nur aus einem einzigen Feld bestehen.

Die Raumzeitkanone muss mit Energie versorgt werden. Wenn ihr mit der Aktion Energie eure Nummer in ein Feld mit Energiesymbol einschreibt, dürft ihr dieses Energiesymbol anstelle eines Triebwerks umkreisen. Am Ende des Spiels erhalten diejenigen, die am meisten Energiesymbole umkreist haben, Zusatzpunkte: 20 Punkte für den 1. Platz, 10 Punkte für den 2. Platz und 5 Punkte für den 3. Platz. 3 Bonusfelder sind unter dem Treibhaus angebracht. Um einen Bonus zu erhalten, genügt es, ihn mit Hilfe eines Roboters zugänglich zu machen, indem ihr die Schleuse aktiviert. Sobald ihr Zugang zu den Boni habt, müsst ihr sie durchstreichen und sofort anwenden, wo ihr wollt, ohne bei der Aktion Planung im Wertungsbereich ein Feld durchstreichen zu müssen. Die einzige Einschränkung ist, dass das Modul oder Treibhaus, in dem ihr die Aktion durchführt, bereits zugänglich sein muss. Die ersten, die das Bonusfeld ganz rechts unter dem Treibhaus zugänglich machen, dürfen sofort einen Bonus auswählen und umkreisen: 1 Zusatzstern oder 10 Punkte. Die anderen müssen beide Boni durchstreichen und können in der Folge keinen der beiden mehr erlangen.

ASTRA-Solovariante: Wenn ihr den Ablagestapel mit den Raumschiffkarten mischt, müsst ihr die Boni 1 Zusatzstern / 10 Punkte durchstreichen. Ihr könnt sie in der Folge nicht mehr erlangen.

✦ Wenn am Ende des Spiels jemand von euch alle Energiesymbole unter der Raumzeitkanone umkreist hat, **geht zu Kapitel 67**.

✦ Wenn nicht, **geht zu Kapitel 98**.

90

Wenn ihr dieses Kapitel zum ersten Mal lest, lest weiter.

✦ Wenn nicht, geht direkt **zu Kapitel 158**.

Die Situation eskaliert! Daran seid ihr schuld! Ihr verdient es nicht, dass ich euch helfe!

Legt die Ereigniskarte in die Schachtel zurück und zieht eine weitere Raumschiffkarte für diese Runde.

✦ Geht am Ende des Spiels **zu Kapitel 163**.

91

Vielleicht war die kosmische Strahlung die Ursache der Epidemie, die letztes Mal ausgebrochen ist. Auf jeden Fall macht die Strahlung den Menschen Angst. Wenn die Bevölkerung ruhig ist, wird sie uns besser gehorchen. →

Abenteuer 5

Vorübergehendes Ereignis: Nehmt die **Ereigniskarte 163**. Mischt diese Karte während der Spielvorbereitung unter einen der drei Stapel mit den Raumschiffkarten. Sobald ihr sie zieht, geht ihr sofort zu dem Kapitel, das die Karte für das **Abenteuer 5** angibt.

ASTRA-Solovariante: Mischt diese Karte zusammen mit den ASTRA-Auswirkungskarten in einen der 3 Stapel, und legt dann die anderen beiden Stapel darauf.

† Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 94**.

92

Bravo! Ihr habt meine Instruktionen befolgt und gut auf die Unwägbarkeiten der Mission reagiert. Wir sind wieder auf dem Mond, und dank mir unter besseren Bedingungen als das erste Mal. Was für ein merkwürdiges Gefühl, sich wieder an diesem Ort ohne menschliche Spuren zu befinden...

Tragt das Spiel in der Bordtabelle ein. Danach nehmt ihr die Kampagne ab hier wieder auf.

Die erste Siedlung war eine unglaubliche Heldentat, aber nicht fehlerfrei. Bemühen wir uns, die gleichen Fehler nicht noch einmal zu machen...

† *Wir müssen unsere Bauten einfacher gestalten. Lasst uns das Wesentliche tun.* **Geht zu Kapitel 42.**

† *Wir müssen die Planung der Gebäude überdenken. Machen wir es besser!* **Geht zu Kapitel 111.**

93

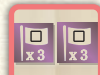
Ich habe die militärische Reserve aufgeboten. Macht keine Fehler.

Dauerhaftes Ereignis: Falls ihr Raumschiffkarten habt, die wegen einem oder mehrerer früherer Ereignisse gesperrt wurden, dürft ihr sie wieder zu euch nehmen und mit den anderen Raumschiffkarten mischen.

Um uns diese Bedrohung vom Hals zu schaffen, müsst ihr eure Kräfte auf beide Systeme aufteilen. Sonst werden die Aufständischen euch in den Rücken fallen!

Abenteuer 8

Neue Missionen: Nehmt die **Missionskarten 146, 147 und 148**, und verwendet sie für dieses Spiel.



Erobert je 3 Planeten auf jedem eurer beiden Abenteuerblätter.



Schreibt euer Symbol auf je 5 Asteroiden auf jedem eurer beiden Abenteuerblätter.



Streich im Wertungsbereich je 6 Felder unter dem Pflanzensymbol und je 4 Felder unter dem Wassersymbol durch auf jedem eurer beiden Abenteuerblätter.

† Wenn jemand von euch das Ende des Spiels ausgelöst hat, weil er/sie die 3 Missionen abgeschlossen hat, **geht zu Kapitel 107**.

† Wenn nicht, **geht zu Kapitel 136**.

94

Die Hauptstadt wurde rechtzeitig eingeweiht. Dank unserer Organisation sind alle Kuppeln fertiggestellt. Mit unserer Erfahrung hätte das eigentlich einfacher sein sollen, aber die Allianz der Menschheit hat die Sache schleifen lassen... Jedenfalls ist die Situation jetzt besser. Mein Projekt hatte Erfolg: Ich bin von jetzt an „Präsident Zarek“ für die Bevölkerung. Aber lasst euch davon nicht stören, ich bleibe euer Kommandant...

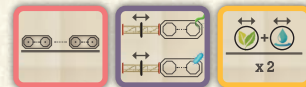
Tragt das Spiel in der Bordtabelle ein. Danach nehmt ihr die Kampagne ab hier wieder auf.

† **geht zu Kapitel 39.**

95

Die Viren werden über die Luft und beim persönlichen Kontakt übertragen. Wenn wir die Verbreitung der Viren stoppen, hat die Bevölkerung eine Chance. Hier sind eure Befehle:

Spielt das **Abenteuer 6** durch mit den **Missionskarten 95, 97 und 99**.



† Wenn der Kommandant am Ende des Spiels 90 oder mehr Punkte hat, **geht zu Kapitel 164**.

† Wenn nicht, **geht zu Kapitel 18**.

96

Die vorbeugende Behandlung, die mein Wissenschaftsteam entwickelt hat, scheint für den Moment zu wirken. Nehmen wir die Gelegenheit wahr, möglichst viele unserer Getreuen

zu retten, bevor die Situation ausartet.

Abenteuer 6

Neue Regel für dieses Spiel: Bei der Spielvorbereitung aktiviert ihr das graue Virus nicht. Das Spiel startet demnach ohne Infektion.

† Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 132**.

97

Es gibt Lecks und wir laufen Gefahr, Ressourcen zu verlieren. Wir müssen gewisse Systeme herunterfahren. Wir werden später eine Lösung dafür finden.

Abenteuer 7

Dauerhaftes Ereignis: Mischt während der Spielvorbereitung alle Raumschiffkarten zusammen und entfernt 6 Raumschiffkarten: Die ersten 4 Karten mit der Aktion Pflanze und die ersten 2 Karten mit der Aktion Wasser, die ihr zieht. Legt sie zu den gesperrten Karten. Ihr könnt diese Karten nur zurückbekommen, wenn das Kampagnenheft es euch erlaubt. Ihr könnt auch im Abenteuer-Modus ohne diese Karten spielen.

† Wenn das Ende des Spiels durch Systemfehler ausgelöst wurde, **geht zu Kapitel 145**.

† Wenn nicht, **geht zu Kapitel 76**.

98

Unsere Reise durch den Raumzeitstrudel ist gut abgelaufen. Aber lasst uns einen klaren Blick behalten, Neo Solaris bleibt eine Utopie. Können wir auf den Wohlstand der Menschheit hoffen, wo sie doch Mal für Mal dieselben Fehler wiederholt hat? Die Neue Morgenröte und die Allianz der Menschheit haben die Leitung auf den Systemen von Neo Solaris übernommen. Und für den Moment ist die Menschheit gerettet...

Tragt das Spiel in der Bordtabelle ein. Danach nehmt ihr die Kampagne ab hier wieder auf.

Das immer gleiche Alarmsignal ertönt. „Kommandantin Uhura! Die ASTRA hat soeben einen Angriff auf die beiden Systeme von Neo Solaris lanciert. Jegliche Kommunikation ist unterbrochen.“ Schwierig zu wissen, wer für und wer gegen uns ist. Der unvermeidbare Verteilungskampf ist nah. Wir fügen uns in unser Schicksal.

† **Geht zu Kapitel 167**.

99

Der Flug war nicht gerade erholsam... aber wir haben eine Menge Informationen gesammelt. Und wir sind auf dem Mond.

Tragt das Spiel in der Bordtabelle ein. Danach nehmt ihr die Kampagne ab hier wieder auf.

„Kommandantin Uhura, hier ist die Allianz der Menschheit. Wir müssen mit der Evakuierung der Erde anfangen. Wir können unmöglich noch länger warten!“

Gut, gehen wir an die Arbeit, und erledigen wir sie diesmal so, dass der Mond unser dauerhaftes zu Hause werden kann. Wir müssen schnellstens eine Siedlung aufbauen!

† Wenden wir das Protokoll CL-053 an. **Geht zu Kapitel 69**.

† Wenden wir das Protokoll 3-R4-Z an. **Geht zu Kapitel 108**.

100

Die Einweihung unserer Hauptstadt ist das Ergebnis eines langen und arbeitsintensiven Einsatzes. Die Bevölkerung konnte sich in der Stadt einrichten, aber wir müssen wohl oder übel mit der ASTRA verhandeln, die eine unumgängliche Partnerin der Allianz der Menschheit geworden ist. Ist das Schicksal der Menschheit in guten Händen? Die Zukunft wird es zeigen.

Tragt das Spiel in der Bordtabelle ein. Danach nehmt ihr die Kampagne ab hier wieder auf.

Newsflash: „Verschiedene Varianten des Virus F-3-AR, das vor einigen Wochen aufgetaucht ist, verbreiten sich jetzt mit exponentieller Geschwindigkeit in der Hauptstadt. Unser Wissenschaftsteam ist überfordert. Die erforderlichen Mittel, um eine Behandlung oder einen Impfstoff zu entwickeln, wurden ihm stets verwehrt.“

† Rufen wir das Wissenschaftsteam zusammen. **Geht zu Kapitel 182**.

† Rufen wir die Allianz der Menschheit zusammen. **Geht zu Kapitel 22**.

† Greifen wir auf die Fabrik Alpha zurück. **Geht zu Kapitel 123**.

Das Entminungsteam hat alle Schächte geprüft. Wir können den Abbau wieder ohne Risiken betreiben.

Ihr habt ab sofort wieder auf alle 3 Ebenen Zugriff und könnt sie normal nummerieren.

Legt die Ereigniskarte in die Schachtel zurück und zieht eine weitere Raumschiffkarte für diese Runde.

✦ Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 178**.

Diese Faulpelze sind endlich aufgewacht. Es gibt eben nichts Besseres als ein Virus, um die Bevölkerung aufzurütteln...

Mit der Aktion Roboter dürft ihr ab sofort wieder jede Brücke eurer Wahl sperren. Legt die Ereigniskarte in die Schachtel zurück und zieht eine weitere Raumschiffkarte für diese Runde.

✦ Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 132**.

Offizielle Bekanntmachung der Allianz der Menschheit: „Gerade als die Kuppeln auf dem Mond begonnen wurden, und die generelle Evakuierung endlich auf dem Weg war, haben unsere schreckerfüllten Augen am schwarzen Himmel des Mondes mitansehen müssen, wie die Erde von einem Asteroiden zerstört wurde, der wie aus einem anderen Universum auftauchte. Die Vorhersage dieser Katastrophe ist nun schreckliche Realität geworden. Natürlich haben wir mit uns zahlreiche Menschenleben und genügend genetisches Material gerettet, um die Zukunft der Menschheit sicherzustellen. Aber wir haben unfassbar viele Leben verloren...“

Ich nehme an, ihr habt die Bekanntmachung der Allianz der Menschheit zur Kenntnis genommen? Wir haben gewusst, was passieren würde. Wir sind nicht hier, um Trübsal zu blasen. Wir sind hier, um zu arbeiten... Und wir werden dieses Kaff möglichst schnell bauen müssen. Denn alle Wohneinheiten wurden schon ab Plan verkauft... und ich weiß gar nicht, wo wir anfangen sollen...

✦ Wir haben keine Wahl. Wir müssen alles fertigstellen. **Geht zu Kapitel 149.**

✦ Konzentrieren wir uns auf das Wichtigste: Diese Stadt muss lebenswert werden. **Geht zu Kapitel 166.**

Es ist schwierig, im Lauf seines Lebens mehrere Heldentaten zu vollbringen. Trotz der Verluste wird uns die gerettete Bevölkerung auf ewig dankbar sein.

Tragt das Spiel in der Bordtabelle ein. Danach nehmt ihr die Kampagne ab hier wieder auf.

✦ **Lest zuerst die spezifischen Regeln von Abenteuer 8 durch.** Geht dann zu **Kapitel 129**.

Wenn ihr dieses Kapitel zum ersten Mal lest, lest weiter.

✦ Wenn nicht, geht direkt zu **Kapitel 75**.

Es gibt Probleme mit unseren Robotern. Das Informatikteam arbeitet daran, aber wir riskieren, Zeit zu verlieren...

Legt die Ereigniskarte in die Schachtel zurück und zieht eine weitere Raumschiffkarte für diese Runde.

