

STAR CLICKER

**Ein Spiel von Christophe Rimbault
Illustriert von GYOM**

6 Spielmaterial

Spielregeln:

Level 1 – Der Start

- 8 Spielaufbau
- 10 Ziel des Spiels
- 10 Spielablauf
- 10 Pilotenphase
- 14 Kriecherphase
- 15 Spielende

Level 2 – Die Macht der Freundschaft

- 16 Spielaufbau
- 16 Sonderfähigkeiten

Level 3 – Murphys Gesetz

- 17 Spielaufbau

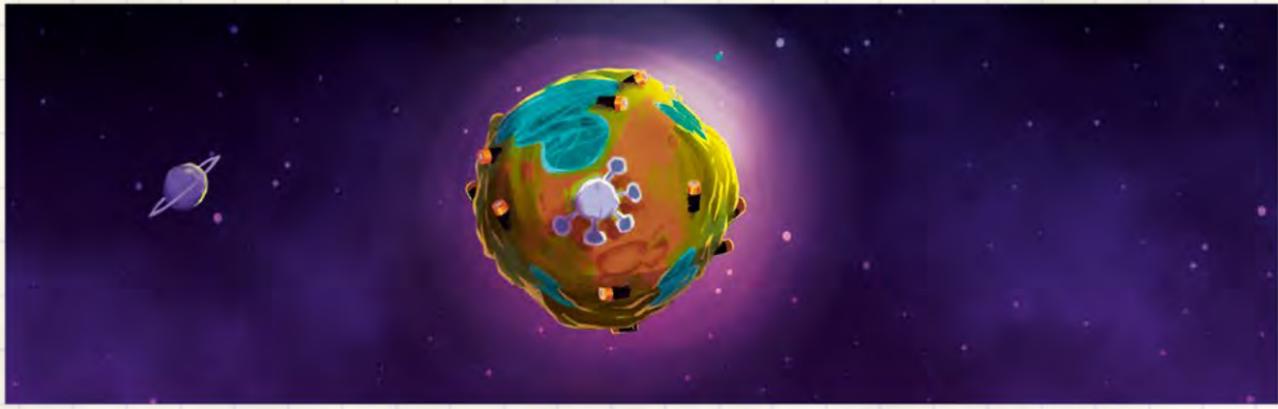
Level 4 – Zerstört sie alle!

- 18 Spielaufbau
- 18 Neue Regeln
- 19 Danksagung
- 20 Effekte der Disketten

**Schaut euch das
Erklärvideo an:**



www.ludonaute.fr



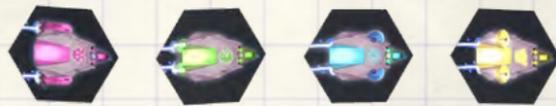


Spielmaterial

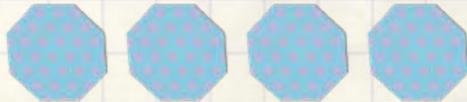
- ▶ 1 Spielplan
- ▶ 40 Weltraumplättchen (je 8 für die 5 Bereiche)



- ▶ 4 Raumschiffmarker



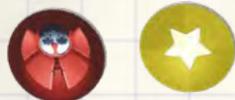
- ▶ 4 Schildmarker



- ▶ 2 Mutterschiff-Tafeln



- ▶ 33 Kriecher-/Energimarker (doppelseitig)



