



3-6



8+



30Min.

OUTSPEED™



8BITBOX™





JEDES JAHR TREFFEN SICH IN ULTIMA DIE BESTEN PILOTEN DER GALAXIE ZU EINEM WETTKAMPF – einem Rennen, das ebenso

gefährlich wie illegal ist. Mitten in der heißen

Wüste, zwischen steilen Felsen und mit einer unsicheren technischen Ausrüstung, nehmen sie jedes Risiko auf sich, um als Erster die Ziellinie zu überqueren. Wenn es dir gelingt, die Haarnadelkurven zu überstehen, mit plötzlichen Erdrutschen fertig zu werden und die fiesen Tricks deiner Gegner zu kontern, hast du vielleicht eine Chance, dich in die erlesene Riege der Sieger von Ultima einzureihen.

KOMPONENTEN



6 futuristische Raumschiffe

SPIELMATERIAL



3 Renntableaus



12 Streckenkärtchen



4 Ziellinienkärtchen



32 Bonusplättchen



7 Kraftfeldplättchen

KONSOLENMATERIAL



1 Steuergerät pro Spieler



12 neutrale Klötzchen pro Spieler (+ ungefähr 10 zusätzliche Klötzchen als Reserve)



1 gelber Würfel und 1 blauer Würfel

ÜBERSICHT UND ZIEL DES SPIELS

Die Spieler wählen mithilfe ihres Steuergeräts die Route, die sie für den nächsten Abschnitt des Rennens nehmen wollen. Es gibt viele mögliche Strategien, also ist Cleverness gefragt, um als Erster die Ziellinie zu überqueren. Den Tankinhalt im Auge behalten, zur rechten Zeit beschleunigen und die Gegner behindern – das sind die Schlüssel zum Erfolg. Wer am Ende auf dem letzten Kärtchen führt, wird zum Sieger erklärt!

SPIELELEMENTE

RAUMSCHIFFE

Die futuristischen Raumschiffe bestehen aus zwei Einzelteilen derselben Farbe und werden zu Beginn jeder Partie zusammengesetzt. Sie bewegen sich im Laufe der Partie auf den Renntableaus, auf denen die Position jedes Spielers im Rennen angezeigt wird.



RENNTABLEAUS

Da die Raumschiffe der Spieler sich auf den Renntableaus bewegen, geben diese die aktuelle Rangfolge und relative Position der Spieler während des Rennens wieder. Wichtig sind lediglich die weißen Linien auf diesen Tableaus. Die anderen Elemente sind nur Dekoration. Jedes Renntableau ist in 7 Zonen unterteilt. In jeder Zone können sich beliebig viele Raumschiffe gleichzeitig befinden.



STRECKENKÄRTCHEN

Streckenkartchen zeigen die verschiedenen Abschnitte des Rennens an, welche die Spieler im Laufe der Partie zurücklegen werden. Sie stellen das Innere eines Cockpits dar und geben die unterschiedlichen Routen vor, welche die Spieler nutzen können. Die Streckenkartchen sind doppelseitig bedruckt: Eine Seite ist für Partien mit 3 oder 4 Spielern gedacht, die andere Seite für 5 oder 6 Spieler. Sie sind von 1 bis 12 durchnummeriert.



ZIELLINIENKÄRTCHEN

Ziellinienkartchen ähneln den Streckenkartchen, zeigen aber in der oberen Hälfte eine Ziellinie. Sie sind von 13 bis 16 durchnummeriert. Nur eins dieser Kartchen wird pro Partie verwendet, und es ist dann das letzte Kartchen, das gespielt wird.



BONUSPLÄTTCHEN

Es gibt 6 verschiedene Arten von Bonusplättchen, die ein Spieler während des Rennens erhalten kann. Diese Plättchen ermöglichen es, die eigene Situation zu verbessern oder andere Spieler zu behindern. Zwei Arten dieser Bonusplättchen gibt es nur selten.



