

Zusatzinfos
und Updates
zum Spiel:



EIN SPIEL VON
ALBERT REYES

ILLUSTRATIONEN VON
JOSÉ SOTO

A . D E L E

2. AUFLAGE

*„ADELE, öffne die Schleuse!“
„Verzeihung, Emma, ich befürchte, das kann ich nicht tun ...“*

Nach jahrelangen Vorbereitungen startet die erste bemannte Expedition zum Mars. Die gesamte Menschheit blickt auf die Deimos, ein Raumschiff der neuesten Generation, ausgerüstet mit dem Besten, was die menschliche Technologie hergibt. Ge krönt wird diese technische Meisterleistung durch eine Super-KI, die alle Vorgänge an Bord überwacht: **ADELE**. Eine neue Ära der Weltraumreisen hat begonnen!

Doch einige Tage nach Verlassen der Erde kommt es zu sonderbaren Vorfällen. Kleine Fehlfunktionen wie der Verbindungsverlust eines Systems in einem ungünstigen Moment, ein Fehler im Programm, nichts Ernstes. Doch als eine Astronautin beinahe im eigenen Quartier erstickt, weil der Sauerstoff abgelassen wurde, muss die Crew schließlich die harte Wahrheit akzeptieren: **ADELE**, der Bordcomputer, ist ihnen feindlich gesinnt. Ein Kampf ums Überleben beginnt. Kann die Crew die tödliche KI ausschalten? Oder ist die einzige Lösung, das Raumschiff in der Rettungskapsel Richtung Erde zu verlassen? Welchen Ausweg die Crew auch nimmt: **ADELE** darf ihre Pläne nicht durchschauen, sonst ist das Schicksal der Menschen an Bord besiegelt.

Wird die Crew überleben oder in der kalten einsamen Weite des Weltraums ihr Ende finden?

SPIELMATERIAL



1 Spielplan (zweiseitig)



1 ADELE-Konsole



4 Crewtableaus



4 Sichtschirme



27 ADELE-Karten



25 Notfallkarten



28 Holzwürfel
(6 Aktionssteine pro Farbe +
4 weiße Lebensmarker)



4 Astronauten



1 W20
und 4 W6



1 Energiezähler



52
Hindernisse



19
Zielplättchen



32 Objekte



6 Anomalien



16 Ladungs-
marker



6 Schleuse-
gesperrt-
Marker



2 Alarm-
Terminals



4 Einschlag-
Marker



8 Inventarplatz
blockiert-Marker



1 Runden-
marker



1 Keine
Rückkehr-
Marker



1 Beutel



1 Regelheft +
2 Regelübersichten +
1 Solo-Regeln

1.0 ZIEL DES SPIELS

In **ADELE** übernehmen alle Spieler (bis auf einen) die Rolle der Crew, die nach bestimmten Objekten sucht, die sie braucht, um eine der beiden möglichen Missionen abzuschließen: entweder **ADELE abzuschalten** oder in der Rettungskapsel **zu fliehen**. Der verbliebene Spieler spielt die KI und versucht, die Crew genau daran zu hindern.

Für beide Missionen müssen bestimmte Objekte zu bestimmten Räumen gebracht werden. Das Wissen darüber, welches Objekt in welchen Raum gebracht werden muss, ist unter den Crewmitgliedern verteilt. Deshalb müsst ihr gut zusammenarbeiten, um alles an die richtigen Stellen zu bringen. Genauso wichtig ist es aber, eure Pläne möglichst vor ADELE geheim zu halten. Wenn **die Zeit abläuft**, bevor eine der Missionen erfüllt ist oder **ein Crewmitglied stirbt**, gewinnt **ADELE**.

2.0 AUFBAU

Im Folgenden erklären wir den Aufbau für Partien mit 3-5 Spielern (für 2 Spieler siehe 11.0):

- 1 Legt den Spielplan auf den Tisch.** Wählt aus, ob ihr auf der Deimos oder der Phobos spielen wollt. Beide Raumschiffe sind in **5 farblich markierte Sektoren** mit je 4 Räumen aufgeteilt: **Gelb, Blau, Rot, Grün und Grau**.
- 2 Legt fest, wer die Rolle von ADELE übernimmt.** Diese Person (ab jetzt ADELE genannt) erhält die ADELE-Konsole (und dreht sie auf die Seite, die der Spielerzahl entspricht), die Hindernisse, die ADELE-Karten und den Energiezähler. Sie legt nun **4 zufällige Anomalien** auf ihre Konsole und legt die übrigen zurück in die Schachtel. Sie legt alle Hindernisse in den Beutel, **zieht 4 zufällige Hindernisse** und platziert diese auf den passenden Feldern der Konsole, **immer möglichst weit links**. Nun entfernt sie die 2 ADELE-Karten mit dem **!** (in Partien mit erfahrenen Spielern können dies auch 2 beliebige Spezialkarten sein). Dann mischt sie den übrigen Stapel, zieht 4 Karten davon auf die Hand und legt zum Schluss den **Energiezähler auf seine Startposition** (10 bzw. 15 je nach Spielerzahl).
- 3 Die anderen Spieler spielen jeweils ein Crewmitglied** und nehmen sich dessen Tableau sowie den Sichtschirm, W6 und alle Aktionssteine einer Farbe. Jeder legt 1 Lebensmarker (weiß) ganz links auf die Lebensleiste und 4 eigene Aktionssteine neben das Tableau (die anderen werden für Schritt 8 des Spielaufbaus benötigt). Zuletzt erhalten alle Crewmitglieder das auf ihrem Tableau abgebildete Objekt und legen es auf den passenden Inventarplatz.



4 Nehmt jeweils eines der folgenden 5 Objekte: Feuerlöscher, Raumanzug, Taschenlampe, Batterie, Drohne. Legt diese als verdeckten Stapel auf das dafür vorgesehene Kistenfeld am Labor (Raum 8 bzw. 14). Mischt die 7 Missionsobjekte, 1 Batterie, 2 Ersatzteile und 10 unbesehen zufällig gewählte Objekte. Legt nun verdeckt in jeden Raum des Schiffs eines dieser Objekte. Legt alle übrigen Objekte unbesehen zurück in die Schachtel.

