

DAS DEIMOS-ABENTEUER [3]

Ihr erreicht eine kleine Senke und traut euren Augen kaum: Die bläuliche Substanz verhält sich wie eine elektroviskose Flüssigkeit! Im einen Moment scheint sie fest zu sein, im nächsten fließt sie zäh zwischen den Steinen entlang. Ihr benötigt das richtige Werkzeug, um sie einlagern zu können. **Kein Stich darf mit einer blauen oder einer Raketenkarte begonnen werden.**

C1



keinen Stich
beginnen mit



Kaum in eurem Behälter, verfestigt sich die Flüssigkeit und scheint diese Form nicht mehr zu verlassen. Dr. Cranston nimmt euch mit zur Chemikerin T. Kwan, um ihre Meinung einzuholen. Sie bittet euch, derweil ein gleißendes Licht in einer Felsspalte zu untersuchen, das ihre optischen Sensoren überlastet hat. **Eine 1er-Karte muss mindestens zwei 9er-Karten gewinnen.**

C2



gewinnt 2



Ihr verringert die Aufnahmekapazität eurer Sensoren, um die Spalte Stück für Stück abzutasten und die Quelle zu lokalisieren. Trotz dieser Maßnahmen zeigt euer Display noch immer ein grellgelbes Objekt. Langsam und behutsam setzt ihr eure Maschinen an. **Erfüllt die Aufträge erst ab dem 3. Stich. Wart ihr erfolgreich, versucht es erneut, erfüllt sie aber diesmal erst ab dem 4. Stich usw. Wie weit kommt ihr?**

C3

