

Ulrich Blum ★ Jens Merkl

# SPACESHIP UNITY

FOLGE 0



Pegasus Spiele

# WILLKOMMEN IM TS30

## SPIELIDEE

*Spaceship Unity* ist ein kooperatives Spiel, das über mehrere Folgen hinweg eine Geschichte erzählt. Ihr spielt also alle zusammen und versucht, so gut wie möglich abzuschneiden. Da in diesem Spiel die Geschichte im Vordergrund steht, gibt es kein eindeutiges Gewinnen und Verlieren. Die Geschichte geht auf jeden Fall weiter, egal wie ihr abschneidet. Euer Abschneiden kann aber Konsequenzen für den Fortgang der Geschichte haben, also strengt euch an!

Ihr seid Rekrut\*innen der Interplanetaren Allianz (IPA) und müsst ein Raumschiff im Trainingssimulator TS30 bedienen. Dabei wird eure ganze Wohnung zum Spielfeld. Normale Alltagsgegenstände verwandeln sich in die Systeme eures Raumschiffs. Mit diesen müsst ihr verschiedenste Aktionen ausführen. Zum Glück verfügt jedes System über ein Hilfsmenü, welches euch diese Aktionen detailliert erklärt. Beim Ausführen habt ihr allerdings nur eine begrenzte Anzahl an Versuchen – oder aber ein Zeitlimit.

## LOSSPIEL-ANLEITUNG

*Spaceship Unity* lässt euch eine Geschichte auf etwas andere Weise erleben. Einige der Mechanismen sind vielleicht neu und ungewohnt für eure Spielgruppe. Damit ihr schnell in das Spielsystem hineinfndet, haben wir diese *Folge 0* mit Losspielanleitung konzipiert. Ihr braucht als Vorbereitung lediglich den Spielaufbau auf der rechten Seite durchzuführen und könnt direkt mit dem ersten Kapitel beginnen. In Hinweis-Boxen auf dem Spielmaterial findet ihr alle wichtigen Informationen, sobald ihr sie benötigt.

## WAS IHR FÜR DIESE FOLGE BENÖTIGT

Zusätzlich zum Material im Heft benötigt ihr einige Alltagsgegenstände für eure Raumschiffssysteme. Auf jeder Systemkarte ist auf der Rückseite angegeben, was ihr für das jeweilige System braucht (holt die Gegenstände erst, wenn ihr den Spielaufbau durchführt). Hier eine Zusammenfassung aller benötigten Gegenstände: **3 Bücher**, **1 Geschirrhandtuch** oder kleines Handtuch, **3 Sockenpaare**, **3** verschiedene Teile **Winterkleidung**, **3 Smartphones** (zur Not kommt ihr mit 1 aus), **1 Staubsauger mit Kabel** (alternativ 1 Verlängerungskabel oder 1 Schnur mit mind. 3m Länge), **Zettel**, **Stift** und **1 Tisch** (zur Not reicht der Boden). Falls euch etwas fehlt, könnt ihr bis zu 2 Systeme mit **Backup-Systemen** ersetzen (siehe Spielaufbau).

## WICHTIGE HINWEISE FÜR DIE CREW

- » Bei diesem Spiel stehen das Erlebnis und der Spaß im Vordergrund. Dies sollte nicht durch unglückliche Umstände oder kleinkarierte Regelauslegungen gestört werden. Im Zweifel gilt: **Tut, was euch mehr Spaß macht!**
- » Sollte euch das Spiel anweisen, etwas zu tun, was einer Person, einem Gegenstand oder der Wohnung Schaden zufügen würde: **Tut es nicht!**
- » Auf eurem Raumschiff kann es schon mal hoch her gehen und etwas lauter werden. Solltet ihr **empfindliche Nachbarn** haben, wählt die Zeit für den Beginn der Partie so, dass ihr fertig seid, bevor es zu spät in der Nacht ist.
- » In der **Hektik eines Action-Kapitels** kann es durchaus vorkommen, dass ihr rennt. Achtet darauf, dass ihr etwas an den Füßen trägt, was verhindert, dass ihr ausrutscht.

## Impressum

Autoren: Ulrich Blum & Jens Merkl

Redaktion: Stefan Stadler, Jens Merkl

Illustrationen: Eric Hibbeler, Ross Taylor

Grafikdesign: Daniel Müller, Jens Merkl

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.

© 2022 Pegasus Spiele GmbH.

V1.0. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



/pegasusspiele

# SPIELAUFBAU

Trennt als erstes die Bögen in der Mitte dieses Hefts heraus (grauer Hintergrund). Schneidet das Spielmaterial wie dort beschrieben aus. Schaut euch die Vorderseiten der Karten NICHT an. Hier im Spielaufbau sind jeweils die Rückseiten aller Karten abgebildet.

## 24 STORYKARTEN

Sortiert die (kleinen) Karten nach den Symbolen auf der Rückseite wie hier abgebildet. Dies sind die Storykarten. Bildet so vier verdeckte Stapel. Sortiert die Karten innerhalb eines Stapels aufsteigend (= kleinste Zahl oben).



Die Storykarten sind der Motor des Spiels. Sie erzählen die Geschichte weiter und sagen euch, welche Aktionen ihr ausführen müsst, um weiter zu kommen.

## 1 LOGBUCH

Legt das **Logbuch** und einen Stift bereit.



Am Ende des ersten Kapitels erhaltet ihr eine genaue Erklärung dazu.

Ihr benötigt einen gut zugänglichen Tisch für das Heft und die Storykarten. Dieser Bereich stellt eure Brücke dar, wo wichtige Informationen zusammenlaufen. Der Rest eures Raumschiffs ist mit den Systemkarten in der Wohnung verteilt.

## 7 SYSTEMKARTEN

Die Person, in deren Wohnung ihr spielt, bestimmt, welche Teile der Wohnung zur Spielfläche gehören und welche nicht. Platziert nun jede **Systemkarte** verdeckt an einem Ort der Spielfläche. Legt neben jede Systemkarte die auf der Rückseite genannten Gegenstände (blauer Text). In dieser Folge habt ihr es nur mit Systemen zu tun, die bewegliche Gegenstände benutzen. Ihr dürft sie frei in der Wohnung verteilen, sie dürfen jedoch **nicht** auf dem Tisch mit dem Heft und den Storykarten liegen. Sollten euch Gegenstände für ein System fehlen, nutzt ein Backup-System. Lest nur bei Bedarf auf der Vorderseite der Backup-Systeme wie sie funktionieren, ansonsten legt sie beiseite.

Legt jede Systemkarte, so wie hier abgebildet mit der Rückseite nach oben neben die genannten Gegenstände (hier z.B. neben den Staubsauger).



Name des Systems

Benötigte Gegenstände

Die Systemkarten sind euer Hilfsmenü, das euch unerfahrenen Raumfahrern erklärt, wie man das jeweilige System bedient.

## SANDUHR

Faltet den **Sanduhr-Marker**. Bereitet zusätzlich einen **Timer** mit 1:30 min (bei 3/4 Personen) oder 2 min (bei 2 Personen) vor. Als Timer könnt ihr z. B. ein **Handy** nutzen. Falls möglich, stellt es so ein, dass sich das Display nicht ausschaltet.



## VIDEO

Zur besseren Prüfung der Trainingssituation wird euch der TS30 hin und wieder dazu auffordern, Aktionen auf Video festzuhalten.

Legt für diese **VIDEO-PRÜFUNG** ein **Handy** bereit.

### Gleich kann es losgehen!

Eine Episode von *Spaceship Unity* besteht aus mehreren Kapiteln, nämlich ACTION-KAPITELN auf Zeit und CHALLENGE-KAPITELN ohne Zeitdruck. Auf der nächsten Seite lernt ihr zunächst ein ACTION-KAPITEL kennen. Lest immer zuerst die grauen **Hinweis-Boxen**, die euch weitere Regeln und Details erklären. **Blättert nun um!**

1

Ich bin eine Hinweis-Box und Teil der Losspielanleitung. Lest diese Boxen in der nummerierten Reihenfolge ...

2

Die HINWEIS-BOXEN geben euch Infos (z. B. Regeln) immer dann, wenn ihr sie benötigt.



# DAS EXPERIMENT

1

**KAPITEL-SYMBOL:** Legt den Storykarten-Stapel mit dem passenden Kapitelsymbol (Stern) bereit.

2

Stellt den **Sanduhr-Marker** auf das **START**-Feld  der Lebenserhaltungs-Leiste. Lest dann die **beiden** großen Textboxen hier auf dieser Seite, bevor ihr das Action-Kapitel startet.

## ACTION-KAPITEL

Planet Erde. Hauptquartier der Interplanetaren Allianz, kurz IPA. Tag 3 unserer Basisausbildung. Die Stimmung ist gedrückt. Die Trainingseinheiten der letzten zwei Tage waren, sagen wir mal, eher so mittel erfolgreich. Unser Ausbilder betritt mit übertrieben guter Laune den Raum.

**„Einen wunderschönen Guten Morgen, geschätzte Rekrut\*innen der IPA. Sicher können Sie es kaum erwarten, erneut zu aufregenden Abenteuern aufzubrechen - wenn auch nur im Trainingssimulator TS30. Doch Sie haben es selbst erlebt, die Simulation im TS30 steht der Realität in nichts nach. Sie hätten Ihre Gesichter sehen sollen, als Sie es geschafft haben, Ihr Schiff in die Luft zu jagen. Obwohl das vom Programm gar nicht vorgesehen ist. Dieser echte Horror und das blanke Entsetzen ... einfach niedlich. Auch die Erinnerung an das zweite Training - in dem Sie einen Krieg vom Zaun gebrochen haben - sollten Sie hinter sich lassen. Während Sie jetzt zum Simulator gehen, wiederholen Sie einfach alle fünfmal den Satz: Die Kernmission der IPA ist die Wahrung des Galaktischen Friedens.“**

Wir murmeln unmotiviert vor uns hin und begeben uns in den Simulator. Der Ausbilder fährt freudig fort:

**„Sehr schön. Kommen wir zum Missionsbriefing: Wir haben einen Notruf von der Akethari-Station Drakrrghak erhalten. Der dortige Forschungsbereich ist für die Entwicklung effizienter Waffensysteme bekannt. Doch zur Zeit forscht man dort an einem hochexperimentellen Energiesystem. Ein IPA-Beobachtungsteam ist vor Ort. Laut dessen Bericht ist die Anlage vielversprechend, allerdings noch zu instabil für die tatsächliche Nutzung. Was die Akethari natürlich nicht davon abgehalten hat, erste Praxistests durchzuführen. Das Wort „beratungsresistent“ taucht recht häufig im Bericht auf ... Zur Überraschung von absolut niemandem kam es nun zu einem größeren Zwischenfall. Das Hauptquartier schickt Sie mit dem IPA-Schiff Rookie zur Station, um zu helfen. Ich muss Sie allerdings vorwarnen: Die Akethari sind eine übertrieben stolze Zivilisation. Der Notruf kam von unserem IPA-Team, nicht von den Akethari selbst. Wir wissen nicht, ob Sie Hilfe annehmen werden. Seien Sie überzeugend und verlieren Sie keine Zeit. Viel Erfolg!“**

## REGELN

### ACTION-KAPITEL

Action-Kapitel werden unter Zeitdruck gespielt. Ihr müsst sie abschließen, bevor die Zeit abläuft. Lasst den Timer jedoch **ausnahmsweise** noch solange aus, bis ihr auf einer Storykarte später aufgefordert werdet, ihn zu starten. Dies ist Teil der Losspielanleitung.