5 Jedes Crewmitglied wirft den W20 und stellt seine Spielfigur in den Raum mit der gewürfelten Zahl. Es darf nicht mehr als ein Spieler im selben Raum starten. Würfelt so lange, bis alle in unterschiedlichen Räumen stehen.

6 Legt die Alarm-Terminals auf die Computer in den Räumen 3 und 17.

7 Legt den Rundenmarker auf das der Spieleranzahl entsprechende Feld der Rundenleiste. Legt den *Keine Rückkehr*-Marker ganz unten auf Feld 1 der Rundenleiste.

8 Mischt alle Zielplättchen außer dem mit dem X und legt je 1 davon verdeckt auf die 5 mittleren Felder der Missionsleiste. Jetzt legt jeder Spieler je 1 seiner Aktionssteine neben ein oder mehrere Zielplättchen (siehe Tabelle rechts) und sieht sich diese(s) geheim an. Z. B. wäre das bei 3 Crewmitgliedern für Spieler 1 das „äußere“ rote und blaue. Die letzten Zielräume der beiden Missionen sind festgelegt und allen bekannt (Räume 16 und 20).

#1	#2	#1+2	#1	#2	2 Personen
#1	#2	#3	#2	#1	3 Personen
#1	#3	#2	#3	#4	4 Personen



Legt alle restlichen Zielplättchen unbesehen zurück in die Schachtel.
Legt das X-Zielplättchen neben die Missionsleiste.

9 Bereitet die Notfallkarten vor. Entfernt bei 4 oder 5 Spielern die Notfallkarten *Stille* aus dem Spiel. Mischt die restlichen Karten und legt sie als verdeckten Stapel auf das vorgesehene Feld. Deckt dann die oberste Karte auf.

10 Legt das verbleibende Material griffbereit neben das Spielfeld.

4 LEGT JE 1 ZIELPLÄTTCHEN AUF DIE 5 FELDER DER MISSIONSLEISTE

8 LEGT DAS X-ZIELPLÄTTCHEN NEBEN DIE MISSIONSLEISTE

8 ORDNET JEDEM ZIELPLÄTTCHEN EINEN AKTIONSSTEIN DES PASSENDEN SPIELERS ZU (SIEHE TABELLE)

7 KEINE RÜCKKEHR-MARKER

3 JEDES CREWMITGLIED ERHÄLT DAS AUF SEINEM TABLEAU ABGEBILDETE OBJEKT UND LEGT ES DORT AB

3 SICHTSCHIRM

3 CREW-TABLEAU

3 W6

7 WEISSER STEIN GANZ LINKS AUF DER LEBENSANZEIGE

4 AKTIONSSTEINE IN SPIELERFARBE

4 LEGT DIESE 5 OBJEKTE VERDECKT AUF DAS KISTENFELD AM LABOR

-
-
-
-
-

3.0 RUNDENABLAUF

Das Spiel verläuft je nach Spielerzahl über eine bestimmte Anzahl von Runden. Jede Runde hat die folgenden Phasen:



1. NOTFALLPHASE: Legt die offene oberste Karte vom Notfallstapel auf das Notfallfeld daneben, sodass sie Notfallkarten aus früheren Runden verdeckt. Dieser Notfall gilt für diese Runde. Einige Notfälle haben einen sofortigen Effekt, andere wirken während der gesamten Runde. **Deckt nun die oberste Karte des Notfallstapels auf**, sodass ihr den Notfall der nächsten Runde bereits kennt.



2. PLANUNGSPHASE: Alle Crewmitglieder stellen ihre Sichtschirme auf. Nun **weisen sie ihre 4 Aktionssteine den verfügbaren Aktionen zu** und planen so ihren Zug voraus (*siehe 7.0 Die Crew*).



3. ADELE-PHASE: In dieser Phase nutzt ADELE ihre Konsole und legt Hindernisse und Anomalien auf den Spielplan. Als ADELE führst du dazu die folgenden Schritte aus:

- 1** **Ziehe** so viele **Hindernisse** wie auf der Konsole angezeigt (3 bei 1-3 Crewmitgliedern, 4 bei 4 Crewmitgliedern) und **lege sie so weit links wie möglich auf die passenden Felder** der Konsole.
- 2** **Spiele so viele ADELE-Karten wie du möchtest** (und dir leisten kannst), um Hindernisse von deiner Konsole in die Räume des Raumschiffs zu legen. Zahle dafür die benötigte Energie. Außerdem kannst du Anomalien ins Spiel bringen, wenn du die Bedingungen dafür erfüllst (*siehe 8.0 ADELE*).
- 3** **Wirf beliebig viele ADELE-Karten ab und ziehe neue, bis du wieder 4 auf der Hand hast. Erhöhe die Energie** um die auf der Konsole angegebene Menge (je nach Spielerzahl 10 bzw. 15).



4. HINDERNISPHASE: Die Crewmitglieder senken ihre Sichtschirme, zeigen ihre geplanten Aktionen und lösen die Hindernis-Effekte aus, die sie betreffen (*siehe 8.1 Hindernisse*).



5. AKTIONSPHASE: Die Crewmitglieder sind in beliebiger Reihenfolge am Zug. Wer am Zug ist, führt alle seine geplanten Aktionen in beliebiger Reihenfolge aus.



6. WARTUNGSPHASE: **Reduziert die Ladung aller Objekte mit Ladung** um eins und entfernt alle Marker, die „bis zum Ende der Runde“ gültig sind. **Schiebt den Rundenmarker** ein Feld nach unten.

4.0 DIE MISSIONEN

Um zu gewinnen, müssen die Crewmitglieder eine der zwei möglichen Missionen abschließen: Entweder sie **deaktivieren ADELE (blaue Mission)** oder sie **fliehen** (rote Mission). Um eine dieser Missionen erfolgreich abzuschließen, müssen die Crewmitglieder vier Missionsobjekte in die vier richtigen Räume des Schiffes bringen und die entsprechende Bedingung erfüllen:

ADELE DEAKTIVIEREN

Es befindet sich kein *Einschlag*-Marker auf dem Schiff (*siehe Notfall „Einschlag“ in 6.1 Notfälle*).



