



MLEM
DIE ASTROKATZEN



Schaut euch das
Regelvideo an!



SPIELANLEITUNG

WILLKOMMEN IM JAHR 2075! VOR KURZEM ERST HABEN DIE KATZEN DIE KONTROLLE ÜBER DIE ERDE ÜBERNOMMEN UND NUN FASSEN SIE EIN NEUES REVIER INS AUGEN: DAS WELTALL. KÜHNE ASTROKATZEN WETTEIFERN UM DIE KOSMISCHE VORHERRSCHAFT. ES IST EIN HARTES RENNEN, VORANGETRIEBEN DURCH KATZENMINZENÜBERMUT UND RAKETEN, DIE ES MANCHMAL KRACHEN LASSEN. WER WIRD DIESES EPISCHE RENNEN GEWINNEN, SICH DIE MEISTEN SCHÄTZE DER MILCHSTRASSE KRALLEN UND DIE TIEFEN DES WELTALLS FÜR SICH BEANSPRUCHEN?

SPIELMATERIAL



1 Raketentafel



4 Zielplättchen



64 Punkteplättchen

(20 mit dem Wert 1; 20 mit dem Wert 3;
12 mit dem Wert 5; 12 mit dem Wert 10)



1 Raketenmarker



6 Würfel



1 Weltallmatte



5 Leitkatzentafeln (in 5 Farben)



1 Absturzplättchen



40 Astrokattenplättchen (in 5 Farben)

MODUL „ERKUNDUNG“



20 Erkundungsplättchen

MODUL „GEHEIMMISSIONEN“



20 Missionsplättchen

MODUL „UFO“



5 Ufoplättchen

14 Expeditionsplättchen

1 Ufomarker

SPIELAUFBAU

A Legt die Weltallmatte in die Tischmitte.

B Legt die 4 Zielplättchen neben die Weltallmatte.

C Legt alle Punkteplättchen neben die Weltallmatte.

D Legt das Absturzplättchen auf das erste Feld der Absturzleiste.





E Wählt jeweils eine Farbe und nehmt die entsprechende Leitkatzentafel sowie die 8 Astrokatzenplättchen. Legt die Plättchen in beliebiger Reihenfolge auf die Felder auf eurer Leitkatzentafel.



F Wer zuletzt ein Katzenklo gesäubert hat, wird zur ersten Start-Leitkatze und beginnt die Partie. Nimm die Rakententafel, den Raketenmarker sowie alle Würfel und lege sie vor dich.



Legt das restliche Material zurück in die Schachtel.



ACHTUNG! Die Erkundungs-, Missions-, Ufo- und Expeditionsplättchen sowie den Ufomarker benötigt ihr in den Spielmodulen für Fortgeschrittene. Wir empfehlen, sie erst in späteren Partien zu verwenden.





SPIELÜBERBLICK

Als Leitkatzen von fünf neuen CASA-Zentren (Cat Aeronautics and Space Agency) ist es euer Ziel, eure Astrokatten zu neuentdeckten Planeten, Monden und in weit entfernte Galaxien zu schicken. Dazu leitet ihr im Laufe der Partie eine Reihe von Expeditionen, bei denen ihr jeweils eine eurer Astrokatten auswählt und ins Weltall schickt. Tut dies mit Bedacht, denn jede Astrokatte hat eine Spezialfähigkeit, die euch im richtigen Moment einen Vorteil verschaffen kann. Je weiter ihr auf eurer Expedition kommt, desto mehr Punkte erhaltet ihr. Aber Vorsicht: Wenn ihr zu hoch hinauswollt, kann die Rakete abstürzen und eure Pläne zunichtemachen. Die Partie endet, wenn jemand von euch alle Astrokatten ins Weltall geschickt hat oder wenn eure Rakete 11 Mal abgestürzt ist. Es gewinnt, wer die meisten Punkte erzielt hat.

3 ... 2 ... 1 ... Die Rakete hebt ab!