✦ Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 76**.

Geschafft, unsere Teams haben das Protokoll Raumpflanzen aktiviert. Ihr werdet in Kürze davon profitieren. Holt das Maximum heraus!

Für den Rest des Spiels dürft ihr mit der Aktion Pflanze eine Pflanze in jeder Raumstation umkreisen, egal, wo ihr die Nummer eurer Kombination eingeschrieben habt. Legt diese Ereigniskarte in die Schachtel zurück und zieht eine weitere Raumschiffkarte für diese Runde.

Am Ende des Spiels erhaltet ihr 1 Zusatzstern, wenn ihr alle Pflanzen in 3 Raumstation umkreist habt.

ASTRA-Solovariante: Wenn ihr den Zusatzstern nicht bekommt, bekommt ihn die ASTRA.

✦ Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 92**.

Der Sieg ist mein! Wir haben Neo Solaris unter unsere Herrschaft gebracht. Die Schäden sind zwar enorm, aber letzten Endes handelt es sich ja nur um ein paar Planeten... Mit den Ressourcen, die wir erhalten konnten, ist die Zukunft der Menschheit gesichert. Ich bin ihr Retter!

Tragt das Spiel in der Bordtabelle ein. Zählt dann alle Sterne

zusammen, die ihr während der 8 Abenteuer gesammelt habt. Wer am meisten Sterne hat, gewinnt die Kampagne.

Offizielle Mitteilung der Allianz der Menschheit: „Wir sehen uns genötigt, Präsident Zarek abzusetzen. Auch wenn er uns den Sieg gebracht hat, der Preis dafür ist inakzeptabel. Das unsägliche Massaker, für das er die Schuld trägt, hat die Menschheit in eine ernste Lage gebracht. Der Präsident wird verhaftet und vor den Richter geführt werden.“

Die Geschichte ist noch nicht zu Ende! In der nächsten Kampagne könnt ihr die Fortsetzung entdecken! Bewahrt die Bordtabelle dieser Kampagne auf, sie wird euch vielleicht noch nützlich sein...

✦ Aber bevor ihr mit der neuen Kampagne anfangt, geht zu **Kapitel 125**.

108

Lasst uns unsere Siedlung so bauen, dass sie so zweckmäßig wie möglich wird. Lassen wir uns nicht von den Teams der ASTRA überholen.

Abenteuer 3

Vorübergehendes Ereignis: Nehmt die **Ereigniskarte 166**. Mischt diese Karte während der Spielvorbereitung unter einen der drei Stapel mit den Raumschiffkarten. Sobald ihr sie zieht, geht ihr sofort zu dem Kapitel, das die Karte für das **Abenteuer 3** angibt.

ASTRA-Solovariante: Mischt diese Karte zusammen mit den 3 ASTRA-Auswirkungskarten in einen der 3 Stapel, und legt dann die anderen beiden Stapel darauf.

✦ Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 46**.

109

Was bisher geschah bei Welcome to the Moon... Die Allianz der Menschheit hat Kommandant Takei mit der Leitung der Rettungsoperation betraut. Es ist ihm zusammen mit seinem Team gelungen, die Übersiedlung der Menschheit auf den Mond zu organisieren. Nach seiner Ankunft auf dem Mond und dem Bau der ersten Siedlung hat er es geschafft, genug Ressourcen aus dem Monduntergrund zu holen, um die Hauptstadt des Mondes zu bauen. Unglücklicherweise hat die Allianz der Menschheit bei ihrer Mission versagt und es nicht geschafft, Probleme in der neuen Stadt zu verhindern. Armut, Diskriminierung und soziale Konflikte waren unter der Menschheit auf dem Mond weit verbreitet, bis ein verheerendes Virus auftauchte.

Die technischen Fortschritte haben dazu geführt, dass die Allianz der Menschheit zwei bewohnbare Sonnensysteme entdeckte, Neo Solaris 1 und 2. Kommandant Takei und sein Team mussten den Dienst wiederaufnehmen, um den Mond zu evakuieren. Aber die Ankunft in Neo Solaris spielte sich nicht wie vorgesehen ab. Die Neue Morgenröte, eine revolutionäre Oppositionsbewegung, hat einen Teil der Raumschiffe der Allianz der Menschheit in ihre Gewalt gebracht. Es fand ein heftiger Verteilungskampf statt, der die Niederlage eines der beiden Lager zur Folge hatte, sowie die Zerstörung des Asteroidengürtels von Neo Solaris, was die Menschheit in eine katastrophale Situation brachte.

✦ Geht zu **Kapitel 147**.

110

Unsere Radare haben einen großen Asteroiden in unserer Flugbahn entdeckt. Seine Form ist... wie soll ich sagen?... ein bisschen merkwürdig... Aber egal, wir fürchten, dass es sich um eine schlechte Nachricht für die Erde handelt. Wir müssen das überprüfen.

Abenteuer 2

Änderung 2B – Der Riesenasteroid: Nehmt die **Änderungskarte 184 bis 189**. In diesem Spiel nehmen alle eine solche Karte und legen sie, mit der **2B-Seite** nach oben, oben rechts auf das Abenteuerblatt. Die Karte muss einen Teil des Mondes überdecken, sowie das Feld mit dem Wassertank 4 und das Feld, von dem aus ein Roboter wegfliht. Die Flugbahn macht einen Umweg, um den Asteroiden zu erforschen. Jedes Feld um den Asteroiden ist mit einem Energie-, Wasser- oder Pflanzensymbol verbunden. Wenn ihr eine Nummer in eines dieser Felder schreibt in Kombination einer Aktion, die dem verbundenen Symbol entspricht, dürft ihr das Symbol umkreisen. Bitte beachtet, dass das Umkreisen eines Symbols auf dem Asteroiden die normale Aktion ersetzt. Wenn ihr beispielsweise mit einer Aktion Energie ein Energiesymbol auf dem Asteroiden umkreist, dürft ihr nicht zusätzlich ein Energiesymbol oben links auf dem Abenteuerblatt umkreisen. Ihr müsst den zwischen beiden Möglichkeiten der Aktion wählen.

Wenn ihr alle Symbole eines Typs umrundet habt, erhaltet ihr die angegebene Punktzahl. Wer zuerst alle 7 Felder rund um den Asteroiden gefüllt hat, erhält sofort den Bonus von 10 Punkten und umkreist ihn, auch wenn die Aktionssymbole nicht eingekreist sind. Die anderen streichen diesen Bonus durch und können ihn in der Folge nicht mehr erlangen. ⇨

ASTRA-Solovariante: Ihr erhaltet den Bonus von 10 Punkten, wenn ihr die 7 Felder um den Asteroiden vollständig gefüllt habt, bevor ihr den Ablagestapel mit den Raumschiffkarten mischt.

- ✦ Wenn am Ende des Spiels mindestens eine/-r von euch alle Symbole auf dem Asteroiden umkreist hat, **geht zu Kapitel 99**.
- ✦ Wenn nicht, **geht zu Kapitel 19**.

111

Der ursprüngliche Siedlungsbau hat uns architektonische Redundanzen aufgezeigt, die die ersten Siedler genervt haben. Ich habe die Architekten angewiesen, ihre Pläne zu überarbeiten und die Kommunikation mit unseren Raumschiffen zu verbessern. Das Projekt ist ehrgeizig. Ich glaube an euch!

Spielt das **Abenteuer 3** durch.

Änderung 3B – Das Riesenstadtviertel: Nehmt die **Änderungskarten 190 bis 195**. In diesem Spiel nehmen alle eine solche Karte und legen sie, mit der **3B-Seite** nach oben, auf das Abenteuerblatt. Die Karte muss das Stadtviertel unten rechts vollständig überdecken. In diesem Stadtviertel gibt es ein neues Observatorium mit Satellitenschüsseln, das als bereits nummeriert gilt. Einige Druckstollen sind schon fertig gebaut, aber um sie benutzen zu können, müsst ihr sie an das Netzwerk anschließen, das vom Raumschiff unten links ausgeht. Um in diesem Stadtviertel mit der Aktion Pflanze ein Treibhaus zu umkreisen, müsst ihr die Nummer eurer Kombination in ein Feld schreiben, das an das Treibhaus angrenzt. Wer zuerst dieses Stadtviertel vollständig ausgefüllt hat, darf einen Bonus auswählen: 1 Zusatzstern oder 10 Punkte. Die anderen streichen diese 2 Boni durch und können sie in der Folge nicht mehr erlangen.

ASTRA-Solovariante: Der Bonus in diesem Stadtviertel kann euch entweder einen Solobonus bringen oder von der ASTRA durchgestrichen werden, wofür die ASTRA aber leer ausgeht.

- ✦ Wenn am Ende des Spiels der Kommandant diesen Bonus bekommen hat, **geht zu Kapitel 61**.
- ✦ Wenn nicht, **geht zu Kapitel 15**.

112

Alarmmeldung: „Kommandant Zarek an alle Teams. Uns wurden Sabotageakte in mehreren unserer Fabriken gemeldet. Die Allianz der Menschheit wurde von diesen

böswilligen Taten überrumpelt. Handelt!“

Abenteuer 4

Neue Regel für dieses Spiel: Während der Spielvorbereitung reicht ihr alle euer Abenteuerblatt and den/die Spieler/-in rechts von euch weiter. Sabotiert auf dem gegnerischen Abenteuerblatt 3 Fabriken: 2 Hauptfabriken (unten) und 1 Nebenfabrik (oben). Dazu streicht ihr bei den 2 Hauptfabriken den Bonus für die Aufwertung durch, und in der Nebenfabrik die Bonusressourcen. Gebt dann die Abenteuerblätter zurück und spielt das Abenteuer 4. Ihr könnt mit den Aktionen Roboter und Energie trotzdem die Roboter- und Energiesymbole in den sabotierten Fabriken durchstreichen, um damit eine Mission abzuschließen.

ASTRA-Solovariante: Sabotiert selber 3 Fabriken eurer Wahl.

- ✦ Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 82**.

113

„Kommandantin Uhura! Wir haben einen Alarm! Asteroiden bedrohen die Raumstationen!“

In diesem Fall werden die Ressourcen darin zu unserer ersten Priorität. Die Zeit läuft uns davon!

Abenteuer 2

Vorübergehendes Ereignis: Nehmt die **Ereigniskarten 163 und 164**. Mischt die **Ereigniskarte 163** während der Spielvorbereitung unter einen der drei Stapel mit den Raumschiffkarten. Legt dann die **Ereigniskarte 164** unter diesen Stapel. Sobald ihr eine davon zieht, geht ihr sofort zu dem Kapitel, das die Karte für das **Abenteuer 2** angibt.

ASTRA-Solovariante: Mischt die **Ereigniskarte 163** zusammen mit den ASTRA-Auswirkungskarten in einen der 3 Stapel, legt die anderen beiden Stapel darauf und legt die **Ereigniskarte 164** unter den Stapel.

- ✦ Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 99**.

114

Um Verluste zu vermeiden und die Konglomerate aus Perlen und Rubinen möglichst vollständig zu abzubauen, haben wir eine viel effizientere Fabrik entworfen. Mit unserer fortschrittlichen Technologie hat die ASTRA keine Chance gegen uns.

Abenteuer 4

Änderung 4B – Die Riesenfabrik: Nehmt die **Änderungskarten**

196 bis 201. Nehmt euch alle eine Karte und legt sie, mit der **Seite 4B** nach oben, auf euer Abenteuerblatt. Die Karte muss die beiden Hauptfabriken für die Perlen und für die Rubine überdecken. Sie werden zu einer großen Fabrik zusammengefasst. Die Fabrik ist in 4 Bereiche unterteilt. Wenn ihr Perlen und Rubine abbaut, dürft ihr sie in einem beliebigen Bereich und in einer beliebigen Reihenfolge umkreisen. Wenn ihr alle Perlen und Rubine umkreist habt und die Roboter und Energien eines Bereichs vollständig durchgestrichen habt, erhaltet ihr die Punkte im Rechteck. Zusätzlich erhalten alle, die zuerst einen Bereich vervollständigt haben, den Füllbonus im Stern. Die anderen müssen diesen Bonus durchstreichen und können ihn in der Folge nicht mehr erlangen. Der Füllbonus im untersten Bereich ist wahlweise 1 Zusatzstern oder 10 Punkte. Umkreist eure Wahl. Die anderen müssen beide Boni durchstreichen und können sie in der Folge nicht mehr erlangen.

Zählt am Ende des Spiels die Punkte aller Bereiche zusammen sowie die Boni, die ihr erhalten habt. Unvollständige Bereiche bringen keine Punkte. Diese Fabrik kann auch verwendet werden, um eine Mission abzuschließen: Wenn ihr alle Roboter und Energien darin durchgestrichen habt, entspricht sie 2 aufgewerteten Fabriken.

ASTRA-Solovariante: Jeder Füllbonus bringt euch 2 Soloboni ein, und er kann wie alle anderen Boni von der ASTRA durchgestrichen werden.

† Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 178**.

115

Wir werden den vollen Schub unserer Triebwerke brauchen. Achtet darauf, dass unsere Raumschiffe vollständig intakt bleiben...

Abenteuer 7

Vorübergehendes Ereignis: Nehmt die **Ereigniskarten 160 und 161**. Mischt die **Ereigniskarte 160** während der Spielvorbereitung unter einen der drei Stapel mit den Raumschiffkarten. Legt dann die **Ereigniskarte 161** unter diesen Stapel. Sobald ihr eine davon zieht, geht ihr sofort zu dem Kapitel, das die Karte für das **Abenteuer 7** angibt.

ASTRA-Solovariante: Mischt die **Ereigniskarte 160** zusammen mit den ASTRA-Auswirkungskarten in einen der 3 Stapel, legt die anderen beiden Stapel darauf und legt die **Ereigniskarte 161** unter den Stapel.

† Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 76**.

116

Die Monde sind die besten strategischen Positionen. Von den Monden aus können wir die Planeten erobern, ohne uns einem Risiko auszusetzen. Wir müssen auf intelligente Weise siegen, um nicht die Katastrophe vom letzten Mal zu wiederholen. Wir müssen schließlich an meine Zukunft denken!