VOM SCHIFF FLIEHEN

Der Rundenmarker darf auf der Rundenleiste nicht unterhalb des *Keine Rückkehr*-Markers sein. Er darf aber auf demselben Feld liegen (*siehe Notfall „Kursabweichung“ in 6.1 Notfälle*).



WICHTIG: Wie ihr in der Missionsleiste seht, ist die *Kameralinse* ein gemeinsames Missionsobjekt beider Missionen. Sie muss also in ihren Zielraum gebracht werden, egal, welche Mission die Crew verfolgt. Außerdem sind die Zielräume des letzten Missionsobjekts beider Missionen (der *Helm* bei der roten, die *Axt* bei der blauen) fest vorgegeben und auf der Missionsleiste abgebildet.

Die Räume, in die die *Kameralinse* und jeweils zwei andere Missionsobjekte gebracht werden müssen, sind geheim, festgelegt durch die Zielplättchen auf ihren Plätzen. Neben jedem dieser Zielplättchen liegt ein Aktionsstein eines Crewmitglieds, welches die geheime Information jederzeit ansehen, aber niemandem zeigen darf.

Die ersten 3 Missionsobjekte dürfen in beliebiger Reihenfolge in die Zielräume gebracht und dort eingesetzt werden. Um das zu tun, muss ein Crewmitglied das Missionsobjekt im Inventar haben und im entsprechenden Zielraum erfolgreich die Spezialaktion (*siehe 7.0 Aktionen*) ausführen. Deckt dann das entsprechende Zielplättchen auf, um zu prüfen, ob das Missionsobjekt im richtigen Raum eingesetzt wurde. Wenn ja, legt ihr das Objekt zurück in die Schachtel und lasst das Zielplättchen offen liegen. Wenn nicht, behält das Crewmitglied das Objekt und das Zielplättchen wird wieder verdeckt. Es können Missionsobjekte beider Missionen erfolgreich eingesetzt werden, da die Crew an beiden Missionen gleichzeitig arbeiten kann.

Das **vierte Missionsobjekt** (die *Axt* bei der blauen und der *Helm* bei der roten Mission) kann erst eingesetzt werden, wenn die vorherigen drei Missionsobjekte bereits eingesetzt wurden **und die Bedingung der Mission erfüllt ist**. Sobald das geschieht, **gewinnt die Crew sofort**. Wenn das bis zum Ende der letzten Runde nicht geschehen ist, **gewinnt ADELE**.

5.0 DIE SCHIFFE

Die Deimos und ihr Schwesterschiff Phobos sind jeweils in **20 Räume** unterteilt. Diese verteilen sich auf **5 verschiedenfarbige Sektoren**. In jedem Raum gibt es einen Computer, an dem *Spezialaktionen* ausgeführt werden können (siehe 7.0 Die Crew). Zusätzlich gibt es in einigen Räumen verschiedene **Terminals**, die der Crew besonders starke Aktionen ermöglichen (siehe 10.0 Terminals). In anderen Räumen gibt es Schleusen, durch die Crewmitglieder mit einem Raumanzug in den Weltraum gelangen (siehe 7.3 Weltraumspaziergang).



6.0 NOTFALLKARTEN

In der ersten Phase jeder Runde tritt der **Notfall ein**, der offen auf dem **Notfallkartenstapel** liegt, wenn er nicht vorher abgewendet wurde (siehe *Spezialaktionen in 7.0 Die Crew*). Einige Notfälle haben einen Effekt, der sofort eintritt, andere wirken bis zum Ende der Runde. Zudem werden einige Anomalien ausgelöst, wenn die aktuelle Notfallkarte ein bestimmtes Symbol zeigt (siehe 8.2 Anomalien). Das farbige Sechseck auf Notfallkarten ist nur für eine bestimmte ADELE-Spezialkarte und für die Anomalie *Gezielter Angriff* relevant. **Notfälle betreffen auch Crewmitglieder, die sich außerhalb des Schiffes befinden.**

6.1 DIE NOTFÄLLE



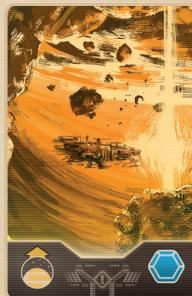
STRESS

Die bedrohliche Stimmung ist unerträglich.
Die Kondition aller Crewmitglieder ist bis zum Ende dieser Runde um 1 reduziert.



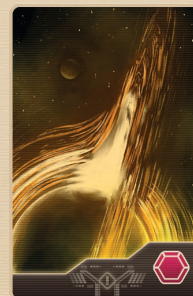
SYSTEMSTÖRUNG

ADELE überlastet alle Computer an Bord.
Alle Spezialaktionen benötigen in dieser Runde einen zusätzlichen Aktionsstein.



KURSABWEICHUNG

Das Schiff wird von seinem Kurs abgebracht.
Der *Keine Rückkehr*-Marker rückt auf der Rundenleiste um 1 Feld nach oben.



STILLE

Nichts passiert.
(Beachtet aber die Symbole auf der Notfallkarte, die wie üblich Anomalien auslösen können.)



EINSCHLAG

Etwas schlägt auf der Außenhülle des Schiffes auf.

Werft den W20 und legt einen *Einschlag*-Marker in den Raum mit der gewürfelten Zahl. Crewmitglieder in diesem Raum erleiden eine Wunde. Computer und Terminals in diesem Raum können nicht benutzt werden, solange der *Einschlag*-Marker dort liegt. Es können sich nie zwei *Einschlag*-Marker im selben Raum befinden (würfelt erneut, falls nötig).

7.0 DIE CREW

Jedes Crewmitglied hat sein eigenes Tableau.

Oben rechts ist das **Inventar**, in dem **Platz für 4 Objekte** ist. Jedes Crewmitglied beginnt das Spiel mit einem Objekt. Wenn ein Crewmitglied zu wenig Inventarplätze für seine Objekte hat (weil es bei vollem Inventar noch eines aufhebt oder durch eine Wunde einen Inventarplatz verliert) muss es sofort ein Objekt seiner Wahl verdeckt in dem Raum ablegen, in dem es sich befindet.

Der rote Balken ist die **Lebensleiste**. Sie hat 7 Felder. Der Lebensmarker liegt zu Beginn auf dem Feld ganz links. Erreicht er das Feld ganz rechts, **stirbt das Crewmitglied und die Crew verliert sofort**.