- ▶ 1 Spielanleitung



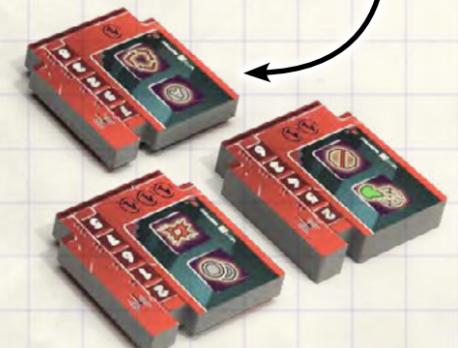
- ▶ 4 „Neutralisiert“-Marker



- ▶ 4 „Kaputter Replikator“-Marker

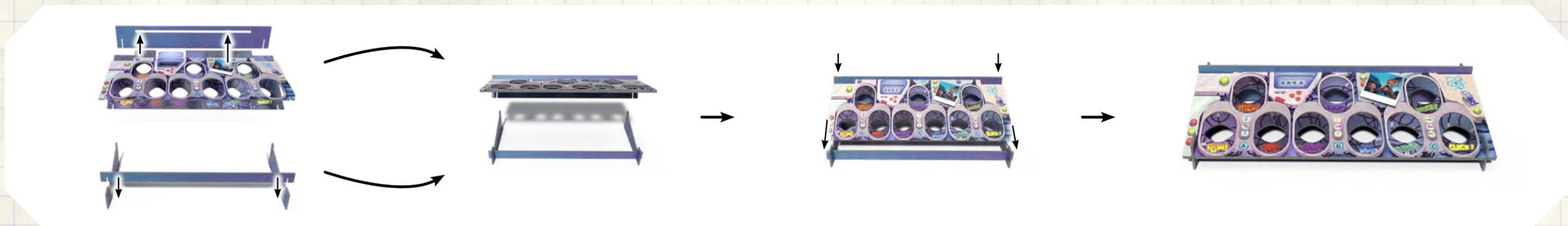


- ▶ 20 Diskettenplättchen
6x Level 1 (1)
- 8x Level 2 (1,1)
- 6x Level 3 (1,1,1)



- ▶ 4 Cockpits
- ▶ 36 Knopfmarker (je 9 in 4 Farben)
- ▶ 4 Sonderfähigkeitsmarker

Steckt eure Cockpits wie folgt zusammen:



SPIELREGELN: LEVEL 1 – DER START

Spiel Aufbau

Hier seht ihr den grundlegenden Spiel Aufbau für Level 1 und die späteren Level. Bei den späteren Leveln ist angegeben, wie ihr den Spiel Aufbau anpassen müsst.

Legt den Spielplan in die Tischmitte.

Vorbereitung der einzelnen Piloten

Alle Piloten wählen eine eigene Farbe und nehmen sich folgendes Spielmaterial in ihrer Farbe:

- ▶ 1 Cockpit
- ▶ 9 Knöpfe
- ▶ 1 Raumschiff

Die übrigen Cockpits, Knöpfe und Raumschiffe kommen zurück in die Schachtel.

Stellt eure Cockpits an die farblich passende Seite des Spielplans (und setzt euch am besten entsprechend um).

Legt eure Raumschiffe auf die farblich passenden Startpositionen auf dem Planeten in der Mitte des Spielplans.



Sortiert jeweils eure 9 Knöpfe zu Dreiergruppen, wie auf eurem Cockpit gezeigt. Mischt jede Gruppe aus 3 Knöpfen getrennt voneinander und legt die Knöpfe zufällig und verdeckt auf die 3 Plätze dieser Gruppe auf eurem Cockpit.

Nehmt euch jeweils 1 Energiemarker.



Ihr seid zwar noch Kinder, aber eure Eltern sind Astronauten und haben euch grob erklärt, was einige der Knöpfe in euren Cockpits machen. Doch nun fliegt ihr zum ersten Mal selbst ein Raumschiff! Da sind anfangs ein paar Fehler vorprogrammiert.

Sortiert die 40 Weltraumplättchen nach Symbol/Zahl auf der Rückseite. Mischt sie getrennt voneinander und legt sie dann verdeckt auf die entsprechenden Felder auf dem Spielplan.

Legt die 4 Schildmarker gestapelt auf das mittlere Feld des Planeten.

Legt 1 Kriechermarker auf jede Ecke des Spielplans.



