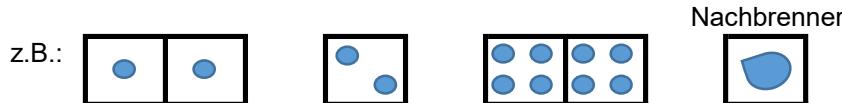


## MLEM: Die Astrokatzen - KSR

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!**
  - Mögliche WÜRFEL-Seiten: 1 - 2 - 2 - 3 - 4 - Nachbrenner

- REISE-PHASE:**
- Du als der CAPTAIN handelst folgende Schritte ab:
    - 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 jetzt erlaubt (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.

- RAKETE FLIEGT:**
- 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 die Summe ALLER Augen der gerade eingesetzten Würfel VOR.

- LEGE benutzte Würfel beiseite.  
Sie sind bis zum Ende der lfd. Expedition nicht mehr verfügbar.
- Würfel mit Symbol "**Nachbrenner**" verbleiben aber im Einsatz. Sie werden jetzt nach Nutzung nicht zurückgelegt.
- 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 der Raketen-Marker 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 der Raketen-Marker auf einem Feld neben einem Planeten, so lege Deine Katze auf den Planeten. Es gibt kein Katzenlimit.  
→ 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.*

### 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:

- Zuerst ein bestimmtes Ziel erfüllt = erhalte bei 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.  
Meiste SP = GEWONNEN: *Patt: geteilter Sieg*

KSRs von  
der SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 07.12.25

MLEM - Spielhilfe zu Spezial-Fähigkeiten und Zielen		MLEM - Spielhilfe zu Spezial-Fähigkeiten und Zielen	
<b>Satellit:</b> Wird mind. 1 solche Katze auf die Raketen-Tafel gelegt, legt der Captain den Raketen-Marker auf Raketen-Feld "3".		<b>Satellit:</b> Wird mind. 1 solche Katze auf die Raketen-Tafel gelegt, legt der Captain den Raketen-Marker auf Raketen-Feld "3".	
<b>Rakete mit Katze:</b> 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.		<b>Rakete mit Katze:</b> 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.	
<b>Fallschirm:</b> 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.		<b>Fallschirm:</b> 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.	
<b>Mond:</b> Landet diese Katze auf einem Mond, verdoppeln sich ihre SP dort. <b>x2</b>		<b>Mond:</b> Landet diese Katze auf einem Mond, verdoppeln sich ihre SP dort. <b>x2</b>	
<b>Planet:</b> Landet diese Katze auf einem Planeten, verdoppeln sich ihre SP dort, <b>x2</b> die es bei der Endabrechnung gibt.		<b>Planet:</b> Landet diese Katze auf einem Planeten, verdoppeln sich ihre SP dort, <b>x2</b> die es bei der Endabrechnung gibt.	
<b>Komet:</b> Erreicht diese Katze das letzte Feld ("+"") im All, verdoppeln sich die SP (auf 10 oder 14), je nachdem, wo sie landet. <b>x2</b>		<b>Komet:</b> Erreicht diese Katze das letzte Feld ("+"") im All, verdoppeln sich die SP (auf 10 oder 14), je nachdem, wo sie landet. <b>x2</b>	
<b>Würfel ohne Auge:</b> Sobald diese Katze die Rakete verlässt, muss der Captain 1 verfügbaren Würfel beiseite legen. <b>Auge:</b> Er muss allerdings immer 1 Würfel zur Verfügung haben.		<b>Würfel ohne Auge:</b> Sobald diese Katze die Rakete verlässt, muss der Captain 1 verfügbaren Würfel beiseite legen. <b>Auge:</b> Er muss allerdings immer 1 Würfel zur Verfügung haben.	
<b>Würfel mit 1 Auge:</b> Solange diese Katze auf der Raketen-Tafel liegt, darf der Captain sie in der Reise-Phase wie 1 Würfel mit Wert "1" <u>zusätzlich</u> 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.		<b>Würfel mit 1 Auge:</b> Solange diese Katze auf der Raketen-Tafel liegt, darf der Captain sie in der Reise-Phase wie 1 Würfel mit Wert "1" <u>zusätzlich</u> 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.	
<b>ZIELE:</b>		<b>ZIELE:</b>	
<b>2 Katzen + 1 Komet</b>	Der erste Spieler, der 2 Katzen auf dem letzten Raketen-Feld und damit auf Komet / Galaxie landen konnte, erhält 5 SP.	<b>2 Katzen + 1 Komet</b>	Der erste Spieler, der 2 Katzen auf dem letzten Raketen-Feld und damit auf Komet / Galaxie landen konnte, erhält 5 SP.
<b>3 Katzen + 1 Planet</b>	Der erste Spieler, der 3 Katzen auf genau EINEM Planeten landen konnte, erhält 5 SP.	<b>3 Katzen + 1 Planet</b>	Der erste Spieler, der 3 Katzen auf genau EINEM Planeten landen konnte, erhält 5 SP.
<b>4 Katzen + 4 Monde</b>	Der erste Spieler, der 4 Katzen auf 4 verschiedenen Monden landen konnte, erhält 5 SP.	<b>4 Katzen + 4 Monde</b>	Der erste Spieler, der 4 Katzen auf 4 verschiedenen Monden landen konnte, erhält 5 SP.
<b>4 Katzen + 4 Planeten</b>	Der erste Spieler, der 4 Katzen auf 4 verschiedenen Planeten landen konnte, erhält 5 SP.	<b>4 Katzen + 4 Planeten</b>	Der erste Spieler, der 4 Katzen auf 4 verschiedenen Planeten landen konnte, erhält 5 SP.