

Eure Reise hat 50 Missionen nacheinander oder nach Wahl.

- ◆ Mischt die 40 großen Spielkarten und verteilt sie verdeckt und dabei gleichmäßig an alle Crew-Mitglieder. Zu dritt erhält einer der Spieler 1 Karte mehr als die anderen. Nach letztem Stich bleibt 1 Karte übrig.
- ◆ Jeder Spieler legt 1 Funk-Plättchen mit grüner Seite oben vor sich.
- ◆ Legt für jeden Spieler 1 Erinnerungs-Karte bereit.
- ◆ Legt das Notsignal-Plättchen verdeckt aus.
- ◆ Mischt die 36 kleinen Auftrags-Karten und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Haltet die Auftrags-Plättchen griffbereit.

Ablauf:

Vorbereitung einer Mission:

- ◆ Im Prinzip spielt man ein Stichspiel.
- ◆ Dazu gibt es die 36 Auftrags-Karten in 4 Farben und Werten 1 - 9.
- ◆ Fast jede Mission fordert eine bestimmte Anzahl von Auftrags-Karten, die im Logbuch bei der Mission (rotes Zahnrad) angegeben ist (1 - 10).
- ◆ Diese Auftrags-Karten werden offen in die Tischmitte gelegt, d.h.: Evtl. Auftrags-Plättchen werden nebeneinander ausgelegt. Dann wird von links nach rechts jedem Plättchen 1 Auftrags-Karte zugeordnet.
- ◆ Wer die 4er-Rakete hat, sagt das laut an und ist aktuell Kommandant.
- ◆ Der Kommandant wählt als Erster 1 Auftrag und legt ihn offen vor sich. Danach nimmt immer jeder weitere Spieler im U-Sinn 1 Auftrag, bis alle Aufträge genommen wurden.

Das Stichspiel (Rakete = Trumpf):

- ◆ JETZT könnt Ihr das **NOTSIGNAL** abschicken = Der Satellit ist zu sehen. Entscheidet gemeinsam, ob Ihr das wollt. Kreist den Satelliten im Tagebuch ein. Das zählt als 1 Versuch mehr. Jeder Spieler gibt 1 Handkarte nach links/rechts (keine Rakete!), die dann auf die Hand genommen wird, wenn alle Karten geschoben wurden. Stimmt Euch über die einheitliche Draft-Richtung vorher ab. Generell könnt Ihr beliebig viele Versuche durchführen.
- ◆ NUR JETZT dürft Ihr still **KOMMUNIZIEREN**. Dazu darf jeder Spieler 1-mal je Mission 1 seiner Hand-Karten auslegen (sie bleibt aber Teil seiner Handkarten) und sein FUNK-Plättchen darauf platzieren:
 - OBEN auf Karte = Diese Karte ist seine höchste in ihrer Farbe.
 - MITTIG auf Karte = Diese Karte ist seine einzige in ihrer Farbe.
 - UNTEN auf Karte = Diese Karte ist seine niedrigste in ihrer Farbe.

RAKETEN-Karten dürfen nicht kommuniziert werden.
Zum Merken nimmt man 1 Erinnerungs-Karte auf die Hand.
Wird die Karte mit Funk-Plättchen gespielt, legt man die Erinnerungs-Karte ab und dreht das Funk-Plättchen auf die rote Seite nach oben.
Aussagen per Funk-Plättchen werden im Verlauf nicht mehr geändert.

ES GEHT LOS: Der Kommandant beginnt und spielt 1 Hand-Karte aus.

- ➡ Die angespielte Farbe muss bedient werden. Kann man nicht bedienen, darf man 1 beliebige Karte in den Stich geben oder trumpfen. Generell gewinnt die höchste Karte der angespielten Farbe den Stich, allerdings übertrumpfen Raketen jede Farbkarte.
- ➡ Gewinnt ein Spieler einen Stich, der die Karte enthält, die auf einem seiner Aufträge zu sehen ist, dreht er die Auftragskarte auf Rückseite. Ein Stich kann u.U. mehrere Aufträge erfüllen.
- ➡ Ein gewonnener Stich wird stets verdeckt zur Seite gelegt. Nur jeweils der letzte abgelegte Stich darf später noch angesehen werden. Den nächsten Stich spielt an, wer den vorherigen gewonnen hat.
- ➡ ALLE Aufträge einer Mission erfüllt = Mission **ERFOLGREICH**. Tragt ins Logbuch die Anzahl der Versuche ein. Neue Mission starten! Ihr könnt jede Mission abrechnen und dafür 10 Versuche notieren.
ABER: Ist nur 1 einziger Auftrag von einem Spieler ohne passende Auftragskarte gewonnen, habt Ihr die Mission sofort **VERLOREN** und müsst sie von vorn beginnen: Alle großen Karten mischen und neu verteilen sowie neue Aufträge austeilen.

Symbole auf Missionen:

- FUNKLOCH:** Spielt Ihr 1 Funk-Plättchen, muss es 1 der 3 Bedingungen erfüllen: höchste / einzige / niedrigste Karte ihrer Farbe
Ihr dürft dieses nun aber nicht wie üblich anzeigen!
Funk-Plättchen neben Karte legen mit roter Seite oben.
- STÖRUNG:** Kommunikation stoppt. Die Zahl sagt, ab welchem Stich sie wieder erlaubt ist: Also direkt vor Beginn des Stichs.
- KOMMANDANTEN-ENTSCHEIDUNG:** Der Kommandant bestimmt EINEN der Mitspieler, der alle Aufträge erhält und erfüllen muss.
- KOMMANDANTEN-VERTEILUNG:** Der Kommandant verteilt die Auftrags-Karten, stets 1 nach der anderen. Je Karte werden alle Spieler gefragt, ob sie diese erfüllen können (JA/NEIN).

Der Kommandant vergibt anschließend die Karte (ggf. an sich selbst).
Am Ende der Verteilung darf niemand 2 Aufträge mehr als andere haben.
Evtl. Auftrags-Plättchen werden mit der jeweiligen Karte vergeben.