Nehmt das Level-1-Mutterschiff und legt das andere zurück in die Schachtel. Stapelt so viele Kriechermarker auf den Feldern des Mutterschiffs, wie die Zahl auf dem jeweiligen Feld vorgibt. Das sind die Kriecherstapel.



Legt alle übrigen Kriechermarker mit der Energie-Seite nach oben als Vorrat neben das Mutterschiff.



Stellt den Stapel der Diskettenplättchen zusammen: Nehmt für eure erste Partie die 6 Level-1-Disketten und 6 zufällige Level-2-Disketten. Mischt sie zusammen und legt sie als **verdeckten** Stapel neben das Mutterschiff.

Ziel des Spiels

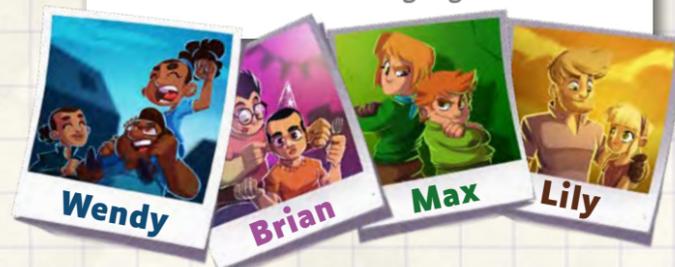
Star Clicker ist ein kooperatives Spiel. Als Team aus jungen Pilotinnen und Piloten müsst ihr gemeinsam die 8 feindlichen Störsender finden und zerstören, die um euren Heimatplaneten C-64 kreisen. Gleichzeitig müsst ihr die Kriecher zurückdrängen, die sich unnachgiebig in Wellen dem Planeten nähern.

Da eure Eltern auf einer Mission am anderen Ende der Galaxie sind, halten euch die feindlichen Kriecher für wehrlos und wittern ihre Chance auf einen Angriff. Sie haben 8 Störsender um den Planeten C-64 herum installiert, die jegliche Kommunikation verhindern und die berühmten automatischen Verteidigungsanlagen von C-64 außer Kraft setzen. Sobald ihr die Störsender gefunden und zerstört habt, werden die Verteidigungsanlagen kurzen Prozess mit den restlichen Eindringlingen machen.

Spielablauf

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus 2 Phasen:

- ▶ Pilotenphase
- ▶ Kriecherphase



Pilotenphase

Springt ins Cockpit und übernehmt die Kontrolle über euer eigenes Raumschiff! Baut auf die Unterstützung eures Geschwaders und gebt euer Bestes, um die Umgebung nach den Störsendern zu durchkämmen und gleichzeitig die feindlichen Kriecher zurückzudrängen. Mal schauen, lasst uns herausfinden, wofür die ganzen Knöpfe gut sind ...

In dieser Phase müsst ihr alle jeweils 2 Knöpfe auf eurem Cockpit drücken. Einen Knopf „drücken“ bedeutet, dass ihr ihn aufdeckt. Ihr dürft frei bestimmen, in welcher Reihenfolge untereinander ihr die Knöpfe drückt.



Beispiel: Chris und Sophie beginnen die erste Runde. Sophie drückt als Erste einen Knopf. Dann drückt Chris seine zwei Knöpfe direkt hintereinander. Zum Schluss drückt Sophie noch ihren zweiten und letzten Knopf.

Wichtig! Sobald ihr einen Knopf drückt und aufdeckt, müsst ihr seine Aktion sofort und vollständig ausführen. Erst danach darf ein anderer Knopf gedrückt werden.

Ihr dürft keinen Knopf drücken, der bereits aufgedeckt ist.



Energiemarker einsetzen

Jeder von euch darf ein Mal pro Runde genau 2 Energiemarker ausgeben, um 1 zusätzlichen Knopf zu drücken.



Tipp: Energie ist kostbar und ihr braucht sie vor allem, um die feindlichen Störsender zu zerstören.