Elektromagnet
(2 x)



Ionenkanone
(2 x)



Flammenwerfer
(7 x)



Kraftfeld
(7 x)



Nitro
(7 x)



Benzintank
(7 x)

BENZINTANK

Die neutralen Klötzchen werden hier Benzinwürfel genannt und stehen für die Energiemenge, die noch im Schiff vorhanden ist. 1 großes neutrales Klötzchen entspricht 5 kleinen neutralen Klötzchen.



GELBER WÜRFEL UND BLAUER WÜRFEL

Diese Würfel werden manchmal verwendet, um Zufallswerte zu ermitteln. Der gelbe Würfel gibt an, wie viel Benzin der Spieler ausgeben muss, während der blaue Würfel zeigt, wie viele Zonen der Spieler vorwärtsziehen kann.



KRAFTFELDPLÄTTCHEN

Diese Plättchen werden verwendet, um die Position der Kraftfelder auf den Renntableaus anzuzeigen.



SPIELVORBEREITUNG

1

Zwei **Renntableaus** werden nebeneinander gelegt, wie unten abgebildet. Das dritte Renntableau kommt zunächst beiseite.

2

Die **12 Streckenkärtchen** werden gemischt und als Stapel neben dem Renntableau bereitgelegt, sodass jeweils die Seite mit der richtigen Spielerzahl oben ist.



3

Die Spieler stellen ihre Raumschiffe auf die **dritte Zone** des Renntableaus, wie unten abgebildet.



RENNRICHTUNG

8

Einige zusätzliche **Benzinwürfel** kommen als **Reserve** neben die Renntableaus.



7

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich das entsprechende **Steuergerät und Raumschiff**. Restliche Raumschiffe kommen zurück in die Schachtel.



6

Jeder Spieler erhält **12 Benzinwürfel** und legt sie vor sich ab, sodass jeder sie sehen kann.



FÜR DIE ERSTE PARTIE

Die Schritte **2** und **3** werden ausgelassen. Stattdessen werden die von 1 bis 13 durchnummerierten Plättchen (mit der richtigen Seite nach oben) in aufsteigender Reihenfolge sortiert und als Stapel bereitgelegt. Die restlichen 3 Kärtchen kommen zurück in die Schachtel.



3

Die 4 Ziellinienkärtchen werden gemischt, zufällig eins davon gezogen und (mit der zur Spielerzahl passenden Seite nach oben) **unter den Stapel der 12 Streckenkärtchen** gelegt, ohne es anzusehen. Die anderen 3 Kärtchen kommen unbesehen zurück in die Schachtel.

4

Der gelbe und der blaue Würfel kommen neben die Streckenkärtchen.



5

Die **32 Bonusplättchen** werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt. Der Stapel mit den **Kraftfeldplättchen** kommt daneben.



SPIELBLAUF

Eine Partie **WISPEED** verläuft über 13 Runden (12 Streckenkärtchen und 1 Ziellinienkärtchen). Jede Runde besteht aus mehreren Phasen, die immer in der folgenden Reihenfolge gespielt werden:

- 1 **BONUS** 2 **PROGRAMMIERUNG** 3 **AUFLÖSUNG** 4 **AUFDECKEN**

HINWEIS

Wenn du dieses Regelheft zum ersten Mal liest, solltest du unbedingt zuerst die Spielregeln für 2 **PROGRAMMIERUNG**, 3 **AUFLÖSUNG**, und 4 **AUFDECKEN** lesen und danach erst zu 1 **BONUS** zurückkehren. Diese Reihenfolge entspricht der ersten Runde der Partie, weil es da noch keinen Bonus geben kann.

1 BONUS



Während dieser Phase hat jeder Spieler die Gelegenheit, eines seiner Bonusplättchen einzusetzen und dessen Auswirkung anzuwenden. Die Auswirkungen dieser Plättchen werden auf Seite 16 erläutert.

