

STERNENSCHIFF CATAN 3. Mission: DIE DIPLOMATIE-STATION

Sternenschiff Catan – 3. Mission: Die Diplomatie-Station

Neues Spielmaterial:

- 12 Abenteuerkarten „Die Diplomatie-Station“
- 5 Zentren:
 - o Mondspieler: 1 Fertigungszentrum, 1 Unterhaltungszentrum (1)
 - o Sonnenspieler: 1 Fertigungszentrum, 1 Unterhaltungszentrum (1)
 - o Unterhaltungszentrum II (1,2)
- 2 Anzeiger für das Fertigungszentrum
- 2 Markierungsplättchen (Mond und Sonne)

Worum geht es?

Die nächste Tagung des galaktischen Rates und die mit der Aufnahme der Cataner in den Rat verbundene Feier soll von den frisch gebackenen Ratsmitgliedern ausgerichtet werden. Hierzu muss eine Diplomatie-Station errichtet werden. Die Spieler bauen dieses Zentrum gemeinsam auf. Das Zentrum besteht aus 12 Modulen. Auf den Abenteuerkarten sind die einzelnen Module abgebildet, die gebaut werden müssen. Wer ein Modul gebaut hat, nimmt die Abenteuerkarte zu sich. Wer zuerst sechs Module gebaut hat, gewinnt.

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 „Das Diplomatie-Zentrum“ gespielt. Es werden wie gehabt 3 Abenteuerkarten aufgedeckt.

2. Das Fertigungs- und das Unterhaltungszentrum

Jeder Spieler erhält ein Unterhaltungszentrum und ein Fertigungszentrum seiner Wappenfarbe. Das Unterhaltungszentrum II wird zu den anderen Zentren der Stufe II gelegt. Da es insgesamt 8 Zentren gibt, muss sich jeder Spieler zu Beginn des Spieles entscheiden, auf welche beiden Zentren er während des Spieles verzichten will. Es darf jedoch nicht auf das Fertigungszentrum verzichtet werden! Nicht ausgewählte Zentren kommen in die Spielschachtel zurück. Die Spieler legen zu Beginn des Spieles das „Fertigungszentrum“ offen auf ein leeres Feld ihres Sternenschiffes. Der Anzeiger wird mit seiner Rückseite (ohne Pfeil) in die Mitte des Fertigungszentrums gelegt. Alle anderen Zentren werden wie gehabt mit der

Rückseite auf die entsprechenden Felder der Sternenschiffe gelegt. Außer dem Fertigungszentrum wird zu Beginn des Spieles kein weiteres Zentrum aufgedeckt.

Der Bau des Diplomatiezentrums

Jedes auf einer Abenteuerkarte abgebildete Modul wird in 4 Stufen gebaut. Auf jeder Abenteuerkarte sind die jeweiligen Baukosten für eine Stufe des dargestellten Moduls abgebildet. Wer die auf einer Abenteuerkarte abgebildeten Rohstoffe bzw. Wissenspunkte abgibt, kennzeichnet die Abenteuerkarte mit seinem Wappenplättchen. Gleichzeitig wird der Anzeiger umgedreht und der Pfeil auf die Seite mit einem Fertigungssymbol ausgerichtet. Die erste Stufe des Moduls ist gefertigt. An jedem Modul einer Abenteuerkarte darf immer nur ein Spieler bauen. Ebenso wird Stufe 2, 3 und 4 gebaut: Rohstoffe zahlen und den Anzeiger des Fertigungszentrums auf die nächste Stufe drehen. In einem Zug dürfen, falls genügend Rohstoffe bzw. Wissenspunkte vorhanden sind, auch mehrere Stufen gebaut werden. Sobald die vierte Stufe gebaut wurde, ist das Modul fertig. Der Spieler nimmt die Abenteuerkarte und legt sie vor sich ab. Eine neue Abenteuerkarte wird aufgedeckt.

Wichtig: Hat ein Spieler ein Modul vollendet, darf er erst in seinem nächsten Zug mit dem Bau eines neuen Moduls beginnen.

Unterhaltungszentrum:

Ein Unterhaltungszentrum erhöht die Motivation und damit die Produktion. Jedes Unterhaltungszentrum besitzt eine Würfelzahl. Wird die angezeigte Zahl gewürfelt, darf sich der Spieler insgesamt 2 Rohstoffe von Kolonien nehmen, die diese Würfelzahl tragen. Dies können zwei Rohstoffe von einer Kolonie sein oder von zwei Kolonien mit der gleichen Würfelzahl je ein Rohstoff.

Wer das **Unterhaltungszentrum II** gebaut hat, erhält auch bei der Würfelzahl „2“ zwei Rohstoffe.

Sieg über die Piraten:

Ein Sieg über die Piraten erhöht die Motivation. Besiegt ein Spieler einen Piraten, erhält er sofort einen zusätzlichen beliebigen Rohstoff, insgesamt also zwei beliebige Rohstoffe.

Spielende:

Der erste Spieler, der das sechste Modul vollendet hat, gewinnt die Mission.

Regeländerungen:

Siegepunkte von Kolonien oder Zentren, Handelspunkte und Orden haben in dieser Mission keine Bedeutung