Die Knöpfe im Cockpit

- Auf jedem Cockpit sind 9 Knöpfe zu finden:
- ▶ 4 Feuerknöpfe
 - ▶ 4 Antriebsknöpfe
 - ▶ 1 Replikatorknopf

Beachtet, dass jeder Rand des Spielplans eine Farbe hat. Auch die Aktion auf jedem Knopf hat eine Farbe. Die Raumschiffe führen eine Aktion immer in Richtung des gleichfarbigen Spielplanrands aus.

Einen Feuerknopf drücken

Dein Raumschiff feuert in Richtung des Rands, der dieselbe Farbe hat wie die Aktion.

Der Schuss verläuft in gerade Linie (nicht diagonal) über nicht besetzte Felder hinweg, bis er eines der folgenden Dinge trifft:

Ups! Achtet darauf, in welche Richtung ihr feuert. Ein unachtsamer Schuss könnte fatale Folgen haben!



Den Rand des Spielplans

Dein Schuss hat keinen Effekt.



Einen Kriecher

Dieser Kriecher wird zerstört. Drehe den Kriechermarker auf die Energie-Seite und nimm ihn dir.



Ein Feld des Planeten C-64

Entferne 1 Schild vom Planeten. War es der letzte Schild, habt ihr das Spiel verloren.



Ein anderes Raumschiff

Wer dieses Raumschiff fliegt, verliert 1 Energie, falls möglich. Andernfalls hat dieser Schuss keinen Effekt.



Einen Antriebsknopf drücken

Dein Raumschiff fliegt 1 Feld in Richtung des Rands (nicht diagonal), der dieselbe Farbe hat wie die Aktion.



Fliegt dein Raumschiff über den Spielplanrand hinaus, lege es auf das äußerste Feld am gegenüberliegenden Rand.



Die Kriecher haben ein Kraftfeld errichtet, das euch in der Umlaufbahn von C-64 hält, sodass ihr stets in der Nähe von C-64 bleibt.

Beim Fliegen überspringt dein Raumschiff die folgenden Felder:

- ▶ Feld mit Raumschiff
- ▶ Das mittlere Feld des Planeten C-64
- ▶ Feld mit Kriecher
- ▶ Feld mit Beschleunigersymbol



Landest du auf einem verdeckten Weltraumplättchen, decke es auf und führe seinen Effekt aus, falls vorhanden.



Einen Replikatorknopf drücken



Du musst die Aktion von genau einem aufgedeckten Knopf auf einem anderen Cockpit kopieren und ausführen. Du kannst keinen Replikatorknopf kopieren. Sind auf den anderen Cockpits nur Replikatorknöpfe aufgedeckt, hat diese Aktion keinen Effekt.

Eure Raumschiffe sind mit einem Replikator ausgestattet, mit dem ihr erfolgreiche Manöver anderer Raumschiffe kopieren könnt.

Weltraumplättchen



Leer

Kein Effekt. Lege dieses Plättchen sofort zurück in die Schachtel und lege dein Raumschiff auf das nun freie Spielplanfeld. Dieses Feld hat für den Rest des Spiels keinen Effekt.



Beschleuniger

Landest du auf einem bereits aufgedeckten Beschleuniger, behandle das Feld so, als wäre es besetzt, und überspringe es. Deckst du selbst einen Beschleuniger auf, fliege 1 Feld weiter.



Energiereserve

Jedes Mal, wenn du solch ein Weltraumplättchen betrittst, nimm dir 1 Energiemarker.



Feindliche Sonde

Befindest du dich zu Beginn der Kriecherphase noch immer auf einem solchen Feld, werden mehr Kriecher aktiviert.

Ihr solltet feindliche Sonden besser meiden, da sie eure Position übermitteln und Verstärkung anfordern.



Störsender

Befindest du dich auf einem Störsender, darfst du 1 Energie ausgeben, um ihn zu zerstören.