SPIELABLAUF

Jede Expedition (Spielrunde) besteht aus mehreren Phasen: einer Startphase sowie mehreren aufeinanderfolgenden Reise- und Landephase. Eine Expedition endet, wenn alle Astrokatten die Rakete verlassen haben oder wenn die Rakete abstürzt.

Wenn eine Expedition endet, gibt die Start-Leitkatze die Raketentafel an die Leitkatze zu ihrer Linken weiter, die die nächste Start-Leitkatze wird und die nächste Expedition startet.

Startphase

Als Start-Leitkatze legst du den Raketenmarker auf Raketentafel O der Weltallmatte.

Wähle dann eine der Astrokatten auf deiner Leitkattentafel und lege sie auf das oberste Feld der Raketentafel. Du wirst zum ersten **Captain** dieser Expedition und bleibst Captain, bis deine Astrokatte die Rakete verlässt oder bis die Rakete abstürzt.



Feld für das Plättchen der Start-Leitkatze

Zuletzt wählen die übrigen Leitkatzen im Uhrzeigersinn jeweils eine ihrer verfügbaren Astrokatten und legen sie auf das nächste freie Feld der Raketentafel.

ACHTUNG! Jede Astrokatte hat eine Spezialfähigkeit. Die Spezialfähigkeiten werden auf S. 12 erklärt.

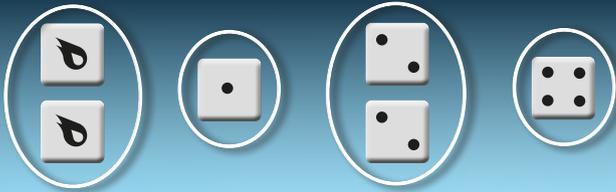
Reisephase

Eine Reisephase besteht jeweils aus den folgenden Schritten, die du **als Captain** abhandelst:

Schritt 1

Wirf alle verfügbaren Würfel (6 Würfel in der ersten Reisephase einer Expedition). Gruppier sie dann den Würfelergebnissen entsprechend. Dabei kann auch ein einzelner Würfel eine Gruppe bilden.

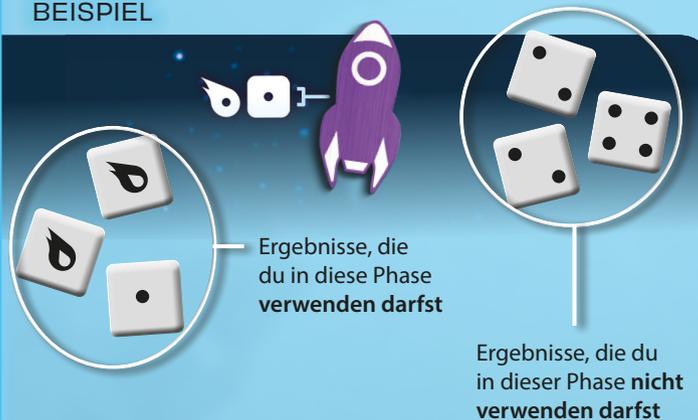
BEISPIEL



Der erste Wurf ergibt 4 Würfelgruppen.

Schau auf der Weltallmatte nach, welche Werte neben dem aktuellen Raketenfeld angegeben sind. Würfel, deren Ergebnisse **nicht** mit diesen Werten übereinstimmen, dürfen in dieser Reisephase **nicht verwendet werden**.

BEISPIEL



Schritt 2

Wähle aus den **zulässigen** Würfelgruppen (deren Ergebnisse mit den angegebenen Werten übereinstimmen) eine oder mehrere Gruppen aus, die du in dieser Reisephase verwenden möchtest. Falls du eine Gruppe mit mehreren Würfeln auswählst, musst du **alle** Würfel dieser Gruppe verwenden.

Rücke dann den Raketenmarker auf der Weltallmatte um so viele Raketenfelder vor, wie die Summe deiner gewählten Würfelergebnisse ergibt.

ACHTUNG! Der Wert eines Nachbrennersymbols (🔥) wird neben dem aktuellen Raketenfeld angegeben.



Rücke um 1 Feld pro Symbol vor.