Die **Kondition** eines Crewmitglieds ist entscheidend, um Wunden zu vermeiden und Aktionen erfolgreich durchzuführen. Jedes Mal, wenn eine Situation eine **Konditionsprobe** erfordert, wirft das betroffene Crewmitglied ihren W6. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich der Kondition, ist die Probe erfolgreich. Ist das Ergebnis größer, scheitert die Probe und das Crewmitglied muss die entsprechenden Konsequenzen tragen.



Jedes Crewmitglied hat **4 Aktionssteine**, mit denen es in der Planungsphase unterschiedliche Aktionen planen kann. Das sollte hinter dem Sichtschirm passieren, damit ADELE nicht zu früh sieht, was die Crew vorhat.

Alle Aktionen benötigen die auf dem Tableau angezeigte Anzahl an Aktionssteinen (die Spezialaktion benötigt 2 oder 3 Steine, alle anderen 1). Dieselbe Aktion kann (mit entsprechend vielen Aktionssteinen) auch mehrfach geplant werden. Während der Aktionsphase führt das aktive Crewmitglied seine geplanten Aktionen in beliebiger Reihenfolge aus, wobei es nach jeder Aktion den/die entsprechende(n) Aktionsstein(e) entfernt. Aktionen sind freiwillig und können auch ungenutzt verfallen gelassen werden.

Die Crewmitglieder können in beliebiger Reihenfolge agieren, allerdings muss ein Crewmitglied alle seine Aktionen beendet haben, bevor das nächste beginnt.

○ DIE MÖGLICHEN AKTIONEN: ○



BEWEGEN

Bewege dich in einen benachbarten Raum, der durch eine ungesperrte Tür erreichbar ist.



TÜR ENTSPERREN

Entferne ein „Tür-gesperrt“-Hindernis von einem Türrahmen in deinem Raum.



DURCHSUCHEN

Sieh dir das Objekt in deinem Raum geheim an. Du darfst es danach in dein Inventar nehmen (ist das Inventar dann zu voll, musst du ein beliebiges Objekt verdeckt in den Raum legen).



OBJEKT AKTIVIEREN

Decke ein Objekt (kein Missionsobjekt) aus deinem Inventar auf. Bis du das Objekt wieder ablegen musst, erhältst du seine Vorteile (siehe 9.0 Objekte).

WICHTIG: Räume gelten nur als benachbart, wenn sie durch einen Türrahmen miteinander verbunden sind (das gilt auch für die Entfernung von Hindernissen durch Spezialaktionen).



SPEZIALAKTION: Führe eine der folgenden Aktionen durch:

- Setze ein Missionsobjekt ein, wenn du dieses im Inventar hast und dich im richtigen Zielraum befindest.
- Führe eine Terminal-Aktion aus (siehe 10.0 Terminals).
- Entferne ein Spionage-, Sauerstoffverlust- oder Dunkelheit-Hindernis aus diesem oder einem benachbarten Raum.
- Wenn die Anomalie „Schleusen gesperrt“ im Spiel ist, entsperre eine Schleuse in deinem Raum oder Außenbereich.
- Wenn du dich in einem Außenbereich befindest, entferne einen *Einschlag*-Marker aus einem angrenzenden Raum.

Du kannst 2 oder 3 Aktionssteine setzen um eine Spezialaktion auszuführen. Mit 3 gelingt die Aktion automatisch. Setzt du nur 2 Steine, musst du eine Konditionsprobe bestehen um die Aktion ausführen zu dürfen. Das kann sinnvoll sein, wenn du den dritten Aktionsstein dringend für eine andere Aktion benötigst oder dir ein Hindernis keine Wahl lässt.

7.1 WUNDEN

Einige Spielelemente wie Notfälle, Hindernisse oder Anomalien fügen den Crewmitgliedern Wunden zu. Wer eine Wunde erleidet, bewegt den Marker auf der Lebensleiste ein Feld nach rechts. Dies kann zum Verlust von Inventarplätzen führen.



WENN DER MARKER DIESE FELDER ERREICHT, VERLIERT DAS CREWMITGLIED EINEN INVENTARPLATZ



WENN DER MARKER DIESES FELD ERREICHT, STIRBT DAS CREWMITGLIED UND ADELE GEWINNT DAS SPIEL

Ein verlorener Inventarplatz wird mit einem *Inventarplatz blockiert*-Marker belegt.

Erreicht der Marker das letzte Feld auf der Lebensleiste, stirbt das Crewmitglied und **ADELE hat sofort gewonnen**.

Durch Nutzung eines Erste-Hilfe-Kastens oder des medizinischen Terminals in der Krankenstation können Wunden geheilt werden. Für jede geheilte Wunde wird der Lebensmarker ein Feld nach links bewegt. Ihr könnt nicht mehr Wunden heilen als die Lebensleiste Felder hat. Durch das Heilen von Wunden können blockierte Inventarplätze zurückgewonnen werden (*Inventarplatz blockiert*-Marker werden entsprechend entfernt).

ACHTUNG: Es ist möglich zu **sterben, ohne Wunden erlitten zu haben**: Wenn ihr außerhalb des Schiffs seid und gezwungen werdet, den aktiven Raumanzug abzulegen (siehe 7.3 Weltraumspaziergang).