Beginnend mit der besetzten Zone, die am weitesten vorne liegt, und dann von dort aus rückwärtsgehend, verkündet jeder Spieler nacheinander laut, **ob er ein Bonusplättchen nutzen will** oder nicht. Befinden sich mehrere Raumschiffe in derselben Zone, können die betreffenden Spieler in einer beliebigen Reihenfolge entscheiden, ob sie ein Bonusplättchen spielen wollen: Boni haben keine Auswirkungen auf Spieler, deren Raumschiffe sich in derselben Zone befinden. Möchte ein Spieler ein Bonusplättchen einsetzen, **legt er es verdeckt vor sich ab**. Jeder Spieler darf höchstens **ein einziges Bonusplättchen pro Runde** spielen.

Nachdem alle Spieler entschieden haben, ob sie ein Bonusplättchen einsetzen wollen, werden die gewählten Plättchen aufgedeckt. Beginnend mit der besetzten Zone, die am weitesten vorne liegt, und dann von dort aus rückwärtsgehend, werden die **Auswirkungen der gespielten Bonusplättchen angewendet**. Wurden von mehreren Spielern in derselben Zone Bonusplättchen eingesetzt, werden ihre Auswirkungen gleichzeitig angewendet und können sich addieren.

Boni, die andere Spieler treffen, werden immer **auf die gesamte Zone** angewendet.

Dann werden alle verwendeten Bonusplättchen abgelegt. Es geht weiter mit Phase 2 **PROGRAMMIERUNG**. Wenn alle bis auf einen Spieler ausgeschieden sind, geht es sofort mit dem **ENDE DER PARTIE** weiter.

BEISPIEL



Grün beschließt, ein Nitro-Plättchen zu spielen, um kostenlos eine Zone vorwärts zu ziehen.

Begonnen wird mit dem Spieler, dessen Schiff am weitesten vorne steht. Der Spieler auf dem letzten Platz ist zuletzt an der Reihe. Die Folgen der ausgespielten Bonusplättchen werden in der entsprechenden Reihenfolge abgehandelt:



Gelb entscheidet sich, ein Flammenwerfer-Plättchen einzusetzen. Spieler, deren Raumschiffe sich in der nächsten besetzten Zone vor ihm befinden, bewegen ihr Raumschiff um 2 Zonen rückwärts.

3 **Grün** zieht sein Schiff kostenlos um 1 Zone vorwärts.

3 Gleichzeitig zu **Grüns** Bewegung trifft **Gelbs** Flammenwerfer alle Spieler, die sich in der nächsten besetzten Zone befinden. Also muss **Lila** 2 Zonen rückwärts ziehen. **Grün** wird von dem Flammenwerfer nicht getroffen, da **Grün** und **Gelb** sich in derselben Zone befanden, als die Auswirkung angewendet wurde.



Blau ist Letzter und beschließt, einen Elektromagneten zu spielen, der sich auf die Zone auswirkt, in der sich der führende Spieler befindet. Dieser muss sein Schiff um 3 Zonen rückwärts ziehen. Alle anderen Gegner müssen gleichzeitig ihre Schiffe um 2 Zonen rückwärts bewegen.

3 Der von **Blau** gespielte Elektromagnet lässt **Grün** 3 Zonen rückwärts ziehen, da **Grün** sich alleine auf dem ersten Platz befindet. **Lila**, **Gelb** und **Rot** bewegen ihr Schiff jeweils 2 Zonen rückwärts.

VORHER



RENN-
RICHTUNG

NACHHER



2 PROGRAMMIERUNG

Während dieser Phase wählt jeder Spieler die Route, die am besten zu seiner Strategie passt. Er versucht, die Züge der anderen Spieler vorauszuahnen, um die Situation bestmöglich zu nutzen.



Die Spieler entscheiden mit dem **rechten Rad gleichzeitig und geheim**, welche Route sie nehmen wollen. Natürlich darf jeder gerne seinen Mitspielern erzählen, welche Pläne er hat, und dabei bluffen wie ein Weltmeister!