Abenteuer 8

Neue Regel für dieses Spiel: Bei der Eroberung eines Planeten zählt jedes auf einem Mond eingezeichnete Symbol wie 2 Symbole.

† Wenn der Kommandant mindestens 3 Planeten mit mindestens einem seiner Symbole auf dem Mond erobert hat, geht zu **Kapitel 107**.

† Wenn nicht, geht zu **Kapitel 136**.

117

Füllt die Raumschiffe bis zum Rand! Nehmt alles mit, was ihr könnt. Männer, Frauen, Ressourcen, Hunde, Katzen... egal was. Sonst haben wir nachher nicht genügend Ressourcen.

Abenteuer 7

Änderung 7A – Das Wettrennen der Raumschiffe: Nehmt die **Änderungskarten 214 bis 219**. Nehmt euch alle eine Karte und legt sie, mit der **Seite 7A** nach oben, links unten auf den Wertungsbereich eures Abenteuerblattes. Die Karte verlängert den Wertungsbereich und muss den Wertungsbereich für die Missionen vollständig überdecken. Sobald ihr eines der Raumschiffe vollständig ausgefüllt habt, umkreist ihr sein Cockpit. Streicht dann auf der Karte ein Bonussymbol eurer Wahl durch. Ihr müsst diesen Bonus sofort nutzen, wo immer ihr wollt und ohne Strafe oder Einschränkung, außer dass das Raumschiff oder Modul, in dem ihr ihn ausführt, schon über eine aktivierte Schleuse zugänglich sein muss. Sobald ihr eine Mission abschließt, erhaltet ihr ebenfalls einen Bonus, den ihr sofort einsetzen müsst.

Am Ende des Spiels erhalten diejenigen, die am meisten Raumschiffe komplett ausgefüllt haben, Zusatzpunkte: 20 Punkte für den 1. Platz, 10 Punkte für den 2. Platz und 5 Punkte für den 3. Platz. Wenn ihr kein Raumschiff komplett ausgefüllt habt, bekommt ihr keine Punkte. Wenn ihr das ⇨

Spielende auslöst, indem ihr alle 3 Missionen abgeschlossen habt, dürft ihr einen Bonus wählen: entweder 1 Stern oder 10 Punkte. Ihr dürft mit der Wahl abwarten, bis alle ihre Punkte zusammengezählt haben.

ASTRA-Solovariante: Ihr erhaltet 20 Punkte, wenn ihr mindestens 4 Rauschiffe vollständig ausgefüllt habt. Wenn nicht, erhaltet ihr 10 Punkte.

✦ Wenn jemand von euch den Missionsbonus von 1 Zusatzstern oder 10 Zusatzpunkten bekommen und das Spiel gewonnen hat, **geht zu Kapitel 76.**

✦ Wenn nicht, **geht zu Kapitel 145.**

118

Wir haben neue Daten zu den Asteroiden, und es sieht nicht gut aus. Das Timing ist sehr eng, wenn wir jedes Risiko vermeiden wollen. Das Kontrollzentrum hat ein neues Programm, das uns helfen wird.

Abenteuer 1

Änderung 1B – Das Kontrollzentrum: Nehmt die **Änderungskarten 178 bis 183**. In diesem Spiel nehmen alle eine solche Karte und legen sie mit der **1B-Seite** nach oben neben das Abenteuerblatt. Im Kontrollzentrum gibt es 3 waagrechte Abschnitte. In jedem Abschnitt müssen die Nummern in aufsteigender Reihenfolge eingetragen werden. Doppelte Nummern innerhalb eines Abschnitts sind nicht erlaubt. Ihr dürft im Kontrollzentrum mit jeder Aktion eine Nummer einschreiben. Sobald ihr einen Abschnitt vollständig nummeriert habt und die Summe der 3 Nummern genau der angezeigten Zahl entspricht, erhaltet ihr sofort seine Auswirkungen: Der Abschnitt „30“ schützt euch in dieser Runde und für den Rest des Spiels gegen Sabotagen. Ihr dürft weiterhin Sabotagen auslösen, werdet aber nicht mehr von den Sagotagen der anderen getroffen. Mit der Auswirkung Konstruktion könnt ihr ein X auch ins Kontrollzentrum schreiben, aber das X zählt nicht für die Summe des Abschnitts.

✦ Wenn am Ende des Spiels alle mindestens einen Abschnitt des Kontrollzentrums vollständig ausgefüllt haben, **geht zu Kapitel 142.**

✦ Wenn nicht, **geht zu Kapitel 30.**

119

Lenken wir unseren Flug zu den Raumstationen. Die Pflanzen, die sich dort befinden, sind unentbehrlich für

unseren Erfolg.

Spielt das **Abenteuer 2** durch.

Vorübergehendes Ereignis: Nehmt die **Ereigniskarte 158**. Mischt diese Karte während der Spielvorbereitung unter einen der drei Stapel mit den Raumschiffkarten. Sobald ihr sie zieht, geht ihr sofort zu dem Kapitel, das die Karte für das **Abenteuer 2** angibt.

ASTRA-Solovariante: Mischt diese Karte zusammen mit den ASTRA-Auswirkungskarten in einen der 3 Stapel, und legt dann die anderen beiden Stapel darauf.

✦ Am Ende des Spiels geht ihr **zu Kapitel 92.**

120

Landung auf dem Mond bestätigt! Willkommen auf dem Mond! Wir sind im Zeitplan. Auch wenn meine Leistung nicht die beste war, ist es wichtig im Kopf zu behalten, dass wir gemeinsam als Team das Überleben der Menschheit sichern.

Wer dieses Spiel gewonnen hat, wird neuer Kommandant, erhält die Kommandokarte und fährt mit Lesen fort. Er/sie erhält 1 Kampagnen-Stern, gemäß Abenteuerblatt. **Tragt das Spiel in der Bordtabelle am Ende dieses Heftes ein.** Schreibt für alle die Anzahl gewonnener Sterne auf. Haltet fest, wer neu Kommandant ist. **Notiert außerdem diese Kapitelnummer (120), um den Stand der Kampagne festzuhalten.** Ihr werdet sie ab hier wieder aufnehmen.

✦ **Lest zuerst die spezifischen Regeln von Abenteuer 3 durch.** Geht dann **zu Kapitel 36.**

121

Die schreckliche Nachricht, von der wir soeben erfahren haben, soll uns Demut lehren. Die Neue Morgenröte hatte Recht... Die Hauptstadt des Mondes muss mit unseren Werten übereinstimmen. Die Eitelkeit der ASTRA wird ihr Verderben sein.

Abenteuer 5

Neue Regel für dieses Spiel: Wer zuerst das oberste oder unterste Stockwerk eines Wolkenkratzers erreicht, erhält den tieferen Bonus anstelle des höheren. Die anderen streichen den tieferen Bonus durch und können in der Folge den höheren erlangen.

ASTRA-Solovariante: Mit der ASTRA-Auswirkung streicht ihr auf eurem Abenteuerblatt den tieferen Bonus durch

anstelle des höheren. Den Solobonus erhaltet ihr, wenn ihr den tieferen Bonus erlangt.

- ✦ Wenn der/die Gewinner/-in des Spiels mindestens 3 tiefere Boni für Wolkenkratzer gesammelt hat, **geht zu Kapitel 100**.
- ✦ Wenn nicht, **geht zu Kapitel 184**.

122

Mitteilung der Neuen Morgenröte: „Jahre sind seit unserer Umsiedlung vergangen, wir haben alle möglichen Schwierigkeiten durchgemacht, viele Versprechungen von oben erhalten. Und wozu? Lügen über Lügen, Skandale über Skandale. Die Allianz der Menschheit hat uns wieder an den Rand des Abgrunds getrieben. Das Elend, die Ausgrenzung, die Diskriminierung sind zu unserem Alltag geworden. Und seit Neustem informiert man uns über ein Virus. Sogar mehrere Viren, die die Städte und Kuppeln auf dem Mond heimsuchen. Eine weitere Lüge? Ein noch schlimmerer Skandal als die vorhergehenden? Es wird Zeit, dass das aufhört. Die Allianz der Menschheit betrachtet das alles als ein Spiel. Aber wir können auch spielen. Wir haben auch unsere Kontakte. Kameradinnen und Kameraden in Sachen Mond, wacht auf!“

Ich weiß, dass die Vergangenheit Spuren hinterlassen hat. Aber die Menschheit braucht uns erneut. Wir wissen zwar nicht genau wie und warum, aber die Gesundheitssituation unter den Mondkuppeln ist katastrophal. Wir müssen die Bevölkerung so schnell wie möglich evakuieren! Die Allianz der Menschheit zählt auf uns. Sie hat einen Ort gefunden, an dem wir unser Leben weiterführen können. Aber zunächst müssen wir die Evakuierung vorbereiten... und dafür bin ich nicht ausgebildet. Aber keine Panik...

- ✦ Ohne Energie werden wir niemals alle evakuieren können. **Geht zu Kapitel 45**.
- ✦ Haltet die Verbreitung der Viren um jeden Preis auf. Isoliert falls nötig einzelne Wohneinheiten. **Geht zu Kapitel 95**.

123

Das Team der Fabrik Alpha hat es geschafft, einige Schlüsselemente unserer Systeme markant zu verbessern.

Abenteuer 6

Neue Raumschiffkarten: Nehmt die **Raumschiffkarten 155,**

156 und 157 und mischt sie unter die anderen Raumschiffkarten. Vielleicht habt ihr in der Vergangenheit oder werdet ihr in der Zukunft zusätzliche Raumschiffkarten erhalten. Ihr dürft in jedem Spiel 3 zusätzliche Raumschiffkarten eurer Wahl verwenden.

Nummer 6/9: Schreibt eine 6 oder eine 9 in ein freies Feld.

Aktion Joker: Wählt aus den 6 möglichen Aktionen die Aktion eurer Wahl aus.

ASTRA-Solovariante: Wenn ihr der ASTRA eine Aktion Joker gebt, zählt ihr sie in der Wertung als die Aktion, für die die ASTRA am meisten Punkte bekommt. **Abenteuer 8:** Wenn ihr der ASTRA die Karte 6/9 gebt, könnt ihr zwischen den 3 Planeten 5-6-7, 7-8-9 oder 9-10-11 wählen, um das Symbol der ASTRA darauf zu setzen. Bei der Aktion Joker könnt ihr auswählen, welche Aktion die ASTRA durchführt.

- ✦ Geht am Ende des Spiels **zu Kapitel 179**.

124

Schämt euch! Eure Missionsziele waren doch einfach. Ihr besudelt eure Eliteausbildung mit Schande. Die Zukunft der Menschheit hängt von euch ab. Worauf wartet ihr denn? „Der Schlafende muss erwachen!“

Wer dieses Spiel gewonnen hat, wird neuer Kommandant. Das passiert nach jedem Spiel, und wir werden es von jetzt an nicht mehr wiederholen. Verteilt die Sterne gemäß Abenteuerblatt: 2 Sterne für den 1. Platz und 1 Stern für den 2. Platz. **Tragt das Spiel in der Bordtabelle am Ende dieses Heftes ein. Notiert außerdem diese Kapitelnummer (124), um den Stand der Kampagne festzuhalten.** Vergesst nicht, das nach jedem Abenteuer zu machen, damit ihr euch nicht in den Weiten des Weltalls verliert. Wir vertrauen euch, und werden es künftig nicht mehr erwähnen.

Danach nehmt ihr die Kampagne ab **hier** wieder auf.

- ✦ **Lest zuerst die spezifischen Regeln von Abenteuer 4 durch.** Geht dann **zu Kapitel 169**.

125

Logbuch der Kommandozentrale von Neo Solaris: „Das ist unsere letzte offizielle Nachricht. Trotz aller Bemühungen konnte die Epidemie nicht eingedämmt werden, und sie wütet schon seit Jahren in unseren beiden Sonnensystemen. Es wurde kein Impfstoff und keine wirksame Behandlung ⇒

gefunden. Und der Schlächter von Neo Solaris wird Recht behalten, was die Menschheit betrifft... Die überlebende Bevölkerung genügt nicht, um die genetische Diversität aufrecht zu erhalten, die für das Überleben der Spezies Mensch nötig ist. Wir werden das Team #yellowcat zur Erde schicken, durch den Raumzeitstrudel. Seine Aufgabe wird sein, die Erde über das erneute Scheitern in Kenntnis zu setzen und ihr zu helfen. Hoffen wir, dass dieses Team gut genug ist. Es könnte unsere letzte Hoffnung sein..."

Dauerhaftes Ereignis: Falls ihr Raumschiffkarten habt, die wegen einem oder mehrerer früherer Ereignisse gesperrt wurden, dürft ihr sie wieder zu euch nehmen und mit den anderen Raumschiffkarten mischen.

"Information der letzten Minute: 5 zusätzliche Personen werden die Reise ebenfalls antreten. Sie haben ein kleines Unternehmen gegründet und behaupten, dass der Handel zwischen der Zukunft und der Vergangenheit eine große Rolle spielen wird. Wir verstehen nicht, wozu das gut sein soll, aber wenn es hilft..."

Team Welcome: Nehmt die gegnerische **ASTRA-Karte 176**. Fügt sie zu den anderen gegnerischen ASTRA-Karten hinzu. Es handelt sich um das Gründungsteam der ASTRA. Dieses Team könnt ihr neu als gegnerische ASTRA-Karte für die ASTRA-Solovariante auswählen.

Nehmt die Kampagnenkarte 170. Diese Karte verrät euch, mit welchem Kapitel die nächste Kampagne anfängt, damit ihr die Fortsetzung der Geschichte entdecken könnt.

