



# NOOBS

Die Anleitung

**ACHTUNG!**  
Lest vor dem ersten Spiel  
nur die Seiten 2 und 3!

## Worum geht's?

Im Jahr 2928 zordonischer Zeitrechnung ist Normalität geworden, was lange als Science Fiction galt. Die Menschheit hat gewaltige Fortschritte in Wissenschaft und Technik gemacht. Zugegeben, Hoverboards sind seit dem Jahr 2015 der alten Zeit noch immer überfällig, aber irgendwas ist ja immer.

Fortschritt verläuft natürlich nicht immer reibungslos. Roboter haben sich zum Beispiel enorm entwickelt, aber der Zwischenfall mit den TEE-800-Modellen hat der Gastro-Branche dann doch ziemlich zugesetzt. Und es gibt einige Beispiele dieser Art. Um so etwas in Zukunft zu verhindern, befindet ihr euch in Ausbildung an der Flottenakademie. Denn die Erforschung des Weltraums ist für den Fortschritt unverzichtbar.

Jetzt muss man allerdings sagen, dass sich erstmal jeder für so ein Programm einschreiben kann. Denn zumindest die Einstiegsjobs sind nicht die kompliziertesten der Welt. Und gerade ihr seid nicht unbedingt durch Eifer, Begeisterung oder besondere Leistungen aufgefallen und habt es mehr schlecht als recht durch die Prüfungen geschafft. Ganz getreu dem Motto „4 ist bestanden, bestanden ist gut und gut ist 2.“ Und das ist ja nicht gerade weit von der 1 weg. Ihr habt daher vielleicht nicht alles perfekt auf dem Kasten, aber dennoch seid ihr jetzt hier: bei eurer Abschlussprüfung.

---

**Noobs im Weltraum** schickt euch nach der Abschlussprüfung (Tutorial) auf eine Mission, die sich über acht Level erstreckt. Ihr könnt alle Level am Stück spielen, aber auch genauso gut nach jedem Level pausieren. Das Tutorial wird euch alles beibringen, was ihr wissen müsst. Im Kern geht es aber immer um gute Kommunikation und darum herauszufinden, was ihr eigentlich machen müsst. Denn ihr seid schließlich die namensgebenden Noobs, also ziemliche Anfänger, die nicht wissen, wie der Hase läuft.



Außer im Tutorial wird in jedem Level eure Zeit gemessen und eine Sterne-Wertung vergeben. Notiert oder merkt euch nach jedem Level, wie viele Sterne ihr geschafft habt, um am Ende eine Gesamtwertung zu erhalten.

Die restlichen Seiten dieser Anleitung enthalten jeweils die Lösungen für jeden Level. **Blättert daher immer erst weiter, wenn ihr einen Level abgeschlossen habt.**



Nehmt euch jetzt die Kartenstapel vor und legt die sechs Karten mit grüner Rückseite bereit. Einer oder eine von euch dreht dann die Karte mit großem Ausrufezeichen um und liest sie laut vor.

Viel Glück!

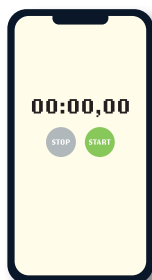
**STOP!**  
Blättert erst um,  
wenn ihr das Tutorial  
gespielt habt!

## TUTORIAL

**Euer Tisch sollte  
jetzt so aussehen:**



oder



oder



Ein Gerät zur Zeitnahme liegt bereit!



Die Karte mit der  
22 liegt aus!



Vor jedem von euch  
liegt ein kleiner  
Stapel Karten!

Solltet ihr bei einzelnen Aufgaben nicht wissen, was ihr falsch gemacht habt, könnt ihr einfach alle Karten nochmal offen auf den Tisch legen und die Aufgaben gemeinsam durchgehen.

