

KLAUS TEUBER

CATAN

STERNENFAHRER



Almanach

Dieser Almanach enthält ausführliche Regelerläuterungen und Beispiele zu den Regeln von *CATAN – Sternenfahrer*. **Er ist nicht die Spielanleitung.** Ihr müsst die Details nicht vor dem ersten Spiel lesen. Spielt einfach los, nachdem ihr die Spielanleitung gelesen habt. Falls dann während des Spielens Fragen auftauchen, schlagt ihr hier unter dem entsprechenden Stichwort (alphabetisch geordnet) nach.

INHALTSVERZEICHNIS

Impressum	02
Galaktischer Hintergrund	03 – 04
Übersicht des Spielmaterials	04 – 05
Stichworte und Beispiele	06 – 19
Die CATAN Spielewelt	19
Übersicht der Freundschaftskarten	20



DER AUTOR

Klaus Teuber, Jahrgang 1952, lebt in der Nähe von Darmstadt. Er ist einer der erfolgreichsten Spieleautoren weltweit. Vier seiner Spiele wurden als Spiel des Jahres ausgezeichnet. Darunter sein größter Erfolg: *CATAN – Das Spiel*.



ANMERKUNG

CATAN – Sternenfahrer ist eine stark überarbeitete, neue Auflage des 1999 erschienenen *Die Sternenfahrer von Catan*.



DANKE

Herzlichen Dank an alle Spieltester, Regelleser und Unterstützer, die bei der Neuentwicklung der Sternenfahrer geholfen haben! Besonders lang im Weltall waren unterwegs: Gavin Allister, Maria Fischer-Witzmann, Martine Frimpong, Wolfgang Lüdtké, Peter Neugebauer, Claudia Teuber, Leif Teuber und die Crews des Catan-Wochenendes in Bergneustadt!

Ein spezieller Dank geht an das Kosmos-Realisationsteam: Caroline Fischer, Lilli Kirschmann, Alexandra Kunz, Tatyana Momot.

Und ein freundlicher Gruß geht an die fremden Völker, die wir hoffentlich eines Tages mal kennenlernen werden!

IMPRESSUM

Autor: Klaus Teuber

Lizenz: CATAN GmbH © 2019, catan.de

Entwicklungsteam: Arnd Beenen, Coleman Charlton, Morgan Dontanville, Pete Fenlon, Arnd Fischer, Ron Magin, Martin Pflieger, Benjamin Teuber, Guido Teuber

Illustration: Franz Vohwinkel

Gestaltung: Michaela Kienle

Design der Figuren: Jason Beudoin

3D-Grafik: Andreas Resch

Technische Produktentwicklung: Monika Schall

Redaktionsteam: Arnd Beenen, Morgan Dontanville,

Pete Fenlon, Ron Magin, Benjamin Teuber

Redaktionsleitung: Arnd Fischer

© 2019 Franck-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7, D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191 – 0, Fax: +49 711 2191 -199

catan@kosmos.de, kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

Art.-Nr.: 693183

GALAKTISCHER HINTERGRUND

In der Mitte des 3. Jahrtausends haben die Menschen die unbelebten Planeten und Monde ihres Sonnensystems kolonisiert. Kurz nachdem sie tief unter der Oberfläche eines Saturn-Mondes einen bis dahin unbekannt kristallinen Stoff fanden, gelingt es ihnen mit Hilfe dieses Kristalls einen Antrieb zu konstruieren, der Reisen mit mehrfacher Lichtgeschwindigkeit erlaubt und Sternfahrer befähigt, ihr Sonnensystem zu verlassen.

Bald schon treffen die Sternfahrer auf intelligente, fremde Völker, die ebenfalls über die Technologie verfügen, mit mehrfacher Lichtgeschwindigkeit durch das All zu reisen: das Grüne Volk, das Wissende Volk, die Händler, die Diplomaten und das Wandernde Volk.

