

Red Planet (Mission Planete Rouge) - KSR

Vorbereitungen:

Den Mars-Spielplan in die Tischmitte legen, Abschussrampe mit Rundenzähleiste bereitlegen und Runde 1 markieren. Die 14 Rohstoff-Marker mischen und verdeckt auf dem Tisch verteilen. Die 20 Ziel-Marker offen auslegen. Jeder Spieler erhält 1 Satz von Astronauten und Charakter-Karten der selben Farbe. Die Raumschiffe mischen und verdeckt stapeln.

So viele Raumschiffe aufdecken wie Spieler teilnehmen und auf Abschussrampe legen.

Einer der Spieler nimmt 1 Astronauten von jedem Spieler in die Hand und platziert unbesehen je einen davon auf einem der Raumschiffe auf der Abschussrampe.

Der Besitzer des 1. Astronauten auf der Abschussrampe wird Startspieler (Startspieler-Marker). Ereignis-Karten mischen und an jeden Spieler 3 Stück verteilen. Davon wählen diese je eine Bonus-Karte, den Rest geben sie zurück. Erhält jemand nur Entdecker-Karten, zeigt er diese vor und nimmt 3 neue Karten, die er wieder auf Bonus-Karten durchsieht bis mind. 1 Bonus-Karte dabei ist. Alle verbliebenen Karten mischen und verdeckt bereitlegen.

Ablauf einer Runde:

1) Neue Raumschiffe:

Abschussrampe wieder auffüllen (nicht in der 1. Runde) mit Raumschiffen vom Stapel. Ist dieser aufgebraucht, werden bereits abgelegte Raumschiffe wieder gemischt und bilden neuen Stapel.

2) Neuen Charakter wählen:

Jeder Spieler wählt 1 seiner verbliebenen Charakter-Karten aus und legt sie verdeckt vor sich.

3) An Bord gehen und Abflug:

- Der Startspieler ruft den 1. Charakter auf und dann nacheinander alle weiteren bis Nr. 9. Alle Spieler, die den aufgerufenen Charakter vor sich abgelegt haben, decken ihre Karte auf. Mehrere Spieler mit gleichem Charakter: Reihenfolge ab Startspieler beginnend im Uhrzeigersinn.
- Nach der Ausführung der Aktion wird die Karte beiseite gelegt. Sie ist vorerst nicht mehr verfügbar.
- Bei Einsatz des 1. Astronauten auf einem Raumschiff ist es seinem Spieler erlaubt, einen beliebigen verfügbaren Ziel-Marker darauf einzusetzen, wenn es kein Ziel hat.
- Ein Raumschiff ist besetzt, wenn die angegebene Anzahl an Astronauten an Bord ist. Damit fliegt es los zum Mars.

4) Ankunft am Ziel:

- Alle in der laufenden Runde abgeflogenen Raumschiffe kommen auf dem Mars an.
- Alle Astronauten an Bord werden im Zielgebiet abgesetzt, entsprechend der Ziel-Marke oder aufgrund der Angabe auf dem Raumschiff.
- Ist das Zielgebiet ohne Rohstoff-Marker, wird 1 beliebiger Rohstoff-Marker vom Vorrat genommen und offen in dem Gebiet abgelegt. Dieser Rohstoff ist nun dort verfügbar.
- Die Ziel-Marke kommt in den Vorrat zurück und das Raumschiff kommt auf den Ablagestapel.

5) Ende der Runde:

- Der Spieler mit der letzten Aktion wird neuer Startspieler. Rundenzähler +1 Feld.
- Nach der 5. Runde erhält in jedem Gebiet der Spieler mit den meisten Astronauten 1 Punkte-Marker in Farbe des Rohstoffes dort. Bei Patt: 1 Punkte-Marker wird in das Gebiet gelegt.
- Nach der 8. Runde werden je 2 Punkte-Marker der selben Farbe wie der Rohstoff dort in jedes Gebiet gelegt. Der Spieler mit den meisten Astronauten dort erhält sodann jeweils alle Marker. Patt: Die Beteiligten teilen die Marker unter sich auf, unteilbare Reste verbleiben.

