Inhaltsverzeichnis

[Ablauf 1](#_Toc44238429)

[Sieg: Alien 1](#_Toc44238430)

[Sieg: Crew 1](#_Toc44238431)

[Spielerklassen 1](#_Toc44238432)

[Standard 1](#_Toc44238433)

[Mechanic 1](#_Toc44238434)

[Juggernaut 1](#_Toc44238435)

[Runner 2](#_Toc44238436)

[Scout 2](#_Toc44238437)

[Power Ups 2](#_Toc44238438)

[Funkgerät 2](#_Toc44238439)

[Medipack 2](#_Toc44238440)

[Scanner 2](#_Toc44238441)

[Shutdown 2](#_Toc44238442)

[Doorhack 2](#_Toc44238443)

## 

## Ablauf

* Zu Begin wird gewürfelt wie viele Bewegungspunkte man hat
* Pro Runde kann ein Tile verschoben werden

### Sieg: Alien

* Alle Crewmember sind Tod

### Sieg: Crew

* Die Crew hat alle Items eingesammlt und in die escape capsule abgelegt
* Reparation des Generators

## Spielerklassen

Parameter welche für die Klassen verändert warden:

* Geschwindigkeit zum Reparieren des Generators
* Reichweite des Fog of War
* Reichweite in der Spuren gesehen warden
* Runden die man im Sterben überlebt
* Bewegungsboost/malus

### Standard

### Mechanic

### Juggernaut

### Runner

### Scout

## Power Ups

Zwei Powerups können im Inventar sein und in seiner eigenen Runde nur benutzt werden. Diese können auch gewechselt warden, allerdings geht dann das Powerup welches gedroppt wird kaput. Es gibt PowerUps welche mehrere Runden halten und andere welche einen einmaligen Effekt haben.

### Funkgerät

* Fog of War eines anderen Spielers wird für dich sichtbar
* Hält 4 Runden

### Medipack

* Gibt die Möglichkeit einen anderen Spieler der im State: Dying ist zu heilen.

### Scanner

* Erhöht deine Sichtweite des Fog of War um 1 für 8 Runden

### Shutdown

* Schließt alle Türen
* Mischt das Spielfeld neu