



Space Alert

Spielanleitung – kurz erklärt

7–11

MINUTEN

Space Alert ist ein kooperatives Brettspiel, bei dem eine Crew gemeinsam ein Raumschiff durch einen kurzen, streng getakteten Einsatz bringt. Eine Tonspur gibt den Takt vor und meldet laufend neue Bedrohungen, Datenübertragungen und Kommunikationsausfälle. Die hier vorliegende Quelle umfasst ausschließlich die Szenariokarten mit den Transkripten der Einsätze, nicht das vollständige Regelwerk.

Spielziel

Ihr bringt euer Raumschiff gemeinsam durch einen kompletten Einsatz, bis die Ansage "Mission beendet" kommt. Dabei müsst ihr auf alle gemeldeten Bedrohungen reagieren.

Vorbereitung

Wählt eines der 16 Szenarien aus. Zur Auswahl stehen zwei Testläufe, drei Simulationen, drei fortgeschrittene Simulationen und acht Missionen. Die Testläufe sind am kürzesten und laufen nur über zwei Phasen. Startet anschließend die zum Szenario gehörende Tonspur beziehungsweise lest das Transkript laut mit.

So spielt ihr

- 1 Der Einsatz beginnt mit der Meldung "Feindaktivität geortet. Mit 1. Phase beginnen."
- 2 Während der Phasen werden Bedrohungen angesagt, jeweils mit Zeitpunkt (Zeit T+1 bis T+8) und Ort: Zone Rot, Zone Weiß, Zone Blau oder intern.
- 3 Zusätzlich gibt es ernsthafte Bedrohungen, unbestätigte Meldungen in Klammern sowie Ansagen zu eingehenden Daten und Datenübertragungen.
- 4 Fällt die Kommunikation aus, gilt das bis zur Meldung "Kommunikation wiederhergestellt".
- 5 Jede Phase wird mit Warnungen bei einer Minute, 20 Sekunden und einem Countdown von 5 heruntergezählt, dann beginnt die nächste Phase.

So gewinnt ihr

Der Einsatz endet mit dem Countdown "Operation endet" und der Ansage "Mission beendet". Wie der Erfolg danach ausgewertet wird, steht nicht in dieser Quelle.

Spielziel

Ziel ist es, als Crew den gesamten Einsatz zu überstehen, bis die Tonspur "Mission beendet" meldet. Dafür müsst ihr auf jede angesagte Bedrohung reagieren, egal ob sie außen in einer der drei Zonen oder intern im Schiff auftritt. Die Zeit ist dabei der eigentliche Gegner: Jede Phase läuft unter Countdown ab. Die konkreten Siegbedingungen und die Auswertung nennt das vorliegende Material nicht.

Spielmaterial

16 Szenariokarten

Spielaufbau

- Entscheidet euch für eines der 16 Szenarien: Erster Testlauf, Zweiter Testlauf, Simulation 1 bis 3, Fortgeschrittene Simulation 1 bis 3 oder Mission 1 bis 8.
- Beginnt als Einsteiger mit den beiden Testläufen. Sie kommen ohne interne Bedrohungen aus und enden bereits nach der 2. Phase.
- Haltet die passende Szenariokarte bereit. Sie enthält alle Ansagen mit den zugehörigen Zeitangaben.
- Startet die Tonspur des gewählten Szenarios, oder lasst eine Person die Ansagen nach den Zeitmarken vorlesen.
- Der Rest des Aufbaus (Spielplan, Figuren, Karten) wird in dieser Quelle nicht beschrieben.

Spielbeginn

Der Einsatz startet bei 0:00 mit der Ansage "Feindaktivität geortet. Mit 1. Phase beginnen." Ab diesem Moment läuft die Uhr durchgehend weiter. Eine Startspielerregelung nennt die Quelle nicht.