## Und so habt ihr euch geschlagen:

Nun gut, Prüfung bestanden. War ja aber auch nicht wirklich schwierig, oder? Selbst wenn, ihr könnt jetzt nicht zurück. Denn während ihr im Simulator herumgekaspert habt, wurde ein interstellarer Notruf abgefangen.

Die Raumstation KSS-9 muss schnellstens mit den Versorgungsgütern in Hangar 3 beliefert werden. Die Rakete, in der ihr dorthin fliegen werdet, ist schon etwas in die Jahre gekommen, aber der Space-Chief hat euch versichert, dass sie euch bestimmt ohne Schwierigkeiten ans Ziel bringen wird.

Ein paar Vorbereitungen sind allerdings noch nötig: Die Monitore einschalten, die Akkus überprüfen, ein paar Hebel aktivieren, das Übliche eben. Sollte ganz einfach sein.

---

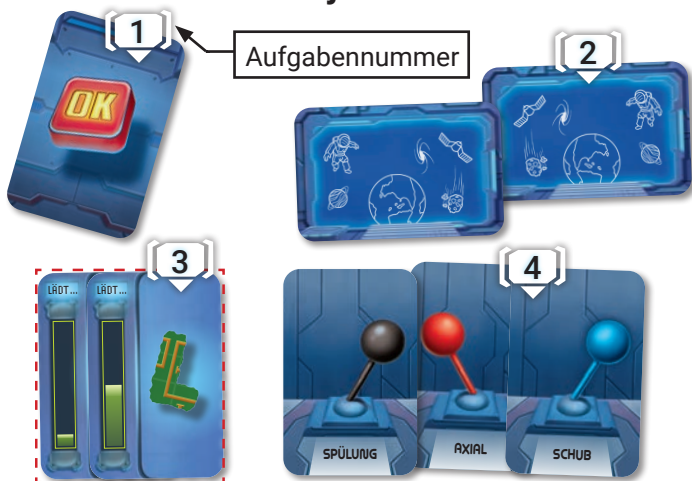
Ihr kennt jetzt alle Regeln und seid bereit für Level 1. Die Tutorial-Karten (die mit den grünen Rückseiten) braucht ihr ab jetzt nicht mehr. Legt alle in die Schachtel zurück.

Um **Level 1** zu beginnen, startet die Zeitnahme, nehmt eure jeweiligen Karten auf die Hand und startet mit der Aufgabe mit der niedrigsten Zahl. Geht dann aufsteigend vor.

Auf S. 24 findet ihr nochmal eine Übersicht aller Regeln.

## LEVEL 1

Euer Tisch sollte jetzt so aussehen:



Der rot gestrichelte Rahmen bedeutet, dass bei dieser Aufgabe die Anordnung der Karten wichtig ist. Liegen eure Karten falsch angeordnet auf dem Tisch, ist die Aufgabe falsch gelöst. Auch, wenn die Karten die richtigen sind!

Eine Aufgabe gilt nur dann als richtig erfüllt, wenn sie bei euch so aussieht wie auf dieser Lösungsseite. Auch zu viel ausgespielte Karten gelten als Fehler. Für **jede falsch gelöste Aufgabe** müsst ihr **+3 Minuten** auf eure Zeit draufrechnen, **egal wie viele Fehler** ihr bei der Aufgabe gemacht habt! Es werden übrigens nicht unbedingt alle Karten für die Lösung benötigt. Am Ende des Levels noch Karten übrig zu haben, ist also normal.

## Und so habt ihr euch geschlagen:

**Unter 8 Minuten: ★★★★★**

Bravourös meistert ihr die Vorbereitungen, sodass die Rakete früher als geplant starten kann. Ihr freut euch auf das nahende Abenteuer!

**Unter 12 Minuten: ★★★**

„Krass“, denkt ihr. So schwierig habt ihr euch den Arbeitsalltag nicht vorgestellt. Aber okay, jetzt kann's zumindest losgehen.