HINWEIS



Das linke Rad wird bei diesem Spiel nicht verwendet. Das mittlere Rad kommt nur bei einem der Ziellinienkärtchen zum Einsatz. Das rechte Rad wird jede Runde genutzt.

Die Routen, die ein Spieler nehmen kann, werden durch die farbigen Leuchtanzeigen auf dem aktuell obersten Streckenkärtchen des Stapels (●, ▲, ●) angegeben.



Manche Kärtchen bieten nur zwei mögliche Routen an: Dann ist die Leuchtanzeige für die dritte Route aus. Im hier gezeigten Beispiel kann die mittlere Route (▲) nicht gewählt werden.

Manchmal lassen Streckenkärtchen auch gar keine Wahl. Es ist möglich, dass ein Spieler gezwungen ist, eine Route zu programmieren, die dazu führt, dass er keine Benzinwürfel mehr hat und aus der Partie ausscheidet (siehe 3 AUFLÖSUNG). Doch auch in einem solchen Fall darf der Spieler keine Strecke wählen, für die er mehr Benzinwürfel bräuchte, als er besitzt. Allerdings kann er eine Route nehmen, bei der das Ergebnis vom Zufall abhängt (wie beispielsweise einem Würfelwurf), sofern das bestmögliche Ergebnis dazu führen würde, dass der Spieler nicht mehr Benzinwürfel ausgeben muss, als er hat.

Anschließend geht es mit Phase 3 weiter: **AUFLÖSUNG**.

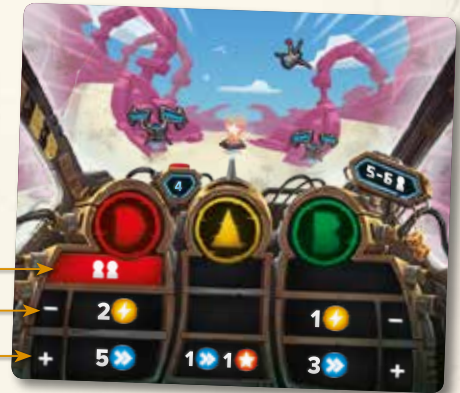
3 AUFLÖSUNG

Sobald alle Spieler ihre Entscheidung programmiert haben, deckt jeder sein Steuergerät auf. Alle Kosten werden **gleichzeitig** bezahlt. Danach werden alle Vorteile **gleichzeitig** bearbeitet.

AUFBAU EINES STRECKENKÄRTCHENS

Streckenkärtchen sind (fast) immer gleich aufgebaut:

- 3 Die **1. Zeile** zeigt etwaige **Bedingungen**, die für eine oder mehrere Routen gelten. Diese Zeile kann auch leer sein.
- 3 Die **2. Zeile** gibt die **Kosten** dieser Route an.
- 3 Die **3. Zeile** gibt die **Vorteile** dieser Route an.



Bedingungen

Kosten

Vorteile

AUSNAHME

Das Kärtchen Nr. 11 ist anders aufgebaut. Auf Seite 14 sind Hinweise und Sonderregeln für bestimmte Kärtchen zu finden.

BEDEUTUNG DER SYMBOLE



Die in dieser Zeile abgebildeten Figuren geben an, für wie viele Spieler die fragliche Route verfügbar ist. Nach dem Aufdecken der Steuergeräte wird geprüft, wie viele Spieler diese Route gewählt haben: Sind es **weniger oder maximal** so viele Spieler, wie durch die Figuren angegeben, zahlen diese Spieler die Kosten und erhalten die Vorteile dieser Route wie üblich. Ist die Anzahl der Spieler, die diese Route gewählt haben, **größer als** vorgegeben, müssen alle betreffenden Spieler in dieser Runde aussetzen: Sie zahlen nichts, erhalten aber auch nichts. Für den Fall, dass es für andere Routen wichtig ist, zählen sie jedoch trotzdem als Spieler, die diese Wahl getroffen haben.



