



Sternenschiff Catan – 2. Mission: Der Asteroid

Neues Spielmaterial

- 12 Abenteuerkarten
- 35 Flüchtlingsgruppen (Plättchen mit der Abbildung von Telduranern)
- 6 Passagierzentren
- Planet Teldur

Worum geht es?

Ein riesiger Asteroid droht, den Planeten Teldur zu zerstören. Der galaktische Rat bittet die Cataner um Mithilfe bei der Evakuierung der telduranischen Bevölkerung. Da die Telduraner als reiche Kaufleute bekannt sind, überfallen die Piraten verstärkt Transportschiffe mit geretteten Telduranern.

Es gewinnt, wer die meisten Telduraner rettet. Aber auch Siege über Piraten werden belohnt.

Spielvorbereitung

Abgesehen von den folgenden Änderungen wird das Spiel wie üblich vorbereitet.

1. Neue Abenteuerkarten

Die 12 Abenteuerkarten „Der Galaktische Rat“ werden nicht benötigt und wandern in die Spielschachtel. Stattdessen wird mit den 12 Abenteuerkarten „Der Asteroid“ gespielt. Es werden nur die ersten beiden Karten aufgedeckt. Auf jede Karte kommen zwei Flüchtlingsgruppen. Wird eine neue Abenteuerkarte aufgedeckt, werden so viele Flüchtlingsgruppen auf die Karte gelegt, wie die grüne Zahl angibt.

2. Der Planet Teldur

Auf der Karte „Verlorener Planet – VP 101“ wird mit Hilfe eines transparenten Klebestreifens (z.B. Tesa®-Film) oder eines nichtpermanenten Klebers (z.B. Pritt-Roller *gelb*) der Planet „Teldur“ befestigt. Damit wird diese Karte zu „Teldur“. Die Raumssektorenkarte „Pirat - 2 Bordkanonen“ wird aus dem Spiel entfernt. Stattdessen wird die Karte „Teldur“ den Raumssektorenkarten als 40. Karte zugeordnet.

Anmerkung: Für das normale Spiel kann Teldur wieder entfernt werden, da sich der Klebestreifen leicht von der Oberfläche der Karte lösen lässt.

3. Die Bildung der 4 Raumsektorenstapel

Die Zielplaneten Hades, Poseidon, Pallas und Picasso werden aussortiert und gemischt. Aus den restlichen 36 Karten werden 4 Stapel zu je 9 Karten gebildet. Nun wird jedem Stapel verdeckt einer der 4 Zielplaneten zugeordnet.

Anschließend wird jeder Stapel noch einmal gemischt.

4. Ausdünnen der Reservestapel

Folgende Karten werden aus den Reservestapeln entfernt:

Stapel I: Alle Karten bis auf die Piraten mit 2 und 3 Bordkanonen

Stapel II: Alle „verlorenen Planeten“

Stapel III: Alle Karten bis auf die beiden Piraten

Stapel IV: Alle Karten bis auf die beiden Piraten

Die entfernten Karten werden gemischt und bilden die untersten Karten (also unter Reservestapel 4) des Nachziehstapels.

5. Die Passagier-Zentren

Da es zusammen mit den Passagierzentren 9 Zentren gibt, muss sich jeder Spieler zu Beginn des Spieles entscheiden, auf welche drei Zentren er während des Spieles verzichten will. Nicht ausgewählte Zentren kommt in die Spielschachtel zurück. Tipp: Zwei Passagierzentren sollten mindestens ausgewählt werden, da die Mission sonst nicht zu gewinnen ist. Wie üblich darf jeder Spieler zu Beginn des Spieles ein beliebiges Zentrum aufdecken.

Die Rettung der Telduraner

Die Abenteuerkarten steuern die Rettungsaktion. Die Spieler müssen zu einem auf einer Aufgabekarte genannten Planeten fliegen und dort Flüchtlingsgruppen aufnehmen.

Um die Telduraner aufnehmen und transportieren zu können, müssen die Spieler Passagierzentren bauen. Jedes Passagierzentrum kann bis zu 2 Flüchtlingsgruppen aufnehmen. Erreicht eine Spieler einen auf einer Abenteuerkarte genannten Planeten, nimmt er einfach so viele Flüchtlingsgruppen von der Abenteuerkarte, wie er in seinen Passagierzentren unterbringen kann. Die Flüchtlingsgruppen legt er dann einfach auf seine Passagierzentren.

Untergebracht wird die gerettete Bevölkerung auf Kopernikus II. Sobald eine Spieler Kopernikus II erreicht, entfernt er alle Flüchtlingsgruppen von seinen Passagierzentren und legt sie vor sich ab. Nun hat er wieder Platz für neue Flüchtlingsgruppen.

Bitte beachten:

- Sowohl Flüchtlingsgruppen von einer Abenteuerkarte aufnehmen als auch nach Erreichen von Kopernikus II vor sich auslegen (abladen), zählt als „Aktion“. Zeigen beide offen liegenden Abenteuerkarten den gleichen Planeten, zählt bei jedem Planeten die Aufnahme von Flüchtlingsgruppen als „Aktion“.
- Erreicht eine Spieler einen auf einer Abenteuerkarte angegebenen Planeten, **muss** er so viele Flüchtlingsgruppen aufnehmen, wie er Platz in seinen Passagierzentren besitzt. Er darf also nicht einfach vorbeifliegen.
- Eine Abenteuerkarte wird erst durch eine neue ersetzt, wenn die letzte Flüchtlingsgruppe von der Abenteuerkarte entfernt wurde.

Spielende:

Wird die Abenteuer-Karte „Teldur wurde zerstört“ aufgedeckt, endet das Spiel sofort. Flüchtlingsgruppen, die sich in den Raumschiffen der Spieler befinden oder die Spieler vor sich abgelegt haben, sind gerettet und zählen einen Punkt. Weiterhin zählt jeder besiegte Pirat einen Punkt. Wer über die meisten Punkte verfügt gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Astro.

Regeländerungen:

Bis auf folgende Punkte wird nach den üblichen Regeln gespielt:

- Siegpunkte von Kolonien oder Zentren, Handelspunkte und Orden haben in dieser Mission keine Bedeutung
- Die „Galaktische Bibliothek“ auf Kopernikus II ist vorübergehend geschlossen, es dürfen beim Erreichen von Kopernikus II weder Wissenspunkte gekauft noch verkauft werden.
- Es werden immer nur zwei Abenteuerkarten aufgedeckt.