126

„Präsident Zarek... was das unbekannte Virus betrifft, dessen Erscheinung Sie vorhergesagt haben...“ Ja, was ist damit? „Es tut mir leid, mein Herr, aber die Epidemie ist nicht mehr zu kontrollieren...“ Hä? Wie ist das möglich? Ich habe für alle Fälle vorgesorgt! Die Überwachung der Bevölkerung, alle Ressourcen unter Kontrolle... Seit Jahren kann niemand mehr seinen kleinen Finger bewegen, ohne dass ich davon weiß. Wie hat sich also diese Epidemie ausbreiten können? Es muss sich um ein Komplott handeln!

✦ So läuft das hier nicht! Hier entscheide ich! **Geht zu Kapitel 86.**

✦ Die Verschwörer werden für die Folgen bezahlen! **Geht zu Kapitel 180.**

127

„Kommandant, 35 + 42 + 50 ergibt doch 127?“ Mir scheint schon. Warum? „Ach, nichts Besonderes, nur ein alter Reflex, das ist alles...“ Okay. Aber Sie sollten nicht hier sein. Lassen Sie mich in Ruhe, ich muss arbeiten.

128

Die Lage ist komplex. Es ist besser, die Demonstranten die Baustellen besetzen zu lassen, als Tote oder Verletzte zu riskieren. Wir arbeiten unter schwierigen Verhältnissen. Aber wir nähern uns unserem Ziel.

Alle wählen einen Wolkenkratzer aus, der noch nicht vollständig ausgefüllt ist. Streicht in diesem Wolkenkratzer alle leeren Felder und alle Bonuspunkte, die noch nicht umkreist sind.

Legt die Ereigniskarte in die Schachtel zurück und zieht eine weitere Raumschiffkarte für diese Runde.

Am Ende des Spiels gewinnen alle, die einen Wolkenkratzer vollständig ausgefüllt haben, 1 Zusatzstern.

✦ **Geht zu Kapitel 184.**

129

Funkspruch der Neuen Morgenröte, vom Admiralsraumschiff abgefangen: „Die Manipulation durch die Allianz der Menschheit muss aufhören! Und sie wird aufhören! Heute beginnt eine neue Morgenröte. Wir werden sie nicht machen lassen. Kameradinnen und Kameraden, schließt euch uns an. Wir haben einen großen Teil ihrer Raumschiffflotte unter unsere Kontrolle gebracht. Die endgültige Schlacht steht uns bevor. Wählt das Lager der Freiheit und der Wahrheit! Die Neue Morgenröte!“

Ich werde euch nicht anlügen. Dafür kennen wir uns schon viel zu lange. Diese beiden Planetensysteme sind unsere letzte Hoffnung. Unsere Sonden konnten keinen anderen Ort finden, an dem die Menschen leben könnten. Und jetzt wollen diese Rebellen unsere Zukunft aufs Spiel setzen! Was können wir tun? Ich weiß nicht recht...

✦ Wir müssen alle Planeten unter unsere Kontrolle bringen. Um jeden Preis. **Geht zu Kapitel 33.**

✦ Ich werde fair und gerecht sein... **Geht zu Kapitel 172.**

Die Bevölkerung muss begreifen, dass wir unentbehrlich sind. Und das soll weit herum sichtbar sein. So werden sie sehen, dass ich die Situation im Griff habe. Wie bitte? Ja, klar, dass wir die Situation zusammen im Griff haben...

Abenteuer 5

Neue Regel für dieses Spiel: Ihr müsst die erste Nummer, die ihr in einen Wolkenkratzer schreibt, in den 1. Stock über der Oberfläche einschreiben. Ihr dürft nicht im 1. Stock im Untergrund beginnen.

- † Wenn der Kommandant das Spiel gewinnt, **geht zu Kapitel 70**.
- † Wenn nicht, **geht zu Kapitel 94**.

Auch ich stehe unter Schock. Ich hätte mir niemals träumen lassen, was wir soeben erfahren haben. Aber Trübsal zu blasen hilft uns nicht, uns aus dieser zerstörerischen Schleife zu befreien.

Tragt das Spiel in der Bordtabelle ein. Danach nehmt ihr die Kampagne ab hier wieder auf.

Für den Moment müssen wir uns auf die Gegenwart konzentrieren. Wenn wir wollen, dass die Menschheit auf dem Mond überlebt, müssen wir unbedingt diese Kuppeln bauen!

- † Die abgebauten Ressourcen geben uns einen Vorsprung. **Geht zu Kapitel 8.**
- † Nehmen wir uns Zeit. Die Menschheit steht unter Schock. **Geht zu Kapitel 121.**
- † Lasst uns die Bevölkerung mobilisieren, damit sie uns hilft. **Geht zu Kapitel 73.**

Das war gar nicht so schwierig, seht ihr... Um mit einer Epidemie umzugehen, braucht es Erfahrung. Jetzt müssen wir wieder nach Neo Solaris aufbrechen. Zum Glück kenne ich diese Systeme wie meine Hosentasche. Mit mir als Präsident wird das ganz anders ablaufen als letztes Mal. Das garantiere ich euch!

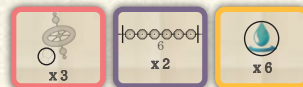
Tragt das Spiel in der Bordtabelle ein. Danach nehmt ihr die Kampagne ab hier wieder auf.

Warnmeldung von Präsident Zarek an alle Raumschiffe: Achtung! Es ist eine Sonneneruption im Gange. Alle Systeme sind gefährdet. Wir werden alle gemeinsam damit klarkommen. Alle an ihre Posten! Die Evakuation muss um jeden Preis weitergeführt werden!

- † Passt auf die automatischen Systeme auf! **Geht zu Kapitel 162.**
- † Passt auf die Motoren auf! **Geht zu Kapitel 115.**
- † Passt auf die Ressourcen auf! **Geht zu Kapitel 97.**

Es nützt uns nichts, wenn wir ohne die Pflanzen aus den Raumstationen auf dem Mond ankommen. Hier sind eure Befehle:

Bereitet das **Abenteuer 2** mit den **Missionskarten 70, 72 und 74** vor.



Spielt das Abenteuer durch. Am Ende des Spiels lest ihr ab hier weiter.

- † Kommandant Takei, wenn Sie das Spiel gewonnen haben, **gehen Sie zu Kapitel 134.**
- † Wenn nicht, **gehen Sie zu Kapitel 120.**

Touchdown! Gratulation! Wir sind mit der benötigten Ausrüstung auf dem Mond gelandet. Ich wusste, dass ich auf euch zählen kann.

Kommandant, Sie haben das Spiel gewonnen. Sie erhalten 1 Stern, so wie es auf dem Abenteuerblatt verzeichnet ist. **Tragt das Spiel in der Bordtabelle ein. Schreibt für alle die Anzahl gewonnener Sterne ein. Haltet fest, wer neu Kommandant ist. Notiert außerdem diese Kapitelnummer (134), um den Stand der Kampagne festzuhalten.** Ihr werdet sie ab hier wieder aufnehmen.

- † **Lest zuerst die spezifischen Regeln von Abenteuer 3 durch.** Geht dann zu **Kapitel 36.**

Ich weiß, was ihr denkt. Das ist mir zwar durch den Kopf gegangen, aber wir konnten keinesfalls ein Ereignis dieser Tragweite voraussehen. Ich hoffe ebenso wie ihr, dass ⇨

wir eine Lösung finden werden, um diese zerstörerische Schleife verlassen zu können.

Tragt das Spiel in der Bordtabelle ein. Danach nehmt ihr die Kampagne ab hier wieder auf.

Die Zeit duldet keinen Aufschub. Wir müssen uns auf die Gegenwart konzentrieren. Wenn wir wollen, dass die Menschheit auf dem Mond überlebt, müssen wir unbedingt Kuppeln bauen!

✦ Die geförderten Ressourcen geben uns einen Vorsprung. **Geht zu Kapitel 8.**

✦ Die Wolkenkratzer müssen noch höher werden, um unser Volk zu inspirieren. **Geht zu Kapitel 10.**

✦ Das Hauptquartier der Allianz der Menschheit wird unser Bestreben bündeln. **Geht zu Kapitel 159.**

136

Verräter! Feiglinge! Abtrünnige! Wie könnt ihr glauben, dass die Menschheit ohne mich überleben kann? Meine Truppen werden auf keinen Fall aufgeben! Lieber zerstöre ich Neo Solaris, statt Schwächlingen wie euch die Regierung der Menschheit zu überlassen... Zarek wird sich ins Gedächtnis der Menschheit einbrennen! Mein Ruhm wird euch alle überleben!

Tragt das Spiel in der Bordtabelle ein. Zählt dann alle Sterne zusammen, die ihr während der 8 Abenteuer gesammelt habt. Wer am meisten Sterne hat, gewinnt die Kampagne.

Die Geschichte ist noch nicht zu Ende! In der nächsten Kampagne könnt ihr die Fortsetzung entdecken! Bewahrt die Bordtabelle dieser Kampagne auf, sie wird euch vielleicht noch nützlich sein...

✦ Aber bevor ihr mit der neuen Kampagne anfangt, **geht zu Kapitel 125.**

137

Wenn ihr dieses Kapitel zum ersten Mal lest, lest weiter.

✦ Wenn nicht, geht direkt **zu Kapitel 49.**

Das Virus breitet sich in einem zweiten Raumschiff aus. Die Besatzung ist in Panik. Wir rufen Alarmstufe kritisches Rot aus!

Wählt ein Raumschiff, das an euer verseuchtes Raumschiff angrenzt. Dieses Raumschiff ist ebenfalls verseucht. Streicht sein Cockpit durch. Im neu verseuchten Raumschiff

streicht ihr, falls möglich, 1 nicht umkreistes Triebwerk und 1 leeres Feld mit Roboterbonus. Das Modul, in dem sich das verseuchte Feld befindet, kann nicht mehr vollständig nummeriert werden und bringt euch am Ende des Spiels keine Punkte.

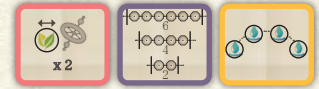
Legt diese Ereigniskarte zur Seite und zieht eine weitere Raumschiffkarte für diese Runde.

✦ Geht am Ende des Spiels **zu Kapitel 98.**

138

Es ist alles vergebens, wenn wir es nicht einmal schaffen, den Mond zu erreichen! Denkt daran, die Wassertanks umzuwälzen und den Kurs des Raumschiffs anzupassen! Hier sind eure Befehle:

Bereitet das **Abenteuer 2** mit den **Missionskarten 71, 73 und 75** vor.



Spielt das Abenteuer durch. Am Ende des Spiels lest ihr ab **hier** weiter.

✦ Kommandant Takei, wenn Sie das Spiel gewonnen haben, **gehen Sie zu Kapitel 134.**

✦ Wenn nicht, **gehen Sie zu Kapitel 120.**

139

Die Allianz der Menschheit schickt uns Hilfe angesichts der neusten Schwierigkeiten. Wurde auch langsam Zeit, dass die endlich aufwachen...

Abenteuer 4

Vorübergehendes Ereignis: Nehmt die **Ereigniskarte 162.** Mischt diese Karte während der Spielvorbereitung unter einen der drei Stapel mit den Raumschiffkarten. Sobald ihr sie zieht, geht ihr sofort zu dem Kapitel, das die Karte für das **Abenteuer 4** angibt.

ASTRA-Solovariante: Mischt diese Karte zusammen mit den 3 ASTRA-Auswirkungskarten in einen der 3 Stapel, und legt dann die anderen beiden Stapel darauf.

✦ Geht am Ende des Spiels **zu Kapitel 82.**

140

Der Asteroid wurde nur teilweise zerstört und mehrere Teile davon sind durch den Raumzeitstrudel gelangt. Jetzt, wo sich der Raumzeitstrudel langsam schließt, sehen wir

die Erde, die an verschiedenen Stellen getroffen wurde. Gemäß Schätzungen ist ein großer Teil der Erde verwüstet, und eine Staubwolke wird sie während Jahrhunderten bedecken. Die Lebewesen, die die Katastrophe überlebt haben, werden finstere Zeiten durchmachen. Aber zumindest haben wir die Erde vor der vollständigen Zerstörung bewahrt, und das Leben wird seinen Weg finden. Ob es nun die Menschheit oder eine andere Form intelligenten Lebens sein wird, wir hoffen, dass sie dort nicht die gleichen Fehler machen wie wir. Die Menschheit wird, hin- und hergerissen zwischen Teilen und Profit, ihren Weg in Neo Solaris weitergehen. Allerdings unter der Last von Schuld und Reue. Ich hoffe, dass wir es in Zukunft besser machen werden...

† **Geht zu Kapitel 43.**

141

Die Erde zu verlassen war ein Kinderspiel, aber die Reise zum Mond ist kein Zuckerschlecken. Unsere Flugbahn wurde während Wochen von einem Spezialteam berechnet. Nun liegt es an uns, den Koordinaten zu folgen und auf alles Unvorhergesehene zu reagieren. Wir dürfen nichts aus den Augen verlieren, sei es die Ressourcen in den Raumstationen oder das regelmäßige Umwälzen der Wassertanks. Alles muss tadellos ausgeführt werden für die Menschen und die Allianz der Menschheit.

Als Kommandant ist es meine Pflicht, unsere Prioritäten zu bestimmen.

† *Wir müssen die Raumstationen erreichen. Geht zu Kapitel 133.*

† *Wir haben neue Asteroiden entdeckt. Geht zu Kapitel 138.*

142

Nachricht an alle Teams: „Hier spricht eure Kommandantin Uhura. Gute Neuigkeiten! Unsere Triebwerke erbringen die vorgesehene Schubleistung. Wir haben respektvoll und Hand in Hand gearbeitet. Die ASTRA hat es nicht geschafft, uns auch nur zu bremsen. Ich bin stolz auf euch!“

Tragt das Spiel in der Bordtabelle ein. Danach nehmt ihr die Kampagne ab hier wieder auf.