Wenn du einen Störsender zerstörst, lege das Weltraumplättchen auf eines der beiden dafür vorgesehenen Felder am Spielplanrand des zugehörigen Sektors. Lege dein Raumschiff auf das nun freie Spielplanfeld. Dieses Feld hat für den Rest des Spiels keinen Effekt.

Falls du keine Energie hast, kannst du den Störsender nicht zerstören. Du musst zunächst mindestens einen Energiemarker sammeln.

In jedem der Sektoren 2, 4, 6 und 8 (hellblaue Plättchen) gibt es 2 Störsender.

Sobald der 8. Störsender zerstört wurde, habt ihr das Spiel sofort gewonnen!

Ende der Pilotenphase

Nachdem ihr alle jeweils 2 Knöpfe gedrückt habt, endet die Pilotenphase. Versucht euch eure aufgedeckten Knöpfe zu merken und dreht sie wieder auf die Rückseite (ohne sie zu verschieben).

Danach beginnt die Kriecherphase.

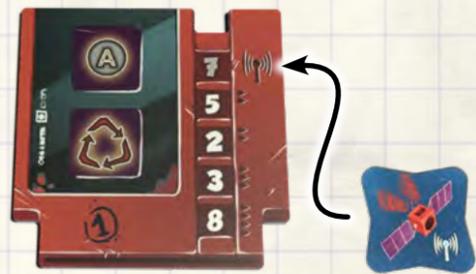
Kriecherphase



Während ihr mit euren Raumschiffen eure Manöver durchgeführt habt, hat das feindliche Mutterschiff gewartet und die Lage beobachtet. Doch nun sind die Kriecher an der Reihe! Sie tun alles, um die Kontrolle über euren Planeten zu übernehmen und seinen zentralen Schutzschild zu zerstören.

Entfernt die Diskette der vorherigen Runde aus dem Spiel (außer in der ersten Runde). Zieht dann eine neue Diskette und legt sie neben das Mutterschiff. Führt anschließend die folgenden zwei Schritte aus:

- ▶ Führt den Effekt der Diskette aus (siehe Seite 20).
- ▶ Bewegt die Kriecher Richtung Mitte.



Auf jeder Diskette sind rechts 5 Zahlen. Jede davon steht für eine der acht Angriffslinien der Kriecher auf dem Spielplan. Es gibt vier zentrale Angriffslinien (in der Mitte jedes Sektors) und vier diagonale Angriffslinien.

Neben der ersten Zahl ganz oben ist eine Sonde abgebildet. Falls sich auf dem Spielplan mindestens 1 Raumschiff auf einer feindlichen Sonde befindet, müsst ihr die Angriffslinie dieser Zahl aktivieren. Andernfalls geschieht nichts.

Danach aktiviert ihr der Reihe nach so viele Angriffslinien, wie ihr Piloten seid.

Beispiel: Im Spiel zu zweit aktiviert ihr nur die ersten zwei Angriffslinien unterhalb der Sonde.

Eine Angriffslinie aktivieren

Wenn ihr eine Angriffslinie aktivieren müsst, gibt es zwei mögliche Situationen:

- ▶ In der Angriffslinie ist bereits ein Kriecher
- ▶ In der Angriffslinie ist noch kein Kriecher



Falls bereits ein Kriecher in der Angriffslinie ist:

Bewegt diesen Kriecher 1 Feld auf seiner Angriffslinie weiter auf den Planeten zu. Überspringt alle Felder mit Raumschiffen. Kriecher lösen **KEINE** Effekte aus (auch keine Beschleuniger) und decken keine Plättchen auf.

Bewegt sich ein Kriecher auf das mittlere Feld des Planeten, entfernt ihr diesen Kriecher zusammen mit 1 Schild vom Planeten aus dem Spiel. War es der letzte Schild, habt ihr sofort verloren.