Die Sternfahrer erfahren, dass alle Völker, die den Sprung über ihr Sonnensystem hinaus geschafft haben, friedfertig sind. Über ihr friedliches Miteinander wacht der Galaktische Rat, ein übergeordnetes Gremium, in dem alle interstellare raumfahrenden Völker vertreten sind.

Um vom Galaktischen Rat in die Gemeinschaft aller Völker der Galaxis aufgenommen zu werden, müssen die Menschen den Verhaltenskodex des Rates akzeptieren.

Dieser besagt unter anderem, dass die Gründung von Kolonien in allen Sonnensystemen verboten ist, die Planeten mit Leben beherbergen. Damit sollen jegliche Eingriffe in die natürliche Entwicklung des Lebens auf diesen Planeten ausgeschlossen werden. Die Menschen unterschreiben den Verhaltenscodex des Galaktischen Rates und werden von seinen Mitgliedern herzlich aufgenommen.

Im 26. Jahrhundert werden die ersten Kolonien gegründet, die nach einer Insel im atlantischen Ozean „Catanische Kolonien“ genannt werden.

Bedingt durch die wachsende Bevölkerung in den Catanischen Kolonien beschließt die Regierung der Erde, weitere Kolonien in Sonnensystemen mit unbelebten Planeten zu erschließen.

Drei oder vier Sternfahrer werden mit dieser Aufgabe betraut. Und das seid ihr, liebe Spielerinnen und Spieler. Zusätzlich zu eurem Auftrag, neue Kolonien zu gründen, müsst ihr auch für prosperierende Handelsverbindungen zu den Völkern des Galaktischen Rates sorgen.

Das ist keine einfache Aufgabe. Zwar werdet ihr zu Beginn des Unternehmens von der Erde aus noch mit Rohstoffen versorgt; in zunehmendem Maße seid ihr jedoch alleine auf den Ertrag der Catanischen Kolonien und der neu kolonisierten Sonnensysteme angewiesen, um mit dem Bau neuer Raumschiffe eure Aufträge zu erfüllen.

Ein weiteres Hindernis auf eurem Weg in die Tiefen der Galaxis, stellt der Bund der galaktischen Piraten dar. Gesetzeslose aller Völker haben sich unter dem schwarzen Banner der Piraten versammelt. Von geheimen Stützpunkten aus überfallen sie mit ihren oft schwer bewaffneten Raumschiffen die Handelsschiffe aller friedliebenden Völker.

Ihr müsst daher dafür sorgen, dass bei der Entwicklung eurer Raumschiffe nicht nur die Triebwerke verbessert oder die Frachträume vergrößert werden, sondern auch die Feuerkraft der Bordkanonen gesteigert wird.

Am Ende des dritten Jahrtausends übernimmt zum ersten Mal ein Mensch den Vorsitz des Galaktischen Rates. Die Völker geben ihm ihre Stimmen, da er freundschaftlich viele Handelsbeziehungen mit ihnen knüpfte, die galaktischen Piraten mutig in ihre Schranken verwies und vorbildlich nach dem Verhaltenscodex des Galaktischen Rates handelte. Seid ihr diese Sternfahrerin oder dieser Sternfahrer?

Das Grüne Volk



Das grüne Volk steht wie kein anderes Volk sowohl mit der belebten als auch mit der unbelebten Natur in Einklang. Unter ihrer Anleitung produzieren Farmen mehr Nahrungsmittel, Bergwerke fördern größere Mengen Erz, und auch die Suche nach dem begehrten Treibstoff für Überlichtantriebe ist mit Hilfe des grünen Volkes effizienter. Wer sich die Freundschaft dieses Volkes sichert, erhöht die Produktion von Rohstoffen.

Das Wissende Volk



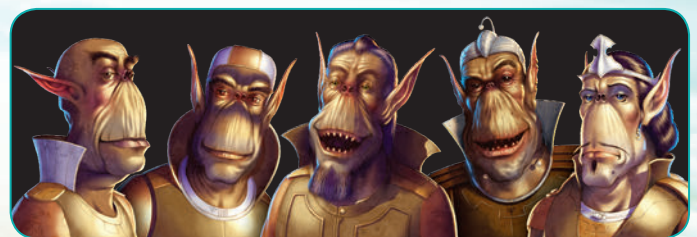
Dieses zurückhaltende Volk verfügt über eine weit fortgeschrittene Raumfahrttechnologie. Wer Freundschaftskarten dieses Volkes erwirbt, kann die Geschwindigkeit seiner Raumschiffe vergrößern und die Leistungen seiner Bordkanonen beträchtlich steigern.