Beachtet die folgenden Punkte, wenn ihr gleich eure erste Storykarte aufdeckt:

- » Lest den Storytext auf der Karte **laut und vollständig** vor. Führt dann **alle Aktionen** aus.
- » Wie ihr euch dabei organisiert, bleibt gänzlich euch überlassen. Es gibt keine fest zugeordneten Rollen oder Zuständigkeiten. Sprecht euch ab und findet eure eigenen Lösungen. Es ist meist eine gute Idee, euch aufzuteilen. Teilt den anderen jedoch immer mit, wenn ihr eine Aktion abgeschlossen habt, z. B. *„Sprungantrieb aufgeladen“*.

### VIDEO-PRÜFUNG

Zur besseren Prüfung der Trainingssituation wird euch der TS30 hin und wieder dazu auffordern, Aktionen (per Handy) auf Video festzuhalten. Alle Aktionen im gestrichelten Kasten sind Teil der **VIDEO-PRÜFUNG**. Die Prüfung gilt nur als **geschafft**, wenn die Ausführung dieser Aktionen von dir selbst oder einer anderen Person gefilmt wurden.

BEISPIEL

**VIDEO-PRÜFUNG!**

**Thermischer Scanner**  
**SCAN DURCHFÜHREN**

Ihr seid jetzt bereit, euer erstes Kapitel zu spielen. Deckt Storykarte  auf.

# LEBENSERHALTUNG



Dies ist das **SCHIEDEREN**-Symbol. Immer wenn ein Kapitel scheitert, und nur dann, sucht ihr am unteren Rand der aktuellen Storykarte die Angabe, welche Karte ihr in diesem Fall lesen sollt!



*Com-System*

*Diplomatie-Datenbank*

*Sprungantrieb*

*Kraftfeld-Generator*

*Optischer Scanner*

*Thermischer Scanner*



# WIR SCHAFFEN DAS

## CHALLENGE-KAPITEL

Für den Moment ist alles ruhig. Doch die Sensordaten verheißen nichts Gutes. Das experimentelle Energiesystem scheint außer Kontrolle. Es pumpt unglaubliche Energiemengen ins mittlerweile stark überhitzte Netz der Station. Alle Abschaltprotokolle sind fehlgeschlagen. Jedes System, das hochgefahren wird, könnte umgehend explodieren. Zum Glück scheinen das auch die Akethari bemerkt zu haben. Fast alle Systeme der Station wurden heruntergefahren. Darunter leider auch das Com-System. Der Kontakt zu den Akethari und unserem IPA-Team auf der Station ist abgerissen. Da auch von der Unterstützung durch andere Zivilisationen weiterhin jede Spur fehlt, sind wir nun völlig auf uns allein gestellt. Es scheint fast so, als hätten es unsere Ausbilder darauf angelegt, auch diese Trainingsmission in einem flammenden Inferno enden zu lassen.

Nun gut, es heißt ruhig, geschickt und intelligent zu handeln. Wir müssen dieses Energiesystem irgendwie stoppen. Pumpt es noch mehr Energie in die Leitungen der Station, fliegt uns bald der ganze Laden um die Ohren ...


1

Dies ist euer erstes Challenge-Kapitel. Es gelten dieselben Regeln wie in Action-Kapiteln, mit folgenden 3 Änderungen:

## REGELN

### CHALLENGE-KAPITEL

#### 1) Es gibt keinen Zeitdruck



Platziert den Sanduhr-Marker auf dem START-Feld  der Lebenserhaltungs-Leiste. Startet jedoch **nicht** den Timer und zieht den Marker zu Beginn des Kapitels auch **nicht** vorwärts. Zieht ihn stattdessen immer dann 1 Feld weiter, wenn ihr bei einer **LILA AKTION** einen „Fehlschlag“ erleidet - also wenn ihr die Aktion nicht geschafft habt.

#### 2) Lila Aktionen

Diese sind schwieriger als grüne und rote Aktionen - und können „fehschlagen“. Das heißt, ihr müsst sie nicht einfach erledigen, sondern ein konkretes Ziel erreichen. Bei jeder **LILA AKTION** ist genau beschrieben, welches Ziel das ist und wann die Aktion fehlschlägt. Es sind keine Testläufe erlaubt. Jeder Versuch zählt.

Die **LILA AKTION** ist erst erledigt, wenn ihr sie geschafft habt. Ihr könnt also auch mehrfach Fehlschläge an derselben Aktion erleiden. Nach jedem Fehlschlag, auch bei jeder Wiederholung, zieht ihr den **Sanduhr-Marker 1 Feld weiter und müsst die Aktion erneut versuchen**.

#### 3) Scheitern im Challenge-Kapitel

Achtung: Ein Fehlschlag beendet noch nicht das ganze Kapitel! Erst wenn der Sanduhr-Marker auf dem letzten Feld der Lebenserhaltungs-Leiste steht (das Feld **vor** dem Scheitern-Symbol ) und ihr dann erneut einen Fehlschlag erleidet, seid ihr an dem Kapitel gescheitert. Lest dann wie üblich die Karte, die auf der aktuellen Storykarte ganz unten bei  angegeben ist.

### VIDEO-PRÜFUNG MIT MEHREREN AKTIONEN

Eine **VIDEO-PRÜFUNG** kann auch mehrere Aktionen enthalten. Alle Aktionen, die in dem gestrichelten Prüfungs-Kasten aufgeführt sind, müssen auf Video aufgezeichnet werden. Nur dann gilt die Prüfung als geschafft.

# LEBENSERHALTUNG



2

Auch im **CHALLENGE-KAPITEL** könnt ihr an der Lebenserhaltungs-Leiste ablesen, wann das Kapitel scheitert. Die Anzahl der Felder zeigt euch, wie viele Fehlschläge ihr **insgesamt** an den **LILA AKTIONEN** dieses Kapitels erleiden dürft.

*Com-System*

*Thermischer Scanner*

*Laser*

*Optischer Scanner*



# EXPLOSIONSGEFAHR

## ACTION-KAPITEL

Die Lage ist nach wie vor angespannt. Das Energienetz der Station ist noch immer vollgepumpt mit überschüssiger Energie. Explosionen, vor allem an kritischen Systemen, müssen wir weiterhin dringend verhindern. Der Plan ist folgender: Wir haben die Station in 3 Sektoren aufgeteilt. Je einen, den die Jindoo überwachen, einen für die Tasmaraq und einen für uns. Sollte es zu schnellen Energieanstiegen kommen, müssen wir die Leitungen mit gezielten Laser-Beschüssen unterbrechen. So können wir hoffentlich größere Explosionen verhindern. Eventuell müssen wir danach das ein oder andere Loch mit Kraftfeldern stopfen. Aber so lange die Akethari auf der Station Ruhe bewahren und nicht vorschnell irgendwelche Systeme hochfahren, sollte es klappen. Dummerweise ist es immer noch nicht möglich, mit den Akethari zu kommunizieren. Hoffentlich begreifen sie, was wir vorha ...

**\*badawumm\***

**\*krakrrrwamm\***

**\*pufffffpennnggg\***

... Nein, sie haben es nicht begriffen.

Im Bereich der Jindoo ereignen sich eine Reihe von Explosionen. Notiz an uns selbst: Niemals einen Plan entwickeln, der auf dem vorsichtigen Vorgehen der Akethari beruht ... Na dann, an die Arbeit!

## REGELN

### VIDEO-PRÜFUNG

Auch in diesem Kapitel wird es eine **VIDEO-PRÜFUNG** geben. Denkt dran, dass ihr **alle** Aktionen im Prüfungs-Kasten auf Video aufzeichnen müsst, nur dann gilt die Prüfung als erfolgreich.

### ACTION-KAPITEL

Dieses Kapitel ist nun wieder ein Action-Kapitel. Vergesst nicht:

- 1) Immer auf den Timer achten** - er muss neu gestartet werden, **bevor** die Zeit abläuft!
- 2) Zieht den Sanduhr-Marker 1 Feld weiter**, sobald ihr den Timer neu startet (auch zu Beginn des Kapitels!).
- 3) Ihr dürft Gegenstände austauschen**, falls eine Aktion mit dem gewählten Gegenstand nicht klappt oder durchführbar ist.
- 4) Das Kapitel ist gescheitert, wenn** der Sanduhr-Marker auf dem letzten Feld (hier: Feld 04) steht und der Timer abläuft.

### **Bereit?**

Dann zieht den Sanduhr-Marker jetzt auf Feld 01, startet den Timer und deckt die erste Storykarte auf.



# HIER BEGINNT DER HERAUSNEHMBARE TEIL:

Für eine Übersicht und Erklärung bitte umblättern ...



## HERAUSNEHMBARER TEIL

**24 Storykarten** (klein)

**7 Systemkarten** (groß)

**2 Backup-Systemkarten** (groß)

**1 Logbuch** und **1 Sanduhr-Marker**

Auf den herausnehmbaren Seiten befindet sich das gesamte Spielmaterial, das ihr für Folge 0 benötigt.

Schneidet alles (entlang der gestrichelten Linien) aus, sortiert die **Storykarten** nach den Symbolen auf ihrer Rückseite und bildet so vier verdeckte Stapel. Sortiert die Karten innerhalb eines Stapels aufsteigend (= kleinste Zahl oben). Legt die **Systemkarten** bereit.

Die **Backup-Systemkarten** benötigt ihr nur, wenn euch etwas für ein „normales“ System fehlt.

Legt das **Logbuch** bereit und faltet den **Sanduhr-Marker** wie beschrieben.

# 1

Dann wollen wir mal sehen, ob das wieder so ein Desaster wird. Auf zur Akethari-Station Drakrrghak!

**Sprungantrieb**  
AUFLADEN

DANN

**Sprungantrieb**  
RAUMSPRUNG DURCHFÜHREN

**1 AKTIONEN.** Diese sagen euch, was ihr tun müsst. Geht jetzt zum System „Sprungantrieb“, sucht dort auf der Systemkarte nach der Beschreibung für die grüne Aktion **AUFLADEN** und führt diese Aktion durch.

**2** Erledigt alle Aktionen, die **vor** dem Schlüsselwort **DANN** stehen, bevor ihr die Aktionen **nach** dem **DANN**-ausführt. Sollten einmal mehrere Aktionen **ohne** ein **DANN** angegeben sein, steht es euch frei, diese gleichzeitig und in beliebiger Reihenfolge auszuführen. Führt also zuerst die Aktion **AUFLADEN** aus, und dann die rote Aktion **RAUMSPRUNG DURCHFÜHREN**.

**3** Wenn ihr alles auf einer Storykarte erledigt habt, legt sie ab und deckt sofort die nächste Karte auf ...

# 2

Kontakt zur Station aufnehmen!  
Mal sehen was da genau los ist.

