

# LOGBUCH

An den 24. August 2006 erinnert ihr euch noch gut. Nach Jahren der Diskussion fiel auf der Generalversammlung der Internationalen Astronomischen Union die Entscheidung, Pluto seinen Status als 9. Planeten eures Sonnensystems abzuerkennen. Von einem Tag auf den anderen umkreisten nur noch acht Planeten eure Sonne, wobei Neptun der äußerste von ihnen war.

**LEST ZUERST  
DIE ANLEITUNG.  
DREHT DAFÜR  
EINFACH DAS  
HEFT UM.**

In den folgenden Jahren verdichtete sich eine reißerische Theorie: Am Rand des Sonnensystems müsse sich ein bis dato unbekannter, riesiger Himmelskörper befinden. Ausgangspunkt der Vermutungen waren die Daten, die die Raumsonden *Voyager 2* und später *New Horizons* übermittelten. Ungewöhnliche Verzerrungen ihrer Messwerte und phasenweise Aussetzer der Kommunikation stellten die Wissenschaftler vor ein Rätsel. Anfänglich als Hirngespinst abgetan, ließen sich mit der Zeit viele Skeptiker von den schlüssigen Indizien überzeugen. Doch die Datenlage war schon bald ausgeschöpft und konnte keine handfesten Beweise erbringen.

Am Ende ihrer Möglichkeiten angelangt, rief das Forschungsteam um Dr. Markow das Projekt NAUTILUS ins Leben: Ein bemanntes Raumschiff sollte ausgesendet werden, um die Existenz dessen zu überprüfen, was ein neuer 9. Planet sein könnte. Nach vielen Rückschlägen und Jahren der Forschung steht nun endlich die Technologie zur Verfügung, um die Mission durchzuführen. Bleibt nur noch die Frage: Mit welcher Crew? Freiwillige vor!

### Tragt hier eure Crew ein:

**CREW:**      

Beginn:  Abschluss:  Versuche:

**CREW:**      

Beginn:  Abschluss:  Versuche:

**CREW:**      

Beginn:  Abschluss:  Versuche:

**CREW:**      

Beginn:  Abschluss:  Versuche:

**CREW:**      

Beginn:  Abschluss:  Versuche:

**CREW:**      

Beginn:  Abschluss:  Versuche:

2

Herzlichen Glückwunsch! Ihr wurdet unter einer Vielzahl von Bewerbern ausgewählt, um am aufregendsten, größten und gefährlichsten Abenteuer der Menschheit teilzunehmen: Die Suche nach dem unbekannten 9. Planeten. Kaum auf dem Ausbildungsgelände für die letzten Tests angekommen, sitzt ihr auch schon in eurer ersten Trainingsphase: *Teambuilding*.



Es stellt sich schnell heraus, dass ihr hervorragend aufeinander abgestimmt seid. Vor allem eure mentale Verbundenheit, die sogenannte Drift-Kompatibilität, spricht für eine erfolgreiche Zusammenarbeit. Stellt euch nun den Trainingsphasen 2 und 3: *Steuerungstechnik* und *Schwere losigkeit*.



Die Trainingsphasen folgen Schlag auf Schlag. Der kombinierte Kurs Energieversorgung und Notfallpriorisierung erfordert ein hohes Maß logischen Denkens, um die Verknüpfungen zu verstehen und anzuwenden. Eure mathematische Vorbildung kommt hier wie gerufen.



4

### Wie ihr dieses Logbuch benutzt:

In dieser Übersicht tragt ihr eure Crew ein. Notiert die Namen der Crewmitglieder, die Daten eurer ersten und letzten Spielrunde sowie wie viele Versuche ihr insgesamt benötigt habt. Das Kreuz zeigt euch an, in welches Crew-Feld jeder Mission ihr eure Anzahl Versuche einträgt. Die Crew ganz oben auf der Seite nutzt z. B. nur das Feld ganz links. So können gleichzeitig bis zu 6 Crews ihren jeweiligen Fortschritt im Logbuch notieren.

Missionsnummer. Der goldene Rahmen dient als Erinnerung an die Zusatzregel im Spiel zu fünf ab Mission 25.

Wenn eine Mission Auftragskarten verwendet, steht ihre Anzahl in diesem Symbol.