Die Diplomaten



Die Diplomaten sind ein sehr umgängliches und charismatisches Volk. Sie unterhalten zu allen Völkern sehr gute Beziehungen, und für Freunde dieses Volkes ergeben sich große Vorteile. So sind die Diplomaten in der Lage, das Ansehen und den Ruhm eines Volkes zu steigern, sie setzen sich für niedrigere Tributzahlungen ein oder veranlassen reichere Kolonien ärmeren Kolonien Rohstoffe zu schenken.

Die Händler



Die Händler sind ein sehr stolzes und aktives Volk. Mit ihren großen Handelsschiffen wickeln sie den größten Teil des Warenverkehrs zwischen den Völkern ab. Die Händler haben allerdings eine für Menschen etwas fremdartige Eigenheit. Zu Beginn eines Handels erwarten sie von ihrem Partner

zunächst ein Geschenk. Erscheint ihnen das Geschenk würdig, geben sie mit Freuden ein angemessenes Gegengeschenk und der Handel ist damit abgeschlossen. Erachten sie das Geschenk jedoch nicht als würdig, kann dies unangenehme Folgen für den Handelspartner haben. Im Extremfall kann ein beleidigter Handelsfürst auch schon mal das Raumschiff eines unwürdigen Handelspartners sabotieren, was den Flug des betroffenen Schiffes unterbricht. Leider sind die Händler in der Beurteilung von Geschenken nicht immer berechenbar. Wer sich die Freundschaft dieses Volkes sichert, kann seine Waren in einem besseren Verhältnis tauschen.

Das Wandernde Volk

Diesem geheimnisvollen Volk, dessen Heimatplanet unbekannt ist, werden übernatürliche Kräfte nachgesagt. Neben ihren telepathischen Fähigkeiten soll das wandernde Volk in der Lage sein, selbst sehr große Gegenstände allein durch ihre Gedankenkraft über große Entfernungen bewegen zu können. Raumsprünge selbst über tausende von Lichtjahren hinweg stellen für die Raumschiffe dieses Volkes kein Problem dar. Trotz ihrer großen



Macht ist das Wandernde Volk absolut friedfertig und setzt sich selbst bei Angriffen von Raumpiraten nicht zur Wehr. Das Wandernde Volk wird von allen galaktischen Völkern verehrt. Wer das Glück hat, auf ein Raumschiff des wandernden Volkes zu treffen, erweist mit Geschenken seine Ehrerbietung und wird meist mit dem Segen dieses Volkes belohnt.

Raumpiraten

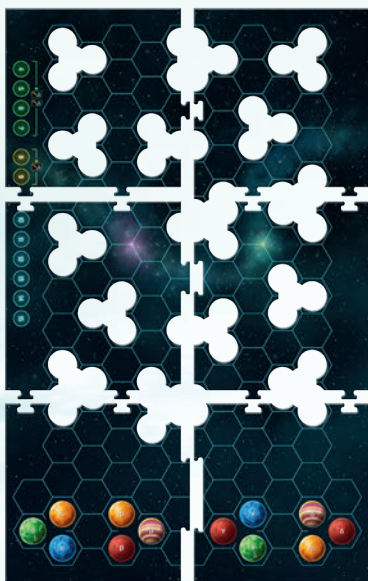


Die Raumpiraten sind kein eigenständiges Volk. Gesetzeslose aller galaktischen Völker haben sich unter der Flagge der Piraten versammelt. Mit schwer bewaffneten Raumschiffen durchkreuzen sie den bekannten Teil der Galaxis und leben von Überfällen auf friedliche Handels- oder Kolonieschiffe.

