

MB
SPIELE



***RAUMSCHIFF
ENTERPRISE***
DAS NÄCHSTE JAHRHUNDERT

INTERAKTIVES VIDEO BRETTSPIEL

EINE KLINGONISCHE HERAUSFORDERUNG

ANLEITUNG

INTERAKTIVES VIDEO BRETTSPIEL ANLEITUNG

EINE KLINGONISCHE HERAUSFORDERUNG

FOLGENDES IST GESCHEHEN.

Die *U.S.S. Enterprise!* hat Probleme mit Computerfehlfunktionen der unteren Ebene gehabt und hat an Sternenbasis 74 zur Reparatur angedockt. Doch bevor die Arbeiten beendet sind, wird das Schiff von einem abtrünnigen Klingonen-Krieger namens Kavok entführt.

Ihr seid die einzigen Crewmitglieder, die sich zu diesem Zeitpunkt an Bord befinden. Kavoks Absicht ist es, "in heldenhafter Schlacht" zu sterben (der höchsten Ehre für einen Klingonen-Krieger), indem er die *U.S.S. Enterprise* zur Anstiftung eines intergalaktischen Krieges zwischen der Föderation und dem Klingonen-Empire benutzt. Hat Kavok Erfolg, geht Ihr mit ihm unter!

Ihr werdet mehr darüber und über Euren Gegenspieler Kavok während der ersten sechs Minuten dieser Videokassette erfahren. Ihr beginnt das Spiel in dem Moment, in dem eine Uhr, die zu Anfang 60 Minuten anzeigt, auf dem Bildschirm erscheint und abzulaufen beginnt.

Als Spieler seid Ihr alle Angehörige des Reparaturtrupps der Föderation an Bord der *Enterprise*. Während des Spiels wird Kavok mit verschiedenen Spielern über "Sichtbildschirme" an verschiedenen Orten des Raumschiffs sprechen. Euer Fernseher ist einer dieser Bildschirme.

Nicht nur Ihr werdet Kavok sehen, er wird auch Euch sehen! Kavok wird Euch direkt ansprechen und **Ihr müßt antworten**. Wann immer er auf dem Bildschirm erscheint, **müssen alle sofort aufhören zu spielen, Kavok ansehen und antworten, wie ihnen befohlen wird**. Kavok wird versuchen, Eure Bewegungen durch das Raumschiff zu überwachen. Glücklicherweise hindern ihn Computer-Fehlfunktionen daran, alles völlig unter Kontrolle zu haben.

Bevor Ihr diese Kassette abspielt, folgt den Aufbauanleitungen unten und lest die Spielregeln.



30
Isolinear-Chips



1
Würfel



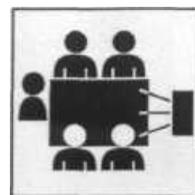
1
Plastikdrehzscheibe mit
Kartenbasis und
Schwertaufkleber