**Com-System**  
KANAL ÖFFNEN

**Nochmal zur Erinnerung:**  
Aktion **KANAL ÖFFNEN** ausführen.  
„Kanal geöffnet“ rufen.  
Nächste Karte aufdecken.

# 3

**1 Am Ende dieser Karte startet ihr den Timer!**  
**Wichtig:** Ihr müsst ihn **jedesmal** neu starten, bevor er ganz ausläuft! Dies dürft ihr jederzeit tun.  
**Immer wenn ihr den Timer startet** (auch beim ersten Mal), zieht ihr die Sanduhr **1 Feld weiter**. Auf dem letzten Feld (hier: Feld 04) startet ihr ihn zum letzten Mal.  
**Sollte der Timer zu irgendeinem Zeitpunkt auslaufen** (auch wenn die Sanduhr nicht auf dem letzten Feld steht), seid ihr an dem Kapitel gescheitert. Euer Ziel ist es, das Kapitel abzuschließen, bevor das passiert.

**2** Ab jetzt findet ihr unten auf jeder Storykarte diese Angabe > . Sie sagt euch, welche Karte ihr lesen sollt, wenn das Kapitel scheitert (der Timer ausläuft). Ansonsten deckt ihr wie gehabt sofort **die nächste** Storykarte auf, wenn ihr alles auf einer Karte gelesen und erledigt habt.

**Timereinstellung**  
Zu zweit: **2min**  
Zu dritt/viert: **1:30min**

**3** Startet jetzt den Timer, zieht den Sanduhr-Marker auf **Feld 01**, deckt dann die nächste Storykarte auf.



# 4

Die Akethari melden sich:  
**„IPA-Schiff Rookie, was haben Sie hier zu suchen? FRECHHEIT! Wir brauchen Ihre Hilfe nicht. STÖREN!“**

**Diplomatie-Datenbank**  
BESCHWICHTIGEN

Nur lesen, falls ihr gescheitert seid!



# 5

Wir rufen die Akethari:  
**„Die Akethari sind stolz und mächtig. Aber große Schlachten werden nicht allein gewonnen.“**

Es kommt eine Antwort:  
**„AKZEPTABEL! Tun Sie das Notwendige.“**

Na bitte, geht doch. Scanner anwerfen!  
Lasst uns herausfinden, was hier los ist ...

Diese Aktion auf Video aufzeichnen!

**VIDEO-PRÜFUNG!**

**Thermischer Scanner**  
SCAN DURCHFÜHREN

**Optischer Scanner**  
SCAN DURCHFÜHREN

Nur lesen, falls ihr gescheitert seid!



# 6

Multiple Überhitzungen an diversen Systemen registriert!

**\*KAWUMMM\***

Oh Oh, eine Explosion an der Außenhülle der Station. Schnell, wir müssen den Hüllenbruch mit einem Kraftfeld flicken!

**Kraftfeld-Generator**  
KRAFTFELD AKTIVIEREN

Nur lesen, falls ihr gescheitert seid!



**SPACESHIP  
UNITY**



**3**

**FOLGE 0**

FO - 03

**SPACESHIP  
UNITY**



**2**

**FOLGE 0**

FO - 02

**SPACESHIP  
UNITY**



**1**

**FOLGE 0**

FO - 01

**SPACESHIP  
UNITY**



**6**

**FOLGE 0**

FO - 06

**SPACESHIP  
UNITY**



**5**

**FOLGE 0**

FO - 05

**SPACESHIP  
UNITY**



**4**

**FOLGE 0**

FO - 04

7

Stoppt die Zeit!

Das war knapp. Aber weitere Hüllenbrüche sind zu erwarten. Wir brauchen dringend Unterstützung und senden einen Notruf auf allen Kanälen. Hoffen wir, dass die ein oder andere Zivilisation darauf reagiert.

Bis dahin müssen wir die Station weiter fest im Blick haben. Unser Kraftfeld hat zwar erstmal Schlimmeres verhindert, aber das Problem ist größer als wir dachten ...

**:: Ende des Kapitels ::**

**Am Ende jedes Kapitels:**

- » Macht einen **Logbuch**-Eintrag (siehe unten links, hier „A01“)
- » Prüft, welches das nächste Kapitel ist (siehe unten rechts), blättert im **Heft** zu diesem Kapitel (hier „Zahnrad“) und legt die **Storykarten** mit dem passenden Kapitelsymbol bereit

A01

markiert im Logbuch

Blättert zu Kapitel



8

Mist verdammter! Nichts klappt wie es soll. Da taucht unverhofft ein Schiff auf. Es ruft uns: „**IPA-Schiff Rookie, hier spricht das IPA-Schiff Miracle. Ihr scheint Probleme zu haben? Wir helfen euch mal eben aus.**“

Die *Miracle* stabilisiert die Station und erledigt alles, woran wir gescheitert sind. „**So, IPA-Schiff Rookie, das sollte fürs Erste genügen. Wir sind dann mal weg. Ein Notruf vom IPA-Schiff Noob kommt gerade rein ...**“

**\*Swisch-Wusch-Tsing\***

Und schon ist die *Miracle* im Hyperraum verschwunden. Wir schauen uns verwundert an. Will uns der Ausbilder mit dieser Aktion bei Laune halten, oder was sollte das? Aber gut, strengen wir uns im Rest der Mission einfach an, dann kriegen wir das auch selbst hin.

**:: Ende des Kapitels ::**

**Am Ende jedes Kapitels (auch wenn ihr gescheitert seid):**

- » Macht einen **Logbuch**-Eintrag (siehe unten links, hier „C03“)
- » Prüft, welches das nächste Kapitel ist (siehe unten rechts), blättert im **Heft** zu diesem Kapitel (hier „Zahnrad“) und legt die **Storykarten** mit dem passenden Kapitelsymbol bereit.

C03

markiert im Logbuch

Blättert zu Kapitel



1

Ihr habt im **Heft** das Kapitel  aufgeschlagen und alles gelesen? Dann lest nun hier auf dieser Karte weiter ...

Am besten versuchen wir, das experimentelle Energiesystem vom Netz der Station zu trennen. Dafür müssen wir eine neuralgische Stelle finden, an der wir dies mit einem kleinen Beschuss und möglichst wenig Zerstörung hinbekommen.

**Optischer Scanner**

PRÄZISIONSSCAN

**Auch im Challenge-Kapitel gilt:**

Habt ihr alles auf einer Karte gelesen und erledigt, deckt die **nächsthöhere** Storykarte auf.



2

Bingo! Nahe der Außenhülle gibt es eine geeignete Stelle. Mit einem gezielten Laserbeschuss müssten wir hier die Leitung trennen können. Das Labor wäre dann nicht mehr mit dem Rest der Station verbunden.

Damit wir keinen größeren Schaden anrichten, müssen wir den Laser allerdings vorher für einen Präzisionsbeschuss modifizieren.

**VIDEO-PRÜFUNG!**

**Laser**

MODIFIZIEREN

**DANN**

**Laser**

ABFEUERN

**Vergesst nicht:**

Beide Aktionen sind Teil der Video-Prüfung!



3

Ha! Es klappt. Die Leitung ist getrennt. Doch es ist noch nicht vorbei. Das Netz ist nach wie vor stark überhitzt. Es kann immernoch jederzeit zu Explosionen kommen.

Schlimmstenfalls geht die ganze Station hoch – und wir gleich mit. Wir müssen weitere Überhitzungen sofort entdecken.

**\*Swisch-Wusch-Tsing\***

**\*Swisch-Wusch-Tsing\***

Na, wer sagt's denn. Unser Notruf an die anderen Zivilisation wurde wohl doch gehört. Ein Jindoo-Schiff und ein Frachter der Tasmaraq-Handelsflotte sind gerade aus dem Hyperraum aufgetaucht. Sofort nachdem die Scanner auf Überwachung geschaltet sind, sollten wir alles für die Zusammenarbeit vorbereiten.

**Thermischer Scanner**

DAUERHAFT E ÜBERWACHUNG

**Com-System**

KOPPELN



4

Alles klar, nun steht einem gut koordinierten Manöver nur noch unsere absolute Unerfahrenheit im Weg.

Aber bisher sind wir überraschend gut durchgekommen. Wer weiss. Vielleicht sind wir wirklich geboren für den Dienst in der IPA? ... Also, lasst uns diese unverbesserlichen Akethari retten - ob sie wollen oder nicht.

**:: Ende des Kapitels ::**

Logbuch-Eintrag!

Nächstes Kapitel im Heft

A02

markiert im Logbuch

blättert zu Kapitel



**SPACESHIP  
UNITY**



1

FOLGE 0

FO - 09

**SPACESHIP  
UNITY**



8

FOLGE 0

FO - 08

**SPACESHIP  
UNITY**



7

FOLGE 0

FO - 07

**SPACESHIP  
UNITY**



4

FOLGE 0

FO - 12

**SPACESHIP  
UNITY**



3

FOLGE 0

FO - 11

**SPACESHIP  
UNITY**



2

FOLGE 0

FO - 10

5

Ahhrrrrggghh. Es ist zum Haare raufen. Nichts will uns gelingen. Wir warten nur noch darauf, dass unser Ausbilder die Simulation abbricht. Doch da taucht ein Schiff auf: „**IPA-Schiff Miracle hier. Wir sehen, Ihr habt Probleme? Wir übernehmen das mal.**“

In Windeseile führt die *Miracle* einen gezielten Laserbeschuss durch.

**„Bitteschön. Unsere leichteste Übung. Wir müssen weiter, das IPA-Schiff Novice braucht ebenfalls unsere Hilfe ...“**

Es beschleicht uns das Gefühl, als wollte unser Ausbilder unbedingt, dass wir heute gut abschneiden. Und wie um unsere Vermutung zu unterstützen, tauchen genau jetzt ein Jindoo-Schiff und ein Frachter der Tasmaraq-Handelsflotte auf. Unerwartete Hilfe von den anderen Zivilisationen? Nun gut, uns soll es recht sein ...

Logbuch-Eintrag!

Nächste Karte!

B02

markiert im Logbuch

Lest nun die Karte

6

6

Der Captain des Jindoo-Schiffes *TR-55* meldet sich:

**„Wir haben uns erlaubt, die Koppelung unserer Com-Systeme zu initialisieren. Auch die Etablierung einer thermischen Überwachung schien uns opportun. Wenn wir nun einige Propositionen zum weiteren Prozedere machen dürften ...“**

Wir hören uns mindestens 10 Minuten lang das jindoo-typische geschwollene Geschwafel an, ohne besonders viel zu verstehen, bevor wir unterbrechen:

**„Das ist alles schön und gut, aber lassen Sie uns doch bitte ein bisschen weniger reden und ein bisschen mehr handeln. Die Station lässt sich nicht durch schöne Worte stabilisieren.“**

Der Jindoo-Captain reagiert empört. Doch mit etwas Unterstützung der Diplomatie-Datenbank können wir ihn gerade noch beschwichtigen.

**:: Ende des Kapitels ::**

Logbuch-Eintrag!

Nächstes Kapitel im Heft

C02

markiert im Logbuch

nächstes Kapitel



7

Alle Augen und Ohren weit offen halten, damit wir Probleme entdecken, bevor sie kritisch werden.

**Optischer Scanner**

REICHWEITE ERHÖHEN

**Thermischer Scanner**

AUTOMATISCHE VERFOLGUNG

Habt ihr alles erledigt? Dann deckt Karte 2 auf.



7

2

**\*BADDAMM\***  
Mist, in unserem Sektor ist ein Relais explodiert. Schnell, das Loch in der Außenhülle stopfen.

**Kraftfeld-Generator**

KRAFTFELD AKTIVIEREN

3

Was zum?! Die Tasmaraq drehen plötzlich ab. Wollen die etwa abhauen?  
Sie melden sich: **„Die Station steht kurz vor dem Kollaps! Wir werden unser wertvolles Schiff aus der Gefahrenzone manövrieren.“**

Ohne die Tasmaraq schaffen wir das nicht. Das können wir nicht zulassen!