Spielende:

- Das Spiel endet nach 10 Runden und die Entdecker-Karten auf dem Mars werden aufgedeckt.
- In jedes Gebiet werden 3 Punkte-Marker in Farbe des Rohstoffes dort hineingelegt.
- Der Spieler mit den meisten Astronauten in jeder Zone erhält jeweils alle Punkte-Marker. Patt: Die Beteiligten teilen die Marker unter sich auf, unteilbare Reste gehen aus dem Spiel.
- Generell sind Punkte-Marker unlimitiert. Ersatzweise: Rohstoff-Marker nutzen.
- **Alle Punkte-Marker zählen. 9 Punkte** an Spieler mit den meisten **Eis**-Markern. Patt: Beteiligten teilen Punkte abgerundet unter sich auf. **Boni** aus Bonus-/Entdecker-Karten **dazuaddieren**.

Ereignis-Karten (Bonus- und Entdecker-Karten):

- Bonus-Karten werden geheimgehalten bis zum Spielende.
- Wer eine Entdecker-Karte zieht, platziert sie verdeckt in einem beliebigem Aussengebiet des Mars. Jedes Gebiet kann nur max. 1 Entdecker-Karte beinhalten.
- Ist keine Platzierung möglich, entfernt man die gezogene Karte und darf dafür unter eine der schon ausliegenden Entdecker-Karten schauen.

Charakter und ihre Fähigkeiten:

Bis auf Charakter 7 und 8 müssen die Möglichkeiten der Charakter nicht komplett genutzt werden. Man darf sie auch nur teilweise oder gar nicht wahrnehmen.

1 Recruiter:

Setze 1 Astronauten auf ein beliebiges Raumschiff UND nimm alle Deine bisher ausgespielten Charakter-Karten wieder auf die Hand, inkl. Recruiter.

2 Explorer:

Setze 1 Astronauten auf ein beliebiges Raumschiff UND bewege Deine Astronauten in Summe um 3 Gebiete. Die Bewegung darf auf 1 - 3 Astronauten verteilt werden, immer in benachbarte Zonen. In Gebiete ohne Rohstoff-Marker wird beim Betreten 1 Rohstoff-Marker offen abgelegt.

3 Scientist:

Setze 2 eigene Astronauten auf 1 oder 2 Raumschiffe UND nimm entweder 1 Ereigniskarte oder schau eine schon im Spiel befindliche Entdecker-Karte an.

4 Secret Agent:

Setze je 1 Astronauten auf 2 verschied. Raumschiffe UND lasse 1 unvollständig belegtes Raumschiff abfliegen.

5 Saboteur:

Setze 1 Astronauten auf ein Raumschiff UND zerstöre ein Raumschiff am Boden mit Astronauten an Bord. Das Raumschiff kommt auf den Ablagestapel. Die Astronauten landen in "the Lost in Space Memorial".

6 Femme Fatale:

Setze 1 Astronauten auf ein Raumschiff UND ersetze einen Astronauten eines Mitspielers auf einem Raumschiff, am Boden oder auf dem Mars durch einen eigenen Astronauten: Im Austauschgebiet muss sich bereits mind. 1 eig. Astronaut befinden. Fremder Astronaut = in "the Lost in Space Memorial".

7 Travel Agent:

Setze genau 3 Astronauten auf ein einziges Raumschiff. Andernfalls entfällt die Aktion, wenn das nicht möglich ist.

8 Soldier:

Setze genau 2 Astronauten auf ein einziges Raumschiff UND zerstöre 1 Astronauten in einem Aussengebiet des Mars. Kann man nicht genau 2 Astronauten einsetzen, darf man trotzdem 1 Astronauten zerstören. Der fremde Astronaut landet in "the Lost in Space Memorial".

9 Pilot:

Setze 2 Astronauten auf 1 oder 2 Raumschiffe UND ändere das Ziel eines beliebigen Raumschiffs. Dazu platziere einen Zielmarker aus dem Vorrat und entferne einen evtl. auf dem Raumschiff liegenden Ziel-Marker.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 09.10.09
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de