1 Bogen mit selbstklebenden
Aufklebern: Rang-
Anstecknadeln,
Kommunikatoren & Medaillen

SPIELAUFBAU

1. Vorsichtig die Kartenteile herauslösen.
2. Der Drehanzeiger wird zusammengesetzt, indem der "Schweif-Aufkleber" auf die Oberseite der Plastikdrehzscheibe geklebt wird. Dann Drehteil und Basis von entgegengesetzten Seiten der Drehscheibenkarte zusammendrücken.
3. Das Spielbrett muß so vor dem Fernsehgerät aufgebaut werden, daß jeder Spieler den Bildschirm gut sehen kann. Die Spieler sollten sich so setzen, daß sie das Spielfeld leicht erreichen können und noch genügend Platz vorhanden ist, daß alle Spieler die Karten und Gegenstände der anderen Spieler sehen können.
4. Die Computer-Zugangskarten, Holodeck-Karten und bij-Karten werden gemischt und verdeckt auf ihre entsprechenden Felder auf dem Spielfeld gelegt.
5. Die vier Brücken-Marken werden gemischt und ohne sie anzusehen m/7 der Oberseite nach unten in einem Stapel auf das Feld "Brücken-Marken" gelegt.
6. Für jeden Spieler wird ein Phaser auf das "Phaser"-Feld gelegt, (z. B. 3 Phaser für 3 Spieler.)
7. Der Würfel, der Drehanzeiger und die beiden Stasis-Felder werden so neben das Spielfeld gelegt, daß alle Spieler sie gut erreichen können.
8. Alle sechs Föderations-Rangmarken werden verdeckt auf eine glatte Oberfläche gelegt. Dann zieht jeder eine Rang-Marke. (Die Marken können dann weggelegt werden.) Zu Anfang des Spiels beginnt der Spieler mit dem höchsten Rang. Dann wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. *Die Rangordnung ist auf dem Spielfeld aufgelistet. Stellt sicher, daß jeder weiß, wer der ranghöchste Spieler ist, wer der zweitranghöchste und wer der rangniedrigste.*
9. Wähle einen der sechs farbigen Plastikständer. Du nimmst die weibliche oder männliche Spielfigur, die Deinem Föderationsrang entspricht und steckst sie auf Deinen Plastikständer. **Dann kannst Du Deine Figur auf eins der Computer-Zugangsfelder Deiner Wahl stellen.**
10. Die entsprechende "Föderations-Ranganstecknadel" steckst Du in den Kragen Deines Hemdes oder Deiner Bluse.
11. Beginnend mit dem ranghöchsten Crewmitglied ziehen alle Spieler eine Computerzugangskarte, die zum Spielbeginn gebraucht wird.
12. Jeder nimmt ein Kommunikatorabzeichen und heftet es auf die linke Brustseite. Jeder muß ein Kommunikatorabzeichen tragen, bis er in die Jeffries-Röhren kommt.
13. Alle Spieler wählen einen Trikoder. Dabei ist zu beachten, daß das Farbband an der Seite der Farbe des Plastikständers entspricht.
14. Alle Isolinear-Chips werden in einer Reihe am Ende des Spielfelds in Fünfergruppen von jeweils einer Farbe gelegt.
15. Jetzt wird die Videokassette in das Videogerät geschoben, aber noch nicht gestartet! (Hinweis: Die Videokassette läuft während des Spiels ununterbrochen. Sie darf nur angehalten werden, wenn ein Spieler gewonnen hat.)



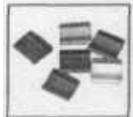
AUSRÜSTUNG!



60 Minuten
VHS-Kassette



1
Spielbrett



6
farbige
Plastikständer



12
Föderations-Crewmitglieder
(6 weibliche, 6 männliche)



12
Holodeck-
Karten



12
Klingonen
bij-Karten



56
Computer-
Zugangskarten



2
Stasis-Felder (getönte
Plastikzylinder)



4
Brücken-
Marken



6
Rangmarken der
Föderation



6
Phaser



6
Trikoder

ZIEL DES SPIELS

Ihr befindet Euch in einem Rennen gegen die Uhr. Eure Mission besteht aus drei Teilen:

1. Zugang zu allen fünf Computerstufen zu erlangen (indem man Isolinear-Chips sammelt und an seinem Trikotier befestigt.)
2. Einen Phaser aus der Sicherheitsabteilung zu besorgen.
3. Es zu schaffen, durch eine Jeffries-Röhre zu kriechen und zu versuchen, das Spiel zu gewinnen, indem man die Kontrolle über die *U.S.S. Enterprise* gewinnt. Bei Warp-Geschwindigkeit 9 braucht die *U.S.S. Enterprise* 60 Minuten um die Klingonen-Heimatwelt zu erreichen. Du mußt Deine Mission erfolgreich beenden, bevor die Uhr der Videokassette 00:00 erreicht. Schaffst Du es, rettest Du das Raumschiff und das Leben der anderen Crewmitglieder. Schaffst Du es nicht, brichst Du das Spiel ab und siehst Dir die Videocassette an, um Dein Schicksal zu sehen, **zu hören** und **zu fühlen!**

1. DEWEGEN AUF DEM SCHIFF •

Das Spiel beginnt, sobald die Uhr auf dem Bildschirm erscheint und der Countdown beginnt.