7.2 KOMMUNIKATION ZWISCHEN SPIELERN

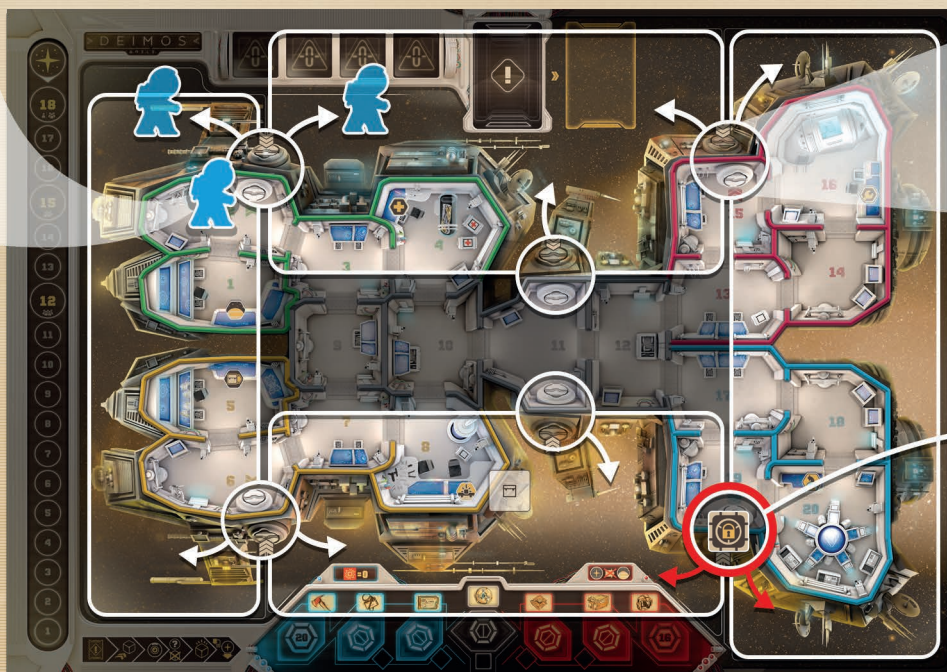
Crewmitglieder können sich beliebig offen über ihre Pläne und andere Spielelemente unterhalten, allerdings nur so, dass alle Spieler – auch ADELE – alles mithören. **Zwei Crewmitglieder im selben Raum** dürfen gegenseitig ihre geheimen Informationen auf der Missionsleiste einsehen, aber nur die, neben denen ihre Aktionssteine liegen; außerdem dürfen sie sich gegenseitig Objekte im Inventar zeigen und beliebig viele davon tauschen. Das dürfen sie jederzeit tun, auch mehrfach, solange sie sich im selben Raum befinden, selbst wenn eines der Crewmitglieder mitten im Zug und „nur auf der Durchreise“ ist. Sobald sie sich aber wieder trennen, sollten die Crewmitglieder die erhaltenen Informationen gut im Gedächtnis behalten, da sie erst bei einem erneuten Treffen wieder nachsehen dürfen.

7.3 WELTRAUMSPAZIERGANG

Ein Crewmitglied mit einem aktiven Raumanzug kann mit einer *Bewegen*-Aktion durch eine Schleuse das Schiff verlassen und sich in den Weltraum begeben. **Der Weltraum ist in vier Außenbereiche unterteilt**. Einige Schleusen führen in nur einen Außenbereich, andere in zwei verschiedene. Ein Crewmitglied in einem Außenbereich kann mit einer *Bewegen*-Aktion einen angrenzenden Außenbereich betreten oder durch eine Schleuse den angrenzenden Raum. Außerdem kann durch eine *Spezialaktion* ein *Einschlag*-Marker aus einem angrenzenden Raum entfernt werden. Sollte, aus welchem Grund auch immer, der Raumanzug abgeworfen werden müssen, während das Crewmitglied noch im Weltraum ist, stirbt dieses und **ADELE gewinnt**. Mit einer *Spezialaktion* kann ein *Schleuse gesperrt*-Marker auf einer Schleuse, die an den Raum bzw. Außenbereich des Crewmitglieds grenzt, entfernt werden.



Das blaue Crewmitglied trägt einen Raumanzug und kann mit einer *Bewegen*-Aktion einen der beiden angrenzenden Außenbereiche betreten. Mit einer weiteren *Bewegen*-Aktion könnte es von dort einen angrenzenden Außenbereich oder durch eine andere Schleuse seines Außenbereichs einen angrenzenden Raum betreten.



Durch einige Schleusen kann man in zwei verschiedene Außenbereiche gelangen.



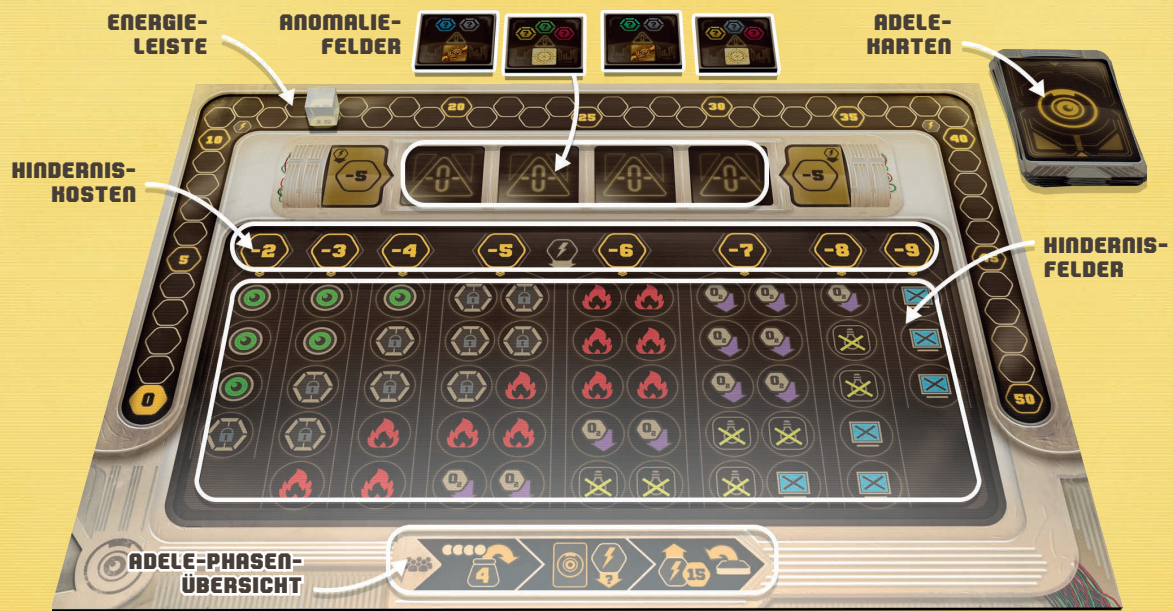
Schleusen, die durch die Anomalie „Schleusen gesperrt“ gesperrt sind, können von innen oder außen entsperrt werden.