Spielablauf

Der Einsatz läuft in Phasen

Jedes Szenario ist in Phasen unterteilt. Die beiden Testläufe haben zwei Phasen, alle übrigen Szenarien drei. Das Ende jeder Phase wird dreifach angekündigt: zuerst "endet in einer Minute", dann "endet in 20 Sekunden", zuletzt ein Countdown von 5 auf 1. Direkt danach beginnt die nächste Phase.

Die letzte Phase endet nicht mit einer Phasenansage, sondern mit "Operation endet" und schließlich "Mission beendet". Die Gesamtlaufzeiten reichen von rund 7 Minuten bei den Testläufen bis etwa 10:15 Minuten bei den längsten Missionen.

Arten von Ansagen

- 1 **Bedrohungsmeldungen.** Sie nennen immer einen Zeitpunkt und einen Ort, zum Beispiel "Zeit T+3. Bedrohung in Zone Rot." Die Zeitpunkte reichen von T+1 bis T+8.
- 2 **Ernsthafte Bedrohungen.** Sie sind in der Ansage ausdrücklich als ernsthaft gekennzeichnet, etwa "Zeit T+6. Ernsthafte Bedrohung in Zone Blau."
- 3 **Interne Bedrohungen.** Statt einer Zone wird hier "Interne Bedrohung" gemeldet, auch als ernsthafte Variante. Interne Bedrohungen tauchen erstmals in den fortgeschrittenen Simulationen auf.
- 4 **Unbestätigte Meldungen.** Sie stehen im Transkript in eckigen Klammern, zum Beispiel "[Unbestätigt: Zeit T+5. Bedrohung in Zone Rot.]"
- 5 **Eingehende Daten.** Eine kurze Einzelansage ohne Zeitpunkt.
- 6 **Datenübertragung.** Diese Ansage wird immer mit einem Countdown von 5 auf 1 heruntergezählt.
- 7 **Kommunikationsausfall.** Nach "Kommunikation ausgefallen" folgt nach kurzer Zeit "Kommunikation wiederhergestellt".

Die drei Zonen

Außen werden Bedrohungen den Zonen Rot, Weiß und Blau zugeordnet. Jede dieser Zonen kann im Verlauf eines Szenarios mehrfach betroffen sein. Interne Bedrohungen gehören zu keiner Zone.

Steigender Schwierigkeitsgrad

Die Szenarien bauen aufeinander auf. Die Testläufe enthalten nur einfache Bedrohungen in Zonen. Ab Simulation 1 kommen ernsthafte Bedrohungen, unbestätigte Meldungen und Kommunikationsausfälle dazu. Ab den fortgeschrittenen Simulationen treten interne Bedrohungen auf. Die acht Missionen kombinieren alle Elemente und enthalten die meisten Meldungen.

Hinweis zur Quelle

Welche Aktionen die Crew auf die Ansagen hin ausführt, geht aus den Szenariokarten nicht hervor. Dafür ist das vollständige Regelheft nötig.

Sonderregeln

- Unbestätigte Meldungen stehen im Transkript in eckigen Klammern und sind dadurch von bestätigten Bedrohungen unterschieden.
- Nach "Kommunikation ausgefallen" gilt der Ausfall bis zur Ansage "Kommunikation wiederhergestellt". Die Unterbrechungen dauern meist nur wenige Sekunden.
- Jede Datenübertragung wird von 5 auf 1 heruntergezählt, bevor sie wirksam wird.
- Die Ansagen "Eingehende Daten" und "Datenübertragung" sind zwei verschiedene Meldungen und dürfen nicht verwechselt werden.
- Bei den beiden Testläufen endet der Einsatz bereits nach der 2. Phase, eine 3. Phase gibt es dort nicht.

Spielende und Gewinn

Der Einsatz endet, sobald der Countdown "Operation endet in 5, 4, 3, 2, 1" abgelaufen ist und "Mission beendet" angesagt wird. Ab diesem Moment wird nichts mehr abgehandelt. Wie anschließend ausgewertet wird, ob das Schiff überlebt hat, und wie mit einem vorzeitigen Scheitern umzugehen ist, steht nicht in dieser Quelle.