Rücke um 2 Felder pro Symbol vor.



Rücke um 3 Felder pro Symbol vor.

BEISPIEL



Du entscheidest dich dafür, in dieser Reisephase beide zulässigen Würfelgruppen zu verwenden. Die Nachbrennersymbole haben jeweils den Wert 1, weshalb du den Raketenmarker um 3 Felder vorrückst ($2 \times \text{🔥} + 1 \times \text{1}$). Alternativ könntest du dich auch dafür entscheiden, nur eine der Gruppen zu verwenden und weniger Felder vorzurücken.

Schritt 3

Nachdem du den Raketenmarker vorgerückt hast, lege die in dieser Reisephase verwendeten Würfel beiseite (z. B. auf eine beliebige freie Fläche auf der Weltallmatte). Sie sind bis zum Ende dieser Expedition **nicht mehr verfügbar**.

ACHTUNG! Würfel mit  sind Ausnahmen! Diese Würfel müssen nicht beiseitegelegt werden, sondern sind auch in der nächsten Reisephase verfügbar.

ACHTUNG! Falls am Ende dieses Schritts keine Würfel mehr übrig sind, nimm einen von der Weltallmatte zurück. Der Captain muss immer mindestens 1 Würfel zur Verfügung haben.

Damit ist diese Reisephase beendet. Falls die Rakete nicht abgestürzt ist, fahre mit der Landephase fort.

BEISPIEL

In dieser Reisephase hast du die 2 Würfel mit  und den einzelnen Würfel mit  verwendet. Da Würfel mit  nicht beiseitegelegt werden müssen, legst du nur den Würfel mit  beiseite.



Raketenabsturz

Falls nach deinem Würfelwurf keines der Würfel-ergebnisse mit den neben dem aktuellen Raketenfeld angegebenen Werten übereinstimmt, stürzt die Rakete ab. Rücke das Absturzplättchen auf der Rakete ab. Rücke das Absturzplättchen auf der Absturzleiste der Weltallmatte um 1 Feld vor.

Jede Leitkatze, deren Astrokatze noch auf der Raketentafel liegt, nimmt diese zurück und legt sie wieder auf ihre Leitkatzentafel.

ACHTUNG! Die Astrokatzen mit dem Fallschirmsymbol können die Rakete noch beim aktuellen Raketenfeld verlassen (siehe S. 12).

Nachdem die Rakete abgestürzt ist, endet diese Expedition. Die Start-Leitkatze gibt die Raketentafel an die Leitkatze zu ihrer Linken weiter, die die nächste Start-Leitkatze wird und die nächste Expedition startet.



Absturzleiste

Absturzplättchen



BEISPIEL

Keines deiner Würfelergebnisse stimmt mit den Werten neben dem aktuellen Raketenfeld überein: Die Rakete stürzt ab. Du rückst das Absturzplättchen auf der Absturzleiste vor.



Landephase

Auf eine Reisephase, in der die Rakete nicht abgestürzt ist, folgt eine Landephase.

ACHTUNG! Neben den Raketenfeldern 0–5 gibt es keine Monde oder Planeten, auf denen eine Astrokatze landen könnte. Falls der Raketenmarker nach der Reisephase auf einem dieser Felder liegt, wird die Landephase übersprungen.

Als Captain entscheidest du zuerst, ob deine Astrokatze in der Rakete bleiben und diese Expedition fortsetzen oder ob sie die Rakete verlassen und auf einem Mond oder Planeten landen soll. Nach dir treffen auch die anderen Leitkatzen in der Reihenfolge ihrer Astrokatzen auf der Raketentafel (von oben nach unten) diese Entscheidung.

Auf einem Mond landen

Liegt der Raketenmarker in dieser Landephase auf einem Raketenfeld neben einem Mond, lege deine Astrokatze auf das freie Mondfeld, das am weitesten vom Raketenmarker entfernt ist (und die meisten Punkte bringt). Nimm dann sofort Punkteplättchen entsprechend des auf diesem Mondfeld angegebenen Werts.