Hier steht der Missionstext. Er verrät euch alles über eure aktuelle Mission. Der größte Teil dieses Textes erzählt die Geschichte eures Abenteuers weiter. Wenn allerdings wie hier der Text besonders hervorgehoben ist, handelt es sich um eine Sonderregel für diese Mission. Lest diese Texte unbedingt durch!

25



Erinnerung an das Notsignalplättchen.

Kreis für das Notsignalplättchen.

Wenn ihr eine Mission geschafft habt, tragt ihr hier ein, wie viele Versuche ihr dafür gebraucht habt. Wenn ihr das Notsignalplättchen eingekreist habt, erhöht eure Anzahl Versuche um 1.

Wenn ihr eine Mission wiederholt nicht schafft oder überspringen wollt, könnt ihr hier auch „10“ eintragen und zur nächsten Mission wechseln.

Am Ende jeder Seite tragt ihr in diese Kästchen ein, wie viele Versuche ihr insgesamt bis zu diesem Punkt in eurem Abenteuer benötigt habt. So könnt ihr nach einer Pause sofort sehen, wie weit ihr gekommen seid. Außerdem könnt ihr euren Fortschritt mit anderen Crews vergleichen.

Summe



Hier sind alle Auftragsplättchen aufgeführt, die ihr für die aktuelle Mission benötigt.

Summe



1

Ihr nähert euch dem Abschluss der Vorbereitungen. Die letzten Trainingsphasen beschäftigen sich mit der Rekalibrierung der Kontrollmodule, der Neuausrichtung der Kommunikatoren und den fortgeschrittenen Hilfssystemen der Raumanzüge. Dem baldigen Start steht damit nichts mehr im Weg.

4



3

2

Zu früh gefreut! Einer von euch ist krank ans Bett gefesselt. Nachdem sich jeder seine Handkarten angesehen hat, fragt euer Kommandant jeden nach seinem Befinden. Es darf aber nur mit „Gut“ oder „Schlecht“ geantwortet werden. Euer Kommandant entscheidet dann, wer krank ist. Das kranke Crewmitglied darf keinen einzigen Stich gewinnen.

5



kein Stich



2

1 2

Nach diesem kleineren Rückschlag steht eure letzte Trainingsphase bevor: Verständigung bei eingeschränkter Kommunikation. Hierzu wird ein **Funkloch** simuliert, zu dem im Weltraum eine Vielzahl von Umständen führen kann. Stärkt eure mentale Verbindung und besteht die letzten Tests.

3

» »

6



5

4

Summe



Ein denkwürdiger Tag! Bereitet euch auf den Start vor. 10-9-8-7-6-5-4-3-2-1-LIFT OFF! Der Abschluss des Trainings ist erst der Anfang eures Abenteuers. Eine gewaltige Kraft presst euch in eure Sitze – jetzt gibt es kein Zurück mehr. Unter ohrenbetäubendem Lärm verlässt ihr das Gelände, das Land, den Kontinent, den Planeten.



Ihr habt den Mondorbit erreicht, Schwerelosigkeit setzt ein – ein unbeschreibliches Gefühl. Etliche Tests und Trainings und dennoch übermannt euch die Freude darüber jedes Mal aufs Neue. Ihr seht zurück auf die Erde, die bisher euer gesamter Kosmos war und die ihr schon jetzt mit eurem Dauermen verdecken könnt.



Ihr werdet jäh aus euren Gedanken gerissen, als sich das Bordanalysemodul NAVI penetrant meldet und eure Aufmerksamkeit beansprucht. In der Antriebselektronik hat sich ein sehr kleines Stück Metall verkantet. Um die Platinen nicht zu beschädigen, sind ruhige Hände erforderlich. Eine 1er-Karte muss einen Stich gewinnen.



6 Summe

Anscheinend wurdet ihr trotz Kursänderung von kleineren Brocken getroffen. Zumindest zeigt das Kontrollmodul eine Fehlfunktion am Antrieb. Führt einen Schubtest an allen Antrieben aus, um das Problem näher zu bestimmen. Ihr müsst mit jeder Raketenkarte einen Stich gewinnen.



Ihr befindet euch bereits nahe genug am Mars, sodass ihr Olympus Mons, den höchsten Vulkan unseres Sonnensystems, mit bloßem Auge erkennen könnt. Ihr nutzt die Gelegenheit, um erst ihn und im Anschluss die Marsmonde Phobos und Deimos zu fotografieren. Der Anblick verschmerzt das Funkloch, in dem ihr gerade steckt.