SPIELMATERIAL

8 Stanztableaus

6 Spielplanteile



4 Freundschafts-Aufsteller



Halbe Medaillen



40x

36 Zahlenchips



16 Raumquadranten



Planetensystem

Außenposten

Leerer Raumquadrant

Rückseite

16 Sondermarker

3 Piratenstützpunkte



2 Eisplaneten



Ersatzmarker



5 Reserve-Zahlenchips



6 Handelsschiff-Marker



164 Karten

100 Rohstoffkarten



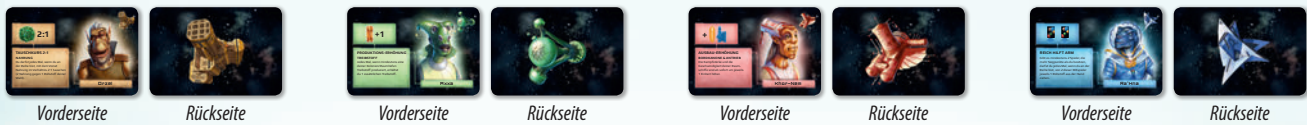
32 Begegnungskarten (durchnummeriert von 1-32)



12 Übersichtskarten



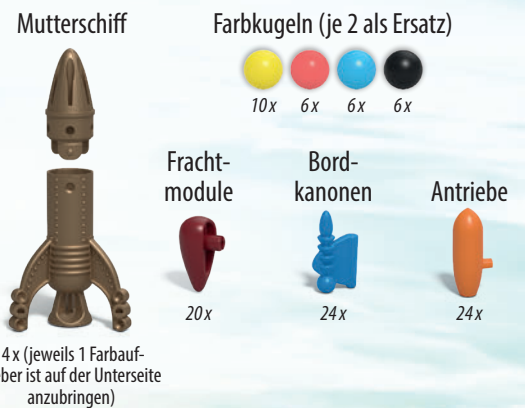
20 Freundschaftskarten (je 5 pro Volk, Abbildungen auf Seite 20 dieses Almanachs)



92 Spielfiguren (in 4 Farben)



Mutterschiff und Ausbauten



Weiteres Material



1 Bogen mit 8 Aufklebern (4 als Ersatz)



1 Spielanleitung



1 Almanach



11 Zipp-Beutel

AUSFÜHRLICHE REGELERLÄUTERUNG UND BEISPIELE / STICHWORTVERZEICHNIS

Andockpunkt	6
Antrieb	6
Aufbau, Variabler	7
Außenposten fremder Völker	8
Bauen	8
Begegnung	8
Bordkanone	9
Catanische Kolonien	9
Eisplanet	9
Entdecken	10
Erkunden	10
Ertragsphase	10
Ertragswahrscheinlichkeit	10
Flugphase	11
Flugregeln	11
Frachtmodul	12
Fremde Völker	12
Freundschafts-Aufsteller	12
Freundschaftskarten	12
Geschwindigkeit	12
Gründungsphase	12
Halbe Medaillen	13
Handeln	13
Handel mit den Mitspielern	13
Handel mit dem Vorrat	13
Handels- und Bauphase	13
Handelsschiff	13
Handelsstation	14
Kampfkraft	14
Kolonie	14
Koloniebauplatz	14
Kolonieschiff	15
Mutterschiff	15
Nachschubstapel	15
Piratenstützpunkt	15
Planetensystem	16
Raumhafen	16
Raumhafenpunkt	16
Raumpunkt	16

Raumquadrant	17
Raumschiff	17
Raumsprung	17
Raumzerrung	17
Rohstoffkarten	17
Sieben gewürfelt	17
Siegpunkte	17
Spielende	18
Spielzug	18
Spiel zu dritt	18
Transporter	18
Übersichtskarten	18
Würfeln mit dem Mutterschiff	19
Zahlenchips	19

A

ANDOCKPUNKT

In der Mitte der Außenposten (→) sich befindet jeweils ein Andockpunkt, der als Kreis dargestellt ist. Nur wenn du den Flug mit einem Handelsschiff (→) auf einem Andockpunkt beendest, kannst du eine Handelsstation (→) an diesem Außenposten gründen. Wird der Außenposten durchflogen, zählt der Andockpunkt als normaler Raumpunkt (→).