ACHTUNG! Auf jedem Mondfeld kann nur 1 Astrokatze liegen. Falls alle Mondfelder neben dem Raketenmarker belegt sind, kann auf diesem Mond keine weitere Astrokatze landen.

Auf einem Planeten landen

Liegt der Raketenmarker in dieser Landephase auf einem Raketenfeld neben einem Planeten, lege deine Astrokatze auf diesen Planeten. Auf einem Planeten können beliebig viele Astrokatzen liegen.

ACHTUNG! Punkte für die Landung auf einem Planeten werden erst am Ende der Partie verteilt.



Auf einem Planeten können beliebig viele Astrokatzen liegen. Legt eure Astrokatzen in eine Spalte untereinander, um die Reihenfolge anzuzeigen, in der sie auf dem Planeten gelandet sind.

In späteren Landephase gilt:

- Falls du eine Astrokatze auf einen Planeten legst, auf dem bereits eine Astrokatze deiner Farbe liegt, lege das neue Plättchen neben das vorhandene (und bilde so eine Reihe mit Astrokatzen deiner Farbe).
- Falls du die erste Astrokatze deiner Farbe auf einen bereits in vorherigen Landephase belegten Planeten legst, lege das neue Plättchen unten an der ersten Astrokatzen-Spalte an.



Die Tiefen des Weltalls erreichen

Erreicht die Rakete die Tiefen des Weltalls (erreicht also der Raketenmarker das letzte Raketenfeld der Weltallmatte), müssen alle Astrokatzen die Rakete verlassen. Als Captain legst du deine Astrokatze auf den Kometen und erhältst sofort 7 Punkte; die anderen Leitkatzen legen ihre Astrokatzen auf die Galaxie und erhalten jeweils 5 Punkte. Auf dem Kometen und der Galaxie können beliebig viele Astrokatzen liegen.



Kommandowechsel

Falls die Astrokatze des Captains die Rakete verlässt, wird die Leitkatze mit der nächsten Astrokatze auf der Raketentafel automatisch zum neuen Captain. Der neue Captain erhält die noch verfügbaren Würfel und übernimmt ab sofort den Würfelwurf sowie die Wahl der zu verwendenden Würfelergebnisse in den Reisephase. Die Raketentafel bleibt allerdings vor der Start-Leitkatze liegen, damit die Spielreihenfolge nicht durcheinandergerät.

Expeditionsende

Die Expedition endet, wenn alle Astrokatzen die Rakete verlassen haben oder wenn die Rakete abstürzt.

Zielplättchen

Die Leitkatze, die in einer Landephase als Erstes ein bestimmtes Ziel erfüllt, nimmt das entsprechende Zielplättchen und behält es bis zum Ende der Partie (d.h. es kann ihr nicht mehr weggenommen werden). Jedes Zielplättchen ist am Ende der Partie 5 Punkte wert. Es gibt die folgenden 4 Ziele:



Erste Leitkatze mit **4 Astrokatzen** auf **4 verschiedenen Planeten**



Erste Leitkatze mit **3 Astrokatzen** auf **1 Planeten**



Erste Leitkatze mit **4 Astrokatzen** auf **4 verschiedenen Monden**



Erste Leitkatze mit **2 Astrokatzen** in den **Tiefen des Weltalls** (egal ob auf dem Kometen oder der Galaxie)

SPIELEND

Die Partie kann auf zwei Arten enden:

- Die Rakete stürzt 11 Mal ab und das Absturzplättchen erreicht das letzte Feld der Absturzleiste.
- Eine Leitkatze hat alle 8 Astrokatzen auf der Weltallmatte platziert. Spielt in diesem Fall noch die begonnene Expedition zu Ende.

Punktewertung

Verteilt zunächst Punkte für die Astrokatzen auf den Planeten, beginnend beim untersten Planeten. Jeder Planet bringt eine bestimmte Anzahl an Punkten, wobei die Leitkatze mit den meisten Astrokatzen auf einem Planeten die meisten Punkte erhält.



Die Sanduhr zeigt an, dass Punkte für Planeten erst am Ende der Partie verteilt werden.