Falls noch kein Kriecher in der Angriffslinie ist:

Nehmt den obersten Kriecher vom am weitesten links liegenden Kriecherstapel auf dem Mutterschiff. Legt ihn auf das äußerste Feld der Angriffslinie mit der entsprechenden Zahl. Ist das äußerste Feld besetzt, legt den Kriecher auf das nächste nicht besetzte Feld in der Angriffslinie.

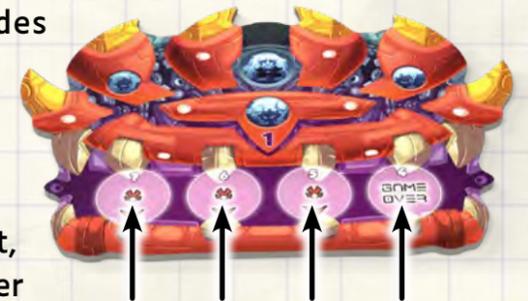


Falls einer der Kriecherstapel auf dem Mutterschiff leer ist, nachdem ihr die Diskette komplett ausgeführt habt, starten die Kriecher sofort einen Überraschungsangriff.

Einen Überraschungsangriff abhandeln

Die Anzahl der Kriechersymbole auf dem Feld des leeren Kriecherstapels bestimmt die Stärke des Überraschungsangriffs. Für jedes Kriechersymbol bewegt ihr den Kriecher, der dem Planeten am nächsten ist, 1 Feld weiter auf die Mitte des Planeten zu.

Sind mehrere Kriecher gleichweit vom Planeten entfernt, bewegt von ihnen den Kriecher in der Angriffslinie mit der niedrigeren Zahl.



Bei einem Überraschungsangriff darf sich jeder Kriecher nur ein Mal bewegen. Bei zwei oder mehr Kriechersymbolen bewegt ihr also entsprechend viele Kriecher, die dem Planeten am nächsten sind, nacheinander je ein Mal.

Habt ihr bei einem Überraschungsangriff bereits alle Kriecher bewegt, die auf dem Spielplan sind, haben überzählige Kriechersymbole keinen Effekt.

Sobald der 4. Kriecherstapel auf dem Mutterschiff leer ist, habt ihr das Spiel sofort verloren – Game over!

Spielende

Ihr gewinnt das Spiel **sofort**, sobald:

- ▶ ihr den 8. und damit letzten Störsender zerstört.



Ihr verliert das Spiel **sofort**, sobald:

- ▶ der letzte Schild vom Planeten C-64 entfernt wird, oder
- ▶ der letzte Kriecherstapel auf dem Mutterschiff leer ist.

LEVEL 2 – DIE MACHT DER FREUNDSCHAFT

Nachdem ihr das Spiel auf Level 1 gewonnen habt, wagt euch an Level 2.

Spiel Aufbau

Verwendet beim Spiel Aufbau das Level-2-Mutterschiff und legt euren eigenen Sonderfähigkeitsmarker auf eure Cockpits.



Gemeinsam könnt ihr es schaffen! Ihr findet zufällig einen Zettel, auf dem die besonderen Fähigkeiten eurer Raumschiffe erklärt sind. Damit könnt ihr die Kriecher noch besser aufhalten!

Sonderfähigkeiten

Jeder von euch darf ein Mal pro Runde 1 Energie ausgeben, um die eigene Sonderfähigkeit zu nutzen.

Lilys Sonderfähigkeit (Gelb)



Lily kann 1 Energie ausgeben, um ein Weltraumplättchen ohne Kriecher darauf auf dem Spielplan aufzudecken. Ist es ein leeres Weltraumplättchen, kommt es sofort zurück in die Schachtel.

Wendys Sonderfähigkeit (Blau)



Wendy kann 1 Energie ausgeben, um einen Kriecher auf seiner Angriffslinie 1 Feld zurückzubewegen. Ein Kriecher kann nicht über den Spielplanrand hinausbewegt werden, darf aber ein Raumschiff überspringen.