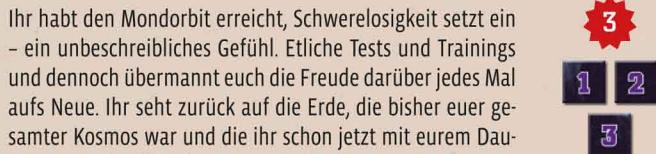
Ihr passiert den Mars und verlasst das Funkloch. Eure Gedanken kreisen um Schokoriegel, als plötzlich euer Kollisionsmodul Alarm schlägt. Noch bevor ihr richtig reagieren könnt, werdet ihr von einem Meteoriten getroffen. Schottet sofort die vier beschädigten Module ab und beginnt mit der Reparatur.



8 Summe

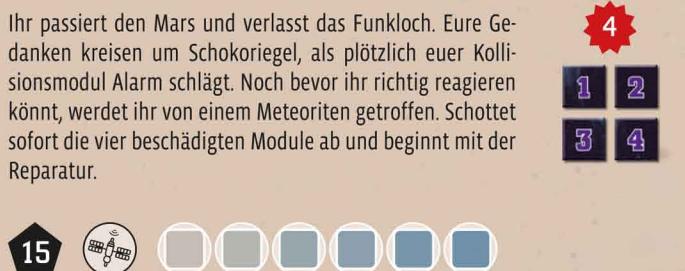
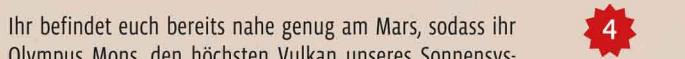
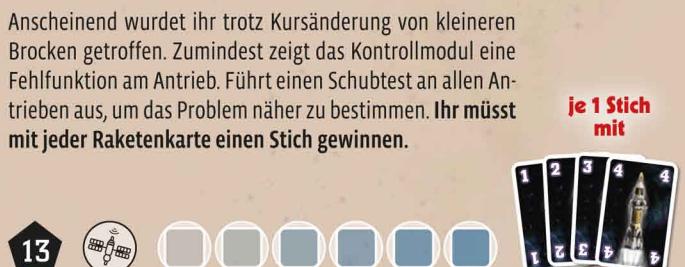


Nach diesem kleinen Aufreger direkt zu Beginn eurer Mission seid ihr jetzt bereit, den Mond hinter euch zu lassen. Ihr sendet euren Status zur Erde, startet alle Kontroll- und Messinstrumente und zündet die Triebwerke. Dies wird wahrlich ein großer Schritt. Für euch und für die Menschheit.



Summe

Eure Radarsysteme melden ein dichtes Meteoritenfeld, das in Kürze euren Kurs kreuzen wird. Der Kommandant bestimmt ein anderes Crewmitglied, das sich um die Neuberechnung des Kurses kümmern muss. Die Aufgabe erfordert höchste Konzentration, daher kann das bestimmte Crewmitglied in dieser Mission nicht kommunizieren.



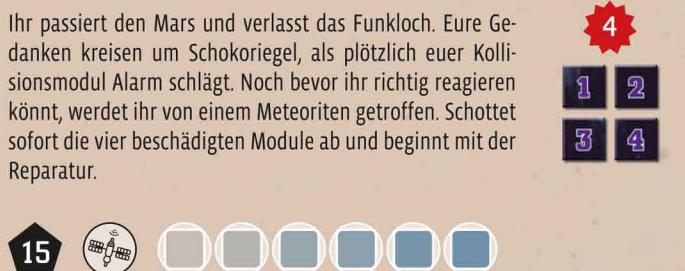
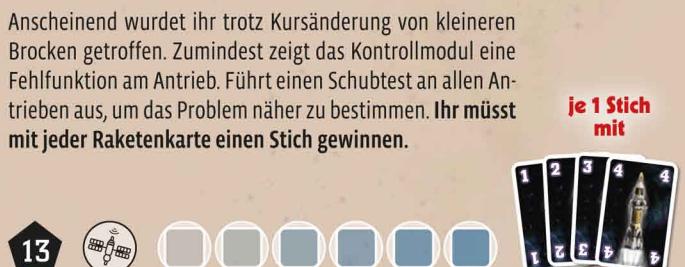
Summe

Angespannt verfolgt ihr, wie ihr verhältnismäßig knapp an den Meteoriten vorbeizieht. In der Aufregung bringt ihr eure Unterlagen durcheinander, was einige Minuten für eine anstrengende Verwirrtheit sorgt. Sofort nach dem 1. Stich muss jeder von euch eine zufällige Karte des Crewmitglieds rechts von sich ziehen. Spielt dann normal weiter.