8.0 ADELE

ADELE wird nicht durch eine Figur oder einen Marker auf dem Spielplan dargestellt, sondern ist gewissermaßen allgegenwärtig. Bedauerlicherweise sieht ihre Programmierung eigentlich nicht die Eliminierung der Crew vor, weshalb sie dafür nur begrenzte Mittel zur Verfügung hat.

In jeder Runde **erhält ADELE eine festgelegte Menge an Energie, Hindernissen und ADELE-Karten:**

- Mit **Energie** bezahlt ADELE alle Aktionen, die sie ausführt, egal ob es sich um Hindernisse, Anomalien oder Spezialkarten handelt. ADELE beginnt das Spiel mit 10 bzw. 15 Energie (wie auf dem ADELE-Tableau für die Spielerzahl angegeben). Am Ende ihrer Phase erhöht sie ihre Energie um 10 bzw. 15 Energie (Beispiel: Sie beginnt mit 10 Energie, nutzt 7, beendet ihre Phase mit 3 Energie. Sie erhält nun 10 Energie dazu und hat jetzt insgesamt 13).
- **Hindernisse** behindern die Crew bei der Durchführung ihrer Missionen. Wenn ADELE neue Hindernisse erhält, legt sie diese auf die passenden Felder ihrer Konsole, immer so weit links wie möglich. Wenn sie ein Hindernis ins Spiel bringt, muss sie immer das am weitesten rechts liegende dieser Sorte nehmen.
- Die **ADELE-Karten** zeigen an, in welchen Teilen des Schiffs ADELE agieren kann. Die meisten **zeigen zwei bestimmte Räume**. ADELE spielt diese Karten in der ADELE-Phase, um ein beliebiges Hindernis von ihrer Konsole in **einen der gezeigten Räume** zu legen (was sie Energie kostet). Einige wenige ADELE-Karten sind **Spezialkarten mit besonderen Aktionen**, die nicht zwingend neue Hindernisse ins Spiel bringen.
- **ADELE darf beliebig viele ADELE-Karten pro Runde spielen.** Gespielte Karten kommen auf einen offenen Ablagestapel.
- Außerdem kann ADELE **Anomalien** ins Spiel bringen (siehe 8.2 Anomalien).
- Am Ende ihrer Phase kann ADELE **beliebig viele Handkarten abwerfen**, bevor sie wieder auf die **4 Handkarten aufzieht**. Sind alle ADELE-Karten verbraucht, mischt ADELE den Ablagestapel neu.



◦ 8.1 HINDERNISSE ◦

Um ein **Hindernis in einen Raum zu legen**, muss ADELE es auf ihrer Konsole haben, eine ADELE-Karte mit dem gewünschten Raum spielen und die Energiekosten zahlen. Die meisten Hindernisse werden einfach in den Raum gelegt, aber einige wie *Tür gesperrt* oder *Computerfehler* müssen an bestimmte Stellen gelegt werden, wie in ihren Beschreibungen angegeben.

Es können **nie zwei identische Hindernisse** gleichzeitig an derselben Stelle im Spiel sein (z. B. zweimal Sauerstoffverlust in einem Raum, zweimal *Tür gesperrt* im selben Türrahmen oder zweimal *Computerfehler* am selben Terminal).

ADELE kann pro Karte nur 1 Hindernis legen (sie muss sich also für einen der Räume entscheiden). Um 2 Hindernisse im selben Raum zu platzieren, muss sie 2 unterschiedliche Karten mit demselben Raum spielen oder Spezialeffekte nutzen (z. B. Feuer/Sauerstoffverlust ausbreiten).



ADELE spielt eine Karte mit den Räumen 1 & 6 um ein Spionage-Hindernis in Raum 1 zu legen. Dazu nimmt sie das am weitesten rechts liegende und zahlt die benötigte Energie, in diesem Fall 3.



SPIONAGE: Lege dieses Hindernis in den gewünschten Raum. Du kannst jederzeit alle Objekte in diesem Raum ansehen. Sobald ein Crewmitglied diesen Raum betritt, oder wenn es sich in der Hindernisphase hier befindet, kannst du dir alle Objekte in seinem Inventar ansehen. Zusätzlich kannst du versuchen, ein Ziellättchen dieses Spielers auszuspionieren. Dazu mischst du das gewünschte Ziellättchen und das X-Ziellättchen verdeckt, ziehst eines davon und siehst es dir geheim an. Dann mischst du beide wieder und gibst sie dem ausspionierten Crewmitglied, das sie wieder korrekt auf/neben die Missionsleiste legt (du hast also eine 50%-Chance an die Information zu gelangen, aber nur du weißt, ob du erfolgreich warst).



TÜR GESPERRT: ① Lege dieses Hindernis in einen Türrahmen, der an den gewünschten Raum grenzt. Niemand kann diese Tür passieren, bis das Hindernis entfernt wird.



SAUERSTOFFVERLUST: Lege dieses Hindernis in den gewünschten Raum. Alle Crewmitglieder, die sich in der Hindernisphase in diesem Raum befinden oder ihn in der Aktionsphase betreten, müssen 1 beliebigen Aktionsstein aus ihren Aktionsfeldern ablegen, wenn sie noch einen haben.



FEUER: Lege dieses Hindernis in den gewünschten Raum. Alle Crewmitglieder, die sich in der Hindernisphase in diesem Raum befinden oder ihn in der Aktionsphase betreten, müssen eine Konditionsprobe bestehen oder sie erleiden eine Wunde.



DUNKELHEIT: Lege dieses Hindernis in den gewünschten Raum. Alle Aktionen in diesem Raum, auch das Verlassen des Raums, kosten 1 zusätzlichen Aktionsstein. Dieser muss nicht vom selben Aktionsfeld genommen werden. Liegt ein Feuer-Hindernis im selben Raum, hat die Dunkelheit keinen Effekt.



COMPUTERFEHLER: ② Lege dieses Hindernis auf einen Computer oder ein Terminal im gewünschten Raum. In einem Raum mit abgeschaltetem Computer können die Spezialaktionen „Missionsobjekt einsetzen“, „Hindernis entfernen“ und „Schleuse entsperren“ nicht ausgeführt werden. Ein abgeschaltetes Terminal kann nicht benutzt werden.



WICHTIG: Entfernte Hindernisse kommen aus dem Spiel und nicht in den Beutel zurück. Dies gilt unabhängig davon ob die Crew sie entfernt hat oder ADELE (um eine Anomalie ins Spiel zu bringen, siehe 8.2 Anomalien).