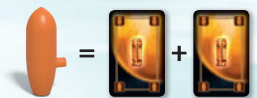
Der Flug von Handelsschiffen darf nur auf einem Andockpunkt beendet werden, wenn der Spieler anschließend eine Handelsstation gründet.

Der Flug von Kolonieschiffen (→) darf grundsätzlich nicht auf einem Andockpunkt beendet werden.



ANTRIEB

Für den Bau eines Antriebs musst du 2 Rohstoffkarten (→) Treibstoff in den Vorrat legen. Der Antrieb wird an den Stützen des Mutterschiffs (→) befestigt.



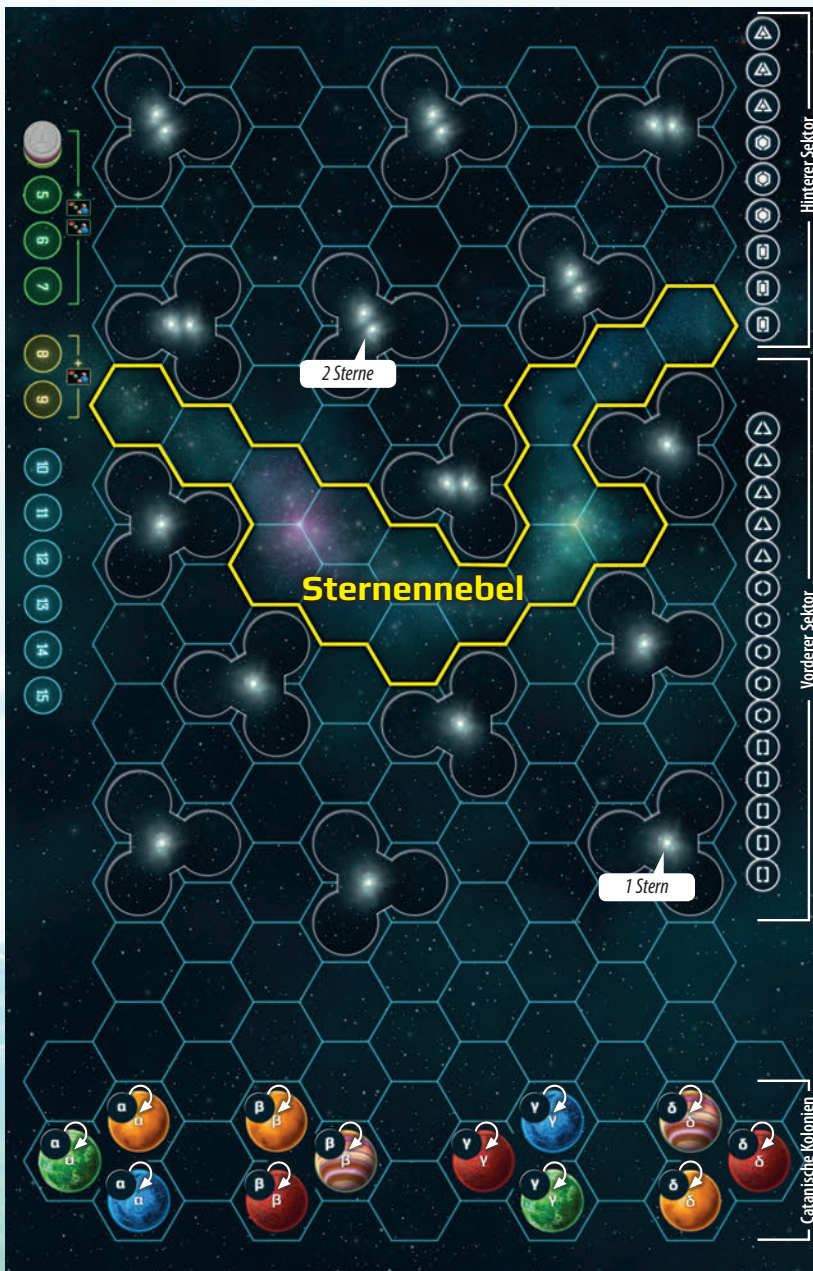
Jeder Antrieb erhöht die Geschwindigkeit (→) und damit die Reichweite deiner Raumschiffe (→) jeweils um 1 Einheit. Ein Mutterschiff kann maximal mit 6 Antrieben ausgebaut werden. Insgesamt stehen im Spiel 24 Antriebe zur Verfügung.

