

DAS DEIMOS-ABENTEUER [2]

Ihr habt einen merkwürdigen schwarzen Stein geborgen. Er liegt wie Blei in eurer Tasche und scheint euren Weg zur Geologin K. A. Hart stark zu verzögern. Sie zeigt euch eine erstaunliche Höhle, an deren Decke etwas im Schein eurer Taschenlampen pink schimmert. Ihr braucht einen Plan, um hochzukommen. **Die Crewmitglieder entscheiden ohne den Kommandanten, wie viele Stiche dieser gewinnen muss.**

übrige Crew entscheidet die Anzahl Stiche für

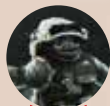


B1



Einer von euch wird sich der Stelle vorsichtig mit Hilfe eines Präzisions-Jump-Packs annähern müssen. Da es keine Verankerungsmöglichkeiten an der Höhlendecke gibt, muss anschließend die Oberfläche im Schweben-Modus untersucht und das Objekt entnommen werden. **Wer den Auftrag übernimmt, darf nur diesen 1 Stich gewinnen.**

1 nur diesen 1 Stich



B2



Der Stein ist tatsächlich pink und seltsamerweise leicht wie Watte. Die Analyse muss aber warten, denn ihr seid bereits gedankenversunken auf dem Weg zu Dr. B. Cranston, der aufgeregt von einer Art Flüssigkeit berichtet hat. **Es ist keine Kommunikation erlaubt. Wart ihr erfolgreich, versucht es erneut mit 5 Aufträgen usw. Wie weit kommt ihr?**

4 **5** ...



B3