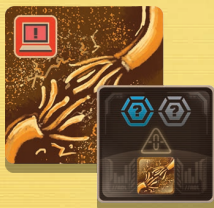
8.2 ANOMALIEN

Zu Beginn des Spiels zieht ADELE 4 zufällige Anomalien und legt sie auf die dafür vorgesehenen Felder auf ihrer Konsole. Dies sind die Anomalien, die ADELE während des Spiels zur Verfügung stehen.

Um sie ins Spiel zu bringen, muss ADELE ein beliebiges Hindernis aus jedem Sektor entfernen, der auf der Rückseite der Anomalie angezeigt ist, und 5 Energie zahlen. Die Art der Hindernisse ist dabei unwichtig. Tür gesperrt-Marker, die auf einer Sektorengrenze liegen, können für einen der beiden Sektoren verwendet werden. Die entfernten Hindernisse kommen zurück in die Schachtel. Die Anomalie legt ADELE dann aufgedeckt auf die Anomalienleiste neben den Notfallstapel. Ab jetzt ist ihr Effekt aktiv:



Schleusen gesperrt:
Lege je einen *Schleuse gesperrt*-Marker auf jede Schleuse. Dieser muss mit einer Spezialaktion entfernt werden, um die Schleuse wieder nutzen zu können.



Alarm-Terminals abgeschaltet:
Die beiden Alarm-Terminals werden abgeschaltet. Drehe beide Marker auf die rote Seite.



Schwache Batterien:
Wenn Objekte mit Ladung aktiviert werden, erhalten sie 1 Ladung weniger als gewürfelt.



Explosionen:
Um durch ein Feuer-Hindernis nicht verletzt zu werden, gilt auf Konditionsproben eine Erschwernis von -2. Allerdings ist der Wurf einer 1 immer erfolgreich.



Panik:
Wenn ein Notfall mit dem Symbol dieser Anomalie auftritt, müssen alle Crewmitglieder eine Konditionsprobe bestehen oder eine Wunde erleiden (auch wenn der Notfall durch das Alarm-Terminal abgewendet wurde).



Gezielter Angriff:
ADELE darf in jeder zukünftigen Notfall-Phase ein Hindernis in einem Raum des Sektors platzieren, dessen Farbe der Notfall anzeigt. ADELE wählt das Hindernis aus ihrer Konsole und zahlt die benötigte Energie.

Beispiel: ADELE bringt eine Anomalie ins Spiel:

Zunächst zahlt ADELE **5 Energie** und wählt eine Anomalie auf der Konsole. Sie nimmt *Schleusen Gesperrt*, da sie ein Crewmitglied im Weltall aussperren will.



Schließlich legt sie das Anomalieplättchen auf die Anomalienleiste und belegt alle 6 Schleusen mit einem *Schleuse-Gesperrt*-Marker.

Sie entfernt aus jedem Sektor, der auf dem Anomalieplättchen angezeigt ist, ein Hindernis: Sie entfernt ein Feuer aus Raum 4 (grüner Sektor), Spionage aus Raum 17 (blauer Sektor) und einen *Tür-gesperrt*-Marker zwischen Raum 8 und 9 (grauer Sektor).



9.0 OBJEKTE

Zu Beginn des Spiels befinden sich die meisten Objekte verdeckt in den Räumen des Schiffs. Zusätzlich hat jedes Crewmitglied ein Objekt in seinem Inventar, und auf dem Spielplan im Labor sind 5 Objekte gestapelt. **Alle Objekte werden das ganze Spiel über verdeckt gehalten, außer sie sind gerade aktiv.**



Ein Crewmitglied, das eine **Durchsuchen-Aktion** ausführt, kann ein Objekt in seinem Raum geheim ansehen und wahlweise zurücklegen oder in sein Inventar aufnehmen. Wird dabei die Inventarkapazität überschritten, muss es ein Objekt verdeckt im Raum ablegen.

WICHTIG: Objekte können nicht beliebig abgelegt werden. Ein Objekt im Inventar kann nur abgelegt werden, wenn bei vollem Inventar ein weiteres Objekt aufgehoben wird oder durch eine Wunde ein Inventarplatz blockiert wird.

9.1 ARTEN VON OBJEKTEN



MISSIONSOBJEKTE: Werden nur zur Erfüllung der Missionen benötigt. Um ein Missionsobjekt einzusetzen, muss ein Crewmitglied mit dem Objekt im Inventar im korrekten Raum eine Spezialaktion ausführen (dafür darf der Computer nicht abgeschaltet sein). Deckt dann das Zielplättchen auf und überprüft, ob es sich um den korrekten Raum handelt. Falls ja, legt ihr das Missionsobjekt zurück in die Schachtel und lasst das Zielplättchen offen liegen. Andernfalls dreht ihr das Zielplättchen wieder um und legt das Missionsobjekt zurück ins Inventar des Crewmitglieds.



OBJEKTE MIT LADUNG: Ein Crewmitglied, das ein solches Objekt aktiviert, deckt es auf und wirft einen W6, um die Anzahl an Ladungen zu bestimmen, die es erhält (siehe rechts).



Dann legt das Crewmitglied einen entsprechenden **Ladungsmarker** auf das Objekt. Von jetzt an verschafft das Objekt seinem Träger die entsprechenden Vorteile. Tauschen zwei Crewmitglieder es aus, dann bleibt der Ladungsmarker auf dem Objekt. In jeder Wartungsphase verliert es eine Ladung (Ladungsmarker austauschen). Verliert es die letzte Ladung, ist es noch eine Runde aktiv. Erst, wenn in einer Wartungsphase keine Ladung mehr entfernt werden kann, wird das Objekt abgeworfen.



EINMAL-OBJEKTE: Ein Crewmitglied, das eines dieser Objekte aktiviert, deckt es auf, führt die entsprechende Aktion aus und wirft es dann ab.



PERMANENTE OBJEKTE: Nach der Aktivierung bringen diese Objekte für den Rest des Spiels Vorteile.