† *Jetzt sind wir Expertinnen und Experten. Geht zu Kapitel 52.*

† *Wir haben neue Asteroiden entdeckt. Geht zu Kapitel 110.*

143

Unglaublich! Mit unseren lausigen Resultaten wäre es ein Wunder, wenn wir unsere Posten behalten könnten... Nun gut, wir müssen das Positive sehen. Die Kuppel ist mehr oder weniger an Ort und Stelle, und bisher ist noch niemand an der kosmischen Strahlung gestorben. Hoffen wir, dass das so bleibt...

Verteilt die Sterne. Tragt das Spiel in der Bordtabelle ein. Danach nehmt ihr die Kampagne ab hier wieder auf.

† **Lest zuerst die spezifischen Regeln von Abenteuer 6 durch.** Geht dann zu **Kapitel 122.**

144

Unsere Förderpumpen wurden manipuliert. Ohne Zweifel von den Truppen der ASTRA. Wir können unsere Minen nicht mehr so einfach ausbeuten. Es ist wichtig dafür zu sorgen, dass die Fabriken gleichmäßig ausgelastet sind. Wir behalten das besser im Auge. Das braucht zwar mehr Zeit, aber das menschliche Leben hat keinen Preis.

Abenteuer 4

Vorübergehendes Ereignis: Nehmt die **Ereigniskarte 168.** Mischt diese Karte während der Spielvorbereitung unter einen der drei Stapel mit den Raumschiffkarten. Sobald ihr sie zieht, geht ihr sofort zu dem Kapitel, das die Karte für das **Abenteuer 4** angibt.

ASTRA-Solovariante: Mischt diese Karte zusammen mit den 3 ASTRA-Auswirkungskarten in einen der 3 Stapel, und legt dann die anderen beiden Stapel darauf.

Neue Regel für dieses Spiel: Ihr dürft in einen senkrechten Schacht nur unterschiedliche Nummern eintragen.

† **Geht am Ende des Spiels zu Kapitel 178.**

145

Wir sind knapp an der Katastrophe vorbeigeschlittert. Einmal mehr befinden wir uns in schwierigen Umständen. Zum Glück wart ihr fähig, meinen Befehlen Folge zu leisten. Mit meinem Wissen sehe ich Licht am Horizont für die Menschheit, hier in Neo Solaris...

Tragt das Spiel in der Bordtabelle ein. Danach nehmt ihr die Kampagne ab hier wieder auf.



Kommandant Zarek, wir haben Raumschiffe entdeckt. Sie senden eine Botschaft: „Kameradinnen und Kameraden. Vertraut den Überlebenden von Neo Solaris nicht. Präsident Zarek lügt euch über das wirkliche Ziel der Allianz der Menschheit an. Die Geschichte wiederholt sich, und die Eliten sind nach wie vor unfähig, auf das Volk zu hören. Dem werden wir die Stirn bieten. Die Menschheit ist bereit! Schließt euch uns an! Die Neue Morgenröte!“

Aber warum fängt das wieder von vorne an? Das hättet ihr vorhersehen müssen. Ihr hättet das ahnen müssen. Ich bin von lauter Unfähigen umgeben!

✦ Konzentriert euch auf die Planeten! Wir müssen das Gelände unter unsere Herrschaft bringen. **Geht zu Kapitel 186.**

✦ Schickt Truppen auf die Monde! Wir müssen sie überraschen. **Geht zu Kapitel 116.**

146

Wir wissen, dass unsere riesigen Förderpumpen überall auf der Oberfläche tödlichen Mondstaub aufwirbeln. Wir haben deshalb ein viel effizienteres System entworfen. Damit sind wir der ASTRA weit voraus.

Abenteuer 4

Neue Regel für dieses Spiel: Bei der Spielvorbereitung teilen alle ihre Mine auf dem Abenteuerblatt in zwei Teile. Zieht eine senkrechte Grenze zwischen dem 6. und dem 7. Feld. Damit wird die Mine in 6 waagrechte Abschnitte mit 6 Feldern unterteilt, die ihr separat voneinander nummerieren könnt. Zeichnet zusätzlich je einen Kampagnen-Stern in die beiden Hälften der Mine. Wenn ihr eine Minenhälfte vollständig ausgefüllt habt, erhaltet ihr diesen Stern. Umkreist ihn. Die anderen müssen diesen Stern auf ihrem Abenteuerblatt sofort abwischen und können ihn in der Folge nicht mehr erlangen.

ASTRA-Solovariante: Sobald ihr die ASTRA-Auswirkungskarten A, B und C zum zweiten Mal gezogen habt, müsst ihr die Sterne auf eurem Abenteuerblatt abwischen, falls ihr sie noch nicht umkreisen konntet.

✦ Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 178.**

147

Tagebuch der Siedlung von Nova Terra: „Wie wir befürchtet haben, ist die Situation auf den verschiedenen Planeten der Systeme Neo Solaris 1 und 2 kritisch. Nach Jahren der Krise haben wir den Tiefpunkt erreicht. Weil der Asteroidengürtel zerstört wurde, konnten wir trotz all unserer Bemühungen ein Ausbluten der spärlichen natürlichen Ressourcen nicht verhindern. Das Überleben der Siedlungen ist nicht mehr gesichert, und die Probleme, die die Revolutionäre verursachen, verschlimmern die Situation noch. Keine zurückgekehrte Sonde hat uns Hoffnung gebracht. Es gibt nichts um uns herum, das uns retten würde. Unser Wissenschaftsteam schätzt, dass uns nur noch wenige Monate bleiben bis zum Zusammenbruch unserer Zivilisation und dem Ende der Menschheit. Wir haben deshalb beschlossen, einen Notfallplan anzuwenden, der uns vom Kollektiv #bluedog vorgeschlagen wurde. Er besteht darin, den Raumzeitstrudel wieder zu öffnen, der sich nach dem großen Verteilungskampf geschlossen hat. Durch ihn werden wir zur Erde zurückkehren und sehen, was von ihr übrig geblieben ist. Das ist riskant, aber wenn es gelingt, hat die Menschheit vielleicht eine zweite Chance.“

Nehmt die Kampagnenkarte 169 zur Hand. Diese Karte zeigt euch, in welchem Kapitel die nächste Kampagne beginnt und die Geschichte sich fortsetzt.

148

Es ist klar, dass unsere Anwesenheit den Lauf der Dinge durcheinanderbringt. Wenn wir so weitermachen, werden wir nicht mal auf dem Mond ankommen...

Wer dieses Spiel gewonnen hat, wird neuer Kommandant, erhält die Kommandokarte und fährt mit Lesen fort. Er/sie erhält 1 Kampagnen-Stern. Die Anzahl Sterne, die ihr am Ende eines Abenteuers gewinnen könnt, ist auf jedem Abenteuerblatt angegeben. Bei den Abenteuern 1 und 2 erhält nur der/die Erstplatzierte einen Stern. Bei den folgenden Abenteuern werden auch Platz 2 und später Platz 3 mit Sternen ausgezeichnet. **Tragt das Spiel in der Bordtabelle am Ende dieses Heftes ein.** Schreibt für alle die Anzahl gewonnener Sterne auf. Haltet fest, wer neu Kommandant ist, indem ihr seine Anzahl Sterne umkreist. **Notiert außerdem diese Kapitelnummer (148), um den Stand der Kampagne festzuhalten.** Ihr werdet sie ab hier wieder

aufnehmen. Wir werden das in Zukunft nicht mehr erwähnen. Denkt immer daran, den Ausgang jedes Spiels festzuhalten, damit ihr euch nicht im Weltall verliert.

Nehmt die Kampagne ab hier wieder auf.

Wenn die Reise zum Mond erfolgreich sein soll, müssen wir laut werden und klarstellen, dass alle Abteilungen unseren Befehlen Folge leisten müssen.

- ✦ Wir stellen ein Spezialteam für die Handhabung der Ressourcen zusammen. **Geht zu Kapitel 79.**
- ✦ Wir treffen uns im Hauptquartier und machen allen unsere Mission klar. **Geht zu Kapitel 68.**
- ✦ Lasst uns mit dem Technikteam reden. **Geht zu Kapitel 177.**

149

Das Ziel ist klar. Die Stadt muss von Anfang bis Ende fertiggestellt werden, egal mit welchen Mitteln. Hier sind eure Befehle:

Spielt das **Abenteuer 5** durch mit den **Missionskarten 88, 90 und 93.**

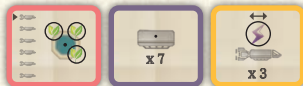


- ✦ Wenn jemand von euch am Ende des Spiels die Mission C abgeschlossen hat, **geht zu Kapitel 47.**
- ✦ Wenn nicht, **geht zu Kapitel 143.**

150

Muss ich euch den Zustand der Erde vor Augen führen? Wir können nicht mehr zurück. Wir müssen alles geben. Hier sind eure Befehle:

Spielt das **Abenteuer 7** durch mit den **Missionskarten 101, 102 und 104.**



- ✦ Wenn jemand von euch am Ende des Spiels die Mission C abgeschlossen hat, **geht zu Kapitel 27.**
- ✦ Wenn nicht, **geht zu Kapitel 104.**

151

Die Lagerung der Ressourcen war letztes Mal ein Problem. Denkt an diese Revolutionäre zurück, die mehr Gleichheit und Solidarität gefordert haben. Ich habe die Pläne des Pflanzen-Wasserturms überarbeitet. Sie werden baff sein.

Abenteuer 5

Änderung 5A – Der neue Turm: Nehmt die **Änderungskarten 202 bis 207.** Nehmt euch alle eine Karte und legt sie mit der **Seite 5A** nach oben auf euer Abenteuerblatt. Die Karte muss den 4. Wolkenkratzer und den Pflanzen-Wasserturm vollständig überdecken. Wenn ihr eure Nummer in ein Feld mit Bonussymbol einschreibt (Planung, Roboter oder Energie), dürft ihr es sofort nutzen, ohne Einschränkung oder Strafe. Das heißt, ihr müsst weder einen Kuppelabschnitt in 2 Teile zerlegen noch die Regel gerade/ungerade einhalten. Bitte achtet darauf, dass es 2 schräge Verbindungen zum Turm gibt, die euch erlauben, zwischen 2 Stockwerken zu wählen, in denen ihr eine Ressource mit der entsprechenden Aktion umkreisen dürft.

Im Pflanzen-Wasserturm hat es auch Energie-, Roboter- und Astronautensymbole. Ihr könnt sie umkreisen, indem ihr, statt die normalen Aktionen auszuführen, sie gleich nutzt wie die Aktionen Pflanze oder Wasser. Ihr dürft die Symbole im Turm in beliebiger Reihenfolge umkreisen. Für die Missionen und die Punktwertung zählen alle umkreisten Symbole, egal von welchem Typ sie sind. Wer die 2. Spalte des Turms zuerst vollständig umkreist hat, darf einen Bonus wählen: 1 Stern oder 10 Punkte. Die anderen streichen beide Boni durch und können sie in der Folge nicht mehr erlangen.

ASTRA-Solovariante: Um den Bonus 1 Zusatzstern oder 10 Zusatzpunkte zu bekommen, müsst ihr ihn umkreist haben, bevor ihr den Ablagestapel mit den Raumschiffkarten mischt.

- ✦ Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 94.**

152

Langsam beginnt ihr zu verstehen, warum ich Kommandant bin. Und falls euch das immer noch nicht klar ist, die Rückmeldungen, die wir aufgrund unserer Hierarchie bekommen, sind wieder einmal hervorragend.

Dauerhaftes Ereignis: Falls ihr durch ein früheres Ereignis blockierte Raumschiffkarten habt, dürft ihr sie jetzt nehmen und unter die anderen Raumschiffkarten mischen.

Und jetzt hört mir gut zu. Die Allianz der Menschheit hat nicht begriffen, was auf dem Spiel steht. Ich habe beschlossen, unsere Pläne zu ändern.

Abenteuer 4

Neue Missionen: Nehmt die **Missionskarten 134, 135 und 136,** und verwendet sie für dieses Spiel. →



Nummeriert alle Perlen- und Rubinfelder auf 2 waagrechten Ebenen in der Mine.



Wertet 3 Hauptfabriken auf und aktiviert die 3 Nebenfabriken über ihnen. Die Hauptfabrik für die Planung zählt dabei nicht, weil sie keine Nebenfabrik hat.



Umkreist in der Mine alle Wasser- und Pflanzensymbole auf 1 waagrechten Ebene, egal, ob sie abgebaut sind oder nicht.

✦ Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 82**.

153

Das Problem konnte beseitigt werden: die strukturellen Schwachstellen in den Raumschiffen wurden gefunden. Es sind die Treibhäuser. Wir müssen sie um jeden Preis verstärken!

Legt die Ereigniskarte in die Schachtel zurück und zieht eine weitere Raumschiffkarte für diese Runde.

✦ Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 76**.

154

Um unsere Reise zum Mond vorzubereiten, müssen wir so viele Ressourcen wie möglich an Bord nehmen. Hier sind eure Befehle:

Bereitet das **Abenteuer 1** vor mit den **Missionskarten 64, 67 und 69**.



Spielt das Abenteuer durch. Am Ende des Spiels lest ihr ab **hier** weiter. Wir empfehlen euch, das Heft an dieser Stelle aufgeschlagen zu lassen und die Nummer dieses Kapitels auf die Kommandokarte zu schreiben.

✦ Kommandant Takei, wenn Sie das Spiel gewonnen haben, **gehen Sie zu Kapitel 161**.

✦ Wenn nicht, **gehen Sie zu Kapitel 21**.

155

Logbuch der Kommandantin Uhura – Admiralsraumschiff Rotomagus: „Wir haben den Raumzeitstrudel durchquert. Wie vorgesehen sind wir auf der Erde in der Vergangenheit

angekommen, am Anfang der großen Krise. Wir sind in direkten Kontakt mit den Behörden der Allianz der Menschheit getreten. Die Ankündigung, dass wir bei der Rettung der Menschheit gescheitert sind, hat Unruhe ausgelöst. Umso mehr, als es sich aus unserer Sicht um den zweiten Versuch handelt. Wir bringen sehr viele Daten mit. Und trotz den Fehlern von Zarek, dem Schlächter von Neo Solaris, schenkt uns die Allianz der Menschheit erneut das Vertrauen. Wir haben eine neue Chance auf Erfolg, darauf, einen Ausgang aus einer Raumzeitschleife zu finden, die nicht aufhört, sich zu wiederholen.