**Ab 12 Minuten: ★★**

„Abbruch! Abbruch!“ Oh je, der Space-Chief zweifelt bereits daran, ob es eine gute Idee war, euch in eine Rakete zu setzen. Ein zehntes Mal erklärt er euch die Startvorbereitungen. Schlussendlich klappt es dann aber.

---

3 ... 2 ... 1 ... Die Rakete startet ins All. Nach wenigen Minuten seid ihr bereits schwerelos. Ihr blickt euch nervös um. Was sind nochmal die ersten Aufgaben, um den Weiterflug sicherzustellen? Aus irgendeinem Grund laden die Akkuzellen noch nicht. Und sind der Reaktor und das Solarpanel auch sicher richtig angeschlossen? Am besten verschafft ihr euch zuerst einen Überblick.

Folgt der Übersicht auf S. 24, um mit **Level 2** zu beginnen. Auf der nächsten Seite findet ihr die Lösung für **Level 2**. Blättert deshalb immer erst weiter, wenn ihr den jeweils nächsten Level abgeschlossen habt!

## LEVEL 2

Euer Tisch sollte jetzt so aussehen:



Jede falsche Aufgabe kostet euch +3 Minuten!



## Und so habt ihr euch geschlagen:

**Unter 10 Minuten: ★★★★★**

Vom Generator hört man nun ein heimeliges Schnurren. „Statusupdate: Energieeffizienz bei 108 %.“

**Unter 13 Minuten: ★★★**

Die Kontrollleuchten tauchen den Raum in ein angenehmes Grün. „Statusupdate: Energieeffizienz bei 92 %.“

**Unter 16 Minuten: ★★**

Die Konsole surrt laut und gelegentlich flackert ein Licht. Aber im Grunde seid ihr mit eurem Einstieg zufrieden. Der Space-Chief hört sich allerdings weniger zufrieden an.

**Ab 16 Minuten: ★**

Eure Ohren klingeln immer noch vom Alarm, da meldet sich die Stimme von Bordcomputer Plotty: Die Akkuzellen seien falsch eingelegt, aber er könne auch einfach die internen Schaltkreise umstellen. „Verzögerung zur geplanten Ankunftszeit: Wenige Minuten.“

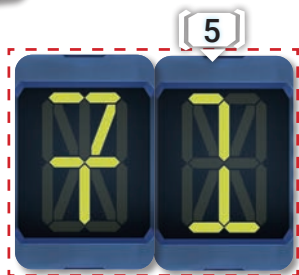
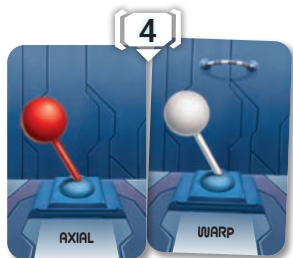
---

Der Weiterflug ist gesichert und ihr könnt einen Moment entspannen. Ihr trefft auf drei weitere Raketen der Flottenakademie und werdet gebeten, bei einem Kontraktions-Experiment auszuhelfen. Vergesst nicht, euren Schub zu reduzieren, damit ihr nicht auf Kollisionskurs kommt.

Folgt der Übersicht auf S. 24, um mit **Level 3** zu beginnen.

## LEVEL 3

Euer Tisch sollte  
jetzt so aussehen:



Jede falsche Aufgabe kostet euch +3 Minuten!

## Und so habt ihr euch geschlagen:

**Unter 10 Minuten: ★★★★★**

Mit eurem professionellen Auftreten macht ihr mächtig Eindruck und erntet ein anerkennendes Nicken.

**Unter 13 Minuten: ★★★**

„Liebes Logbuch: Fast hätten wir heute unsere eigene Schiffsnummer vergessen. Naja, es ging ja alles gut, nur haben wir etwas Zeit liegen gelassen. Auf zu KSS-9, die sind sicher schon ganz ungeduldig!“

**Unter 16 Minuten: ★★**

Euch passiert das eine oder andere Missgeschick, aber der Space-Chief muss ja nicht von allem erfahren.