Punkte für die Leitkatze mit den meisten Astrokatzen auf dem Planeten



Punkte für die Leitkatze mit den zweitmeisten Astrokatzen auf dem Planeten



Punkte für alle anderen Leitkatzen mit mindestens 1 Astrokatze auf dem Planeten

Falls zwei oder mehr Leitkatzen gleich viele Astrokatzen auf einem Planeten haben, erhält die Leitkatze die höhere Punktzahl, deren (erste) Astrokatze zuerst auf dem Planeten gelandet ist. Dadurch kann immer nur eine Leitkatze die höchste Punktzahl erhalten und auch nur eine die zweithöchste Punktzahl. Alle übrigen Leitkatzen erhalten die niedrigste Punktzahl.



BEISPIEL

Die blaue Leitkatze hat die meisten Astrokatzen auf diesem Planeten und erhält deshalb 5 Punkte. Alle anderen Leitkatzen haben jeweils 1 Astrokatze auf dem Planeten. Da aber die gelbe Astrokatze als Erstes auf dem Planeten gelandet ist, erhält die gelbe Leitkatze 3 Punkte. Die beiden anderen Leitkatzen erhalten jeweils 2 Punkte.



Addiert zuletzt jeweils eure Punkte (die Punkte für Astrokatzen auf Planeten sowie Punkte, die ihr bereits im Verlauf der Partie erhalten habt, also für Astrokatzen auf Monden, in den Tiefen des Weltalls sowie für erfüllte Ziele). Wer die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie! Im Falle eines Gleichstands teilen sich die Beteiligten den Sieg.



SPEZIALFÄHIGKEITEN DER ASTROKATZEN

Jede Leitkatze spielt mit einem identischen Set aus 8 Astrokatzen mit den folgenden Spezialfähigkeiten:



Falls diese Astrokatze auf die Raketentafel gelegt wird, legt der Captain den Raketemarker auf das Raketefeld mit dem Satelliten (Raketefeld 3).

ACHTUNG! Auch wenn zwei oder mehr dieser Astrokatzen auf die Raketentafel gelegt werden, startet der Raketemarker vom Satellitenfeld.



Diese Astrokatze darf die Rakete in der Landephase verlassen, als ob der Raketemarker auf dem nächsthöheren Raketefeld (+1) oder auf dem nächstniedrigeren Raketefeld (-1) liegt.

ACHTUNG! Falls diese Astrokatze die Tiefen des Weltalls durch ihre Spezialfähigkeit erreicht, erhält ihre Leitkatze nur 5 Punkte.



Falls die Rakete auf einem Raketefeld neben einem freien Mondfeld oder Planeten abstürzt, darf diese Astrokatze die Rakete dort verlassen.

ACHTUNG! Falls es neben dem aktuellen Raketefeld keine Landemöglichkeit gibt oder die Leitkatze diese Astrokatze dort nicht landen lassen möchte, kehrt diese Astrokatze wie üblich zu ihrer Leitkatze zurück.



Falls diese Astrokatze auf einem Mond landet, verdoppelt ihre Leitkatze die Punkte, die sie für diesen Mond erhält.



Falls diese Astrokatze auf einem Planeten landet, verdoppelt ihre Leitkatze die Punkte, die sie für diesen Planeten erhält.



Falls diese Astrokatze die Tiefen des Weltalls erreicht, verdoppelt ihre Leitkatze die Punkte, die sie erhält. (Sie erhält also entweder 14 oder 10 Punkte.)



Sobald diese Astrokatze die Rakete verlässt, muss der Captain einen verfügbaren Würfel beiseitelegen.

ACHTUNG! Der Captain muss immer mindestens 1 Würfel zur Verfügung haben.



Solange diese Astrokatze auf der Raketentafel liegt, darf der Captain sie in der Reise-phase wie einen Würfel mit dem Wert 1 verwenden (zusätzlich zu den geworfenen Würfeln). Der Captain darf diese Astrokatze in dieser Expedition nur 1 Mal einsetzen. Nachdem sie eingesetzt wurde, wird sie auf die verdeckte Seite gedreht.