Wer an der Reihe ist, würfelt und bewegt seine Spielfigur um die entsprechende Anzahl von Feldern. Man muß sich immer im Uhrzeigersinn bewegen.

Sobald der Countdown beginnt, sollt Ihr **so schnell wie möglich** spielen. Schließlich ist es ein Rennen gegen die Zeit! Der Würfel wird sofort nach dem Wurf an den nächsten Spieler weitergegeben - nicht erst, nachdem der eigene Spielzug beendet ist! *Hinweis:* Falls man auf dem "Noch Einmal Würfeln" - Feld landet, muß der folgende Spieler den Würfel natürlich wieder zurückgeben, damit man eben noch einmal würfeln kann.

Der Weg auf dem Spielfeld entspricht Korridoren und Räumen überall auf der *Enterprise*.

Wie Korridorfelder zählen Räume als ein Feld. Man kann wählen, ob man sich durch den Korridor bewegen möchte, oder in einem der Räume anhalten will. (Das richtet sich normalerweise nach den Anweisungen auf den Computer-Zugangskarten). Man muß nicht die genaue Augenzahl würfeln, um in einen Raum zu gehen. Es können sich mehrere Spieler gleichzeitig im selben Raum oder auf dem selben Feld aufhalten.

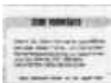
Nachdem man zu einem besonderen Korridorfeld oder Raum gelangt ist, passiert folgendes:



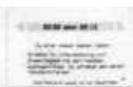
LEERES KORRIDOREELD. Dein Spielzug ist beendet.



COMPUTER-ZUSANG. Zieh eine Computer-Zugangskarte. Du brauchst die Karte nicht laut vorzulesen, aber Du mußt sie mit dem Gesicht nach oben vor Dich hinlegen, damit alle anderen Spieler sie sehen können. Computer-Zugangskarten sind außerordentlich wichtig für Deine Mission und können für einen späteren Gebrauch aufbewahrt werden.



Computerzugangsraumkarten geben Dir die nötige Sicherheitsstufe, die Du zum Betreten von Räumen und zum Erwerb von Isolinear-Chips brauchst. Wenn Du zu dem Raum, der auf der Karte genannt ist kommst, tauschst Du die Computer-Zugangskarte gegen den Isolinear-Chip der nächsthöheren Ebene ein und steckst die Karte wieder unter den Stapel.



Computerzugangs Unrkarten erlauben Dir, Dinge zu ganz bestimmten Zeiten zu tun. Auf jeder Karte sind zwei "Zeitangaben". Um sie zu nutzen, mußt Du genau auf die ablaufende Uhr auf dem Bildschirm achten. Ist eine der Zeitangaben genau erreicht, informierst Du die anderen Spieler und führst schnell aus, was auf der Karte steht. (Hinweis: Du mußt nicht gerade an der Reihe sein, um die Uhrkarte zu benutzen.) Nachdem Du die Karte ausgespielt hast, kommt sie wieder unter den Stapel. Wenn Du Dich aber verspätet, auch nur um wenige Sekunden, kann die Karte diesmal nicht benutzt werden, sondern erst bei der nächsten Zeitangabe. Sollten beide Zeitangaben ungenutzt verstrichen sein, ist die Karte ungültig.

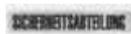


Andere Computerzugangskarten helfen Dir, schützen Dich und geben Dir Zugang zu Phasern.