Summe

kein Stich mit

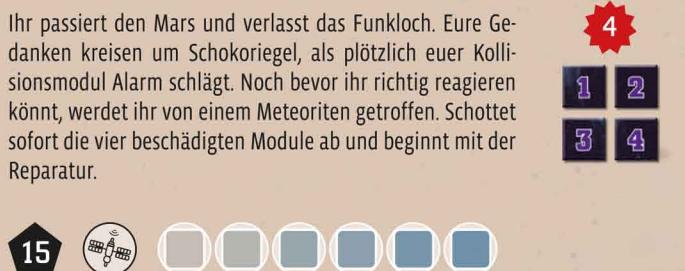
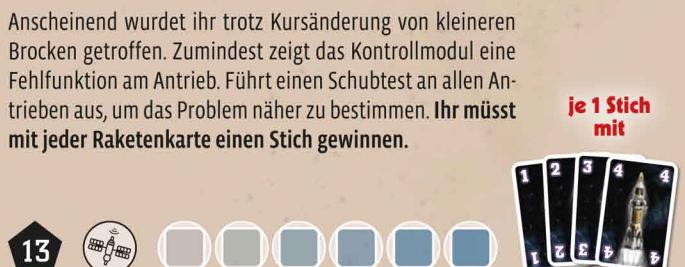


Summe

Der Schock war insgesamt schwerer als der Schaden und das meiste konntet ihr zeitnah wieder in Ordnung bringen. Allerdings wurde das 9. Kontrollmodul, das die Lebenserhaltungssysteme eurer Anzüge überwacht, bei der Kollision stark beschädigt und ist ausgefallen. Ihr dürft keinen Stich mit einer ger-Karte gewinnen.



kein Stich mit



Summe



9

Die Staubwolke offenbart erstaunliche Ausmaße und je länger ihr euch darin befindet, desto wunderlicher reagiert euer Kommunikationsmodul. Es schwankt zwischen glasklar und vollkommen unverständlich. Allerdings werden die stark beeinträchtigten Zeiträume länger. **Ihr dürft erst ab dem 3. Stich kommunizieren.**

19

Endlich, die Wolke lichtet sich und die Ausschläge des Kommunikationsmoduls verringern sich merklich. Vor euch präsentiert sich der Jupiter in seiner ganzen Pracht. Der gigantische Gasriese trägt seinen Namen zu recht. Eure Ehrfurcht wird unterbrochen, als ihr die beiden beschädigten Radarsensoren bemerket. **Euer Kommandant bestimmt, wer die Aufträge erhält und die Reparatur durchführt.**

20

Nach der Reparatur stellt ihr fest, dass ihr durch die Wolke deutlich zu nah an den Jupiter geraten seid. Seine ca. 2,5-fache Erdanziehungskraft beeinflusst bereits euren Kurs. Um ihr entgegenzuwirken, müsst ihr konzentriert und präzise arbeiten, damit ihr den idealen Austrittspunkt erwischet. Den gestörten Funkverkehr bemerkt ihr dabei kaum.

21

10 Summe

Ihr erreicht den Saturn und haltet inne, um das grandiose Schauspiel der Gesteinsbahnen zu bewundern, die ihn unablässig umkreisen. Nicht umsonst nennt man ihn den Ringplaneten. Geradezu apathisch widmet ihr euch der Bordanalyse und versinkt ansonsten in Staunen. Wegen des **Funklochs** werdet ihr kaum gestört. Spielt ihr zu fünf, dürft ihr ab sofort die **Zusatzregel für 5 Crewmitglieder nutzen**.