Max' Sonderfähigkeit (Grün)



Max kann 1 Energie ausgeben, um bei einer Antriebsknopf-Aktion 1 oder 2 Felder weiter zu fliegen als normalerweise. Es wird aber nur das Weltraumplättchen aufgedeckt, auf dem er landet; alle anderen überfliegt er nur.

Brians Sonderfähigkeit (Lila)



Brian kann 1 Energie ausgeben, um 2 Knöpfe seiner Wahl auf die Vorderseite zu drehen: einen auf seinem Cockpit und einen auf einem anderen Cockpit. Sie werden aber sofort danach wieder auf die Rückseite gedreht. (Die Aktionen werden nicht ausgeführt.)

LEVEL 3 – MURPHYS GESETZ

Nachdem ihr das Spiel auf Level 2 gewonnen habt, wagt euch an Level 3.

Spiel Aufbau

Verwendet beim Spiel Aufbau das Level-3-Mutterschiff und legt euren eigenen Sonderfähigkeitsmarker auf eure Cockpits.



Verwendet die Level-3-Disketten:

Mischt die Level-2-Disketten und Level-3-Disketten und zieht zufällig 6 davon.

Fügt die 6 Level-1-Disketten hinzu.

Mischt diese 12 Disketten und legt sie als **verdeckten** Stapel neben das Mutterschiff.

Mischt die „Kaputter Replikator“-Marker verdeckt. (Spielt ihr mit weniger als 4 Piloten, entfernt vorher die Marker der ungenutzten Farben.) Ihr benötigt diese Marker für einige Level-3-Disketten.



Das Mutterschiff wird immer weiter aufgerüstet, damit es stärkere Überraschungsangriffe starten kann. Eure Manöver müssen unbedingt erfolgreich sein, sonst ...



LEVEL 4 – ZERSTÖRT SIE ALLE!

Nachdem ihr das Spiel auf Level 3 gewonnen habt, wagt euch an Level 4.

Spiel Aufbau

Verwendet beim Spiel Aufbau das Level-4-Mutterschiff und legt euren eigenen Sonderfähigkeitsmarker auf eure Cockpits.

Stellt den Stapel aus Disketten wie für Level 3 zusammen.

Legt die 4 „Neutralisiert“-Marker bereit. Mischt die „Kaputter Replikator“-Marker verdeckt. Spielt ihr nicht zu viert, entfernt vorher die Marker der ungenutzten Farben.



Ihr beschließt, die Kriecher ein für alle Mal loszuwerden. Doch dafür reicht es nicht, einfach nur ihre Störsender zu zerstören. Ihr müsst sie noch mehr schwächen, indem ihr auch ihre Sonden angreift!

Neue Regeln



Sobald in einem Sektor beide Störsender zerstört wurden, wird die zentrale Angriffslinie dieses Sektors (2, 4, 6 oder 8) neutralisiert. Legt dazu einen „Neutralisiert“-Marker auf die Zahl der entsprechenden Angriffslinie auf dem Spielplan.

Hinweis: Würde ein Kriecher in einer Angriffslinie erscheinen, auf der ein „Neutralisiert“-Marker liegt, erscheint er nicht. Befindet sich bereits ein Kriecher in dieser Angriffslinie, bewegt sich dieser aber wie gewohnt vorwärts!

Ab sofort könnt ihr 1 Energie ausgeben, wenn ihr euch auf einer feindlichen Sonde befindet, um sie zu zerstören. Legt die zerstörte Sonde neben das Mutterschiff. Wichtig: Ihr dürft den 8. Störsender erst zerstören, nachdem ihr mindestens 2 feindliche Sonden zerstört habt!