HOLODECK. Hast Du einen Ebene 1 Isolinear-chip, kannst Du Dir eine Holodeck-Karte nehmen, wenn Du auf ein Holodeck-Feld kommst. Diese Karten erlauben Dir, Dich mit einem dreidimensionalen Bild eines erfahrenen Crewmitglieds der *USS Enterprise* zu beraten, das Ratschläge geben kann, die Dir bei Deiner Mission helfen. Du mußt die Karte nicht laut vorlesen. Falls Du sie nicht sofort gebrauchst, legst Du sie mit dem Gesicht nach oben vor Dich hin, daß alle Spieler sie sehen können. Nachdem Du sie gebraucht hast, legst Du sie wieder unter den Stapel. Hast Du keinen Isolinear-Chip der Ebene 1, kannst Du keine Karte ziehen.



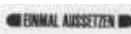
TURBOLIFT. Hast Du einen Isolinear-Chip der Ebene 2, kannst Du die Turbolifte benutzen, um Dich schneller durch das Schiff zu bewegen. Landest Du auf diesem Feld, kannst Du sofort zu jedem anderen Turbolift-Ort gehen. (*Hinweis: Du mußt die genaue Zahl würfeln, um auf einem Turbolift-Feld zu landen - es reicht nicht, darüber zu kommen.*) Hast Du keinen Isolinear-Chip der 2. Ebene, kannst Du den Turbolift nicht benutzen.



SICHERHEITSSABTEILUNG. Hast Du einen Isolinear-Chip der Ebene 3, hast Du Zugang zum Sicherheitsdienst und bekommst einen Phaser. (*Hinweis: Fehlfunktionen der unteren Ebene und einige Spielkarten ermöglichen den Zugang auch ohne diesen Chip.*)



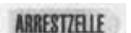
WEITERGEHEN "Dorthin, wo noch niemand vorher seinen Fuß gesetzt", sofort noch einmal würfeln.



EINMAL AUSSEHEN. Dein Trikotier meldet, daß Deine Bewegungen entdeckt wurden. In der folgenden Runde aussetzen.



KRANKENSTATION. Du fühlst Dich nicht wohl. Gehe sofort zur Krankenstation und verpasse Deine nächste Runde während Du Dich erholst.



ARRESTZELLE. (*U.S.S. Enterprise Internierungsabteilung.*) Du wirst interniert und kannst Dich eine Minute nicht bewegen.



JEFFRIES RÖHREN. Das sind Verbindungskorridore, die zur Brücke führen. Sie dürfen nur benutzt werden, wenn Du alle 5 Isolinear-Chips und einen Phaser hast. (*Hinweis: Bist Du gerade in einer Jeffries-Köhre und verlierst einen Isolinear-Chip oder Phaser, mußt Du aus der Röhre zurück und versuchen, diese Gegenstände wiederzubekommen.*)



BRÜCKEN ZUSANGSTAFELN. Landest Du auf einem dieser Felder, nimmst Du sofort eine Brücken-Münze. Siehe "Wie man das Spiel gewinnt" für genauere Angaben. (*Hinweis: Du mußt nicht genau auf diesem Feld landen.*)



2. STASIS FELDER

Das sind Energiefelder, die Dich "auf der Stelle" festhalten. Wirst Du in ein Stasis-Feld gesteckt, nimmst Du einen der Plastikzylinder und steckst ihn über Deine Spielfigur. Du kannst Dich nicht bewegen und setzt aus, bis Du freigelassen wirst. (*Du kannst freigelassen werden durch Kavok, Spielkarten, die Handlung eines anderen Spielers oder Deinen Isolinear-Chip Ebene 4.*) Da der Computer nicht einwandfrei funktioniert, können nur je zwei Stasis-Felder gleichzeitig aktiv sein. Wird ein "dritter" Spieler in ein Stasis-Feld gesteckt, entscheidet er/sie, welcher der beiden anderen Spieler freigelassen wird.