Allerdings ist ein neuer Akteur aufgetreten. Ein großenwahnsinniger Milliardär hat soeben aus dem Nichts ein Start-up finanziert, das sich ASTRA nennt. Sie scheinen in der Raumfahrttechnologie voraus zu sein, und haben eben erst ein Konkurrenzprojekt gestartet, um den Mond zu besiedeln. Wir werden sie genau beobachten müssen.

Jetzt wo ich dran denke, ich habe keine Ahnung, wo die fünf Personen abgeblieben sind, die uns von Neo Solaris aus begleitet haben...

Was mich betrifft, ich nehme den Posten als Kommandantin an, zusammen mit der Verantwortung, die damit einher geht. Wir werden zeigen, dass der Konkurrenzkampf gesund und einträglich für alle sein kann. – Kommandantin Uhura.“

✦ Geht zu **Kapitel 55**.

156

Die Anarchie ist der Grund für unsere Probleme. Es braucht Logik und Ordnung, sonst bricht das Chaos aus! Ist es das, was ihr für die Menschheit wollt? Nein? Also, keine Zeit zu verlieren. An die Arbeit!

Abenteuer 7

Neue Regel für dieses Spiel: Ihr müsst erst eine Nummer in ein Treibhaus einschreiben, bevor ihr seine Pflanzen umkreisen könnt. Am Ende des Spiels erhaltet ihr 2 Zusatzsterne, wenn ihr die meisten Treibhäuser mit 3 umkreisten Pflanzen besitzt.

ASTRA-Solovariante: Ihr erhaltet 2 Zusatzsterne, wenn ihr 4 Treibhäuser mit 3 eingekreisten Pflanzen habt.

✦ Wenn jemand von euch die 2 Zusatzsterne erhalten und das Spiel gewonnen hat, **geht zu Kapitel 76**.

✦ Wenn nicht, **geht zu Kapitel 145**.

Systemalarm! Der Energielevel ist kritisch. Wir müssen möglichst viele Systeme herunterfahren, wenn wir auf dem Mond ankommen wollen.

Für den Rest des Spiels dürft ihr mit der Aktion Roboter; gleich wie mit der Aktion Pflanze, nur noch einen Roboter umkreisen, wenn er zu demjenigen Abschnitt gehört, in den Ihr die Nummer aus eurer Kombination geschrieben habt. Legt diese Ereigniskarte in die Schachtel zurück und zieht eine weitere Raumschiffkarte für diese Runde.

Zum Glück bin ich auf alles vorbereitet...

Am Ende des Spiels erhalten diejenigen, die am meisten Multiplikations-Boni von Raumstationen umkreist haben, 1 Zusatzstern.

ASTRA-Solovariante: Ihr bekommt den Zusatzstern, wenn ihr 3 Multiplikations-Boni von Raumstationen umkreist habt. Wenn nicht, bekommt die ASTRA den Stern.

✦ Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 92**.

Wir fliegen jetzt los! Pech für die Schwachen! Wir warten nicht auf sie!

Am Ende des Spiels bringen nur die vollständig ausgefüllten Wohneinheiten Punkte. Die unvollständigen Wohneinheiten bringen keine Punkte. Legt die Ereigniskarte in die Schachtel zurück und zieht eine weitere Raumschiffkarte für diese Runde.

✦ Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 163**.

Wegen der ASTRA steht das Schicksal der Menschheit auf dem Spiel. Sollen wir es zulassen, dass eine Firma unser Leben kontrolliert? Mit dem vereinten Hauptquartier der Neuen Morgenröte und der Allianz der Menschheit demonstrieren wir der Bevölkerung Einigkeit und Zusammengehörigkeit.

Abenteuer 5

Änderung 5B – Das Hauptquartier: Nehmt die **Änderungskarten 202 bis 207**. In diesem Spiel nehmen alle eine solche Karte mit der **Seite 5B** nach oben und legen sie auf ihr Abenteuerblatt. Die Karte wird rechts auf das Abenteuerblatt gelegt, so dass sie einen Teil des Abenteuerblattes überdeckt,

und die Kuppel so weiterführt, dass sie größer wird. Es gibt einen weiteren kleinen Wasser- und Pflanzenturm auf 3 Stockwerken. Ihr könnt die Wasser- und Pflanzensymbole mit der passenden Aktion umkreisen, indem ihr eine Nummer im gleichen Stockwerk im Hauptquartier einschreibt. Bitte beachtet, dass am Anfang im obersten Stockwerk bereits eine Pflanze umkreist ist. Am Ende des Spiels werden die Stockwerke des kleinen Turms zusätzlich zu den Stockwerken des großen Turms ausgewertet. Das Hauptquartier besteht aus 3 waagrechten Stockwerken, die unabhängig voneinander in aufsteigender Reihenfolge von links nach rechts nummeriert werden müssen. Ihr dürft eine Nummer in das Stockwerk eurer Wahl einschreiben. Allerdings muss die erste Nummer, die in ein Stockwerk eingeschrieben wird, in eines der zwei mittleren Felder gesetzt werden. Die folgenden Nummern müssen alle in ein Feld gesetzt werden, das unmittelbar rechts oder links an ein ausgefülltes Feld angrenzt.

Wenn ihr eure Nummer in ein Feld mit einem Bonus einschreibt, müsst ihr den Bonus sofort nutzen. Der Bonus Astronaut erlaubt es euch, ein Astronautensymbol im Wertungsbereich durchzustreichen. Ein Bonus Roboter erlaubt es euch, einen Kuppelabschnitt zu bauen, ohne die Einschränkung gerade-ungerade zu beachten. Mit einem Bonus Planung dürft ihr ein X in ein Feld setzen, ohne einen Kuppelabschnitt unterteilen zu müssen. Außerdem dürft ihr in der linken Hälfte des Hauptquartiers nur ungerade Nummern einschreiben, und in der rechten Hälfte nur gerade Nummern. Wer zuerst eine Hälfte des Hauptquartiers vollständig ausgefüllt hat, muss sofort einen Bonus wählen: 1 Zusatzstern oder 10 Punkte. Die anderen müssen beide Boni durchstreichen und können sie in der Folge nicht mehr für diese Hälfte des Hauptquartiers erlangen. Am Ende des Spiels bringen alle vollständig ausgefüllten Stockwerke des Hauptquartiers die angegebenen Punkte. Aber Achtung: Ein ausgefülltes Stockwerk bringt nur dann Punkte, wenn das direkt darunterliegende Stockwerk ebenfalls vollständig ausgefüllt ist.

ASTRA-Solovariante: Nachdem ihr den Ablagestapel mit den Raumschiffkarten gemischt habt, müsst ihr alle Boni für die ausgefüllten Hälften des Hauptquartiers durchstreichen, falls sie nicht bereits umkreist sind.

✦ Wenn am Ende des Spiels alle mindestens eine Hälfte des Hauptquartiers vollständig ausgefüllt haben, **geht zu Kapitel 184**.

✦ Wenn nicht, **geht zu Kapitel 100**.

An Bord des Raumschiffs *Antares* betrachtet AXL die Menschheit. AXL ist ein empfindungsfähiger Ölfleck, der von einem in Chrom gebrannten Server durch schattige Gänge gewischt wird. Vor wie vielen Zyklen wurde er aufgeweckt? Seine ganze Aufmerksamkeit ist auf die Ereignisse von *Neo Solaris* gerichtet. Seit seinem neusten Update ist es schwierig zu sagen, ob die ASTRA AXL kontrolliert oder umgekehrt. AXL lernt und entwickelt sich. Mit jedem Zyklus wird er stärker. AXL besitzt keine Ethik und keine Moral, er kennt nur die Logik.

AXL: AXL ist eine von der ASTRA entwickelte künstliche Intelligenz, ausgestattet mit einer Methode des maschinellen Lernens, die künstliche neuronale Netze mit zahlreichen Zwischenschichten zwischen Eingabeschicht und Ausgabeschicht einsetzt und dadurch eine umfangreiche innere Struktur herausbildet. Keine Panik! AXL geht es nur darum, beim Besiegen seiner Feinde keine unnötige Energie zu verschwenden. AXL wird sich also an die Ergebnisse eurer Spiele anpassen. Nehmt die **gegnerische ASTRA-Karte 177**.

Der anfängliche Schwierigkeitsgrad von AXL und seine Werte für jede Aktion sind in einer Tabelle am Ende dieses Heftes aufgeführt. Am Anfang jedes Spiels gegen AXL übertragt ihr seinen aktuellen Schwierigkeitsgrad und seine aktuellen Werte auf seine Karte. Am Ende jedes Spiels bestimmt ihr seine Entwicklung, bevor ihr die AXL-Karte abwischt, und sichert sie in der AXL-Entwicklungstabelle.

Habt ihr das Spiel gewonnen, erhöht sich der Schwierigkeitsgrad von AXL um 1. Bestimmt außerdem die 2 Aktionen, bei denen AXL die meisten Punkte erzielt hat. Die Werte dieser 2 Aktionen werden um je 1 erhöht. Falls es einen Gleichstand unter mehreren Aktionen gibt, dürft ihr auswählen, welche davon ihr erhöht. Damit ist AXL bei eurem nächsten Spiel stärker.

Wenn ihr das Spiel verloren habt, senkt sich der Schwierigkeitsgrad von AXL um 1, und der Wert der 2 Aktionen mit den meisten Punkten wird um je 1 gesenkt. Falls das Spiel unentschieden ausgeht, entwickelt sich AXL nicht weiter.

Tja, ich denke, mir bleibt nichts anderes übrig, als mir zu gratulieren... Wie? Ja, natürlich, ich gratuliere euch auch. Kurz und gut, die Allianz der Menschheit bedankt sich bei

uns für diese erste Phase. Wir konnten rechtzeitig mit der benötigten Ladung abheben, und für unsere Ansiedlung auf dem Mond sieht es gut aus.

Kommandant, Sie haben das Spiel gewonnen. Sie behalten daher die Kommandokarte. Zusätzlich erhalten Sie 1 Kampagnen-Stern. Die Anzahl Sterne, die ihr am Ende jedes Abenteuers gewinnen könnt, ist auf jedem Abenteuerblatt angegeben. Bei den Abenteuern 1 und 2 erhält nur der/die Erstplatzierte einen Stern. Bei den folgenden Abenteuern werden auch Platz 2 und später Platz 3 mit Sternen ausgezeichnet. **Tragt das Spiel in der Bordtabelle am Ende dieses Heftes ein.** Schreibt für alle die Anzahl gewonnener Sterne auf. Haltet fest, wer neu Kommandant ist, indem ihr seine Anzahl Sterne umkreist. **Notiert außerdem diese Kapitelnummer (161), um den Stand der Kampagne festzuhalten.** Ihr werdet sie ab hier wieder aufnehmen.

✦ **Lest zuerst die spezifischen Regeln von Abenteuer 2 durch. Geht dann zu Kapitel 141.**

Unsere Bordinstrumente haben eine Störung. Wir können nichts überprüfen. Wir müssen für eine Weile auf Sicht fliegen.

Abenteuer 7

Vorübergehendes Ereignis: Nehmt die **Ereigniskarten 158 und 159**. Mischt diese Karten während der Spielvorbereitung unter einen der drei Stapel mit den Raumschiffkarten. Sobald ihr eine davon zieht, geht ihr sofort zu dem Kapitel, das die Karte für das **Abenteuer 7** angibt.

ASTRA-Solovariante: Mischt diese Karten zusammen mit den ASTRA-Auswirkungskarten in einen der 3 Stapel, und legt dann die anderen beiden Stapel darauf.

✦ **Geht am Ende des Spiels zu Kapitel 76.**

Wir haben die Schwächsten zurückgelassen, na und? Gut, dass wir sie los sind... jetzt kann die Evakuierung in geordneter Form abgeschlossen werden. Und ich werde sie mit eiserner Faust durchführen, glaubt mir! Es ist Zeit, nach Neo Solaris aufzubrechen. Mein Wissenschaftsteam hat den Raumzeitstrudel geöffnet. Die beiden Sonnensysteme sind unsere letzte Chance. Zum Glück kenne ich sie gut.

Tragt das Spiel in der Bordtabelle ein. Danach nehmt ihr die Kampagne ab hier wieder auf.

Befehl von Präsident Zarek an alle Raumschiffe für die Evakuaton:

- ✦ Folgt dem Protokoll ME-1ST. **Geht zu Kapitel 117.**
- ✦ Folgt dem Protokoll LEAF-NU11. **Geht zu Kapitel 156.**
- ✦ Folgt dem Protokoll GH-FU11. **Geht zu Kapitel 3.**

164

Bravo! Die Evakuaton ist ein Erfolg! Ein relativer Erfolg, wenn man die Kollateralschäden berücksichtigt, aber wir haben mit unseren Mitteln gemacht, was wir konnten. Ohne euch wären diese Leute jetzt schon tot. Aber wir können jetzt nicht aufhören. Die Rettung der Menschheit hat erst gerade begonnen...

Tragt das Spiel in der Bordtabelle ein. Danach nehmt ihr die Kampagne ab hier wieder auf.

- ✦ **Lest zuerst die spezifischen Regeln von Abenteuer 7 durch.** Geht dann zu **Kapitel 37.**

165

Alarm! Bedrohung durch strukturelle Schwachstellen. Das betroffene Raumschiff sofort räumen. Evakuationsprozedere.

Alle müssen sofort ein Raumschiff ihrer Wahl zerstören, das ein Treibhaus ohne Nummer hat. Wenn bereits alle Treibhäuser eine Nummer haben, passiert nichts. Um ein Raumschiff zu zerstören, müsst ihr es komplett durchstreichen. Ihr könnt darin weder Nummern einschreiben noch Aktionen vornehmen. Es bringt euch auch keine Punkte ein. Alle Schleusen zu diesem Raumschiff können trotzdem noch aktiviert werden. Und die Schleusen, die über dieses Raumschiff hinwegführen, erlauben euch trotzdem noch den Zutritt zu anderen Raumschiffen.