Die Zahl, die anstelle des X angegeben ist, zeigt an, um **wie viele Zonen** das Raumschiff des Spielers vorwärts gezogen wird. Boni können dazu führen, dass sich das Raumschiff des Spielers vorwärts bewegt, wenn die Zahl positiv ist, oder rückwärts bewegt, wenn die Zahl negativ ist. Die Auflösung eines Streckenkärtchens kann nie dazu führen, dass der Spieler sein eigenes Raumschiff rückwärts bewegt. In jeder Zone können sich beliebig viele Raumschiffe gleichzeitig befinden.





Die Zahl, die anstelle des X angegeben ist, zeigt an, **wie viele Benzinwürfel** der Spieler abgeben muss, wenn dieses Symbol in der zweiten Zeile steht (Kosten), beziehungsweise wie viele Benzinwürfel er gewinnt, wenn dieses Symbol in der dritten Reihe steht (Vorteile). Auch Boni können dazu führen, dass der Spieler Benzinwürfel gewinnt oder verliert. Diese Benzinwürfel nimmt der Spieler aus der Reserve beziehungsweise gibt sie dorthin zurück. Ein Spieler darf auch mehr als 12 Benzinwürfel besitzen.






Der Spieler erhält ein **Bonusplättchen**. Jedes Mal, wenn ein Spieler ein Bonusplättchen erhält, nimmt er sich die obersten beiden vom Stapel, sieht sie sich an und behält eins davon, das er verdeckt vor sich ablegt. Das andere Bonusplättchen legt er unter den Stapel. Ein Spieler darf beliebig viele Bonusplättchen vor sich liegen haben, kann aber höchstens ein Bonusplättchen pro Runde spielen. Ist der Stapel der Bonusplättchen aufgebraucht, werden die abgelegten Bonusplättchen gemischt und bilden dann einen neuen Nachziehstapel.




Diese Symbole können vor den Symbolen  oder  erscheinen. Die Zahl, für die sie stehen, ist variabel und entspricht der Anzahl an Spielern, die in dieser Runde das entsprechende Symbol programmiert haben (unabhängig davon, ob es ihnen gelingt, diese Route zu nehmen, oder nicht).



Diese Symbole können vor den Symbolen  oder  erscheinen. Wenn die Auswirkung eines Streckenkärtchens während Phase  **AUFLÖSUNG** angewendet werden, wirft der Spieler den entsprechenden Würfel, um den Wert zu ermitteln. Jeder Spieler, der dieses Symbol hat, muss den Würfel für sich selber werfen. Wirft der Spieler den gelben Würfel, um die Kosten für eine Route zu ermitteln, gibt der Würfel immer die Anzahl an Benzinwürfeln an, die er **zahlt**. Kärtchen 14 kann erfordern, dass das Ergebnis mehrerer Würfelwürfe addiert wird.



Dieses Symbol zeigt an, dass der Spieler während Phase  **AUFLÖSUNG** mithilfe des mittleren Rads seines Steuergeräts eine Zahl wählen muss. Er verbraucht dann soviel Benzin, wie die gewählte Zahl vorgibt, um ebenso viele Zonen vorwärts zu ziehen.

Zieht ein Spieler mehr Zonen vorwärts, als noch vor seinem Raumschiff übrig sind, wird das **dritte Renntableau** so ausgelegt, dass es die Strecke in Rennrichtung fortsetzt. Dann zieht der Spieler auf diesem neuen Tableau weiter. Nachdem alle Kosten bezahlt sind und alle Spieler ihre Bewegung abgeschlossen haben, wird das **am weitesten hinten liegende** Renntableau entfernt. Sollten sich in diesem Moment auf diesem Tableau Schiffe befinden, werden sie aus dem Spiel genommen, und ihre Besitzer **scheiden aus**. Muss ein Spieler über die letzte Zone hinaus rückwärts ziehen, scheidet er aus. (Es wird niemals ein Renntableau hinten an die Rennstrecke angelegt.)