25

Ein lauter Knall reißt euch aus der andächtigen Stimmung. Zwei Gesteinsbrocken im Umkreis des Saturns haben Löcher in eure Schiffshülle gerissen. Die Bordanalyse hat den betroffenen Lagerraum sofort abgeschottet. Beide Steine klemmen noch in der Hülle fest. Ihr müsst sie vorsichtig entfernen, ohne den Schaden zu vergrößern. **Zwei 1er-Karten müssen je einen Stich gewinnen.**

26

Ihr stellt fest, dass der Hüllenriss nicht folgenlos geblieben ist. Eine Überprüfung der an den Lagerraum angeschlossenen Module zeigt eine Beschädigung des Fluxkompensators. Wenngleich aktuell noch kein Problem besteht, ist eine Reparatur langfristig notwendig, wenn ihr wieder zurück nach Hause wollt. **Euer Kommandant bestimmt, wer die Reparatur durchführt.**

27

12 Summe

5  
1



Als ihr aus dem Gröbsten raus seid, sinkt die Temperatur plötzlich merklich. Alle Kontrollsysteeme schlagen Alarm und ihr zieht sofort eure Anzüge an. Das Regulierungsmodul kommt kaum mit der Anpassung hinterher. Leitet nacheinander die Energieversorgung anderer Module um, um einen Totalausfall des Systems zu vermeiden.

22

5  
»»»  
»»»



Noch immer stehen die meisten Module auf Notversorgung, während ihr über die Ursache der rapiden Abkühlung rätselt. Als ihr Kallisto, einen der 69 Jupitermonde, passiert, scheint ihr dem Frostfeld entkommen zu sein. Zumindest die Messwerte relativieren sich. Reaktiviert die Module auf Standby. Bevor ihr die Auftragskarten auswählt, dürft ihr die Position von zwei Auftragsplättchen tauschen.

23

5  
1 2 3  
4 5

X ← Y

Nach der Reparatur stellt ihr fest, dass ihr durch die Wolke deutlich zu nah an den Jupiter geraten seid. Seine ca. 2,5-fache Erdanziehungskraft beeinflusst bereits euren Kurs. Um ihr entgegenzuwirken, müsst ihr konzentriert und präzise arbeiten, damit ihr den idealen Austrittspunkt erwischet. Den gestörten Funkverkehr bemerkt ihr dabei kaum.

21

10 Summe

5   
1 2



Der unerwartete Zwischenfall hat eure Abläufe ziemlich durcheinander gebracht. Überall gibt es jetzt etwas zu tun und einen Moment lang will jeder von euch unkontrolliert an irgendeiner Stelle beginnen. Euer Kommandant übernimmt die Initiative und stellt einen Plan auf. **Um strukturiert vorgehen zu können, verteilt er die einzelnen Aufträge.**

24



Summe

11

Ihr erreicht den Saturn und haltet inne, um das grandiose Schauspiel der Gesteinsbahnen zu bewundern, die ihn unablässig umkreisen. Nicht umsonst nennt man ihn den Ringplaneten. Geradezu apathisch widmet ihr euch der Bordanalyse und versinkt ansonsten in Staunen. Wegen des **Funklochs** werdet ihr kaum gestört. Spielt ihr zu fünf, dürft ihr ab sofort die **Zusatzregel für 5 Crewmitglieder nutzen**.

25

2 Stiche mit



Ihr messt einen ungewöhnlich hohen Ausschlag kosmischer Strahlung. Scheinbar unbeeinträchtigt führt ihr euren Flug fort, nur um festzustellen, dass eure Funksprüche entweder gar nicht, oder stark zeitversetzt beim Empfänger ankommen. Ein reibungsloses Arbeiten ist so nicht möglich. **Ihr dürft erst ab dem 3. Stich kommunizieren.**

28



29

Euer Kommunikationsmodul scheint einen größeren Schaden davongetragen zu haben, als ihr zunächst dachtet. Die Reparatur erfordert eine Reihe von Tests und Kalibrierungen, die ihr gemeinsam und präzise aufeinander abgestimmt durchführen müsst. **Zu keinem Zeitpunkt darf ein Crewmitglied 2 Stiche mehr als ein anderes Crewmitglied gewonnen haben. Die Kommunikation ist gestört.**

29



Ihr stellt fest, dass der Hüllenriss nicht folgenlos geblieben ist. Eine Überprüfung der an den Lagerraum angeschlossenen Module zeigt eine Beschädigung des Fluxkompensators. Wenngleich aktuell noch kein Problem besteht, ist eine Reparatur langfristig notwendig, wenn ihr wieder zurück nach Hause wollt. **Euer Kommandant bestimmt, wer die Reparatur durchführt.**

27

12 Summe

6  
»»



Ein Teil ist geschafft, doch den Rest der Reparatur verschiebt ihr, da ihr direkt auf Uranus zuhaltet. Seine glatte, blassblaue Oberfläche lässt ihn fast künstlich wirken. Ihr reißt euch von diesem faszinierenden Anblick los, denn noch immer sind nicht alle Schäden behoben. **Ihr dürft erst ab dem 2. Stich kommunizieren.**

30



Summe

13

Als ihr euch langsam von Uranus entfernt, erreicht euch eine Nachricht von der Erde, die um die Erhebung von Metadaten der Uranusmonde bittet. Auf Grund der Störung kommt sie leider zu spät, sodass ihr nur noch drei der 27 Monde – Rosalind, Belinda und Puck – begutachten könnt. Das wird vorerst reichen müssen.