ACHTUNG! Falls zwei oder mehr dieser Astrokatzen auf der Raketentafel liegen, darf der Captain sich dafür entscheiden, nur eine oder mehrere gleichzeitig einzusetzen.

ACHTUNG! Diese Astrokatze kann nur bei Raketefeldern eingesetzt werden, neben denen der Wert 1 angegeben ist.

ACHTUNG! Falls kein Ergebnis der geworfenen Würfel mit den neben dem aktuellen Raketefeld angegebenen Werten übereinstimmt, aber der Wert 1 angegeben ist, darf der Captain diese Astrokatze einsetzen, sodass die Rakete nicht abstürzt.

SPIELMODULE FÜR FORTGESCHRITTENE

Sobald ihr mindestens eine Standardpartie gespielt habt, könnt ihr dem Spiel eines der folgenden Module hinzufügen, um noch mehr Abwechslung in die nächsten Partien zu bringen. Ihr könnt die Module einzeln hinzufügen oder beliebig kombinieren.

Modul „Ufo“

Mischt während des Spielaufbaus alle Expeditionsplättchen und legt sie als verdeckten Stapel neben die Weltallmatte. Legt dann den Ufomarker auf das letzte Raketenfeld der Weltallmatte (das mit einem „+“ markiert ist). Bildet zuletzt mit den Ufoplättchen einen weiteren Stapel (sortiert nach absteigendem Wert, also mit der 5 oben und der 1 unten) und legt ihn ebenfalls neben die Weltallmatte.



Zu Beginn jeder Expedition deckst du **als Captain** das oberste Expeditionsplättchen auf und legst es neben die Raketentafel. Jedes Expeditionsplättchen gibt die folgenden Informationen:

- **Ufobewegung:** Rücke den Ufomarker 0–3 Felder in Richtung des Startfelds. Nach jeder Expedition wird der Ufomarker näher am Startfeld sein.
- **Verfügbare Würfel:** Du hast in dieser Expedition entweder 4, 5 oder 6 Würfel zur Verfügung. Lege die übrigen Würfel beiseite.
- **Zusatzfähigkeit:** Es gibt 3 Arten von Zusatzfähigkeiten, die du in dieser Expedition einsetzen darfst.

Zusatzfähigkeiten

- **Zusätzliche Würfel:** Du darfst die auf dem Expeditionsplättchen abgebildeten Würfel zusätzlich zu den geworfenen Würfeln verwenden. Falls du diese Zusatzfähigkeit einsetzt, musst du **alle** abgebildeten Würfel verwenden, die mit den neben dem aktuellen Raketenfeld angegebenen Werten übereinstimmen. Nicht übereinstimmende Würfel verfallen.

ACHTUNG! Falls kein Ergebnis der geworfenen Würfel mit den neben dem aktuellen Raketenfeld angegebenen Werten übereinstimmt, du aber die Würfel auf dem Expeditionsplättchen verwenden kannst, darfst du das tun, sodass die Rakete nicht abstürzt.

- **Würfel behalten:** Würfel, die du in dieser Reise-phase verwendest, werden **nicht** beiseitegelegt.

- **Erneut würfeln:** Du darfst **alle** verfügbaren Würfel 1 Mal neu werfen. Du musst die neuen Würfelresultate verwenden.

Die Zusatzfähigkeit kann **nur 1 Mal** in dieser Expedition eingesetzt werden. Lege das Expeditionsplättchen danach zurück in die Schachtel. Falls die Zusatzfähigkeit vor einem Kommandowechsel noch nicht eingesetzt wurde, darf der neue Captain über sie bestimmen.





Kontakt mit dem Ufo

Falls der Raketenmarker **am Ende** einer Reisephase auf demselben Raketenfeld liegt wie der Ufomarker, erhältst du als Captain das oberste Ufoplättchen (falls der Stapel noch nicht leer ist). Lege das Plättchen verdeckt auf deine Leitkatzentafel. Ein Ufoplättchen bringt dir am Ende der Partie zusätzlich die aufgedruckten Punkte.