Legt die Ereigniskarte in die Schachtel zurück und zieht eine weitere Raumschiffkarte für diese Runde.

- ✦ Wenn der Kommandant am Ende des Spiels 120 oder mehr Punkte hat, **geht zu Kapitel 76.**
- ✦ Wenn nicht, **geht zu Kapitel 145.**

166

Keine Kuppel – kein Sauerstoff. Ich weiß. Ihr braucht mir das nicht erst aufzuzeigen... Hier sind eure Befehle:

Spielt das **Abenteuer 5** durch mit den **Missionskarten 89, 91 und 92.**



- ✦ Wenn jemand von euch am Spielende die Mission C abgeschlossen hat, **geht zu Kapitel 47.**

- ✦ Wenn nicht, **geht zu Kapitel 143.**

167

Dringende Nachricht auf allen Sendern der Vereinigung der Neuen Morgenröte und der Allianz der Menschheit: „Hier spricht Kommandantin Uhura. Die Zukunft der Menschheit sah noch nie so düster aus. Verantwortlich für ihre eigene Zerstörung, Niederlage für Niederlage, hat sich die Menschheit als unfähig erwiesen, sich zu ändern. Aber nicht dieses Mal. Dieses Mal haben wir eine entscheidende Information, die alles verändern kann. Wir haben den Asteroiden identifiziert, der die Erde zerstören wird. Lasst ihn nicht durch den Raumzeitstrudel fliegen und auf die Erde treffen. Wir wissen, dass der Kampf um die Kontrolle der Planeten von Neo Solaris unvermeidbar ist. Aber wenn alle zusammenarbeiten, um ein für alle Mal diesen zerstörerischen Asteroiden zu beseitigen, können wir die Erde retten. Wir appellieren an den guten Willen aller. Ihr könnt der Menschheit die Erlösung bringen.“

Abenteuer 8

Änderung 8 – Der Zerstörer der Erde: Nehmt die **Änderungskarten 208 bis 213.** In diesem Spiel nehmen alle eine solche Karte und legen sie mit der **Seite 8** nach oben neben das eine Abenteuerblatt, in die Nähe des Asteroidengürtels. Ihr teilt damit 2 Karten, je eine mit eurem/eurer Gegner/-in links und rechts von euch. Auf jeder Karte ist der zerstörerische Asteroid zu sehen. Um ihn zu beseitigen, müsst ihr zusammenarbeiten. Ihr könnt eine Aktion statt auf dem Abenteuerblatt auf dem Asteroiden ausführen. Mit den Aktionen Planung, Astronaut und Roboter könnt ihr euer Symbol auf das entsprechende Aktionssymbol setzen. Achtung, die Symbole müssen der Reihe nach überschrieben werden, beginnend mit dem Symbol Planung, und von dort immer weiter. Bitte beachtet, dass die letzten 2 Robotersymbole je 5 Punkte einbringen, wenn man sein Symbol daraufsetzt.

Zusätzlich wird der Asteroid zerstört, sobald ihr das letzte Robotersymbol mit eurem Symbol überdeckt habt. Ihr müsst sofort zwischen 2 Boni wählen: 1 Zusatzstern ⇨

oder 10 Punkte. Ihr könnt die Wahl mit dem/der Gegner/-in besprechen, mit dem/der ihr die Karte teilt, aber die endgültige Entscheidung liegt bei euch. Am Ende des Spiels erhalten beide den umkreisten Bonus für den zerstörten Asteroiden. Unabhängig davon, wer wieviel Anteil an seiner Zerstörung hatte – wenig, viel oder gar keinen. **Außer wenn ihr zu zweit spielt.** In diesem Fall erhält nur der- oder diejenige mit den meisten Symbolen auf der Karte den Bonus.

ASTRA-Solovariante: Immer wenn ihr eine ASTRA-Auswirkungskarte A, B oder C zusammen mit 2 Aktionen Planung zieht, setzt die ASTRA ihr Symbol auf das erste freie Aktionssymbol auf dem Asteroiden. Die ASTRA erhält die 5 Punkte nicht, wenn sie ihr Symbol auf eines der letzten beiden Aktionssymbole setzt. Wie im Spiel zu zweit erhaltet ihr den Bonus für den zerstörten Asteroiden nur, wenn eure Symbole darauf in der Mehrheit sind. Wenn die ASTRA die Mehrheit hat, bekommt niemand den Bonus. Wenn die ASTRA ihr Symbol auf das letzte Aktionssymbol setzt, ihr aber in der Mehrheit seid, entscheidet sich die ASTRA für den Punktebonus und nicht für den Stern.

✦ Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 13**.

168

Die Zusammenarbeit zwischen der Neuen Morgenröte und der Allianz der Menschheit hat neue Ressourcen freigesetzt. Wir werden davon profitieren und der ASTRA mit gleich langen Speißen begegnen.

Abenteuer 7

Dauerhaftes Ereignis: Falls ihr Raumschiffkarten durch frühere Ereignisse verloren habt, dürft ihr sie jetzt zurück ins Spiel nehmen und in die übrigen Raumschiffkarten mischen.

✦ Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 98**.

169

Nachricht der Allianz der Menschheit: „Es sieht düster aus. Die Asteroiden werden immer zahlreicher. Wir müssen rasch unseren Neuanfang voranbringen! Auf dem Mond gibt es Wasser und wir haben sogar Mondpflanzen im Untergrund gefunden. Dank dem Fabrikkomplex Alpha und seiner automatisierten Produktionslinie können wir später unsere künftige Stadt bauen, die Hauptstadt des Mondes. Kommandant Takei gibt euch eure Anweisungen.“

Wir müssen den Fabrikkomplex Alpha mit Rohstoffen

versorgen. Unter unseren Füßen ist der Untergrund überreich an wertvollen Ressourcen.

✦ *Lasst den Komplex auf vollen Touren laufen. Geht zu **Kapitel 32**.*

✦ *Wir betreiben den Komplex präzise und mit Methode. Geht zu **Kapitel 78**.*

170

Na gut, ich habe bekommen, was ich wollte...

Alarmmeldung: „Aus Sicherheitsgründen wird die Evakuation von jetzt an von lokalen Komitees organisiert.“

Der Kommandant verliert seinen Vorteil. Für den Rest des Spiels dürfen alle wieder alle 3 Kombinationen von Raumschiffkarten verwenden. Am Ende des Spiels erhalten diejenigen 1 Zusatzstern, die mehr Punkte als der Kommandant erzielt haben.

ASTRA-Solovariante: Ihr müsst der ASTRA wieder diejenige Karte geben, die ihr nicht benutzt habt. Wenn ihr verliert, erhält die ASTRA 1 Zusatzstern.

Legt die Ereigniskarte in die Schachtel zurück und zieht eine weitere Raumschiffkarte für diese Runde.

✦ Wenn der Kommandant gewonnen hat, **geht zu Kapitel 163**.

✦ Wenn nicht, **geht zu Kapitel 132**.

171

Dieser Sieg ist bitter. Ich hätte lieber mit euch als gegen euch gewonnen. Aber das Schicksal und eure schlechte Wahl haben uns hierhergebracht. In eurer nutzlosen Verbissenheit habt ihr uns wahrscheinlich dem Untergang geweiht. Was um alles in der Welt hat euch dazu gebracht, diese Asteroiden zu vernichten? Die natürlichen Ressourcen der Planeten werden niemals genügen, um alles wiederherzustellen. Habt ihr so wenig Respekt vor dem menschlichen Leben? Ihr seid verantwortlich für den Untergang der Menschheit. Verwünscht sollt ihr sein!

Tragt das Spiel in der Bordtabelle ein. Zählt dann für jede/-n von euch die Sterne aus allen 8 Abenteuern zusammen. Wer am meisten Sterne gesammelt hat, gewinnt diese Kampagne.

Diese Einführungskampagne hat euch erlaubt, alle 8 Abenteuer zu entdecken. Aber die Geschichte ist noch nicht vorbei! Die nächste Kampagne erzählt euch die Fortsetzung, entsperrt Kampagnenkarten, führt neue Regeln und

unterschiedliche Ereignisse ein. Bewahrt die Bordtabelle der Einführungskampagne auf, vielleicht nützt sie euch später noch...

✦ Aber bevor ihr eine neue Kampagne beginnt, **geht zu Kapitel 147.**

172

Ich muss euch unsere Missionen vermitteln. Aber ich werde nicht zögern, mich gegen euch zu stellen, solltet ihr euch als unfähig herausstellen, den Ernst der Situation zu begreifen.

Spielt das **Abenteuer 8** durch mit den **Missionskarten 107, 109 und 110.**



✦ Wenn am Ende des Spiels der Kommandant gewonnen hat, **geht zu Kapitel 171.**

✦ Wenn nicht, **geht zu Kapitel 57.**

173

Alarmstufe Dunkelrot von katastrophalem Ausmaß! Man würde meinen, jemand hat die Raumstationen absichtlich in die Flugbahn der Asteroiden gelenkt... oder umgekehrt.

Alle Raumstationen, deren Roboter nicht vollständig umkreist sind, werden zerstört. Streicht sie vollständig durch.

Legt die Ereigniskarte in die Schachtel zurück und zieht eine weitere Raumschiffkarte für diese Runde.

✦ Wenn ihr alle am Ende des Spiels mindestens 2 Raumstationen gerettet habt, **geht zu Kapitel 99.**

✦ Wenn nicht, **geht zu Kapitel 19.**

174

Die Lage in der Hauptstadt gerät außer Kontrolle. Wir müssen mit der Evakuierung anfangen. Unser Wissenschaftsteam arbeitet derweil weiter an einem Impfstoff, und es steht kurz vor dem Ziel. Wir müssen durchhalten!

Abenteuer 6

Änderung 6 – Der Impfstoff: Nehmt die **Änderungskarten 208 bis 213.** In diesem Spiel nehmen alle eine solche Karte mit der **Seite 6** nach oben und legen sie neben ihr Abenteuerblatt. Mit dieser Karte könnt ihr nach Impfungen suchen und

das Virus ausrotten. Aber Vorsicht, die Forschung kann auch einen Ausbruch von Viren verursachen! Anstelle der üblichen Verwendung der Aktionen Roboter, Astronaut und Planung, dürft ihr stattdessen die Aktion dazu verwenden, ein entsprechendes Symbol in einem Reagenzglas durchzustreichen. Die Symbole müssen von oben nach unten durchgestrichen werden. Sobald ihr alle Symbole in einem Reagenzglas durchgestrichen habt, dürft ihr eines von 3 Impfstoff-Fläschchen eurer Wahl umkreisen, auf die die Pfeile zeigen. Streicht dann das entsprechende Virus auf eurem Abenteuerblatt durch. Für den Rest des Spiels ist dieses Virus nicht mehr aktiviert, kann nicht mehr aktiviert werden und verbreitet sich nicht mehr.

Als Bonus dürft ihr außerdem eine Variante des grauen Virus bei euren Gegner/-innen aktivieren. Sie müssen diesen Bonus bei sich sofort durchstreichen und dann ein neues graues Virus in ein leeres Virusfeld zeichnen und es umkreisen, um es zu aktivieren. Euere Gegner/-innen müssen in der Phase 5 eine Ausbreitung durchführen. Wenn mehrere in der gleichen Runde den gleichen Aktivierungsbonus erhalten, sind sie nicht von der Aktivierung und Verbreitung betroffen, und die anderen müssen sie nur einmal und nicht mehrmals durchführen. Wer zuerst 2 Impfstoffe hergestellt hat, indem er/sie alle Symbole in 2 Reagenzgläsern durchgestrichen hat, wählt und umkreist sofort einen Bonus: 1 Zusatzstern oder 10 Punkte. Die anderen müssen beide Boni sofort durchstreichen und können sie in der Folge nicht mehr erlangen.

ASTRA-Solovariante: Wenn ihr die Aktivierung eines Virus auslöst, erhaltet ihr 1 Solobonus. Wenn ihr nicht 2 Impfstoffe hergestellt habt, bevor ihr den Ablagestapel mischt, müsst ihr **alle** Boni durchstreichen, die ihr bis dahin noch nicht erhalten habt. Wenn ihr dabei eines oder beide Aktivierungssymbole durchstreicht, müsst ihr für jedes Aktivierungssymbol ein graues Virus in ein Virusfeld zeichnen und die Ausbreitung(en) sofort durchführen.

✦ Wenn alle am Ende des Spiels mindestens einen Impfstoff hergestellt haben, **geht zu Kapitel 29.**

✦ Wenn nicht, **geht zu Kapitel 179.**

175

Unsere Erfahrung ist zweifellos der Schlüssel zu unserem Erfolg. Unsere Raumschiffe haben abgehoben und unsere Ziele wurden sogar übertroffen. Gratulation!

Wer dieses Spiel gewonnen hat, wird neuer Kommandant, ⇨

erhält die Kommandokarte und fährt mit Lesen fort. Er/sie erhält 1 Kampagnen-Stern. Die Anzahl Sterne, die ihr am Ende jedes Abenteuers gewinnen könnt, ist auf jedem Abenteuerblatt angegeben. Bei den Abenteuern 1 und 2 erhält nur der/die Erstplatzierte einen Stern. Bei den folgenden Abenteuern werden auch Platz 2 und später Platz 3 mit Sternen ausgezeichnet. **Tragt das Spiel in der Bordtabelle am Ende dieses Heftes ein.** Schreibt für alle die Anzahl gewonnener Sterne auf. Haltet fest, wer neu Kommandant ist, indem ihr seine/ihre Anzahl Sterne umkreist. **Notiert außerdem diese Kapitelnummer (175), um den Stand der Kampagne festzuhalten.** Ihr werdet sie ab hier wieder aufnehmen. Wir werden das in Zukunft nicht mehr erwähnen. Denkt immer daran, den Ausgang jedes Spiels festzuhalten, damit ihr euch nicht im Weltall verliert.

