

DIE CREW

DER FLUG ZUR ISS



© 2019 Kosmos Verlag, Pfaffenstr. 5-7, D-70384 Stuttgart
Tel.: +49 711 239130, Fax: +49 711 239139, info@kosmos.de | kosmos.de

KOSMOS

Es ist der 4. April und gerade einmal vier Wochen sind seit eurer fantastischen Rückkehr vom 9. Planeten vergangen. Während eure Erlebnisse noch immer die weltweiten Medien dominieren, werdet ihr mit einer erstaunlichen Selbstverständlichkeit zurück in den Job beordert. Der Roboterarm Canadarm2 der Internationalen Raumstation ISS soll mit den neu entwickelten Zordon-Modulen ausgestattet werden. Die Umrüstung und Inbetriebnahme ist alles andere als trivial und sollte daher nur von einer eingespielten Crew übernommen werden. Kein Wunder, dass man sich an euch wendet!

Ihr seht die ISS bereits vor euch, als ihr von den Ausläufern einer massiven Sonneneruption erfasst werdet. Das Funksystem reagiert besonders empfindlich, sodass euer Kommandant eine Befehlskette initiiert. Verteilt die Spielkarten und sagt reihum an, wie viele Stiche das Crewmitglied links von euch machen wird. Euer Kommandant beginnt die Ansagerunde. Die Mission ist geschafft, wenn alle Stiche gespielt sind und alle Ansagen korrekt waren.

Stichmenge für linkes Crewmitglied vorgeben



Eine unerwartete Belastung, doch ihr habt sie routiniert überstanden. Dockt nun an der ISS an. Das Schubdüsen-Manöver habt ihr während eurer Ausbildung immer wieder trainiert. Jeder Handgriff muss sitzen, alles muss perfekt abgestimmt sein. Diese Arbeit erfordert höchste Präzision. Alle 4 Aufträge müssen in 4 direkt aufeinanderfolgenden Stichen erfüllt werden.

4

einzeln in 4 Stichen direkt hintereinander



Geschafft! Der gut 2 Tonnen schwere und fast 18 Meter lange Canadarm2 ragt vor euch auf. Beginnt nun mit dem Einbau der blau schimmernden Zordon-Module in den kanadischen Multifunktionsroboterarm. Legt die blauen Auftragskarten 1, 2, 3 und 4 in die Tischmitte, anstatt 4 zufällige Aufträge vom Auftragskartenstapel zu ziehen.

4



DIE CREW



Summe