



Sternenschiff Catan – 1. Mission: Die Raumamöbe

Neues Spielmaterial

- Für jeden Spieler 1 Analyse-Zentrum
- 12 Abenteuerkarten „Die Raumamöbe“

Spielvorbereitung

Das Spiel wird wie üblich vorbereitet.

Die 12 Abenteuerkarten „Der Galaktische Rat“ werden nicht benötigt und wandern in die Spielschachtel. Stattdessen wird mit den 12 Abenteuerkarten „Die Raumamöbe“ gespielt.

Bei den Reservekarten werden folgende Karten entfernt:

- Stapel „I“: Pirat mit der Stärke „2“, Diplomatenbasis, Grünenbasis
- Stapel „II“: Wissendenbasis
- Stapel „III“: Händlerbasis
- Stapel „IV“: Median

Da es mit dem Analysezentrum 7 Zentren gibt, muss sich jeder Spieler entscheiden, auf welches Zentrum er während des Spieles verzichten will. Das Zentrum kommt in die Spielschachtel. Nicht entfernt werden darf das neue Analyse-Zentrum. Wie im Grundspiel darf jeder Spieler zu Beginn des Spieles ein Zentrum seiner Wahl aufdecken.

Worum geht es?

Eine große Raumamöbe bedroht Planeten der fremden Völker. Die Spieler versuchen das Geheimnis der Raumamöbe zu ergründen. Die Amöbe hält sich in den Gebieten der verlorenen Planeten und der Zielplaneten (Hades, Pallas, etc.) auf. Sobald ein Spieler einen Planeten erreicht, der als Zielort auf einer Abenteuerkarte angegeben ist und er die auf der Karte angegebene Anzahl an Wissenspunkten besitzt, hat er ein Geheimnis der Amöbe gelöst. Er legt die Karte mit dem Zielort vor sich ab und reduziert die auf der Karte angegebene Anzahl Wissenspunkte in seinem Labor. Mehr als 5 Abenteuerkarten darf kein Spieler vor sich auslegen.

Das Analyse-Zentrum:

Wer ein Analyse-Zentrum gebaut hat, erhält jedes Mal, wenn er einen verlorenen Planeten erreicht, einen Wissenspunkt. Da die Analyse eines verlorenen Planeten als Aktion zählt, kann sich ein Spieler auch entscheiden, die Aktion nicht durchzuführen. Dann erhält er natürlich auch keinen Wissenspunkt.

Spielziel:

Die Amöbe kann zerstört werden, sobald die Abenteuerkarte „Amöbe bei Pallas gesichtet“ aufgedeckt wurde. Wer dann 5 Abenteuerkarten vor sich liegen hat, mindestens 5 Bordkanonen besitzt und Pallas erreicht, gewinnt die Mission.

Regeländerungen:

Bis auf folgende Punkte wird nach den üblichen Regeln gespielt:

- Siegpunkte, Handlungspunkte und Orden haben in dieser Mission keine Bedeutung
- Die Karte „Wissendenbasis“ darf nicht als Handelszentrum ausgelegt werden
- Das „Wissenschaftszentrum II“ darf nicht gebaut werden
- Wer Kopernikus anfliegt, darf dort nur eine Aktion ausführen: Entweder Wissen kaufen/ verkaufen oder die Aufgabe auf einer eventuell offen liegenden Abenteuerkarte „Amöbenspuren bei Kopernikus“ erfüllen.