

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.

Vorbereitung einer Mission:

Man spielt ein Stichspiel.

- ◆ Es gibt 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.
- ◆ JETZT könnt Ihr ein **NOTSIGNAL** abschicken = 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 auf die Hand genommen wird. Stimmt Euch über die einheitliche Draft-Richtung vorher ab. Generell könnt Ihr beliebig viele Versuche durchführen.

Das Stichspiel (Rakete = Trumpf):

- ◆ JEDERZEIT VOR einem Stich dürft Ihr still **KOMMUNIZIEREN**: Dazu darf jeder Spieler irgendwann vor einem Stich 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 abbrechen 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 man 1 Funk-Plättchen, muss es 1 der 3 Beding. erfüllen; höchste / einzige / niedrigste Karte ihrer Farbe in der Spielerhand zum Zeitpunkt dtes Ausspielens. Ihr dürft es nun aber nicht wie üblich anzeigen! Sondern: 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 Stichts.

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 keiner 2 Aufträge mehr als andere haben. Evtl. Auftrags-Plättchen werden mit der jeweiligen Karte vergeben.