**Ab 16 Minuten: ★**

Ungeschickterweise schafft ihr es, zwei der anderen Raketen zu rammen. Erst als ein Trupp herüber gebeamt wird und das Kommando übernimmt, wird die Rakete wieder unter Kontrolle gebracht. Sie verlassen euch kopfschüttelnd, aber mit ein paar gut gemeinten Ratschlägen.

---

Mittlerweile seid ihr eigentlich ein gut eingespieltes Team. Ihr kontrolliert eure nächsten Aufgaben. Darunter findet sich auch der Punkt "Arthur absetzen." Ihr schaut euch an und siedend heiß fällt euch ein, dass ihr ja jemanden bei einer Raumstation abliefern solltet. Wie sah der nochmal aus?

Folgt der Übersicht auf S. 24, um mit **Level 4** zu beginnen.

## LEVEL 4

Euer Tisch sollte jetzt so aussehen:



Jede falsche Aufgabe kostet euch +3 Minuten!

## Und so habt ihr euch geschlagen:

**Unter 10 Minuten: ★★★★★**

Das ist ja nochmal gut gegangen. Arthur bedankt sich für die Mitnahme und alle Systeme laufen. Tolle Arbeit!

**Unter 13 Minuten: ★★★**

Ihr seid schon sehr stolz auf euch und eure gute Zusammenarbeit. Die Suche nach Arthur hat einen Moment gedauert, aber die kleine Verspätung wird schon in Ordnung sein. Jetzt geht es zumindest direkt weiter.

**Unter 16 Minuten: ★★**

Kleinere Probleme haben euch doch glatt an der Raumstation vorbeifliegen lassen. Ihr fliegt also eine Extra-Schleife, entschuldigt euch bei Arthur und macht euch dann schnell wieder auf den Weg.

**Ab 16 Minuten: ★**

Arthur ist nicht begeistert, dass es doch noch bis morgen dauern wird. Den Trubel hättet ihr ihm und euch natürlich gerne erspart, aber ändern könnt ihr es jetzt nicht mehr.

---

Die halbe Strecke ist geschafft. Ihr müsst eine Inventur der Ausrüstung machen und euren Nachrichten-Eingang überprüfen. Doch eure alltäglichen Aufgaben werden von einem Notruf begleitet. Eine andere Rakete hat Schwierigkeiten und bittet euch um Hilfe.

Folgt der Übersicht auf S. 24, um mit **Level 5** zu beginnen.

## LEVEL 5

Euer Tisch sollte jetzt so aussehen:



Jede falsche Aufgabe kostet euch +3 Minuten!

## Und so habt ihr euch geschlagen:

**Unter 10 Minuten: ★★★★★**

Über den Space-Chief werdet ihr wohl einen Beschwerdebrief an die Präsidentin schicken müssen. Euch mit einem Aprilscherz so in Gefahr zu bringen!

**Unter 13 Minuten: ★★★**

„Oh nein, das ist ja Kondensmilch!“ Ein kleines Missgeschick ist der sprichwörtliche Sand in eurer sonst so gut geölten Maschine aus routinierten Handgriffen. So dauert alles ein bisschen länger heute.

**Unter 16 Minuten: ★★**

„Liebes Logbuch: Der Fehler am Space-WC war heute noch das geringste unserer Probleme. Zusätzlich war die Kontrolleinheit defekt und aus den Nachrichten des Space-Chiefs wurden wir auch nicht schlau.“

**Ab 16 Minuten: ★**

Der Bordcomputer Plotty übernimmt die Kontrolle über die Rakete und löst alle auftretenden Probleme. „Wieder gut alles ist. Ziemliche Noobs ihr seid.“ Seine Sprachsteuerung hat wohl durch die Kabelzwickerei etwas gelitten.