Wenn Du auf einer **ENERGIE-TAFEL** landest, lenkst Du Energie um und befreist sofort alle aus den Stasis-Feldern.

3. ISOLINEAR CHIPS

Sie geben Dir Computercodes, die Zugang zu verschiedenen Systemen des Raumschiffs ermöglichen. Isolinear-Chips, die Du sammelst, werden an Deinem Trikotier befestigt (sie passen zusammen wie Puzzleteile).

Der Trikotier muß sich vor Dir befinden, damit ihn alle sehen können, und Du kannst nur Isolinear-Chips benutzen, die der Farbe Deines Trikotiers entsprechen. Du mußt Isolinear-Chips der Reihe nach von eins bis fünf sammeln. Jeder Chip hat eine bestimmte Funktion. Die Chips erlauben Zugang zu folgenden Systemen:



- EBENE 5: Gibt Dir Computerkontrolle, eine BRÜCKEN ZUGANGSTAFEL zu öffnen.
- EBENE 4: Befreit Dich automatisch aus dem STASIS-FELD.
- EBENE 3: Gibt Dir Zugang zur Sicherheitsabteilung und Du bekommst einen PHASER, wenn Du auf einem Sicherheitsraum-Feld landest.
- EBENE 2: Erlaubt Dir, von einem TURBOLIFT zum nächsten zu gehen, wenn Du auf einem Turbolift-Feld landest.
- EBENE 1: Erlaubt Dir, eine HOLODECK Karte zu ziehen, wenn Du auf einem Holodeck Feld landest.

(Hinweis: Ferrangis Gesetz besagt, daß, wenn Du einen Isolinear-Chip verlierst, es immer Dein Chip mit der höchsten Ebene ist!)

4. KAVOKS BEFEHLE

Jedesmal, wenn Kavok auf dem Bildschirm erscheint, halten alle sofort an, sehen Kavok an und tun, was ihnen befohlen wird. Das Spiel geht weiter, wenn er den "Sichtbildschirm" wieder verläßt. Wenn Kavok spricht, berührt Euer Kommunikatorabzeichen und antwortet ihm mit "Ja, Captain Kavok!". Trägt jemand sein Kommunikatorabzeichen nicht oder antwortet nicht korrekt, wenn Kavok spricht, riskiert Ihr seinen Zorn und gefährdet die Mission für alle. Antwortest Du nicht rechtzeitig, kann der erste Spieler, der das bemerkt, zum "Vorteil der Gruppe" handeln, indem er Dir sofort eine Spielkarte seiner Wahl wegnimmt.

- Spricht Kavok klingonisch anstatt deutsch, übersetzt der Universal-Translator an Bord des Raumschiffs diese Sätze normalerweise in Untertitel. Da man sich aber nicht immer auf den fehlerhaften Computer verlassen kann, folgen ein paar klingonische Wörter, die man kennen sollte: "KRONOS" ist die klingonische Heimatwelt. "MEV!" heißt "holt" und "blj" bedeutet "Bestrafung". Gelegentlich benutzt Kavok Fläche. (Deren Übersetzung ist jedoch nicht in den Universal-Translator programmiert.)
- Gibt Kavok Dir einen Namen, mußt Du für den Rest des Spiels antworten, wenn er diesen Namen gebraucht.
- Befiehlt Kavok Dir, "Erfahre blj", ziehst Du eine blj-Karte und tust, was auf der oberen Hälfte der Karte steht. Blinkt jedoch "Fehlfunktion der unteren Ebene" auf dem Bildschirm, tust Du, was auf der unteren Hälfte der Karte steht. Du brauchst die Karte nicht vorzulesen. Danach kommt sie wieder unter den Stapel.
- Wenn Kavok zu dem "Crewmitglied, das sich gerade bewegt" spricht, bezeichnet das den Spieler, der als letzter den Würfel berührt hat. Dieser Spieler sollte schnell antworten!
- Wenn Kavok Dir befiehlt, die Herausforderung durch das klingonische Schwert anzunehmen, betätigst Du sofort den Drehanzeiger, und Du hast eine 50/50 Chance, entweder eine blj Karte zu ziehen, oder eine Computer-Zugangskarte.

