



DEEP SPACE DINE



Regel FAQ

Das Startspiel mit 3 Crewmitgliedern und Handkarten.

Spielt ihr das Startspiel zu dritt, so werdet ihr nicht genügend Karten haben, damit alle auf Handgröße ziehen können. Dies ist normal. Auch im Laufe des Spiels kann es vorkommen, dass ihr Karten nachziehen müsst, aber keine mehr habt. Zieht dann so viele, wie ihr ziehen könnt. Beim Startspiel zu dritt zieht also ein Crewmitglied 4 Karten und zwei jeweils 3 Karten.

Symbole haben und Symbole bezahlen.

Um aus einem Sektor zu Springen oder ihn zu lösen, müsst ihr die Symbole nicht ablegen. Ihr prüft nach jeder Aktion, ob ihr die benötigten Symbole in eurem Raster liegen habt bzw produziert. Um für Aktionen zu bezahlen müsst ihr die benötigten Symbole aus dem Raster entfernen. Nur beim bezahlen von Aktionen legt ihr also Karten aus eurem Raster ab. Dabei können die Symbole direkt bezahlt werden (rotierte Karten ablegen) oder Symbole auf rotierten Karten, welche von einer anderen Karte umgewandelt werden, bezahlt werden.

Bsp.: ihr müsst 1 Energie bezahlen und habt eine Karte, die euch 1 Energie pro Antrieb gewährt. Dann könnt ihr entweder direkt Energie bezahlen oder Antrieb.

Karten nachziehen und Rotation.

Ihr zieht die Karten immer "richtig" herum rotiert auf die Hand, also so rotiert, dass ihr den Namen der Karte lesen könnt. Ihr solltet also nach einer Aktion niemals Karten mit der "Ressourcen" Seite oben in euer Hand haben.

Lege ab/Entferne mit Antrieb.

Müsst ihr Karten mit einer bestimmten Anzahl Antrieb ablegen oder entfernen, so ist es egal, wo der Antrieb steht. Es zählt einfach nur die Anzahl an Antriebssymbolen irgendwo auf der Karte.

Schiffsaktion/Keine Handkarten.

Vergesst - besonders im Solo-Spiel - die Schiffsaktion nicht. Mit ihr könnt ihr häufig Karten nachziehen und/oder besondere.



Oer und ODER-Sektoren.

Bei einigen Sektoren ist der Gefahr Wert 0. Hier müsst ihr keine Karten ausspielen, sondern einfach die Folgen abhandeln. Meist müsst ihr euch dort entscheiden. Dabei gilt, dass ihr euch immer zwischen den Optionen vor dem ODER und der Option danach entscheiden müsst, also (Option 1) ODER (Option 2).



Schaden und Schilde.

Wann immer ihr Schaden erleidet, könnt ihr auch statt dessen ein Schild pro Schaden bezahlen, also aus eurem Raster ablegen, um den Schaden zu verhindern.



Wie funktionieren Schiffsmarker.

Der Crusty Cruiser und die Nostroven One verwenden Schiffsmarker. Generell gilt, dass es sich dabei auch um eine Leiste handelt (man hat aber nicht verloren, wenn der Marker runterfällt). Außerdem gilt: steht das Schiffssymbol auf der Kostenseite einer Aktion, so muss man den Schiffsmarker um 1 senken, um die Aktion auszuführen. Steht das Symbol auf der Auswirkungsseite, so darf man den Marker um 1 nach rechts verschieben (bzw. auf das erste Feld legen).