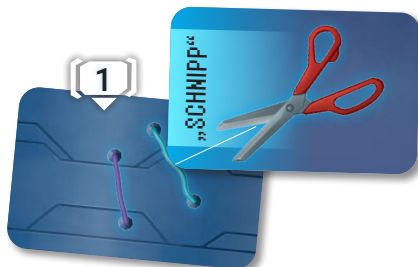
---

Nach der Rettungsaktion nehmt ihr wieder den Kurs Richtung KSS-9 auf. Kontrolliert das Radar, um Asteroiden und andere Probleme zu vermeiden. Sobald ihr eine freie Bahn gefunden habt, wird es Zeit für etwas entspannte Musik.

Folgt der Übersicht auf S. 24, um mit **Level 6** zu beginnen.

## LEVEL 6

Euer Tisch sollte jetzt so aussehen:



Jede falsche Aufgabe kostet euch +3 Minuten!



## Und so habt ihr euch geschlagen:

**Unter 10 Minuten: ★★★★★**

Im Nu findet ihr das defekte Teil und entsorgt es. Alles läuft nach Plan und im Hintergrund dudelt sogar gute Musik.

**Unter 13 Minuten: ★★★**

Es gibt leichte Turbulenzen bei eurer Zusammenarbeit, aber trotz Uneinigkeit bei der Musikwahl könnt ihr zufrieden mit eurer Leistung als Space-Team sein.

**Unter 16 Minuten: ★★**

Was für ein Tag. Eine Katastrophe jagt die nächste. Erschöpft fällt ihr am Ende des Tages in eure Schlafkojen. Ihr habt das Gefühl, irgendwas vergessen zu haben.

**Ab 16 Minuten: ★**

Erneut muss euch das Notprogramm des Bordcomputers Plotty retten und eure Aufgaben übernehmen. Beschämt stellt ihr fest, dass sogar die Brücke staubgesaugt ist.

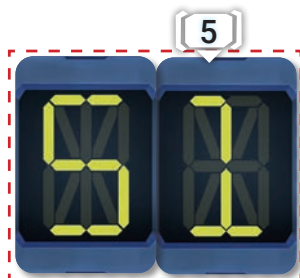
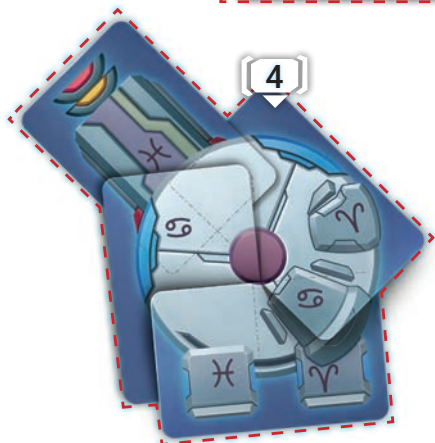
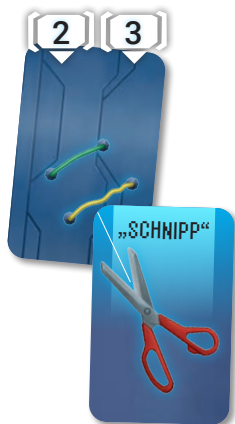
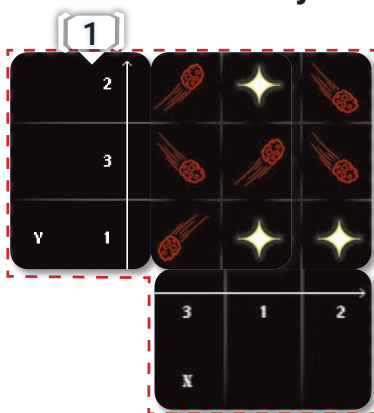
---

Moment, was war nochmal der PIN-Code für die Wegfliegsperrung? Ihr könnt euch beim besten Willen nicht daran erinnern. Irgendwo sollte doch ein Notizzettel herumliegen, auf dem der Code notiert ist. Jetzt meldet sich auch das Radar, denn ihr solltet euch bald auf den Weg machen: Asteroiden sind im Anflug. Wo ist bloß dieser Zettel?