Trotz der guten Voraussetzungen macht sich inzwischen bemerkbar, wie lange ihr schon zusammen unterwegs seid und nur allzu menschliche Eigenschaften treten zu Tage. Um einer schwelenden Auseinandersetzung vorzukommen, vertieft sich jeder in seine Arbeit. **Euer Kommandant übernimmt die Organisation und verteilt die einzelnen Aufträge.**



Ein Außeneinsatz steht an! Eine der Luken ist defekt und muss repariert werden. Doch das Verlassen des Schiffes stellt immer ein Risiko dar. **Nachdem sich jeder seine Handkarten angesehen hat, fragt euer Kommandant jeden nach seiner Bereitschaft. Es darf aber nur mit „Ja“ oder „Nein“ geantwortet werden.** Euer Kommandant wählt dann ein Crewmitglied aus. Das gewählte Crewmitglied muss genau 1 Stich gewinnen, allerdings nicht mit einer Raketenkarte.



**14** Summe



Neptun ist bereits in Sicht, als euer Schiff ins Wanken gerät. Bemannt die Stabilisatoren, um nicht die Kontrolle zu verlieren. Euer Kommandant muss in der Zwischenzeit das Gravitationsmodul neu ausrichten. **Zu keinem Zeitpunkt darf ein Crewmitglied 2 Stiche mehr als ein anderes Crewmitglied gewonnen haben.** Euer Kommandant muss den ersten und letzten Stich gewinnen.



Andächtig erreicht ihr den äußersten Planeten unseres Sonnensystems: den Eisriesen Neptun. Sein tiefes Blau lässt euch frösteln. Während ihr langsam an Neptun vorbeizieht, erhaltet ihr eine weitere Nachricht von der Erde. Die Raumsonde Alpha 5 umkreist den Neptun, hat aber beschädigte Sensoren. Macht sie aufsichtig und repariert sie.



Einen der seltenen Momente der Ruhe nutzt ihr, um wieder mehr zueinander zu finden. Mit all den kleineren und größeren Notfällen, der Verantwortung auf euren Schultern und der Ungewissheit über den Ausgang eures Abenteuers ist die Anspannung jedem Einzelnen bis ins Mark gekrochen. Es tut gut, einfach mal nur beieinander zu sitzen, zu erzählen und zuzuhören. Um eine Last erleichtert widmet ihr euch dann den kommenden Herausforderungen. **Euer Kommandant verteilt die einzelnen Aufträge.**



**Summe**



Ihr erreicht den Zwerghausen Pluto. Vor vielen Jahren wäre er der 9. Planet gewesen. Ihr schwelgt in Erinnerungen an Dinge, die euch eure Väter früher Sonntags erklärt haben und denkt über Veränderlichkeit nach. Dennoch muss das Schiff auf Kurs gehalten werden. **Der Kommandant bestimmt, wer sich darum kümmert.**



Ihr erreicht die Heliopause, den Randbereich unseres Sonnensystems. Sollten sich die Berechnungen als wahr erweisen, kann der 9. Planet nicht mehr weit sein. Ein intensives Kribbeln breitet sich aus, die Stunde der Wahrheit rückt näher. Als eure Instrumente ausschlagen, springt ihr fast von den Sitzen. Doch leider ist es nur eine Störung. **Ihr dürft erst ab dem 3. Stich kommunizieren.**



Das muss er sein! Die angezeigten Messwerte eurer Module können nur durch wirklich gigantische Objekte hervorgerufen werden. Die Auswirkungen sind so massiv, dass sogar euer **Funkverkehr gestört** ist. Kalibriert eure Instrumente neu und findet heraus, was tatsächlich dahinter steckt.