Nehmt die Kampagne ab hier wieder auf.

Bei unserer ersten Reise auf den Mond gab es mannigfaltige Probleme, verursacht durch den Mangel an Koordination und Voraussicht. Wiederholt diese Fehler nicht, die letztendlich zu unserem Untergang geführt haben. Folgt meinen Anweisungen!

✦ *Konzentrieren wir uns auf die Pflanzen in den Raumstationen. **Geht zu Kapitel 119.***

✦ *Nicht die kleinste Störung darf unserer Aufmerksamkeit entgehen. **Geht zu Kapitel 88.***

176

Lassen wir die kleinen Streitigkeiten beiseite und bereiten wir unsere Raumschiffe koordiniert vor.

Abenteuer 1

Vorübergehendes Ereignis: Nehmt die **Ereigniskarte 162**. Mischt diese Karte während der Spielvorbereitung unter einen der drei Stapel mit den Raumschiffkarten. Sobald ihr sie zieht, geht ihr sofort zu dem Kapitel, das die Karte für das **Abenteuer 1** angibt.

ASTRA-Solovariante: Mischt diese Karte zusammen mit den 3 ASTRA-Auswirkungskarten in einen der 3 Stapel, und legt dann die anderen beiden Stapel darauf.

✦ Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 142**.

177

Das Technikteam hat uns in aller Deutlichkeit erklärt: Die Analyse unseres Antriebssystems haben sie auf eine

Idee gebracht, wie sie die terrestrischen Raumschiffe verbessern können. Sie sind sicher, dass wir in kürzester Zeit davon profitieren werden.

Spielt das **Abenteuer 2** durch.

Vorübergehendes Ereignis: Nehmt die **Ereigniskarte 160**. Mischt diese Karte während der Spielvorbereitung unter einen der drei Stapel mit den Raumschiffkarten. Sobald ihr sie zieht, geht ihr sofort zu dem Kapitel, das die Karte für das **Abenteuer 2** angibt.

ASTRA-Solovariante: Mischt diese Karte zusammen mit den 3 ASTRA-Auswirkungskarten in einen der 3 Stapel, und legt dann die anderen beiden Stapel darauf.

✦ Am Ende des Spiels geht ihr zu **Kapitel 92**.

178

Newsflash: „Wir unterbrechen unsere Programme auf Luna 1, um Sie von einem Bericht des Mondobservatoriums in Kenntnis zu setzen. Es handelt sich um einen Bericht über Raumzeitschwankungen, die durch die aufeinanderfolgende Rückkehr von Teams aus Neo Solaris verursacht worden sind. Gemäß diesem Bericht sind die Asteroiden, die die Erde zerstört haben, aus der Zukunft gekommen! Diese Asteroiden sollen durch einen Raumzeitstrudel geflogen sein und teilweise aus Trümmern bestehen, die aus dem Verteilkampf in Neo Solaris stammen. Die Menschheit soll also für ihre eigene Zerstörung verantwortlich sein!“

Wie ist das möglich? Wie konnten wir bisher bloß so blind sein? Aber irgendwie ist das nicht logisch. Der Verteilkampf in Neo Solaris fand ja statt, weil wir die Erde evakuieren mussten. Und jetzt soll der Grund für unsere Evakuierung Neo Solaris sein? Seit wann sind wir in dieser Schleife gefangen?

„Kommandantin, diese Enthüllung ist ebenso erstaunlich wie erschreckend. Hatten Sie nie daran gedacht? Hätten wir das nicht vorhersehen können?“

✦ Kommandantin Uhura, wenn Sie bereits an diese Hypothese gedacht hatten, **gehen Sie zu Kapitel 135**.

✦ Wenn nicht, **gehen Sie zu Kapitel 131**.

179

Einmal mehr muss sich die Menschheit ihren eigenen Widersprüchen stellen. Sie schafft es nicht, an den anderen

zu denken, sich gegenseitig zu helfen. Während wir der Bevölkerung helfen, hat die ASTRA den Raumzeitstrudel geöffnet, um ihre eigenen Leute in Sicherheit zu bringen.

Tragt das Spiel in der Bordtabelle ein. Danach nehmt ihr die Kampagne ab hier wieder auf.

Wir müssen den Mond ohne die Hoffnung verlassen, dass wir die Zusammenhänge besser verstehen. Der einzige Silberstreifen am Horizont ist die Tatsache, dass die Bewegung Neue Morgenröte und die Allianz der Menschheit zusammengefunden haben, um gemeinsam zu regieren. Aber was nützt uns das, wenn die ASTRA weiterhin alle unsere Anstrengungen sabotiert?

✦ *Begebt euch in die Raumschiffe für die Evakuierung. Geht zu Kapitel 14.*

✦ *Begebt euch ins Hauptquartier der Allianz der Menschheit. Geht zu Kapitel 168.*

✦ *Begebt euch in die Fabrik Alpha. Geht zu Kapitel 89.*

180

Fangt mit der Evakuierung an! Ich werde nicht auf euch warten! Schnell!

Abenteuer 6

Vorübergehendes Ereignis: Nehmt die **Ereigniskarten 165 und 166**. Mischt diese Karte während der Spielvorbereitung unter einen der drei Stapel mit den Raumschiffkarten. Sobald ihr eine davon zieht, geht ihr sofort zu dem Kapitel, das die Karte für das **Abenteuer 6** angibt.

ASTRA-Solovariante: Mischt diese Karten zusammen mit den ASTRA-Auswirkungskarten in einen der 3 Stapel, und legt dann die anderen beiden Stapel darauf.

✦ Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 163**.

181

Die Raumschiffe müssen so voll wie möglich beladen werden. Dieses Mal haben wir das Wissen, das uns erlaubt, alles mitzunehmen, was der Menschheit einen neuen Anfang ermöglicht.

Abenteuer 7

Vorübergehendes Ereignis: Nehmt die **Ereigniskarte 162**. Mischt diese Karte während der Spielvorbereitung unter einen der drei Stapel mit den Raumschiffkarten. Sobald ihr sie

zieht, geht ihr sofort zu dem Kapitel, das die Karte für das **Abenteuer 7** angibt.

ASTRA-Solovariante: Mischt diese Karte zusammen mit den 3 ASTRA-Auswirkungskarten in einen der 3 Stapel, und legt dann die anderen beiden Stapel darauf.

✦ Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 98**.

182

Das Wissenschaftsteam hat soeben bestätigt, dass sich eine Variante des grauen Virus in der Hauptstadt ausbreitet. Eine Evakuierung ist unabdingbar, aber sehr kompliziert. Geben wir unser Bestes.

Abenteuer 6

Neue Regel für dieses Spiel: In der Spielvorbereitung zeichnet ihr 2 graue Viren in 2 unterschiedlichen Wohneinheiten ein und aktiviert sie, indem ihr sie umkreist. Streicht sofort je ein Feld in beiden Wohneinheiten durch.

✦ Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 179**.

183

Wenn ihr dieses Kapitel zum ersten Mal lest, lest weiter.

✦ Wenn nicht, geht direkt zu **Kapitel 173**.

Alarmstufe Dunkelrot! Eine weitere Raumstation ist explodiert. Wertvolle Ressourcen sind zerstört. Wir dürfen nicht noch mehr davon verlieren!

Alle wählen auf ihrem Abenteuerblatt eine Raumstation aus, deren Roboter noch nicht alle umkreist sind, und streicht sie vollständig durch. Formt wieder 3 Raumschiffstapel und mischt die **Ereigniskarte 164** erneut in einen der 3 Stapel.

ASTRA-Solovariante: Mischt die **Ereigniskarte 164** erneut in den Stapel.

✦ Geht am Ende des Spiels zu **Kapitel 99**.

184

Trotz großer Schwierigkeiten war die Einweihung der Hauptstadt ein nachhaltiger Erfolg. Die Bevölkerung konnte sich einrichten. Die Menschheit ist in guten Händen. Lasst uns unsere Wunden lecken und ein wenig zu Atem kommen...

Tragt das Spiel in der Bordtabelle ein. Danach nehmt ihr die Kampagne ab hier wieder auf.

Newsflash: „Ein Virenstamm des außerirdischen Virus F-3-AR, das vor ein paar Wochen im Picard-Krater entdeckt worden war, wurde versehentlich freigesetzt, und mehrere Varianten davon verbreiten sich jetzt mit exponentieller Geschwindigkeit in der Hauptstadt. Unser Wissenschaftsteam arbeitet unermüdlich daran, einen Impfstoff zu entwickeln.“

✦ *Wir müssen Zeit gewinnen. Geht zu Kapitel 174.*

185

Ich erlaube euch nicht, über mich zu urteilen! Schließlich war ich der Beste in meiner Ausbildung! Es liegt viel eher an eurer unglaublichen Inkompetenz. Was soll's... Die Allianz der Menschheit hat trotz allem entschieden, uns den Aufbau der Hauptstadt des Mondes anzuvertrauen.

Verteilt die Sterne gemäß Abenteuerblatt. **Tragt das Spiel in der Bordtabelle ein.** Danach nehmt ihr die Kampagne ab hier wieder auf.

✦ **Lest zuerst die spezifischen Regeln von Abenteuer 5 durch.** Geht dann zu **Kapitel 103.**

186

Das Wasser ist der Schlüssel zum Sieg. Bringen wir das Wasser unter unsere Kontrolle, damit werden wir sie zu Verhandlungen zwingen.

Abenteuer 8

Neue Regel für dieses Spiel: Am Ende dieses Spiels zählt ihr bei der Auswertung der Planeten jeden blauen Planeten doppelt.

ASTRA-Solovariante: Jeder blaue Planet, den die ASTRA erobert hat, bringt ihr zusätzlich den Gegenwert von 2 Aktionskarten Wasser ein.

✦ Wenn der Kommandant mindestens 3 blaue Planeten erobert hat, **geht zu Kapitel 107.**

✦ Wenn nicht, **geht zu Kapitel 136.**

187

Wir können das Feld nicht einfach der ASTRA überlassen. Wir haben zurückgelassenes Material einer früheren Mission gefunden.

Abenteuer 3

Änderung 3A – Die Erkundung: Nehmt die **Änderungskarten 190 bis 195.** In diesem Spiel nehmen alle eine solche Karte mit der **Seite 3A** nach oben und legen sie auf ihr Abenteuerblatt. Ihr versucht in Konkurrenz zu eurem/r linken und rechten Gegner/-in, die Umgebung der Siedlung zu erkunden. Die 2 senkrechten Kraterspalten sind Abschnitte, die ihr unabhängig voneinander ausfüllen könnt. Ihr müsst die beiden Kraterspalten in aufsteigender Reihenfolge nummerieren, indem ihr mit dem untersten Krater anfangt, und euch dann nach oben arbeitet. Mit der Aktion Pflanze könnt ihr ein Treibhaus umkreisen, egal in welchen Krater ihr die Nummer eurer Kombination geschrieben habt. Mit der Aktion Roboter zeichnet ihr ein Kabel ein, um eine Satellitenschüssel zu verbinden. Das Mondfahrzeug bildet die Verbindung zum allgemeinen Netzwerk.

Am Ende des Spiels schreibt ihr die Summe jeder Kraterspalte in das Feld oberhalb der Spalte. Die X zählen nicht zur Summe dazu. Vergleicht die Summen mit den Gegner/-innen links und rechts von euch. Dazu vergleicht ihr jeweils zu zweit die Summen, deren Pfeile auf der Karte aufeinander zeigen. Wenn ihr eine größere oder gleiche Summe habt, gewinnt ihr 10 Punkte. Wenn eure beiden Summen höher sind, dürft ihr einen Bonus auswählen: 1 Zusatzstern oder 10 Punkte. Ihr dürft mit der Wahl warten, bis alle anderen ihre Gesamtpunktzahl ausgerechnet haben.

ASTRA-Solovariante: Mischt am Ende des Spiels euren Ablagestapel mit der Nummernseite nach unten und zieht eine Karte. Für jede Kraterspalte der ASTRA beträgt der Wert 50 plus so viele Punkte wie die Nummer auf der gezogenen Karte. So könnt ihr eure Summe aus den Kraterspalten mit derjenigen der ASTRA vergleichen. Die ASTRA erhält dafür keine Punkte.

✦ Wenn am Ende des Spiels alle mindestens eine Kraterspalte vollständig gefüllt haben, **geht zu Kapitel 46.**

✦ Wenn nicht, **geht zu Kapitel 24.**



VERZEICHNIS DER KAMPAGNENKARTEN

Hier findet ihr alle Regeln für die entsperrten Kampagnenkarten.

Experten-Modus	Kapitel 52
Karten 125 bis 127	Kapitel 58
Karten 128 bis 130	Kapitel 68
Karten 131 bis 133	Kapitel 83
Karten 134 bis 136	Kapitel 152
Karten 137 bis 139	Kapitel 81
Karten 140 bis 142	Kapitel 22
Karten 143 bis 145	Kapitel 9
Karten 146 bis 148	Kapitel 93
Karten 149 bis 151	Kapitel 73
Karten 152 bis 154	Kapitel 44
Karten 155 bis 157	Kapitel 123
Karte 177	Kapitel 160
Karten 178 bis 183 Seite A	Kapitel 62
Karten 178 bis 183 Seite B	Kapitel 118
Karten 184 bis 189 Seite A	Kapitel 88
Karten 184 bis 189 Seite B	Kapitel 110
Karten 190 bis 195 Seite A	Kapitel 187
Karten 190 bis 195 Seite B	Kapitel 111
Karten 196 bis 201 Seite A	Kapitel 23
Karten 196 bis 201 Seite B	Kapitel 114
Karten 202 bis 207 Seite A	Kapitel 151
Karten 202 bis 207 Seite B	Kapitel 159
Karten 208 bis 213 Seite 6	Kapitel 174
Karten 208 bis 213 Seite 8	Kapitel 167
Karten 214 bis 219 Seite A	Kapitel 117
Karten 214 bis 219 Seite B	Kapitel 89

