

MLEM: Die Astrokatten - KSR

Ihr spielt eine unbestimmte Anzahl an Runden. Jede Runde hat einige Phasen:
Start / Reisen (Absturz) / Landungen / Ende der Expedition / Startspieler-Wechsel

- START-PHASE:**
- Der Start-Spieler (hat Raketen-Tafel) legt den Raketen-Marker auf **Raketen-Feld "0"**. Er ist der **CAPTAIN** und **WÄHLT** 1 seiner max. 8 Katzen und **LEGT** sie auf das **OBERSTE** Feld der Raketen-Tafel.
 - Nun wählt jeder **MITSPIELER** im Uhrzeigersinn 1 seiner Katzen, die noch nicht im All platziert wurde. Die Katzen kommen auf die Raketen-Tafel je unterhalb dort schon liegender Katzen.
- BEACHTET die Spezial-Fähigkeiten der Katzen!**
- WÜRFEL-Seiten:** 1 - 2 - 2 - 3 - 4 - Nachbrenner

- REISE-PHASE:**
- Du als der CAPTAIN handelst folgende Schritte ab:**
- 1) Alle verfügbaren Würfel sind zu werfen, anfangs 6 Stück. GRUPPIERE sie nach Ergebnissen.**



➔ **SCHAU** nach, welche Werte neben dem aktuellen Raketen-Feld angegeben sind. Nur diese Würfel sind nutzbar.

RAKETEN-ABSTURZ?

- PASST KEIN** Würfelergebnis zu den Werten neben aktuellem Raketen-Feld, stürzt die Rakete ab und das Absturz-Plättchen wandert um 1 Feld voran auf der Absturz-Leiste.
- ➔ Die **KATZEN** auf der Rakete kommen **ZU** ihren **BESITZERN**. Die Expedition endet. Neuer **STARTSPIELER** wird der Spieler **LINKS** vom bisherigen. Er erhält die Raketen-Tafel.
- ➔ Der neue **CAPTAIN** beginnt wieder die **START-Phase**.

- 2) WÄHLE** aus den **zulässigen Würfelgruppen 1 / mehrere Gruppen aus**, deren komplette Augen genutzt werden müssen. Nachbrenner sind immer 1 bis 3 Augen wert, je nach Angabe neben dem Raketen-Feld.

- RÜCKE** den **Raketen-Marker** so viele Felder wie Augen **VOR**.

3) LEGE benutzte Würfel beiseite.

- Sie sind bis zum Ende der lfd. Expedition nicht mehr verfügbar.
- Würfel mit Symbol "**Nachbrenner**" **verbleiben** aber im Einsatz.
 - Ist nun kein Würfel mehr übrig, lege 1 beliebigen der benutzten Würfel zurück als wieder verfügbaren Würfel.

LANDE-PHASE:

- Liegt der Raketen-Marker nach dem Reisen auf den Feldern 0 - 5, gibt es keine Lande-Phase und es wird weiter gereist.
- Ansonsten entscheidet der **CAPTAIN zuerst**, ob seine Katze in der Rakete bleibt ODER sie zur Landung jetzt verlässt. **JEDER weitere SPIELER** mit Katze in der Rakete entscheidet ebenso in dortiger Reihenfolge, ob seine Katze bleibt oder landet.

MOND:



- ➔ Liegt die Rakete auf einem Feld neben einem Mond, so lege Deine Katze auf das noch freie Mondfeld, das am weitesten vom Raketen-Marker entfernt ist. Jeder Mond hat Platz für 1 Katze.
- ➔ **NIMM** sofort Punkte-Plättchen gemäß Wert des Mondes.

PLANET:



- ➔ Liegt die Rakete auf einem Feld neben einem Planeten, so lege Deine Katze dorthin. Es gibt kein Limit an Katzen dort.
- ➔ Bildet eine Spalte, in der jeweils die erste Katze jedes Spielers, der dort ankommt, in Reihenfolge des Ankommens anliegt.
- ➔ Weitere Katzen des selben Spielers kommen **RECHTS** neben seine bisherigen Katzen. Wertung: Erst zum Spielende.