Modul „Erkundung“

Mischt während des Spielaufbaus alle Erkundungsplättchen und legt sie als verdeckten Stapel neben die Weltallmatte. Deckt dann 5 der Plättchen auf und legt sie auf die Raketenfelder der Weltallmatte, die der aufgedruckten Nummer entsprechen.



Falls der Raketenmarker **am Ende** einer Reisephase auf einem Raketenfeld mit einem Erkundungsplättchen liegt, aktivierst du **als Captain** dieses Plättchen und handelst sofort dessen Effekt ab.

Nachdem du den Effekt abgehandelt hast, entferne das Erkundungsplättchen und lege es zurück in die Schachtel (außer der Effekt besagt etwas anderes). Ziehe dann ein neues Erkundungsplättchen und lege es auf das passende Raketenfeld, sodass wieder 5 Erkundungsplättchen auf der Weltallmatte liegen. Wenn der Stapel leer ist, können keine neuen Plättchen mehr nachgezogen werden.

Erkundungsplättcheneffekte



1, 2 oder 3 Punkte: Nimm das Plättchen und lege es verdeckt auf deine Leitkatzentafel. Ein Erkundungsplättchen bringt dir am Ende der Partie zusätzlich die aufgedruckten Punkte.



Würfel zurückholen: Hol dir einen beiseitegelegten Würfel zurück. Falls du bei der Aktivierung dieses Plättchens noch alle 6 Würfel hast, legst du es ohne Effekt zurück in die Schachtel.



ACHTUNG! Vergiss nicht, dass du erst die in dieser Reisephase verwendeten Würfel beiseitelegst, bevor du dieses Erkundungsplättchen aktivierst.



Raum-Zeit-Tunnel: Rücke den Raketenmarker um 4 Felder vor und beende damit diese Reisephase. Falls der Raketenmarker dadurch auf ein weiteres Raketenfeld mit Erkundungsplättchen kommt, aktiviere es.

Modul „Geheimmissionen“

Mischt während des Spielaufbaus alle Missionsplättchen und teilt an alle jeweils 4 davon verdeckt aus. Wählt dann 3, die ihr behalten wollt, und legt das übrige zurück in die Schachtel. Haltet die Plättchen vor den anderen Leitkatzen geheim.

Um eine Geheimmission zu erfüllen, musst du eine deiner Astrokatzen auf den Mond oder Planeten legen, der auf dem Missionsplättchen abgebildet ist. Die Nummern auf den Plättchen zeigen an, neben welchen Raketenfeldern das Missionsziel liegt.

Je mehr Missionen du erfüllst, desto mehr Punkte erhältst du (2, 5 oder 10 Punkte). Punkte für erfüllte Geheimmissionen werden am Ende der Partie verteilt.

Beispiele für Missionsplättchen

Mond



Planet



Nummern der Raketenfelder, neben denen das Missionsziel liegt

Punkte für erfüllte Geheimmissionen



Credits

Spieldesign: Reiner Knizia

Illustrationen: Joanna Rzepecka

Grafikdesign: Joanna Rzepecka
Bartłomiej Kordowski

Spielentwicklung: Andrzej Olejarczyk
Michał Szewczyk
Przemek Wojtkowiak

Design der Spielanleitung: Studio Rebel

Projektkoordination: Sławomir Gacal

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany

Redaktion & Lektorat: Jessica Ullrich
Franziska Wolf

Satz & Layout: Vanessa Lühr

Danksagung des Autors

Ich möchte allen Testspieler:innen danken, die dabei geholfen haben, dieses Spiel ins Leben zu rufen. Mein besonderer Dank gilt: Sebastian Bleasdale, Rudi Gebhardt, Florian Gratzner, Florian Ionescu, Margret Klinkhammer, Dorette Peters, Bert Scholz, Vroni Sigl, Andreas Stamer, Dominik Volland, Peter Wimmer und Philipp Winter.