Folgt der Übersicht auf S. 24, um mit **Level 7** zu beginnen.

# LEVEL 7

Euer Tisch sollte jetzt so aussehen:



Jede falsche Aufgabe kostet euch +3 Minuten!

## Und so habt ihr euch geschlagen:

**Unter 10 Minuten: ★★★★★**

Das Radar ist eingestellt, der Murx-Kompensator zusammengebaut und die Sperre aufgehoben. Ein Kinderspiel!

**Unter 13 Minuten: ★★★**

Die Abläufe waren heute nicht ganz reibungslos. Schlussendlich schafft ihr es doch den Murx-Kompensator zusammenzubauen. Die übrigen beiden Schrauben schiebt ihr mit Unschuldsmiene unter den Brückenteppich.

**Unter 16 Minuten: ★★**

Der Murx-Kompensator gurgelt seltsam vor sich hin. Gehört das so? Dass das Radio immer wieder mal auf den Sender mit frobulanischer Kampfmusik umspringt definitiv nicht.

**Ab 16 Minuten: ★**

Genau diese gemeinsamen Erfahrungen sind sehr erfüllend und sehen gut aus im Lebenslauf, falls man zu einer weniger lebensgefährlichen Tätigkeit umsatteln sollte. Daher stimmt ihr dem Space-Chief zu: Hier gibt es noch einiges zu lernen.

---

Ihr seid auf der Zielgeraden. Jetzt kann euch so gut wie nichts mehr passieren, solange ihr nicht in den Asteroidengürtel hineinsteuert. Ihr wartet auf die Anschluss-Erlaubnis vom Space-Chief, doch sie kommt einfach nicht. Kann es sein, dass die Antenne beschädigt wurde?

Folgt der Übersicht auf S. 24, um mit **Level 8** zu beginnen.

# Impressum



**Johannes Krenner**, geboren 1985, lebt gern in Wien. Dort bestreitet er als Grafik-Designer und mit der sisyphos'schen Arbeit eines Spiele-Autors seinen Lebensunterhalt. Er unterliegt der Obsession, ständig neue Spiele entwickeln zu müssen und freut sich, wenn ihm super-smarte Kollegen wie Markus dabei zur Seite stehen.

Machen wir uns nichts vor, ich schreibe diesen Steckbrief gerade selbst und ich möchte mich daher persönlich bedanken bei meiner liebsten Testerin Dani, Agentin Anita und dem KOSMOS-Team!



**Markus Slawitscheck**, geboren 1992, arbeitet in Wien als Mathematik-Lehrer.

In seiner Freizeit liebt er es Brettspiele zu erfinden und diese beim wöchentlichen Stammtisch mit Johannes und anderen wunderbaren Menschen zu testen. Bei seinen Spielen ist ihm wichtig, dass sie starke Emotionen hervorrufen. „Noobs“ ist seine sechste Veröffentlichung und es ist für Markus eine besondere Freude, dass das Spiel beim KOSMOS-Verlag erscheint!

Die Autoren, die White Castle Games Agency und der Kosmos Verlag danken allen Noobs und Pros, die an der Entstehung des Spiels beteiligt waren und immer wieder Zeit und Mühe investiert haben! Ein besonderer Dank gilt dabei dem Team der Fiore GmbH für seinen unermüdlichen Einsatz!

**Autoren:** Johannes Krenner, Markus Slawitscheck

**Grafik und Illustration:** Fiore GmbH

**Redaktion:** Kilian Vosse, Ralph Querfurth

**Technische Produktentwicklung:** Carsten Engel

© 2023 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart, DE

[kosmos.de/servicecenter](http://kosmos.de/servicecenter)

Alle Rechte vorbehalten

MADE IN GERMANY

Art.Nr.: 683771

Die Verbindung steht wieder. Der Space-Chief bedankt sich für eure ... professionelle Arbeit. Gleichzeitig bittet er euch um ein Foto: „Ihr versteht schon, für die Presse. Und damit ihr euch nicht blamiert, hat mir die Presseabteilung präzise Informationen übermittelt, wie das Foto bitte auszusehen hat. Ich schicke sie euch jetzt.“

Schnappt euch irgendeine Form von Kamera und knipst ein Foto von euch. Beachtet dabei die folgenden Anweisungen, aber räumt die Karten von **Level 8** noch nicht weg!