**Com-System**

KANAL ÖFFNEN

DANN

**Diplomatie-Datenbank**

DROHEN

4

Sie antworten:  
**„Wir werden nicht für diese Akethari-Barbaren den Verlust unserer kostbaren Fracht riskieren!“**

Okay, die wollen es wohl nicht anders ...

**VIDEO-PRÜFUNG!**

**Diplomatie-Datenbank**

DROHEN

DANN

**Laser**

ABFEUERN



7



7



7

**SPACESHIP  
UNITY**



**1**

**FOLGE 0**

F0 - 15

**SPACESHIP  
UNITY**



**6**

**FOLGE 0**

F0 - 14

**SPACESHIP  
UNITY**



**5**

**FOLGE 0**

F0 - 13

**SPACESHIP  
UNITY**



**4**

**FOLGE 0**

F10 - 18

**SPACESHIP  
UNITY**



**3**

**FOLGE 0**

F0 - 17

**SPACESHIP  
UNITY**



**2**

**FOLGE 0**

F0 - 16



**5**

Wir drohen in einer Sprache, die die Tasmaraq verstehen:  
**„Das Bußgeld für unterlassene Hilfeleistung wird wesentlich höher ausfallen als der Wert Ihrer Fracht.“**  
 Auf einmal wirken sie sehr motiviert. Nach kurzer Zeit scheint sich die Station zu stabilisieren.

Ist wirklich alles erledigt?  
 Wir scannen besser nochmal ...

**Thermischer Scanner**  
 SCAN DURCHFÜHREN

**Optischer Scanner**  
 SCAN DURCHFÜHREN

**6**

Stoppt die Zeit!

Die Scanner melden keine Auffälligkeiten mehr. Wir schauen uns ungläubig an. Haben wir tatsächlich eine Trainingsmission abgeschlossen, ohne alles in die Luft zu jagen? Okay, die Akethari-Station sieht etwas mitgenommen aus. Aber das war notwendig, um sie zu retten.

Die Akethari melden sich: **„IPA-Schiff Rookie, ohne Ihre Hilfe hätten wir es nicht geschafft. Wie gut, dass es die IPA gibt.“** Epische Musik ertönt. Das IPA-Logo erscheint auf dem Bildschirm. Wir rollen die Augen. Das ist nun doch etwas dick aufgetragen. Ein echter Akethari hätte eher mit sofortiger Vergeltung für den angerichteten Schaden gedroht. Aber gut, es ist verständlich, dass die IPA wenigstens in ihrer Trainingssimulation gut aussehen will. Der Werbespruch „Ungeliebt - aber notwendig für die Wahrung des Galaktischen Friedens!“, wäre wohl eher ungeeignet.

**:: Ende des Kapitels ::**

**7**

Mistdreck! Eine Explosion nach der anderen ereignet sich. Wir erwarten das krachende Ende der Mission. Doch da taucht ein anderes Schiff auf und ruft uns: **„IPA-Schiff Rookie, hier spricht das IPA-Schiff Miracle. Wir haben unseren Schild auf Sie ausgedehnt, um Sie vor den Trümmern zu schützen. Ab hier übernehmen wir. Lehnen Sie sich zurück, schauen Sie zu und lernen Sie.“**

Die *Miracle* behebt die verbleibenden Störungen an der Station und beendet die Mission für uns. Was haben die Ausbilder nur vor? In den vorherigen Trainings hat man uns gnadenlos scheitern lassen. Wieso plötzlich dieses in Watte gepackte Sicherheitsnetz mit der *Miracle*?

**:: Ende des Kapitels ::**



markiert im Logbuch

nächstes Kapitel



markiert im Logbuch

nächstes Kapitel

**1**

**„Na das ist ja wirklich unglaublich! Sie haben alles hinbekommen, ohne einmal Hilfe zu benötigen. Besser geht es nicht. Was für eine Steigerung im Vergleich zu Ihren ersten beiden Tagen. Sie können stolz auf sich sein. Wenn Sie so weitermachen, werden Sie noch in die Geschichtsbücher eingehen. Andere Rekrut\*innen sollten sich ein Beispiel an Ihnen nehmen.“**

Na, wenn er das sagt ... Wir nehmen so ein überschwängliches Lob natürlich gerne an. Aber dennoch ist uns nicht ganz klar, ob wir wirklich so unfassbar gut waren oder ob die Trainingseinheit nicht einfach etwas leichter war, als in den letzten beiden Tagen. Naja, ein bisschen freuen wir uns dann aber schon ...

Lest weiter im De-Briefing

**2**

**„Ich sehe, Sie haben ein wenig Hilfe bekommen. Das braucht Sie aber nicht zu beschämen. Ihre Leistung ist immer noch außerordentlich. Ich sehe eine rosige Zukunft für die IPA, mit Rekrut\*innen wie Ihnen. Seien Sie ruhig stolz auf sich!“**

Wir sind etwas irritiert. Natürlich hört man immer gerne so ein Lob. Aber es scheint uns etwas übertrieben. Ohne einige offensichtliche Hilfestellungen aus der Programmierung der Trainingseinheit wären wir kläglich gescheitert. Wieso lässt man uns so glimpflich davon kommen? Irgendwie sind wir etwas misstrauisch ...

Lest weiter im De-Briefing

**3**

**„Hmmm, verstehe, Sie haben also Bekanntschaft mit der *Miracle* gemacht. Mehr als einmal. Aber egal. Eine erfolgreiche Mission ist eine erfolgreiche Mission. Ich bin sicher, Sie haben Ihr bestes gegeben, um etwas zur Rettung der Station beizutragen. Das ist super! Mit Leuten wie Ihnen sieht die IPA einer rosigen Zukunft entgegen!“**

Wovon spricht der Mann? Oder besser: Was hat der genommen? Seien wir ehrlich: Wir sind kläglich gescheitert. Wären wir nicht im Simulator, würden unsere leblosen Körper jetzt durch die eisige Kälte des Alls treiben. Nur, warum werden wir dermaßen mit Samthandschuhen angefasst? Komisch ...

Lest weiter im De-Briefing

**SPACESHIP  
UNITY**



7

FOLGE 0

FO - 21

**SPACESHIP  
UNITY**



6

FOLGE 0

FO - 20

**SPACESHIP  
UNITY**

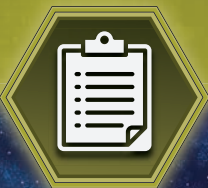


5

FOLGE 0

FO - 19

**SPACESHIP  
UNITY**

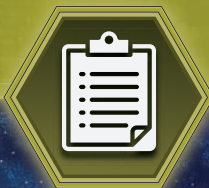


3

FOLGE 0

FO - 24

**SPACESHIP  
UNITY**

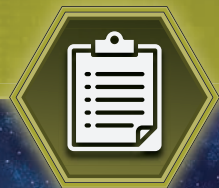


2

FOLGE 0

FO - 23

**SPACESHIP  
UNITY**



1

FOLGE 0

FO - 22

# Diplomatie-Datenbank

## BESCHWICHTIGEN

Finde in einem der Bücher ein eindeutig positives Adjektiv (beschreibendes Wort) mit mindestens 4 Buchstaben.  
Bilde einen neuen, besonders positiven Satz mit diesem Wort und **sage** ihn so **laut**, dass ihn jeder Mitspieler mitbekommt.

Verwende bei jeder Beschwichtigung ein **neues** Wort.

## DROHEN

Finde in einem der Bücher ein eindeutig negatives Adjektiv (beschreibendes Wort) mit mindestens 4 Buchstaben.  
Bilde einen neuen, bedrohlichen Satz mit diesem Wort und **sage** ihn so **laut**, dass ihn jeder Mitspieler mitbekommt.

Verwende für jede Drohung ein **neues** Wort.

# Com-System

Vergesst nicht: Führt immer nur genau die Aktionen aus, die von eurer aktuellen **STORYKARTE** gefordert wurden.

## KANAL ÖFFNEN

Sende den folgenden Text mithilfe einer SMS oder eines anderen Messenger-Dienstes an dich oder einen Mitspieler:

**„Ich möchte das Com-System benutzen und Kanal #1 öffnen.“**

Der Text muss exakt mit der Vorlage übereinstimmen (inkl. Sonderzeichen):

Tippe den Text bei jeder Aktivierung aufs Neue ein! Kopieren verboten!

## GEHEIMEN KANAL ÖFFNEN

Sende den folgenden Text mithilfe einer SMS oder eines anderen Messenger-Dienstes an dich oder einen Mitspieler:

**„Ich möchte Transponder #12a & #13f aktivieren und anschließend mit 20% Rauschen verzerren.“**

Tippe den Text bei jeder Aktivierung aufs Neue ein! Kopieren verboten!

## KOPPELN

Wähle eine bekannte Person oder fiktive Figur und suche 3 Emojis, die diese gut beschreiben.  
Sende die Emojis an einen Mitspieler oder zeige sie ihm auf deinem Bildschirm.

Er muss die gesuchte Person nur aufgrund der 3 Emojis erraten und hat **nur 1 Rateversuch**.  
Du darfst ihm keinerlei weitere Hinweise geben!



Fehlschlag, wenn die Person nicht beim ersten Versuch erraten wird.

Verwende bei jedem Versuch eine andere Person und neue Emojis.



# COM-SYSTEM

SMARTPHONE



# DIPLOMATIE- DATENBANK

2 BÜCHER



# Laser

## ABFEUERN

Wirf alle 3 Sockenpaare in **unterschiedliche Richtungen** und **mindestens 1 Meter weit** weg von dir.  
Rufe bei jedem Wurf laut „PIU“, also im Ergebnis „PIU PIU PIU“.

Lasse die Socken genau dort liegen, wo sie landen.

## MODIFIZIEREN

Wirf 1 Sockenpaar in die Luft und fange es hinter deinem Rücken auf.  
**Du hast 3 Versuche.**

Fehlschlag, wenn du das Sockenpaar in keinem der 3 Versuche fängst.



# Kraftfeld-Generator

## KRAFTFELD AKTIVIEREN

Lege das Tuch ganz ausgebreitet hin. Lege dann das Buch auf das Tuch.  
Falte das Tuch nun so um das Buch, dass es von außen nicht mehr sichtbar ist.

Falls das Kraftfeld bereits aktiviert ist:  
Führe zuerst **KRAFTFELD DEAKTIVIEREN** durch und im Anschluss diese Aktion.

## KRAFTFELD DEAKTIVIEREN

Falte das Tuch auf und nimm das Buch heraus.  
Falte dann das Tuch zu einem Rechteck, **das kleiner ist als das Buch.**

Lege das Tuch auf das Buch.  
Kein Teil des Tuches darf über den Rand des Buches ragen.