Rebel Studio möchte auch der Testgruppe Roboty Planszowe danken: Arkadiusz Dymalski, Jakub Prażmowski, Jeremi Prażmowski, Jędrzej Modrzyński, Jarosław Piersiała, Michał Długaj und Bartosz Wyrwał.

© 2023 Dr. Reiner Knizia.
Alle Rechte vorbehalten.



rebel
STUDIO

studio@rebel.pl
www.rebelstudio.eu

rebel

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polen
www.wydawnictworebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl



SYMBOLÜBERSICHT

Spezialfähigkeiten der Astrokatzen



Falls diese Astrokatze auf die Raketentafel gelegt wird, legt der Captain den Raketenmarker auf das Raketenfeld mit dem Satelliten (Raketenfeld 3).



Diese Astrokatze darf die Rakete in der Landephase verlassen, als ob der Raketenmarker auf dem nächsthöheren Raketenfeld (+1) oder auf dem nächstniedrigeren Raketenfeld (-1) liegt.



Falls die Rakete auf einem Raketenfeld neben einem freien Mondfeld oder Planeten abstürzt, darf diese Astrokatze die Rakete dort verlassen.



Falls diese Astrokatze auf einem Mond landet, verdoppelt ihre Leitkatze die Punkte, die sie für diesen Mond erhält.



Falls diese Astrokatze auf einem Planeten landet, verdoppelt ihre Leitkatze die Punkte, die sie für diesen Planeten erhält.



Falls diese Astrokatze die Tiefen des Weltalls erreicht, verdoppelt ihre Leitkatze die Punkte, die sie erhält. (Sie erhält also entweder 14 oder 10 Punkte.)



Sobald diese Astrokatze die Rakete verlässt, muss der Captain einen verfügbaren Würfel beiseitelegen.



Solange diese Astrokatze auf der Raketentafel liegt, darf der Captain sie in der Reisephase wie einen Würfel mit dem Wert 1 verwenden (zusätzlich zu den geworfenen Würfeln). Der Captain darf diese Astrokatze in dieser Expedition nur 1 Mal einsetzen. Nachdem sie eingesetzt wurde, wird sie auf die verdeckte Seite gedreht.

Zielflättchen



Erste Leitkatze mit 4 Astrokatzen auf 4 verschiedenen Planeten



Erste Leitkatze mit 3 Astrokatzen auf 1 Planeten



Erste Leitkatze mit 4 Astrokatzen auf 4 verschiedenen Monden



Erste Leitkatze mit 2 Astrokatzen in den Tiefen des Weltalls (egal ob auf dem Kometen oder der Galaxie)

Modul „Ufo“ – Expeditionsplättchen



Zusätzliche Würfel: Du darfst die auf dem Expeditionsplättchen abgebildeten Würfel zusätzlich zu den geworfenen Würfeln verwenden. Falls du diese Zusatzfähigkeit einsetzt, musst du alle abgebildeten Würfel verwenden, die mit den neben dem aktuellen Raketenfeld angegebenen Werten übereinstimmen. Nicht übereinstimmende Würfel verfallen.



Würfel behalten: Würfel, die du in dieser Reisephase verwendest, werden nicht beiseitegelegt.



Erneut würfeln: Du darfst alle verfügbaren Würfel 1 Mal neu werfen. Du musst die neuen Würfelresultate verwenden.

Modul „Erkundung“ – Erkundungsplättchen



1, 2 oder 3 Punkte: Nimm das Plättchen und lege es verdeckt auf deine Leitkatzentafel. Ein Erkundungsplättchen bringt dir am Ende der Partie zusätzlich die aufgedruckten Punkte.



Würfel zurückholen: Hol dir einen beiseitegelegten Würfel zurück. Falls du bei der Aktivierung dieses Plättchens noch alle 6 Würfel hast, legst du es ohne Effekt zurück in die Schachtel.



Raum-Zeit-Tunnel: Rücke den Raketenmarker um 4 Felder vor und beende damit diese Reisephase. Falls der Raketenmarker dadurch auf ein weiteres Raketenfeld mit Erkundungsplättchen kommt, aktiviere es.