WICHTIG: Wenn ein Objekt abgeworfen wird, kommt es zurück in die Schachtel.
Wenn Spieler ein aktiviertes Objekt tauschen, bleibt der Ladungsmarker auf dem Objekt.
Wenn ein Objekt im Weltraum abgeworfen wird, kommt es zurück in die Schachtel (egal, ob es aktiv war oder nicht).

9.2 OBJEKTE HERSTELLEN

Am Labor (Raum 8 bzw. 14, je nachdem welche Seite des Spielplans verwendet wird) liegen zu Beginn des Spiels 5 Objekte. Diese können auf zwei verschiedene Arten hergestellt werden:







- 1 In einem **beliebigen Raum oder Außenbereich** kann ein Crewmitglied mit einer Aktion „Objekt aktivieren“ 2 Ersatzteile im eigenen Inventar aktivieren.
- 2 **Im Labor** kann ein Crewmitglied eine Terminal-Aktion am **Ingenieur-Terminal** ausführen (siehe 10.0 Terminals).

Wer ein Objekt herstellt, wählt geheim eines aus dem Stapel am Labor und legt es verdeckt in sein Inventar. Falls ein bestimmtes Objekt nicht mehr im Stapel ist, kann es auch nicht hergestellt werden.



10.0 TERMINALS

Zusätzlich zu den Computern in allen Räumen der Deimos und der Phobos gibt es in 6 Räumen Terminals, die besonders starke Terminal-Aktionen ermöglichen. Terminals sind von den normalen Computern zu unterscheiden: Wenn ADELE einen Computerfehler auf einen Raum mit Terminal spielt, muss sie sich entscheiden, ob sie damit den normalen Computer oder das Terminal abschaltet.

					
MEDIZINISCHES TERMINAL	KOMMANDO-TERMINAL	KURIER-TERMINAL	INGENIEUR-TERMINAL	REPARATUR-TERMINAL	ZENTRAL-COMPUTER-TERMINAL
Ein Crewmitglied kann alle eigenen Wunden ODER die eines anderen Crewmitglieds in diesem Raum heilen.	Die Crew schiebt den <i>Keine Rückkehr</i> -Marker ein Feld nach unten, aber nicht unter Runde 1.	Ein Crewmitglied kann ein Objekt aus seinem Inventar an ein anderes Crewmitglied an jedem beliebigen Ort versenden oder ein Objekt von anderen erhalten.	Ein Crewmitglied kann ein Objekt herstellen (siehe 9.2 Objekte herstellen).	Ein Crewmitglied kann einen <i>Einschlag</i> -Marker aus einem beliebigen Raum des Schiffs entfernen.	Ein Crewmitglied kann ein Computerfehler-Hindernis von einem beliebigen Computer oder Terminal entfernen.



ALARM-TERMINALS: Die beiden Alarm-Terminals sind nicht wie die anderen in einem bestimmten Raum, sondern wandern zu anderen Computern, sobald sie benutzt werden. Sie dienen dazu Notfälle abzuwenden. **Wenn ein Crewmitglied an einem Alarm-Terminal eine Spezialaktion ausführt, dreht es die Notfallkarte auf dem Stapel um, wirft den W20 und legt das Alarm-Terminal in diesen Raum** (wenn sich dort bereits das andere Alarm-Terminal befindet, wird erneut gewürfelt). In der nächsten Notfall-Phase findet dieser Notfall nicht statt, allerdings werden zum Notfall passende Anomalien ausgelöst.

Anders als bei anderen Terminals wird auf die Alarm-Terminals über den Computer des Raums zugegriffen, wodurch ein Computerfehler-Hindernis in diesem Raum beides abschaltet. Die Anomalie „*Alarm-Terminals abgeschaltet*“ schaltet außer den Alarm-Terminals daher auch die entsprechenden Computer ab. Alarm-Terminals können normal repariert werden: mit einer Batterie oder einer Spezialaktion am Zentral-Computer-Terminal.

11.0 DUELL-MODUS

In dieser Version des Spiels spielt ein einzelnes Crewmitglied gegen ADELE.
Der Spielaufbau wird hierfür leicht angepasst:

- Legt die **Blue Card** auf ihren Platz auf der Missionsleiste. Dieses Missionsobjekt gilt als bereits eingesetzt. Ersetzt die Blue Card in Schritt 4 des Spielaufbaus durch ein weiteres zufälliges Objekt, sodass weiterhin in jeden Raum ein Objekt gelegt werden kann.



- Das Crewmitglied erhält eine **Drohne** (entfernt alle anderen Drohnen aus dem Spiel). Dieses Objekt ist von Beginn des Spiels an aktiviert, benötigt keinen Platz im Inventar und verliert nie seine Ladungen (wird daher nie abgeworfen).
- Das Crewmitglied erhält ein weiteres Startobjekt seiner Wahl.
- Legt eine zufällige Notfallkarte *Einschlag* unbesehen zurück in die Schachtel.
- Legt **keine Aktionssteine auf die Missionsleiste**. Das Crewmitglied darf die Zielplättchen immer ansehen.

11.1 ZUSÄTZLICHE REGELN

Zusätzlich gelten folgende Regeln:

- Das Crewmitglied erhält 4 zusätzliche Aktionssteine einer anderen Spielerfarbe. Diese kann es benutzen, wenn es seine Aktionen ausführt (wie Aktionssteine die durch das Objekt *Aufputzmittel* gewährt werden). Nachdem ein solcher zusätzlicher Aktionsstein benutzt wurde, wird er aus dem Spiel entfernt.



- Außerdem funktioniert das **Kurier-Terminal** etwas anders: Das Crewmitglied kann es mit einer Spezialaktion nutzen um ein beliebiges Objekt aus seinem Inventar in einen beliebigen Raum zu legen. Das Objekt bleibt dort verdeckt liegen, bis es vom Crewmitglied wieder aufgenommen wird.

RUNDENÜBERSICHT



NOTFALL-
PHASE

PLANUNGS-
PHASE

ADELE-
PHASE

HINDERNIS-
PHASE

AKTIONS-
PHASE

WARTUNGS-
PHASE



DMZ

nice
GAME

www.dmzgames.es

Designer · Albert Reyes

Illustrationen · Jose Soto

Grafikdesign · Dossom Studio

Entwicklung · Pau Carles & Javi Caparrós

Deutsche Version Nice Game