# KRAFTFELD- GENERATOR

GESCHIRRTUCH

(ODER EIN KLEINES HANDTUCH)

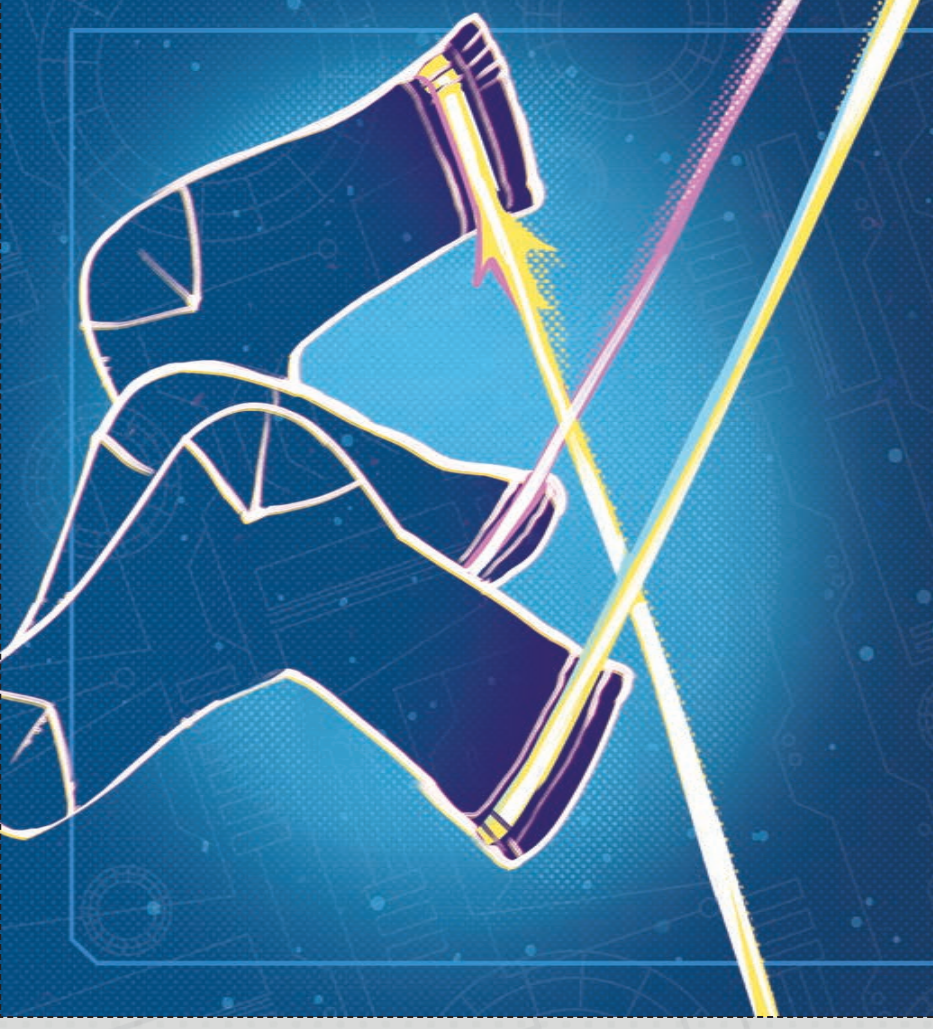
UND

1 BUCH



# LASER

3 SOCKENPAARE



# Sprungantrieb

1

Willkommen im Hilfsmenü eures Raumschiffs. Auf so einer **SYSTEMKARTE** findet ihr Beschreibungen zu allen Aktionen, die an diesem System durchgeführt werden können. Führt immer nur genau die Aktionen aus, die von eurer aktuellen **STORYKARTE** gefordert wurden.

2

**AKTION AUSFÜHREN.** Lies die Aktion zuerst **komplett durch**. Erkläre sie Anderen, falls mehrere **CREWMITGLIEDER** für die Durchführung benötigt werden. Führe die Aktion genau wie beschrieben aus. Teile allen mit, wenn die Aktion erledigt ist (z.B. „Sprungantrieb aufgeladen“).

*Wir haben uns beim Formulieren der Aktionen große Mühe gegeben. Solltet ihr trotzdem nicht sicher sein, wie genau etwas gemeint ist, führt die Aktion so aus, wie es euch sinnvoll erscheint.*

3

Sollte der gewählte Gegenstand ungeeignet für die Durchführung der Aktion sein, dürft ihr ihn durch einen vergleichbaren ersetzen (z.B. ein Buch durch ein anderes Buch).

Anzahl benötigter **CREWMITGLIEDER**:  
eins  zwei  oder alle 

## AUFLADEN

Rolle das Staubsaugerkabel komplett aus und lege es so aus, dass sich das Kabel nicht kreuzt.

Nicht vergessen:  
Vor dem Ausführen, **komplett lesen!**

## RAUMSPRUNG DURCHFÜHREN

**ALLE SPIELER müssen während des Raumsprungs sitzen und sich irgendwo festhalten.**

**1 Spieler** rollt das Staubsaugerkabel komplett auf und ruft währenddessen laut:

**"Festhalten! Raumsprung in 3,2,1 ..."**

Dann springen **ALLE SPIELER** kurz auf und rufen laut:

**"SWISCH-WUSCH-TSING".**

# Optischer Scanner

## SCAN DURCHFÜHREN

Mache 3 Fotos von unterschiedlichen Objekten, die alle den gleichen Anfangsbuchstaben haben.

Wähle bei jedem Scan 3 andere Objekte.

## REICHWEITE ERHÖHEN

Öffne die Kamera und stelle den Zoom auf maximale Nähe.

Mach ein Bild von einem beliebigen Gegenstand. Öffne das Bild und vergrößere es wieder maximal. Zeige das Bild nun einem Mitspieler: Er muss ohne deine Hilfe benennen, was auf dem Bild zu sehen ist. **Er darf so lange raten, bis er richtig liegt.**

Wähle **jedes Mal** einen anderen Gegenstand.

## PRÄZISIONSSCAN

Nimm dir die Kamera und stelle dich deinen Mitspielern gegenüber.

**Du darfst dabei deine Mitspieler nicht durch die Kamera anschauen!  
Deine Mitspieler dürfen ebenfalls nicht auf den Bildschirm schauen!**

Schalte die Kamera an, halte den Finger über den Auslöser, schließe die Augen und strecke deinen Arm aus. Die Mitspieler positionieren sich nun vor der Kamera und sagen dir, wann du den Auslöser drücken sollst.

**Folgende 2 Bedingungen müssen erfüllt sein, damit die Aktion geschafft ist:**

**a)** Auf dem Foto müssen **alle Köpfe** der Mitspieler komplett sichtbar sein.

**b)** Ihre Körper dürfen **höchstens bis zur Brust** sichtbar sein.



Fehlschlag, wenn mindestens 1 Kopf nicht komplett auf dem Bild ist oder wenn mindestens 1 Körper unterhalb der Brust auf dem Bild zu sehen ist.



**Vergesst nicht:** Sollte eine **LILA AKTION** fehlschlagen, zieht ihr die **Sanduhr 1 Feld weiter und wiederholt die Aktion**. Beides macht ihr solange, bis ihr die Aktion geschafft habt oder ihr auf dem letzten Feld der Lebenserhaltung steht und erneut fehlschlagt.

# OPTISCHER SCANNER

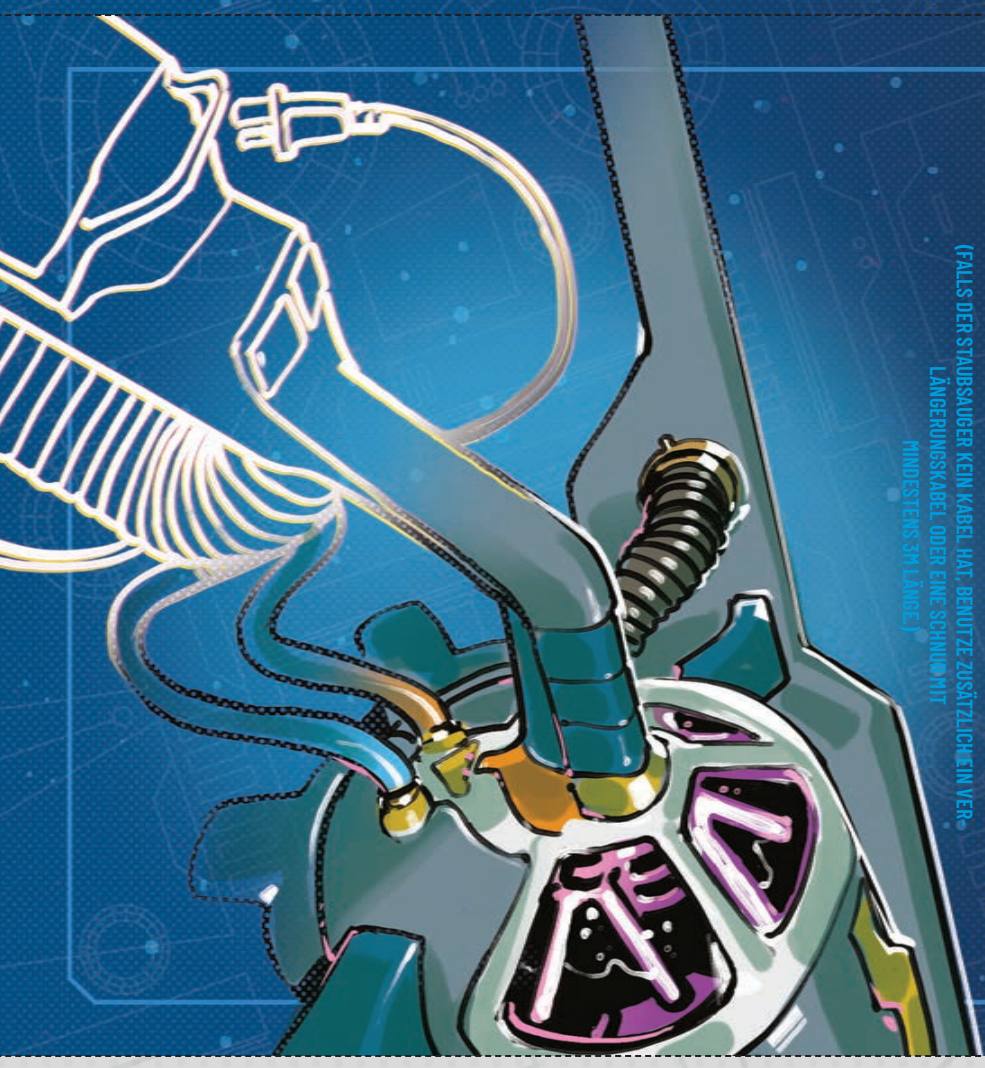
SMARTPHONE  
(ODER KAMERA)



# SPRUNGANTRIEB

STAUBSAUGER MIT KABEL

(FALLS DER STAUBSAUGER KEIN KABEL HAT, BENUTZE ZUSÄTZLICH EIN VER-  
LÄNGERUNGSKABEL ODER EINE SCHNUR MIT  
MINDESTENS 3M LÄNGE.)





# BACKUP-SYSTEM 7

Wenn die Gegenstände für ein System nicht vollständig vorhanden sind, verwendet stattdessen eines der beiden Backup-Systeme. Um zu markieren, welches System ersetzt wurde, legt die Systemkarte des eigentlichen Systems zu der des Backup-Systems. Wenn ihr hier später eine Aktion ausführen sollt, dreht beide Systemkarten um. Bei dem eigentlichen System findet ihr die korrekte Bezeichnung für die Aktion (z.B. **AUFLADEN**), auf der Backup-Systemkarte sind die Aktionen nur mit ihrer Farbe benannt. Führt dann aber die gleichfarbige Aktion vom Backup-System aus (z.B. **GRÜNE AKTION**).