Wenn ihr gewinnt, könnt ihr hier nachsehen, wie gut ihr wart – je nachdem wie viele Sonden ihr zerstört habt:

2	Lausige Arbeit. Ihr denkt wohl bloß an euch selbst!
3	Nicht schlecht, aber da ist noch Luft nach oben!
4	Mission erfüllt.
5	Gut gemacht, junge Pilotinnen und Piloten!
6	Erstaunlich! Ihr wart so schnell, dass ihr sogar noch Zeit hattet, euer Zimmer aufzuräumen.
7	Nächstes Mal schickt man nicht eure Eltern, sondern euch auf große Mission!



Danksagung

Vielen Dank an alle Testspielerinnen und Testspieler für ihr wertvolles Feedback! Ein großes Dankeschön an Cédric, ohne den das Spiel nicht zu dem geworden wäre, was es heute ist.

Martin Bodin, Vincent Bodet, Vincent Bizot, Francine Budet, Jean-François Budet, Cindy Bourguignon, Céline Burtin, Nicolas Crop, Nicolas Doucet, Eric Da Silva, Arnaud De Latour, Meryem El-Oudouni, Océane Galléan, Romaric Galonnier, Richard Grousset, Eric Jumel, Héloïse Kegozi, Aliénor Latour, Anne-Cécile Lefebvre, Chloé Lefebvre, Lola Lefebvre, Jos Lefebvre, Thierry Lefebvre, Sébastien Maisonneuve, Jeremy Meunier, Claire Naacke, Cédric Nicolas, Adrien Rimbault, Vincent Rimbault, Sophie Robert, Joan Rivolier, Régis Ruch, Camille Simonnet, Benjamin Vaissier, Guillaume Vernet, Abel Villaneau, Jérôme Villanneau und Alex Violet

Besonderer Dank geht an Ian Parovel für das Teilen seiner Kindheitserinnerungen und Maxime Rambourg für die guten Ratschläge.



Autor

Christophe Rimbault

Entwicklung

Cédric Lefebvre

Produktion

Bruno Chevalier

Illustration

Gyom

Layout

Manon du Plessis

Korrektorat

Clément Beshers

Für den Fall, dass einige Knöpfe beim Spielen beschädigt werden und ihr sie dadurch auch erkennt, wenn sie verdeckt liegen, haben wir blanke Knöpfe beigelegt, mit denen ihr die beschädigten ersetzen könnt (nicht wegwerfen!).

Effekte der Disketten



▶ Level 1



Laserkanonen

Mischt alle jeweils eure 3 Knöpfe der Gruppe, die auf der Diskette abgebildet ist. Legt sie danach verdeckt auf ihre Plätze zurück.



Kriecherangriff

Führt sofort einen Überraschungsangriff mit 1 Kriechersymbol aus (siehe Seite 15).



Stromausfall

Alle eure Knöpfe haben diese Runde keinen Effekt, bis ein Replikatorknopf gedrückt wurde. Wenn ein Replikatorknopf gedrückt wird, behebt dieser den Stromausfall (hat aber sonst keinen Effekt). Anschließend funktionieren alle Knöpfe wieder normal.

▶ Level 2



Technische Schwierigkeiten

Der gezeigte Knopf hat diese Runde lang keinen Effekt. Hinweis: Er kann auch nicht durch einen Replikatorknopf kopiert werden.

▶ Level 3



Doppelter Kriecherangriff

Führt sofort einen Überraschungsangriff mit 2 Kriechersymbolen aus (siehe Seite 15).



Ionenstrahlen

Entscheidet euch gemeinsam für eine Gruppe von Knöpfen (A, B oder C). Mischt alle jeweils eure 3 Knöpfe dieser Gruppe und legt sie verdeckt auf ihre Plätze zurück.



Computervirus

Zieht einen zufälligen „Kaputter Replikator“-Marker.

Die Farbe des Markers gibt an, wessen Replikatorknopf bis zum Spielende nicht mehr funktioniert. Lege den „Kaputter Replikator“-Marker zur Erinnerung auf dein Cockpit.

Ausnahme: Du darfst deinen Replikatorknopf trotzdem nutzen, um einen Stromausfall zu beheben.