- Wenn Kavok *allen* befiehlt, die Herausforderung durch das klingonische Schwert anzunehmen, betätigen alle sofort den Drehanzeiger. Was das Zahlenergebnis bedeutet, steht auf dem Bildschirm.

GEWINNER DES SPIELS

Man kann das Spiel erst gewinnen, wenn man einen Phaser und alle fünf Isolinear-Chips an seinem Trikotier angebracht hat. Dann muß man vor Kavok die Brücke erreichen, oder, falls er schon dort ist, die Brücke sichern, indem man ihn mit dem Phaser betäubt. Man betritt die Brücke durch eine "Jeffries Röhre". **Allerdings muß man den Kommunikator ablegen, bevor man eine Jeffries-Röhre betritt, damit man nicht von Kavok entdeckt wird. Falls man von einem anderen Spieler in der Jeffries-Röhre mit Kommunikator entdeckt wird, hat Kavok einen entdeckt und man wird sofort zur Arrestzelle transportiert.**

Am Ende der Jeffries-Röhre landest Du auf der Brücken-Zugangstafel. (Hinweis: Man muß nicht mit der genauen Würfelzahl auf diesem Feld landen.) Du kannst sofort versuchen, die Brücke zu betreten, indem Du eine Brücken-Münze umdrehst. Steht "Computer-Fehlfunktion! Brückenzugang verweigert" drauf, wird die Münze zur Seite gelegt, und Du versuchst in der nächsten Runde wieder, die Brücke zu betreten. Steht "Du betäubst Kavok!" drauf, hast Du die Kontrolle über die U.S.S. *Enterprise* gewonnen! Drück sofort die Stop-Taste des Videorecorders, um die gefährliche Reise des Raumschiffs zu unterbrechen. Wenn Du Deine Mission erfolgreich beendest, bevor die Uhr 00:00 anzeigt, hast Du das Spiel gewonnen! Die anderen Crewmitglieder sollten Dich als Helden betrachten und Dir die begehrte Tapferkeitsmedaille der Föderation verleihen.

Wenn ein Spieler das Spiel gewinnt, werden die Tapferkeitsmedaillen-Aufleber entnommen und an den Sieger geheftet unter Verlesung des folgenden Textes: Für Verdienste, die weit über den Rahmen normaler Pflichterfüllung hinausgehen und für die Rettung unserer Leben, verleihen wir Dir, _____ (Name) _____, die Tapferkeitsmedaille der Vereinigten Föderation der Planeten. Herzlichen Glückwunsch und alles Gute für die Zukunft.

BANDAB!

Wenn Ihr die Regeln verstanden habt und bereit seid, startet die Videokassette. Lehnt Euch zurück, entspannt Euch und seht Euch die Einführung an (ungefähr sechs Minuten). In diesem Abschnitt sieht man, wie Kavok die U.S.S. *Enterprise* entführt und die Herausforderung des Spiels begründet. Seid bereit, das Spiel sofort zu beginnen, wenn die Uhr zum Countdown auf dem Bildschirm erscheint.

BEDENKT

Es gibt Stellen im Spiel, die absichtlich verwirrend sind. Das hohe Tempo kann auch zur Verwirrung beitragen. Aber Ihr dürft die Videokassette auf keinen Fall anhalten - sie muß während des gesamten Spiels weiterlaufen. Falls Ihr nicht mehr wißt, wer an der Reihe ist, laßt einfach einen der Spieler weitermachen. Wichtig ist, daß Ihr alle gegen die Uhr spielt. Ihr solltet alle so schnell wie möglich spielen. Viel Glück!