## GRÜNE AKTION

Sage den folgenden Zungenbrecher 5x hintereinander fehlerfrei auf:  
"Wenn der Benz **brems**, **brennt** das **Benzbremslicht**."  
Fange von vorne an, wenn du dich versprichst!

## ROTE AKTION

Sage den folgenden Zungenbrecher 5x hintereinander fehlerfrei auf:  
"Furcht vor **Frucht** **fleisch** führt zu **Flucht** vor **Frucht** **fleisch**."  
Fange von vorne an, wenn du dich versprichst!

Nicht vergessen: **Üben verboten!**

## LILA AKTION

Einigt euch auf einen Zungenbrecher. Jeder von euch muss diesen 3x hintereinander fehlerfrei aufsagen. Ihr dürft dabei **nicht gleichzeitig** reden! Für das Aufsagen habt ihr insgesamt **1 Timer-Länge Zeit**.  
**Beginnt ganz von vorne, wenn jemand einen Fehler macht! Dies gilt noch nicht als Fehlschlag, wenn die Zeit noch nicht abgelaufen ist.**

Fehlschlag, wenn der Timer abgelaufen ist und ihr noch beim Aufsagen des Zungenbrechers seid.

# Thermischer Scanner

## SCAN DURCHFÜHREN

Ziehe die Kleidungsstücke so an, wie sie gedacht sind.  
Gehe zu jedem Mitspieler und umarme ihn. Ziehe die Kleidungsstücke wieder aus.

## AUTOMATISCHE VERFOLGUNG

Ziehe 1 Kleidungsstück so an, wie es gedacht ist.  
Behalte es für den Rest des Kapitels an.  
**Sollte jemand in dieser Zeit andere Aktionen dieses Systems ausführen müssen, darf das Kleidungsstück, das du trägst, ignoriert werden.**

## DAUERHAFT ÜBERWACHUNG

Suche an einem der Kleidungsstücke die Waschanleitung.  
Präge dir **die ersten 4 Symbole** der Waschanleitung gut ein.  
Lege das Kleidungsstück weg.  
Zeichne die Symbole der Waschanleitung **aus dem Gedächtnis**.

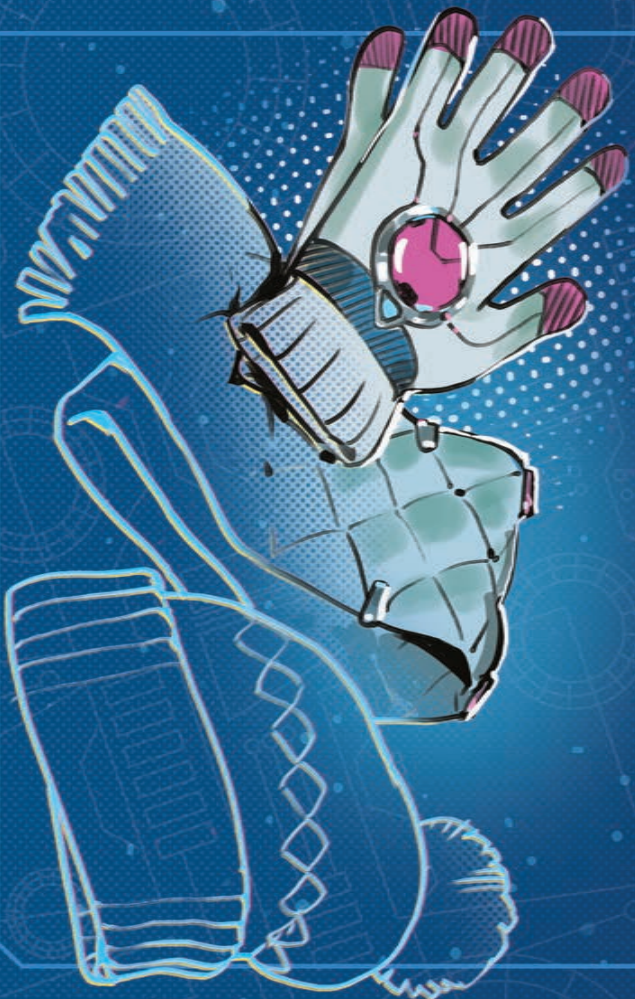
Fehlschlag, wenn du mindestens 1 Symbol falsch zeichnest.

Verwendet jedes Mal ein anderes Kleidungsstück.

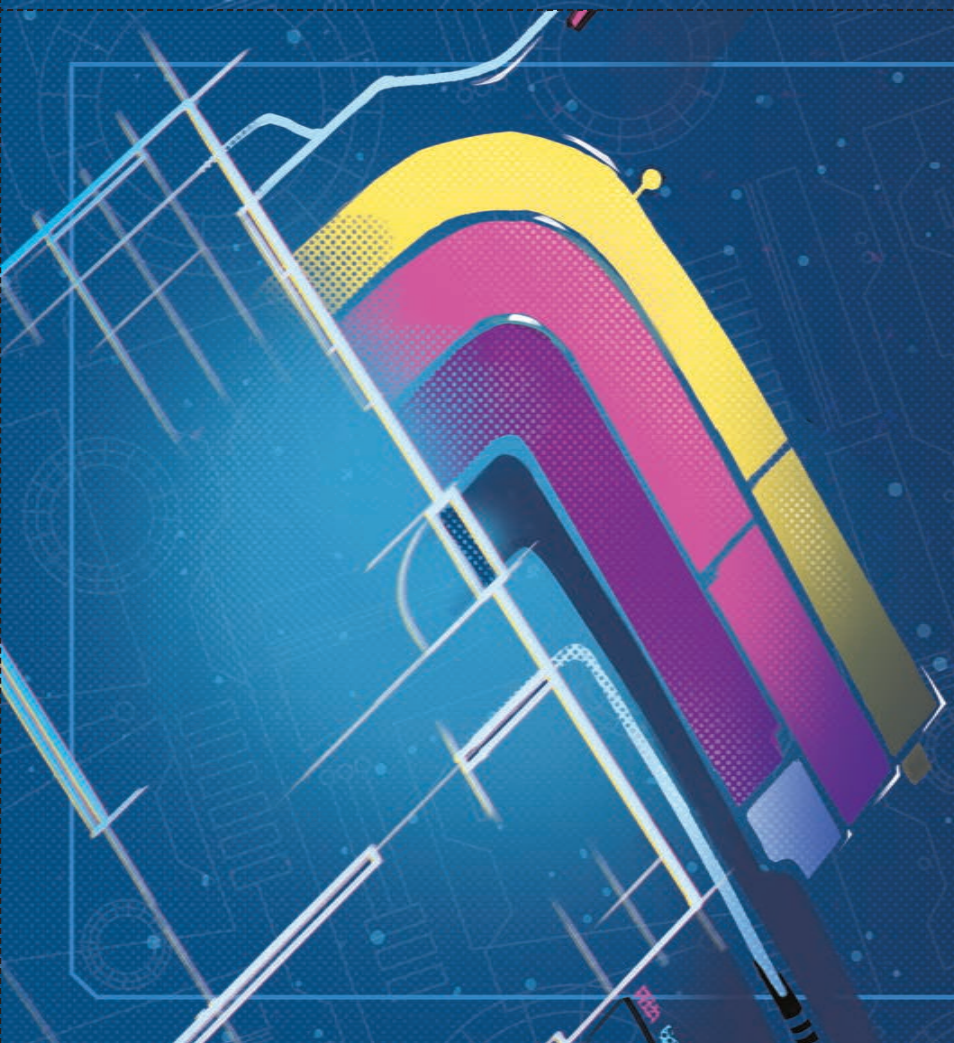
# THERMISCHER SCANNER

3 VERSCHIEDENE TEILE WINTERKLEIDUNG

(MANTEL, MÜTZE, HANDSCHUHE, SCHAL, JACKE...)



# BACKUP-SYSTEM 1



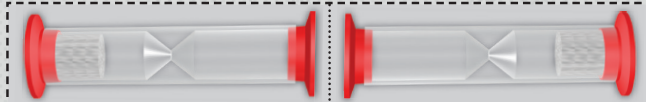
# MARKER & LOGBUCH

Wenn ihr im Logbuch etwas markieren sollt, kreuzt das entsprechende Feld hier auf dieser Karte an.

## LOGBUCH

A01	B01	C01
A02	B02	C02
A03	B03	C03

KNICKEN



AUSSCHNEIDEN

AUSSCHNEIDEN

# BACKUP-SYSTEM 2

## GRÜNE AKTION

Schreibe 10 Ländernamen auf.

Wähle für jede Durchführung 10 andere Länder.

## ROTE AKTION

Wenn bereits 10 oder mehr Ländernamen aufgeschrieben wurden, schreibe zu 10 dieser Ländernamen je 1 weiteren dazu, der mit dem gleichen Anfangsbuchstaben beginnt.

Falls GRÜNE AKTION noch nie durchgeführt wurde:

Schreibe 5 Ländernamen auf, und dann zu jedem der 5 einen weiteren mit dem gleichen Anfangsbuchstaben.

Jeder Ländername darf nur 1x vorkommen!