Varianten

- Erster und Zweiter Testlauf: kürzeste Einsätze, zwei Phasen, keine internen Bedrohungen und keine Kommunikationsausfälle.
- Simulation 1 bis 3: drei Phasen mit ernsthaften Bedrohungen, unbestätigten Meldungen und Kommunikationsausfällen.
- Fortgeschrittene Simulation 1 bis 3: zusätzlich mit internen und ernsthaften internen Bedrohungen.
- Mission 1 bis 8: die vollständigen Einsätze mit allen Meldungstypen und der höchsten Meldungsdichte.

Tipps

- Merkt euch den Rhythmus der Phasenenden: Eine Minute, 20 Sekunden und ein Countdown von 5 kündigen jeden Phasenwechsel an. Danach bleibt keine Zeit mehr für die alte Phase.
- Achtet auf das Wort "ernsthaft" in einer Bedrohungsmeldung. Es unterscheidet die schwereren Bedrohungen von den einfachen.
- Behandelt unbestätigte Meldungen getrennt von bestätigten. Sie sind im Transkript bewusst als unsicher gekennzeichnet.
- Nutzt die kurzen Kommunikationsausfälle nicht als Pause. Direkt nach der Wiederherstellung folgen in vielen Szenarien sofort weitere Meldungen.
- Arbeitet euch der Reihe nach durch die Szenarien. Testläufe, Simulationen, fortgeschrittene Simulationen und Missionen sind nach Schwierigkeit geordnet.

Häufige Fragen

Wie viele Phasen hat ein Einsatz?

Die beiden Testläufe laufen über zwei Phasen, alle Simulationen und Missionen über drei. Nach der letzten Phase folgt der Countdown zum Ende der Operation.

Wie lange dauert ein Einsatz?

Die Testläufe enden nach etwa 6:55 Minuten. Simulationen und Missionen laufen meist bis 9:55, einzelne Missionen bis 10:15 Minuten.

Was bedeutet eine Meldung in eckigen Klammern?

Sie ist als unbestätigt gekennzeichnet, zum Beispiel "[Unbestätigt: Zeit T+4. Bedrohung in Zone Blau.]". Die Quelle unterscheidet solche Meldungen von bestätigten Bedrohungen, erklärt den Unterschied in der Auswirkung aber nicht.

Welche Zonen gibt es?

Außen gibt es die Zonen Rot, Weiß und Blau. Daneben gibt es interne Bedrohungen, die keiner Zone zugeordnet sind.

Was ist der Unterschied zwischen "Eingehende Daten" und "Datenübertragung"?

Es sind zwei verschiedene Ansagen. Die Datenübertragung wird stets von 5 auf 1 heruntergezählt, "Eingehende Daten" steht ohne Countdown.

Was passiert bei einem Kommunikationsausfall?

Nach der Ansage "Kommunikation ausgefallen" folgt wenige Sekunden später "Kommunikation wiederhergestellt". Welche Spielwirkung das hat, sagt die Quelle nicht.

Mit welchem Szenario sollten Anfänger starten?

Mit dem Ersten Testlauf. Er ist das kürzeste Szenario und enthält weder interne Bedrohungen noch Kommunikationsausfälle oder unbestätigte Meldungen.

Wann treten erstmals interne Bedrohungen auf?

In den fortgeschrittenen Simulationen. Dort gibt es sowohl interne als auch ernsthafte interne Bedrohungen, ebenso in allen acht Missionen.

Woran erkenne ich, dass eine Phase gleich endet?

An drei Ansagen in Folge: zuerst eine Minute, dann 20 Sekunden, dann ein Countdown von 5 auf 1. Danach beginnt unmittelbar die nächste Phase.

Wie endet der Einsatz?

Nach "Operation endet in einer Minute", "in 20 Sekunden" und dem Countdown von 5 folgt die Ansage "Mission beendet".

Informationen zum Spiel

Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 09.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/space-alert/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/space-alert/>

Alle Spielnamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026