Hat ein Spieler keine Benzinwürfel mehr, scheidet er aus und entfernt sein Raumschiff vom Renntableau.

AUSNAHME

Es kann vorkommen, dass ein Spieler während der Auflösung des Ziellinienkärtchens all seine Benzinwürfel verliert und nun keine mehr hat. Dann scheidet er allerdings nicht aus, weil er kein weiteres Benzin mehr benötigt, da das Rennen beendet ist. Falls er jedoch weitere Benzinwürfel abgeben müsste, die er nicht mehr hat, scheidet er aus.

Bei einer Partie mit 5 oder 6 Spielern: Sind bereits Spieler ausgeschieden, sodass nur noch 4 oder weniger Spieler übrig sind, werden alle Strecken- und Ziellinienkärtchen umgedreht, ohne deren Reihenfolge zu verändern.

Anschließend geht es mit Phase  **AUFLÖSUNG** weiter.

Sollten alle Spieler ausgeschieden oder nur noch ein einziger übrig sein, geht es sofort mit dem **Ende der partie** weiter.



4 AUFDECKEN



In dieser Phase wird das oberste Streckenkärtchen zurück in die Schachtel gelegt, sodass das nächste Kärtchen aufgedeckt wird. Nun beginnt eine neue Runde mit dem nächsten Streckenkärtchen und phase **1 BONUS**.

Wenn die Spieler das Ziellinienkärtchen zurück in die Schachtel legen, ist die Partie vorbei. Es geht sofort mit dem **Ende der Partie** weiter.




SONDERREGELN FÜR BESTIMMTE KÄRTCHEN



KÄRTCHEN 11


Bei der «3-4 Spieler»-Seite dieses Kärtchens muss der Spieler als Einziger eine bestimmte Route gewählt haben, um von dem Vorteil profitieren zu können und keine Kosten zahlen zu müssen. Haben mehrere Spieler diese Route gewählt, zahlen sie alle die Kosten, ohne einen Vorteil zu erhalten.

BEISPIEL


 Wenn du der einzige Spieler bist, der diese Route gewählt hat, ziehst du dein Schiff 3 Zonen vorwärts, ohne etwas zu zahlen. Bist du mit einer Entscheidung für diese Route nicht alleine, musst du 1 Benzinwürfel abgeben und gewinnst nichts.



KÄRTCHEN 12

Bei Route  musst du 1 Benzinwürfel plus so viele weitere Benzinwürfel zahlen, wie der gelbe Würfel angibt.

BEISPIEL

Du wirfst den gelben Würfel. Das Ergebnis ist -3. Du musst insgesamt 4  abgeben.

ENDE DER PARTIE

Es gibt drei verschiedene Arten, wie die Partie enden kann:



3 Nachdem Phase **4 AUFDECKEN** mit dem Ziellinienkärtchen beendet ist.

Der Spieler, dessen Raumschiff jetzt **am weitesten vorne steht, gewinnt das Rennen**. Befinden sich mehrere Spieler in derselben vordersten Zone, gewinnt derjenige von ihnen, der mehr Benzinwürfel besitzt. Besteht hier ebenfalls ein Gleichstand, gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der die meisten Bonusplättchen vor sich liegen hat. Sollte dann immer noch ein Gleichstand herrschen, teilen sich die betreffenden Spieler den Sieg.