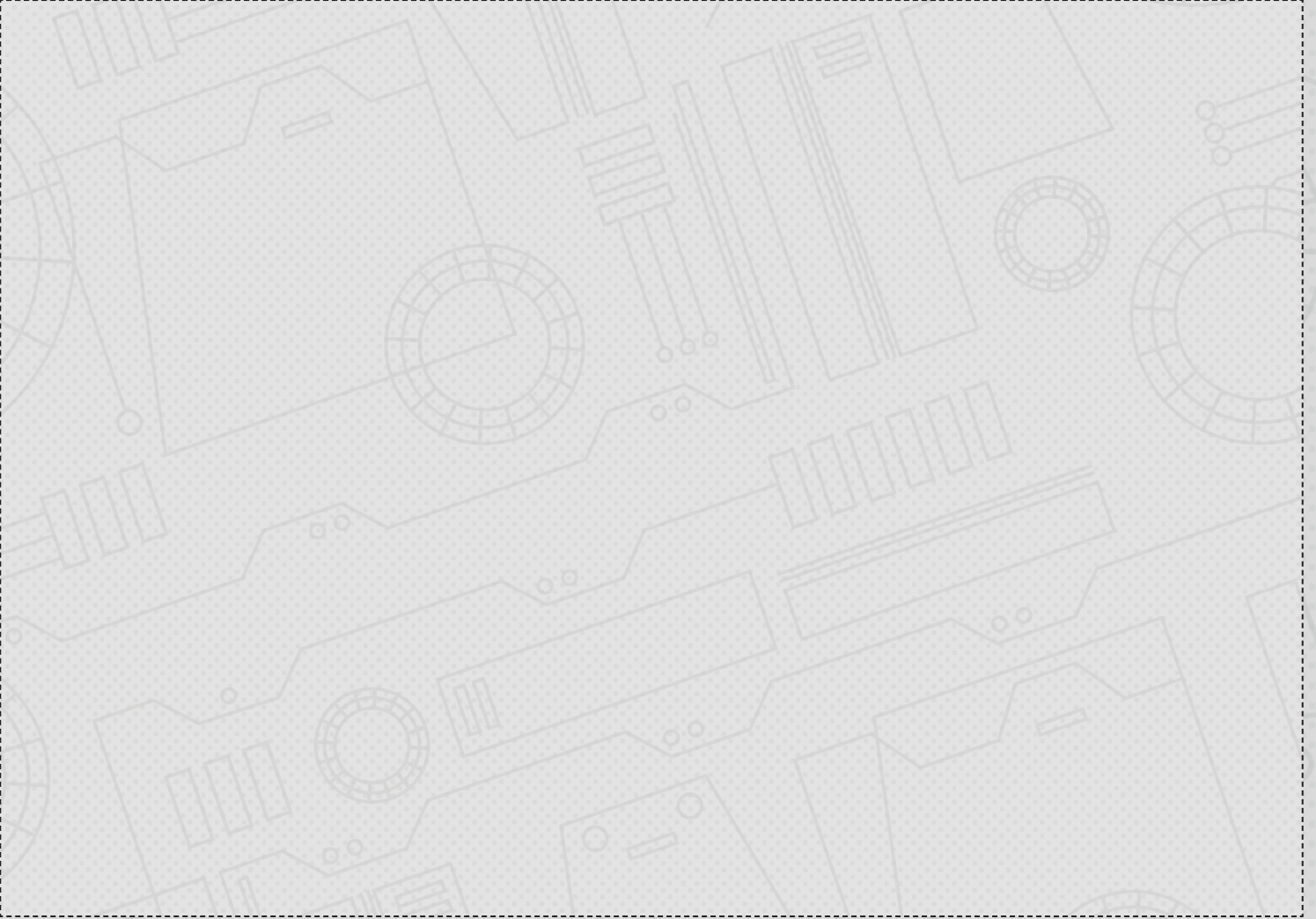
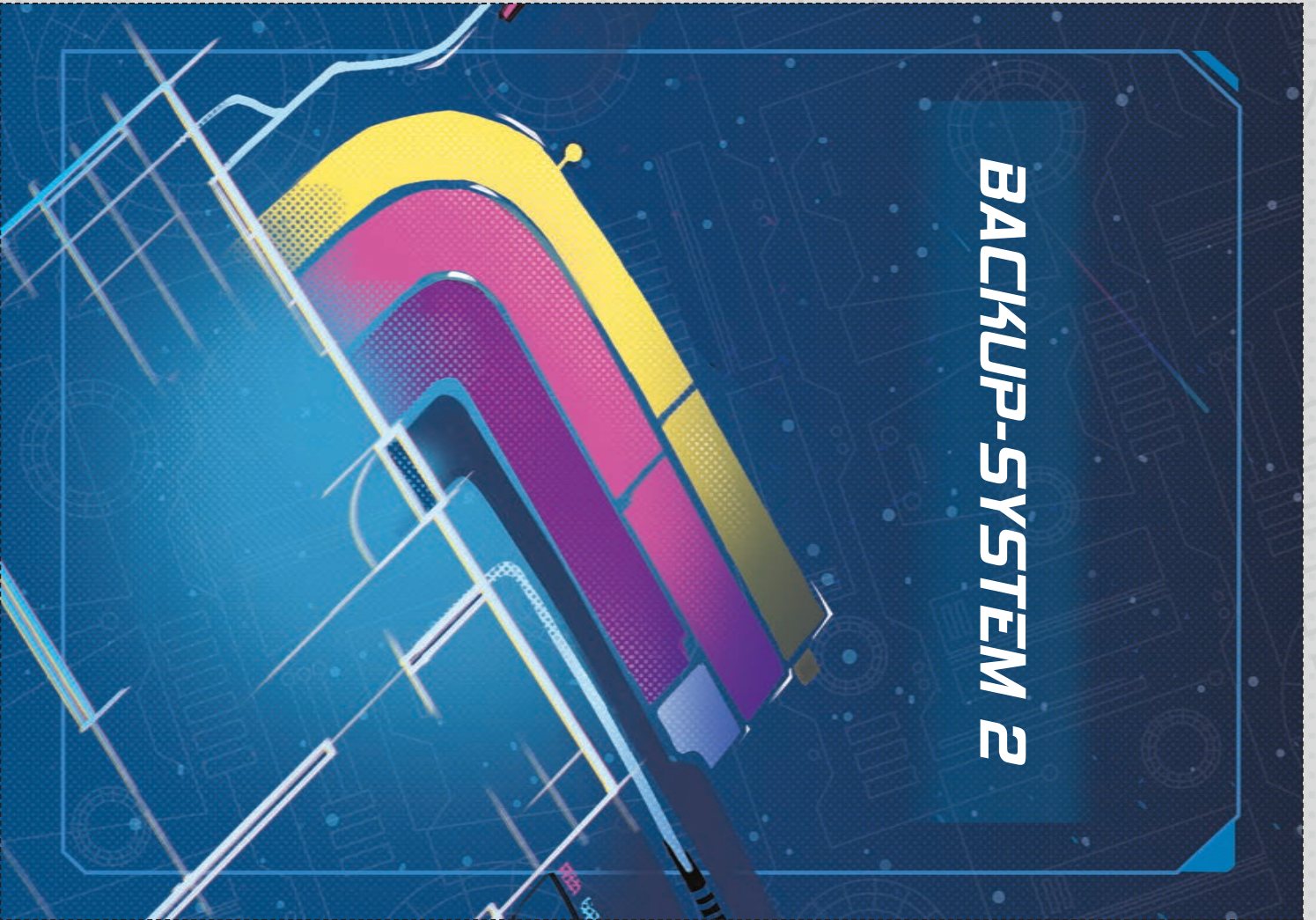
## LILA AKTION

Jeder von euch schreibt einige Ländernamen auf (jeweils 10 bei 2 Spielern, 7 bei 3 Spielern, 5 bei 4 Spielern). Ihr dürft euch dazu nicht absprechen. Lest die Namen danach vor. Es dürfen maximal 2 Ländernamen mehrfach auftauchen.

Fehlschlag, wenn ihr mehr als 2 Länder mehrfach nennt.



# BACKUP-SYSTEM 2



# LEBENSERHALTUNG



*Com-System*

*Diplomatie-  
Datenbank*

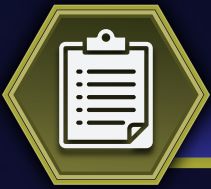
*Kraftfeld-  
Generator*

*Laser*

*Optischer  
Scanner*

*Thermischer  
Scanner*





# DE-BRIEFING

1

Ihr befindet euch jetzt im **DE-BRIEFING**. Hier wird eure Leistung bewertet. Folgt einfach den Pfeilen und lest nacheinander die Kästen sowie die entsprechenden Storykarten. Lest immer nur genau die Karten, zu denen ihr aufgefordert werdet.

## DE-BRIEFING

Unser Ausbilder hat sogar noch bessere Laune als vor dem Training.

**„Rekruten! Es war eine Freude Ihnen zuzusehen! Ich bin begeistert. Genau solche Leute wie Sie braucht die IPA! Aber gehen wir zur genaueren Analyse Ihrer Leistung über:“**

Wie viele Felder sind im Logbuch in den Spalten B und C angekreuzt?

2

Überprüft, welche der 3 Bedingungen zutrifft (0 Felder, 1-2 Felder ...)

0 FELDER

1-2 FELDER

3-4 FELDER

1

2

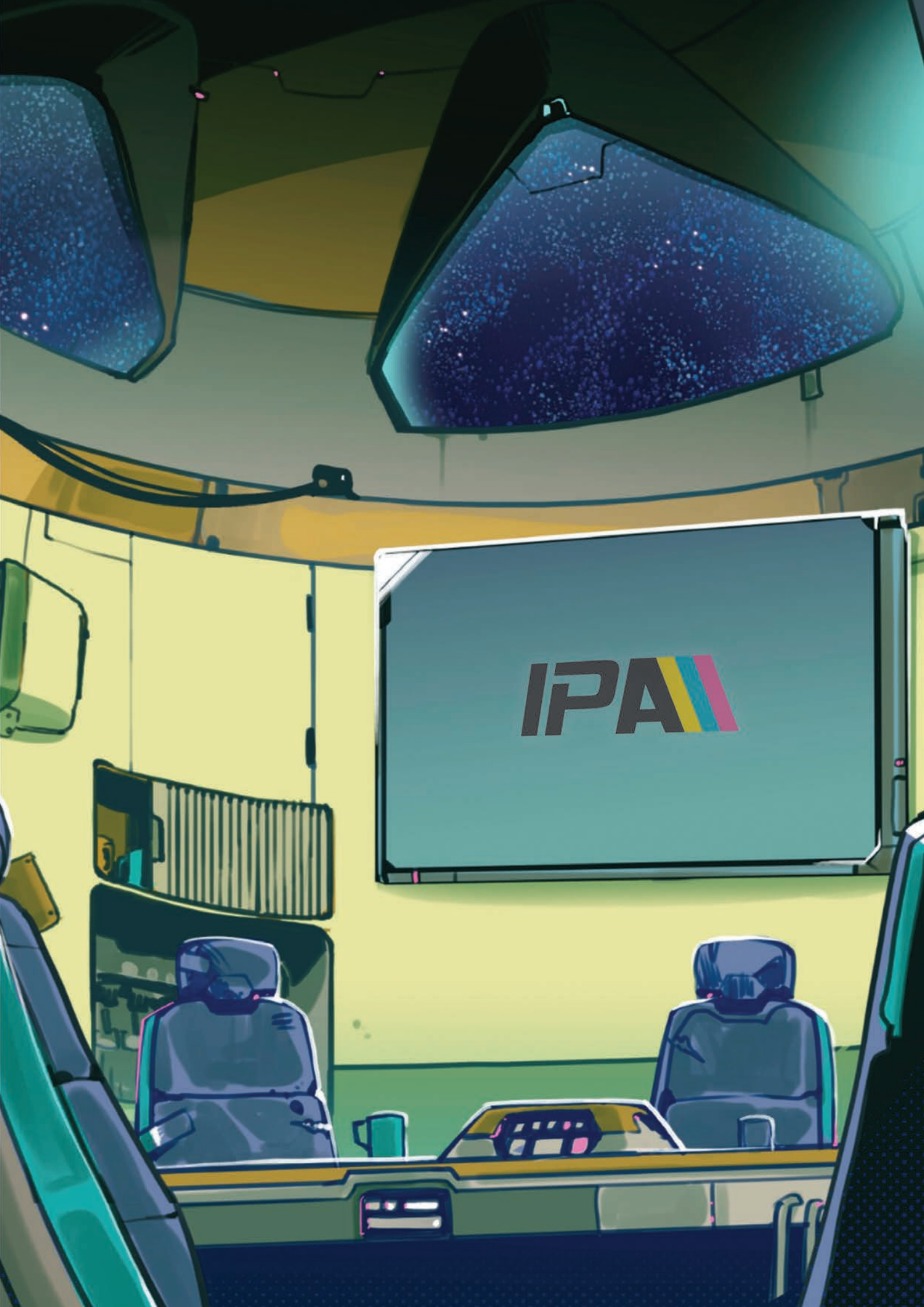
3

3

Lest die entsprechende **DE-BRIEFING-Karte**

1, 2 oder 3

Bitte weiterblättern!



**IPA**

Immer noch ekelhaft gut gelaunt wendet sich der Ausbilder wieder an uns:

**„So, und jetzt habe ich eine riesige Überraschung für Sie. Sind Sie bereit?“**

Wir nicken halbherzig. Was geht hier vor?