**16** Summe

Ihr haltet jetzt genau auf das Objekt zu, aber noch habt ihr keine Gewissheit. Was dort vor euch auftaucht, könnte auch ein Pluto-Mond sein. Nein, das ist kein Mond! Ihr habt ihn gefunden! Den 9. Planeten! Grenzenlose Euphorie macht sich in euch breit und lässt all die Strapazen vergessen. Der Oberflächenscan des Planeten lässt auf eine feste Kruste schließen. Das würde bedeuten, dass er kein weiterer Gasriese, sondern begehbar ist. Eine fantastische Chance tut sich auf. **Bevor ihr beginnt, die Auftragskarten zu wählen, dürft ihr ein Auftragsplättchen zu einem anderen Auftrag ohne Auftragsplättchen legen.**



Ihr reguliert die Triebwerke und bereitet euch auf die Landung vor. Auf Grund der vollkommen neuen Bedingungen, muss einer von euch die Koordination der Landung übernehmen. **Nachdem sich jeder seine Handkarten angesehen hat, fragt euer Kommandant jeden nach seiner Bereitschaft. Es darf aber nur mit „Ja“ oder „Nein“ geantwortet werden.** Euer Kommandant wählt dann eine Person aus. Euer Auftrag ist es, dass diese Person nur den ersten und letzten Stich gewinnt. Da nur die Schubdüsen zur Positions korrektur verwendet werden, dürfen beide Stiche nicht mit Raketenkarten gewonnen werden.



**17** Summe

Der Planet ist extrem kalt und unwirtlich, scheint aber bewohnbar zu sein. Ihr bemerkt einen Bereich, der sich euren Instrumenten zu entziehen scheint. Je näher ihr dieser Anomalie kommt, desto eklatanter werden die Messfehler. Was sich euch präsentiert, übersteigt euren Stand der Wissenschaft. Zumindest könnt ihr das Phänomen grob eingrenzen, denn die Ergebnisse normalisieren sich, wenn ihr euch entfernt.

42 9

Im Namen der Wissenschaft wagt ihr euch näher heran. Die Gesetze der Gravitation scheinen sich umzukehren, je näher ihr der Anomalie kommt und ihr verankert euch zur Sicherheit mit Vibranium-Haken in der Planetenoberfläche. **Euer Kommandant sichert die restliche Crew und verteilt die einzelnen Aufträge.** Die Ergebnisse lassen nur eine Schlussfolgerung zu: Ihr habt ein Wurmloch entdeckt.

43 9

Bis jetzt waren Wurmlöcher allenfalls theoretische Konstrukte und nun steht ihr hier, direkt davor. Es überschattet euch wie ein schwarzer Monolith – unverständlich, aber mit einer enormen Anziehung. Ihr sendet eine Nachricht zur Erde und bereitet die Triebwerke für den Sprung vor. **Jede Raketenkarte muss einen Stich gewinnen.** Zuerst die 1er-Rakete, dann die 2er, die 3er und zum Schluss die 4er.

44 10

18 Summe

9

9



je 1 Stich mit



Ihr habt kaum Zeit, euch zu orientieren. Auf einen Schlag ist es überall extrem heiß. Die Bordanalyse versetzt das gesamte Schiff augenblicklich in die höchste Gefahrenstufe. Die ersten Module fallen der radikalen Temperaturschwankung zum Opfer. Selbst in euren regulierten Anzügen verfällt ihr binnen Sekunden in Schweißausbrüche. Ihr müsst das Notfallprotokoll aktivieren, die Hitzeschilde ausfahren und so schnell wie möglich eine größere Distanz zur Hitzequelle aufzubauen. **Der Ω-Auftrag muss im letzten Stich gewonnen werden.**

48 3

Ω<sup>3</sup>  
im letzten Stich

Als ihr zur Besinnung kommt, hat sich die Situation halbwegs normalisiert. Ihr konntet gerade noch die nötigen Schritte einleiten, bevor ihr vor Erschöpfung zusammengebrochen seid. Ihr lokalisierst euren Standort und könnt es kaum glauben. Ihr seid im Orbit der Venus! Das Wurmloch ist eine direkte Verbindung zwischen dem 9. Planeten und der Venus, dem 2. Planeten. Das erklärt auch die extreme Hitze, denn die Venus ist nochmal deutlich näher an der Sonne, als die Erde. Es dauert einen Moment bis es euch dämmert: Ihr könnt nach Hause! Überprüft alle 10 Hauptmodule, aber legt besonderen Wert auf Lebenserhaltung, Antrieb und Kommunikation. Setzt Kurs auf die Erde.