TIEFEN des ALLS:

- ➔ Erreicht die Rakete das allerletzte Raketen-Feld "+" nach der "25", verlassen alle Katzen die Rakete. Der **CAPTAIN** legt seine Katze auf Komet = 7 SP, alle anderen kommen auf Galaxie = je 5 SP.

Wenn die KATZE des CAPTAINS die Rakete verlässt, wird der Besitzer der nächsten Katze auf der Rakete nun CAPTAIN und erhält übrige Würfel.

Die Raketen-Tafel bleibt aber beim bisherigen Captain wegen Spieler-Reihenfolge.



Nach der LANDE-PHASE folgt wieder eine REISE-PHASE.

ODER:

ENDE der EXPEDITION:

- Alle Katzen sind ausgestiegen ODER die Rakete stürzte ab. Jetzt kommt die Raketen-Tafel an den Spieler zur **LINKEN**:

ZIEL-Plättchen:

Immer wer zuerst 1 Ziel erfüllt, erhält zum Spielende 5 SP.

Spielende:

Ist die Rakete 11-mal abgestürzt oder ein Spieler hat alle seine 8 Katzen im All. Eine begonnene Expedition wird normal beendet.

Wertung:

Ermittelt die SP je Planet. Der Spieler mit den meisten Katzen erhält obere SP. Rang 3 gilt für jeden Spieler mit mind. 1 Katze. *Patt auf Rang 1 bzw. 2: Wer eher ankam, ist im Vorteil.* Addiert Eure SP dazu, die Ihr während der Partie erhalten habt.

KSRs von

Meiste SP = **GEWONNEN: Patt: geteilter Sieg**

der SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 28.02.24

MLEM - Spielhilfe zu Spezial-Fähigkeiten und Zielen

- Satellit:** Wird mind. 1 solche Katze auf die Raketen-Tafel gelegt, legt der Captain den Raketen-Marker auf Raketen-Feld "3".
- Rakete mit Katze:** Diese Katze darf in der Lande-Phase die Rakete verlassen, als ob der Raketen-Marker auf nächsthöherem / nächstniedrigerem Raketen-Feld liegt. Kommt sie damit aufs letzte Feld im All, bringt sie 5 SP.
- Fallschirm:** Diese Katze darf die Rakete verlassen, falls diese auf einem Raketen-Feld neben einem freien Mondfeld / Planeten abstürzt. Gibt es aber daneben keine Landemöglichkeit oder der Besitzer will dort nicht landen, kehrt die Katze zum Besitzer zurück.
- Mond: x2** Landet diese Katze auf einem Mond, verdoppeln sich ihre SP dort.
- Planet: x2** Landet diese Katze auf einem Planeten, verdoppeln sich ihre SP dort, die es bei der Endabrechnung gibt.
- Komet: x2** Erreicht diese Katze das letzte Feld ("+") im All, verdoppeln sich die SP (auf 10 oder 14), je nachdem, wo sie landet.
- Würfel ohne Auge:** Sobald diese Katze die Rakete verlässt, muss der Captain 1 verfügbaren Würfel beiseite legen. Er muss allerdings immer 1 Würfel zur Verfügung haben.
- Würfel mit 1 Auge:** Solange diese Katze auf der Raketen-Tafel liegt, darf der Captain sie in der Reise-Phase wie 1 Würfel mit Wert "1" zusätzlich zu den geworfenen Würfeln verwenden, aber nur 1-mal in dieser Expedition. Liegen mehrere solcher Katzen auf der Raketen-Tafel, kann der Captain 1 oder mehrere gleichzeitig verwenden. Ein Einsatz ist nur möglich, wenn neben dem Raketen-Feld der Wert "1" auch erlaubt ist. Sollten die regulären Würfel keinen Treffer haben zu den Werten neben dem Raketen-Feld, kann diese Katze aber eingesetzt werden, wenn der Wert "1" neben dem Raketen-Feld erlaubt ist.