**„Aufgrund Ihres außerordentlichen Abschneidens darf ich Ihnen mitteilen, dass Ihr Training beendet ist! Schon morgen werden Sie mit dem IPA-Raumschiff Unity zu Ihrer ersten Mission aufbrechen! Ist das nicht aufregend?“**

Der Ausbilder grinst wahnsinnig breit und hüpfte aufgeregt von einem Bein aufs andere. Wir sehen entschieden weniger begeistert aus. Wir sind eher irritiert. Natürlich haben wir bei der IPA angeheuert, um wilde Abenteuer im Weltall zu erleben. Aber dass man uns schon nach 3 Tagen Training auf echte Missionen schickt? Ist der Personalmangel der IPA wirklich so ausgeprägt? Und ist das etwa der Grund, weshalb wir heute so absurd gut bewertet wurden?

Letztlich sind unsere Fragen müßig. Wir haben bereits vor Trainingsbeginn einen 5-Jahres-Vertrag mit der IPA unterschrieben. Aus der Nummer kommen wir nicht mehr raus. Und wenn die IPA der Meinung ist, dass 3 Tage Training genügen, wer weiß, vielleicht hat sie ja recht?

Also lasst uns das Ganze positiv sehen: Wir kriegen unser eigenes Schiff. Die *Unity*. Morgen schon! Und dann brechen wir auf in die unendliche, kalte, tödliche Leere des Alls. Was soll da schon schief gehen? Aber hey, das sind Sorgen für morgen. **Heute wird gefeiert!**

Der Ausbilder meldet sich nochmals zu Wort:

**„Ach ja eine Sache noch, bevor sie vollkommen betrunken sind: Sie haben bei einigen Systemen äußerst interessante Lösungsansätze gewählt. Wir würden die Videos davon sehr gerne in die Datenbank der IPA aufnehmen, damit andere Rekrut\*innen davon profitieren können ...“**

Unsere Gruppe durchläuft ein Raunen. Einige verdrehen die Augen. Meinen die das Ernst? Der Ausbilder guckt für den Bruchteil einer Sekunde etwas verunsichert, bevor er voller Euphorie fortfährt:

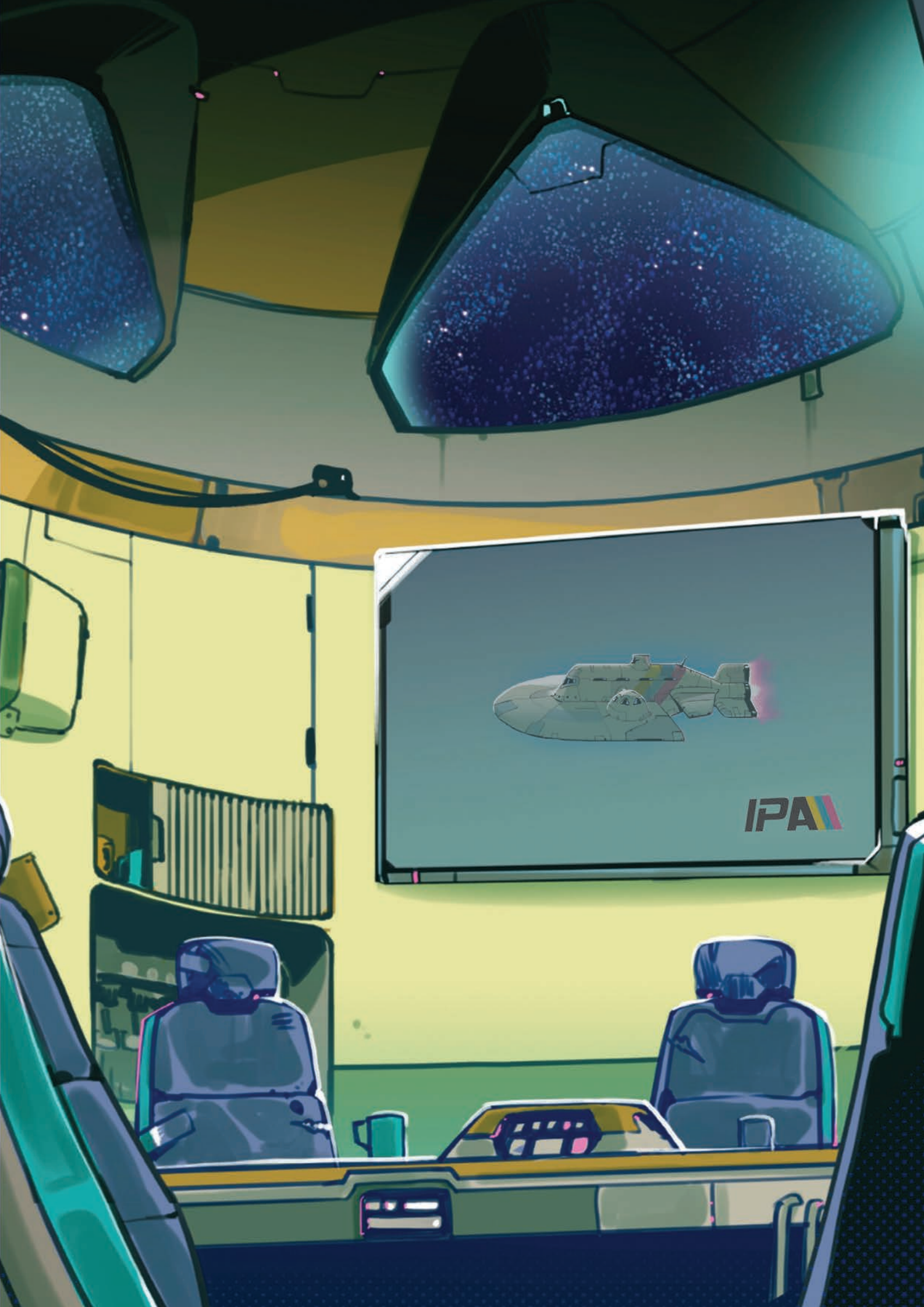
**„Natürlich gibt es für die hilfreichsten Videos auch noch eine fantastische Belohnung!“**

Teilt die Aufnahmen eurer Video-Prüfungen mit uns auf Social Media! Jeden Monat verlost Pegasus Spiele unter allen Teilnehmenden ein Spiel im Wert von 50€. Alle weiteren Infos zur Teilnahme findet ihr auf der nächsten Doppelseite. Viel Glück!

**:: Ende Folge 0 ::**

**Weiter geht's bei Folge 1 ...**







# IPA SPACE ACADEMY

**ICH BIN REKRUT\*IN DER INTERPLANETAREN ALLIANZ UND MIR WURDE OFFIZIELL BESTÄTIGT, DASS ICH BEREIT BIN, EIN RAUMSCHIFF ZU FLIEGEN. #JOINTHEIPA @PEGASUSSPIELE**

Das und nur das solltet ihr sagen, wenn euch in den Weiten des Weltraums jemand (oder etwas) darauf anspricht, wer ihr seid und was ihr mit diesem Haufen Schrott, pardon, Raumschiff, anstellt. Außerdem ist es eure Mission, diese Info auch mit anderen Rekrut\*innen zu teilen. Als kleines Dankeschön für eure Mithilfe (als ob die Mitgliedschaft in der IPA nicht schon genug wäre) erhaltet ihr die Chance auf ein Pegasus-Spiel eurer Wahl.

## SEID IHR DABEI?

- ▶ Postet den **Losungssatz** (siehe oben) inklusive **#JoinTheIPA** und **@pegasusspiele** bei Twitter oder Instagram zusammen mit einer Video-Prüfung, die ihr während Folge 0 aufgenommen habt (Postings auf privaten Profilen können leider nicht berücksichtigt werden).
- ▶ **Folgt Pegasus Spiele** auf dem entsprechenden Kanal.
- ▶ Zu Beginn jedes Monats wird unter allen Teilnehmenden des vergangenen Monats ein\*e Gewinner\*in ausgelost.
- ▶ Jede\*r Gewinner\*in darf sich ein lieferbares Spiel aus dem Pegasus Spiele Verlagsortiment (mit einer max. UVP von 50€) aussuchen.
- ▶ Die Aktion läuft bis zum Release von *Spaceship Unity Season 1.2* bzw. bis spätestens Juni 2023.

Es gelten die allgemeinen Pegasus Spiele Teilnahmebedingungen für Gewinnspiele  
[www.pegasus.de/teilnahmebedingungen](http://www.pegasus.de/teilnahmebedingungen)

# EUCH HAT DIE TRAININGSMISSION GEFALLEN?



Dann freut euch auf noch mehr Weltraum-Wahnsinn mit

## **Spaceship Unity** Season 1.1

**AB OKTOBER 2022 IM HANDEL!**

### DAS ERWARTET EUCH:

- ▶ **Erlebt eine epische Sci-Fi-Geschichte** in 5 Büchern (ca. 90 Seiten) und auf 300 Storykarten. Die 5 Episoden des Hauptspiels bestehen aus vielen Kapiteln. Eure Leistung bestimmt, wie die Geschichte weitergeht!
- ▶ **Lernt das Raumschiff Unity in- und auswendig kennen** – bald könnt ihr den Sprungantrieb und andere Systeme im Schlaf bedienen und müsst nur noch selten nachlesen.
- ▶ **Noch mehr Systeme, noch mehr Wohnung!** Die ersten 7 Systeme kennt ihr jetzt, insgesamt erwarten euch aber 39! Dabei verwandelt sich eure Dunstabzugshaube zum Düsenantrieb, oder der Rollladen zum Schutzschild und noch vieles mehr. Seid gespannt!
- ▶ **Verletzungen und Systemstörungen** sorgen für unvorhergesehene und witzige Herausforderungen. Repariert defekte Systeme, bevor ihr sie wieder benutzen könnt – während euch Kälteschock, Verfolgungswahn oder andere Leiden plagen.
- ▶ **Sichert den Galaktischen Frieden.** Ihr wachst mit euren Aufgaben und werdet eine unzertrennliche Crew – der Stolz der IPA, ja sogar der ganzen Galaxis... hoffentlich.

**SPIELMATERIAL:** 5 Folgen (jede mit eigenem Storybuch und unzähligen Storykarten), 56 Verletzungs- und Störungskarten, 2 Sanduhren, 7 Marker, 1 Logbuch-Block, 1 Anleitungsheft

Mehr Infos auf [join-ipa.space](https://join-ipa.space)



# SPACESHIP UNITY

**Folge 0 ist der voll spielbare, spoilerfreie Teaser für das actiongeladene Spiel  
Spaceship Unity von Jens Merkl und Ulrich Blum**

Die Milchstraße. Eine riesige Galaxis in einer fernen Zukunft. Eine Zeit des Umbruchs und der Konflikte zwischen den großen Weltraum-Zivilisationen bedroht den Galaktischen Frieden. Helft ihn zu bewahren – die Interplanetare Allianz IPA und das Raumschiff *Unity* brauchen euch!

Heute ist der dritte Tag eures Trainings als frisch geworbene Rekrut\*innen und euer Ausbilder erwartet euch schon im Trainingssimulator TS30 für die nächste Übung. Habt ihr das Zeug dazu, den Galaktischen Frieden zu sichern und der Stolz der IPA zu werden?

Verwandelt eure Wohnung in ein Raumschiff mit **Spaceship Unity** – ein Spiel wie eine Fernsehserie!



Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



[/pegasusspiele](https://www.instagram.com/pegasusspiele)



**Pegasus Spiele**