49 10

Ω<sup>10</sup>  
»»»

20 Summe

Die Wirkung ist gewaltig! Ihr seid in euren Sitzen festgeschnallt und fühlt euch doch, als wärt ihr überall gleichzeitig. Farben und Formen verändern sich, Licht fühlt sich an wie eine wabernde Masse, die sich wie ein intelligentes Wesen verhält und euch umgarnt. Ihr konzentriert euch auf eure Anzeigen und versucht, nicht euren Verstand zu verlieren.

45 9

9  
»»»

Während wahnsinnig viele unglaubliche Eindrücke auf euch einprasseln, reagiert ihr dennoch instinktiv auf Gefahrenquellen. Als sich während des Sprungs plötzlich alle Hauptmodule des Schiffes abschalten, reißen euch die roten Warnlampen aus eurem tranceartigen Zustand. **Euer Auftrag ist, dass das Crewmitglied links von dem mit der roten 9 alle roten Karten gewinnen muss.** Sagt dafür an, wer die rote 9 besitzt.

alle roten Karten



46 10

Ihr seid am Ende eurer Kräfte. Der Sprung fühlt sich inzwischen wie ein Gefängnis an, in dem ihr nicht mehr zwischen Realität und Einbildung unterscheiden könnt. Euer Körper schreit, dass ihr kaum noch 10 Sekunden aushalten könnt, aber euer Geist stellt in Frage, wie lange 10 Sekunden eigentlich sind. Ihr zählt sie herunter – und platzt mit einem Mal aus dem Wurmloch heraus.

47 10

Summe 19

Der Weg zurück ist deutlich aufwendiger als gedacht. Einige Module sind dauerhaft beschädigt und ihr kämpft gegen die immense Anziehungskraft der Sonne an. Mit euren letzten Reserven könnt ihr euch unter diesen Bedingungen keinen Fehler mehr erlauben – der Heimweg muss präzise durchgetaktet sein. Ihr müsst euch zunächst die Schwerkraftumlenkung zunutze machen um den Absprung zu schaffen. Danach müssen die Schiffsmodule unter Kontrolle gehalten und der Anflug zur Erde eingeleitet werden. Schlussendlich bedarf die Landung auf der Erde nicht weniger Aufmerksamkeit als jedes andere Manöver. **Jeder sieht sich seine Handkarten an. Ein Crewmitglied muss die ersten 4 Stiche gewinnen. Ein anderes Crewmitglied muss den letzten Stich gewinnen. Die restlichen Crewmitglieder müssen alle Stiche dazwischen gewinnen.** Euer Kommandant fragt jeden nach seiner präferierten Aufgabe, danach entscheidet ihr gemeinsam als Crew, wer welche Position übernehmen soll. Verratet dabei aber nichts über eure Handkarten.

nur Stiche 1 bis 4



nur letzter Stich



50 10

21 Summe

# EPILOG

Ihr seid sicher auf der Erde gelandet. Eure überraschende Rückkehr hat ein mediales Echo sondergleichen ausgelöst. Euer Sprung durch das Wurmloch verbreitet sich wie ein Lauffeuer auf allen Kontinenten – es ist *das* Gesprächsthema. Das Wiedersehen mit euren Familien und Freunden lässt euch fast alle Strapazen vergessen und nach der langen Zeit im All genießt ihr das Gefühl, endlich wieder zu Hause zu sein.

Die Erkenntnisse und mitgebrachten Daten eurer Reise bringen schon bald spektakuläre Theorien hervor. Durch das Wurmloch in relativer Erdnähe kann in kürzester Zeit der 9. Planet erreicht werden. Eine tiefergehende Analyse hat bestätigt, dass seine Oberflächenstruktur tatsächlich für eine Besiedelung geeignet wäre. Eure Entdeckung eröffnet damit ungeahnte Möglichkeiten. Zukünftige Astronauten könnten zunächst zum 9. Planeten gebracht werden und ihre eigentliche Mission von einer dort gebauten planetaren Station starten.

Wenn die Erkundung des Weltraums daher bereits am Rand unseres Sonnensystems beginnt, scheint endlich umsetzbar, was bisher als Science-Fiction galt: interstellare Reisen. Ihr habt wahrlich geholfen, ein neues Zeitalter der Raumfahrt einzuläuten!