ZIELE:

- 2 Katzen + 1 Komet** Der erste Spieler, der 2 Katzen auf dem letzten Raketen-Feld und damit auf Komet / Galaxie landen konnte, erhält 5 SP.
- 3 Katzen + 1 Planet** Der erste Spieler, der 3 Katzen auf genau EINEM Planeten landen konnte, erhält 5 SP.
- 4 Katzen + 4 Monde** Der erste Spieler, der 4 Katzen auf 4 verschiedenen Monden landen konnte, erhält 5 SP.
- 4 Katzen + 4 Planeten** Der erste Spieler, der 4 Katzen auf 4 verschiedenen Planeten landen konnte, erhält 5 SP.

MLEM - Spielhilfe zu Spezial-Fähigkeiten und Zielen

- Satellit:** Wird mind. 1 solche Katze auf die Raketen-Tafel gelegt, legt der Captain den Raketen-Marker auf Raketen-Feld "3".
- Rakete mit Katze:** Diese Katze darf in der Lande-Phase die Rakete verlassen, als ob der Raketen-Marker auf nächsthöherem / nächstniedrigerem Raketen-Feld liegt. Kommt sie damit aufs letzte Feld im All, bringt sie 5 SP.
- Fallschirm:** Diese Katze darf die Rakete verlassen, falls diese auf einem Raketen-Feld neben einem freien Mondfeld / Planeten abstürzt. Gibt es aber daneben keine Landemöglichkeit oder der Besitzer will dort nicht landen, kehrt die Katze zum Besitzer zurück.
- Mond: x2** Landet diese Katze auf einem Mond, verdoppeln sich ihre SP dort.
- Planet: x2** Landet diese Katze auf einem Planeten, verdoppeln sich ihre SP dort, die es bei der Endabrechnung gibt.
- Komet: x2** Erreicht diese Katze das letzte Feld ("+") im All, verdoppeln sich die SP (auf 10 oder 14), je nachdem, wo sie landet.
- Würfel ohne Auge:** Sobald diese Katze die Rakete verlässt, muss der Captain 1 verfügbaren Würfel beiseite legen. Er muss allerdings immer 1 Würfel zur Verfügung haben.
- Würfel mit 1 Auge:** Solange diese Katze auf der Raketen-Tafel liegt, darf der Captain sie in der Reise-Phase wie 1 Würfel mit Wert "1" zusätzlich zu den geworfenen Würfeln verwenden, aber nur 1-mal in dieser Expedition. Liegen mehrere solcher Katzen auf der Raketen-Tafel, kann der Captain 1 oder mehrere gleichzeitig verwenden. Ein Einsatz ist nur möglich, wenn neben dem Raketen-Feld der Wert "1" auch erlaubt ist. Sollten die regulären Würfel keinen Treffer haben zu den Werten neben dem Raketen-Feld, kann diese Katze aber eingesetzt werden, wenn der Wert "1" neben dem Raketen-Feld erlaubt ist.

ZIELE:

- 2 Katzen + 1 Komet** Der erste Spieler, der 2 Katzen auf dem letzten Raketen-Feld und damit auf Komet / Galaxie landen konnte, erhält 5 SP.
- 3 Katzen + 1 Planet** Der erste Spieler, der 3 Katzen auf genau EINEM Planeten landen konnte, erhält 5 SP.
- 4 Katzen + 4 Monde** Der erste Spieler, der 4 Katzen auf 4 verschiedenen Monden landen konnte, erhält 5 SP.
- 4 Katzen + 4 Planeten** Der erste Spieler, der 4 Katzen auf 4 verschiedenen Planeten landen konnte, erhält 5 SP.