1. Bestimmt zunächst euren Captain. Das ist die Person, die die Karte mit den zwei goldenen Pfeilen bzw. Rangabzeichen hat.
2. Euer Captain muss die Karte mit den Pfeilen so an die Schulter halten, dass die Pfeile nach oben zeigen. Er oder sie muss außerdem etwas auf dem Kopf tragen. Egal was.
3. Euer jüngstes Crewmitglied, das nicht selbst Captain ist, steht neben dem Captain und hält den Schubhebel und den Axialhebel ins Bild. Ihre Knäufe müssen aufeinander zeigen.
4. Wer von den übrigen Crewmitgliedern als erstes „*Hm, sehr interessant!*“ ruft, ist eure wissenschaftliche Leitung und steht auf der anderen Seite des Captains. Er oder sie muss einen möglichst seltsamen Gegenstand untersuchen. Nehmt dafür, was immer ihr gerade zur Hand habt.
5. Alle weiteren Crewmitglieder stellen sich dahinter und nehmen Posen ein, die eure Leistung als Team zum Ausdruck bringen.
6. Wenn es eben eine Diskussion um den Posten der wissenschaftlichen Leitung gab, muss das jüngste Crewmitglied die Hebel stattdessen so halten, dass die Knäufe voneinander weg zeigen.

**STOP!**  
Blättert erst um,  
wenn ihr das Foto  
gemacht habt!

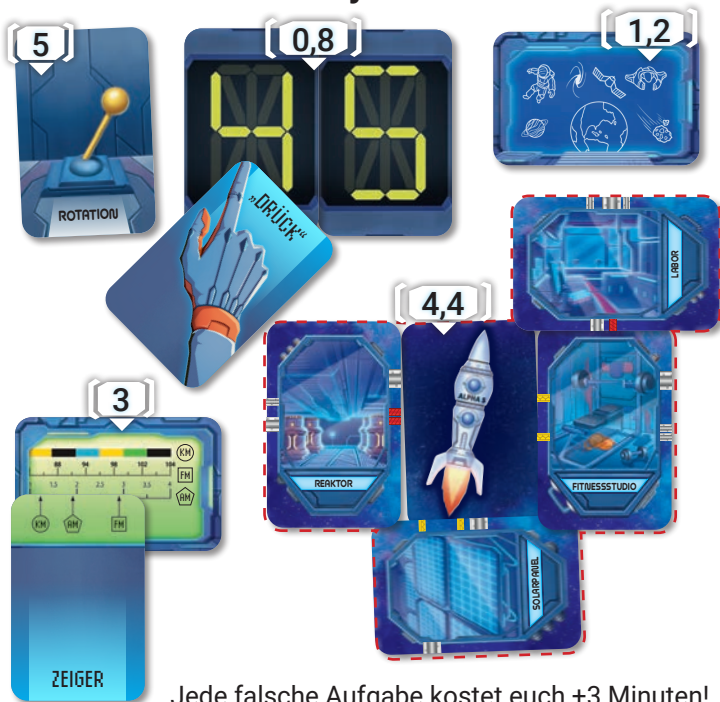
## LEVEL 8

### So könnte euer Foto aussehen:

Falls ihr euer Spiel-  
erlebnis mit anderen  
Noobs teilen möchtet:  
#NoobsTheGame



### Euer Tisch sollte jetzt so aussehen:



Jede falsche Aufgabe kostet euch +3 Minuten!