3 Wenn zu einem beliebigen Zeitpunkt nur noch ein einziger Spieler übrig ist, hat dieser Spieler gewonnen.

3 Sind alle Spieler ausgeschieden, gibt es keinen Sieger. Es wird sofort eine weitere Partie gespielt.



IMPRESSUM

Spielautoren

Frank Crittin & Grégoire Largey

Illustrator

Djib

Projektleiter und Redakteur

Xavier Taverne

Entwicklung

Timothée Simonot

Grafik

Frédéric Derlon

Korrektor

Alain Wernert

Übersetzerin

Birgit Irgang

©2018 IELLO. IELLO, OUTSPEED und ihre Logos sind Warenzeichen von IELLO. Iello - 9, avenue des Érables, lot 341 - 54180 Heillecourt - France
Hergestellt in Shanghai, China durch Whatz Games.

HUTTER Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5, 89312 Günzburg, GERMANY

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation.

Avvertenze! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

ÜBERBLICK

SCHNELLÜBERSICHT SPIELAUFBAU

1 Steuergerät + 1 Raumschiff
(in die 3. Zone gestellt)

12 Streckenkärtchen
+1 Ziellinienkärtchen

2 Renntableaus
+1 daneben

32 Bonusplättchen
(verdeckt)

1 gelber Würfel
+1 blauer Würfel

+12 Benzinwürfel pro Spieler

+7 Kraftfeldplättchen

ERKLÄRUNG DER BONUSPLÄTTCHEN



IONENKANONE: Dein Raumschiff muss sich in der letzten besetzten Zone befinden, während du dieses Bonusplättchen spielst.

Alle Raumschiffe, die vor deinem Raumschiff auf weiter vorne befindlichen Zonen stehen, während du dieses Bonusplättchen spielst, verlieren 2 Benzinwürfel beziehungsweise alle Benzinwürfel, wenn sie nur noch 2 oder weniger besitzen.



FLAMMENWERFER: Du kannst dieses Bonusplättchen unabhängig von der Position deines Raumschiffs spielen.

Alle Raumschiffe, die sich in der nächsten besetzten Zone vor deinem Raumschiff befinden, während du dieses Bonusplättchen spielst, werden sofort 2 Zonen rückwärts bewegt.



BENZINTANK: Du erhältst sofort 2 Benzinwürfel aus der Reserve.

TIPP

Bonusplättchen ermöglichen die unterschiedlichsten Interaktionen, wenn sie zum richtigen Zeitpunkt gespielt werden. Deshalb sollten sie nicht unterschätzt werden! Mit einem Nitro-Plättchen beispielsweise kann ein Spieler während Phase 1 **BONUS** eine Zone betreten, die ein Kraftfeldplättchen enthält, sodass er während Phase 2 **AUFLÖSUNG** normal vorwärts ziehen kann, da es sich um zwei unterschiedliche Bewegungen handelt.



ELEKTROMAGNET: Dein Raumschiff muss sich in der letzten besetzten Zone befinden, während du dieses Bonusplättchen spielst.

Alle Raumschiffe, die sich in der besetzten Zone befinden, die am weitesten vorne liegt, während du dieses Bonusplättchen spielst, werden sofort 3 Zonen rückwärts bewegt. Zeitgleich werden alle Raumschiffe, die zwischen deinem und dem am weitesten vorne befindlichen Raumschiff stehen, während dieses Bonusplättchen eingesetzt wird, 2 Felder rückwärts gezogen.



KRAFTFELD: Du darfst dieses Bonusplättchen nur spielen, wenn das Ziellinienkärtchen aufgedeckt ist. Lege ein Kraftfeldplättchen auf die Zone des Renntableaus,

in der sich dein Raumschiff befindet. Zieht ein Raumschiff (beim Vorwärts- oder Rückwärtsziehen) in eine Zone, in der sich ein oder mehrere Kraftfelder befinden, hält das Raumschiff in dieser Zone an. Wenn am Ende der Phase

1 **AUFDECKEN** in dieser Runde mindestens ein Raumschiff in die Zone mit dem/den Kraftfeld/ern gezogen worden ist, werden alle Plättchen aus dieser Zone entfernt.



NITRO: Dein Raumschiff bewegt sich sofort um eine Zone vorwärts.

BBITBOX™