## Und so habt ihr euch geschlagen:

**Unter 13 Minuten: ★★★★★**

Bravourös meistert ihr auch diese letzten Aufgaben. Die Veteranen erblassen vor Neid. Hier wird Geschichte geschrieben.

**Unter 16 Minuten: ★★★**

Auf der Station werdet ihr schon sehnsüchtig erwartet. Es gibt eine kleine Feier zu euren Ehren, als ihr endlich ankommt.

**Unter 19 Minuten: ★★**

Nachdem ihr mit ein paar Überstunden dann doch alle lebensbedrohlichen Gefahren gemeistert habt, fallt ihr erschöpft in eure Schlafkojen. Am nächsten Morgen liefert ihr die Güter spät aber doch ab.

**Ab 19 Minuten: ★**

Oje, eine Katastrophe jagt die nächste. Schlussendlich müssen euch die Bewohner der Station KSS-9 aus dem Asteroidengürtel retten. Zumindest haben sie jetzt die Güter.









---

**Herzlichen Glückwunsch**, ihr habt eure Mission abgeschlossen! Was dabei glatt ging und was nicht, ist ja eigentlich unerheblich – wichtig ist, dass ihr euer Ziel erreicht habt. Dennoch zählt ihr eure Sterne und fragt den Space-Chief nach einer Beurteilung. Doch der sieht euch nur verwundert an und meint: „Wozu?“ Und schon huscht ein Lächeln über eure Gesichter, als euch klar wird, dass die wahren Sterne die Freunde sind, die euch begleitet haben. Jetzt lächelt auch der Space-Chief.

# ÜBERSICHT

## Einen Level vorbereiten:

1. Räumt alle im letzten Level ausgespielten Karten ab.
2. Sucht anhand der Ziffern auf den Kartenrückseiten alle Karten raus, die zum aktuellen Level gehören. Die übrigen Karten kommen zurück in die Schachtel.
3. Zählt die herausgesuchten Levelkarten und vergleicht ihre Anzahl mit der Tabelle rechts. Stimmt die Anzahl nicht überein, überprüft die Kartenrückseiten erneut.
4. Verteilt die Karten möglichst gleichmäßig und verdeckt auf alle Crewmitglieder. Wer Schwierigkeiten beim Erkennen oder Unterscheiden bestimmter Farben hat, sollte keine Karten mit diesem Symbol auf der Rückseite haben. Tauscht gegebenenfalls Karten untereinander, um das zu ermöglichen. Schaut euch die Vorderseiten aber noch nicht an.
5. Legt ein Gerät zur Zeitnahme bereit.

Level 1	22x	
Level 2	27x	
Level 3	30x	
Level 4	31x	
Level 5	36x	
Level 6	31x	
Level 7	30x	
Level 8	37x	



## Einen Level spielen:

1. Startet die Zeitnahme.
2. Nehmt eure jeweiligen Karten auf die Hand und seht sie euch an.
3. Erfüllt gemeinsam alle Aufgaben der Reihe nach. Startet bei der Aufgabe mit der niedrigsten Zahl und geht dann aufsteigend vor.
4. Stoppt die Zeitnahme, wenn ihr alle Aufgaben erfüllt habt.
5. Blättert in der Anleitung bis zur Seite des gespielten Levels und überprüft euer Ergebnis. Jede falsche Aufgabe erhöht eure Zeit um 3 Minuten!

## Grundregeln:

- Ihr dürft euch niemals eure Handkarten zeigen! Ihr dürft aber darüber reden, sie beschreiben oder auch vorlesen!
- Ihr dürft nur Karten ausspielen, wenn ihr explizit dazu aufgefordert werdet!
- Einmal ausgespielte Karten dürfen niemals zurückgenommen werden!
- Ausgespielte Karten können für spätere Aufgaben des Levels relevant sein!
- Es werden nicht unbedingt alle ausgeteilten Karten für die Lösung benötigt!