AUFBAU, VARIABLER

Mit einem variablen Aufbau kommt weitere Abwechslung für alle Sternfahrer ins Spiel. Legt zunächst das Spielfeld aus. Für den Aufbau der Raumquadranten (→) sind verschiedene Spielmodi möglich:

Strategische Variante:

- 1.) Sortiert die Raumquadranten nach ihrer Rückseite und legt einen leeren Raumquadranten mit 1 Stern auf der Rückseite zurück in die Schachtel. Mischt die Quadranten mit 1 Stern auf der Rückseite getrennt von den Quadranten mit 2 Sternen auf der Rückseite.
- 2.) Legt die Raumquadranten mit dem 1 Stern verdeckt in die 8 Aussparungen, die sich vor dem Sternennebel auf dem Spielfeld befinden. Die Raumquadranten mit den 2 Sternen legt ihr verdeckt in die 7 Aussparungen im Bereich hinter dem Sternennebel.
- 3.) Deckt alle Raumquadranten auf.
- 4.) Mischt die Zahlenchips mit den griechischen Buchstaben verdeckt und ordnet sie den Planeten der Catanischen Kolonien (→) mit den gleichen Buchstaben zu. Deckt die Chips auf.



- 5.) Mischt die restlichen Zahlenchips und verteilt sie verdeckt auf den mit den passenden Icons versehenen Planeten der Raumquadranten. Ihr müsst die Planeten erkunden (→), um zu erfahren, welche Ertragszahlen sich dort befinden.

Entdecker-Variante:

- 1.) Baut das Spielfeld wie bei der strategischen Variante auf (Nr. 1.) & 2.), aber lasst die Raumquadranten verdeckt in den Aussparungen liegen. Ihr müsst die Raumquadranten erst entdecken (→), um zu erfahren, ob es sich um Planeten, Außenposten oder leere Raumquadranten handelt.
- 2.) Mischt die Zahlenchips mit den griechischen Buchstaben verdeckt und ordnet sie den Planeten der Catanischen Kolonien (→) mit den gleichen Buchstaben zu. Deckt die Chips auf.
- 3.) Legt die restlichen Zahlenchips verdeckt und nach den Icons sortiert neben das Spielfeld. Diese Zahlenchips werden erst nach dem Entdecken (→) von Raumquadranten mit Planeten auf den Planeten mit den passenden Icons eingesetzt und aufgedeckt.

Wildes-Weltall-Variante:

- 1.) Mischt alle Raumquadranten verdeckt und bildet einen Stapel.
- 2.) Zieht nacheinander die Quadranten vom Stapel und platziert sie verdeckt von den Catanischen Kolonien ausgehend von unten nach oben und von links nach rechts in den Aussparungen. Die Anzahl der Sterne auf der Rückseite der Raumquadranten spielen bei diesem Aufbau keine Rolle.
- 3.) Legt den verbleibenden Raumquadranten verdeckt in die Schachtel.
- 4.) Mit Ausnahme der bereits zugeordneten Zahlenchips auf den „Catanischen Kolonien“, liegen die Zahlenchips verdeckt und nach den Icons sortiert neben dem Spielfeld. Ihr müsst die Raumquadranten erst entdecken (→), um zu erfahren, ob es sich um Planeten, Außenposten oder leeres Weltall handelt. Auch die Zahlenchips werden erst nach dem Entdecken aufgedeckt.

Beachtet bei dieser Variante, dass ein zusätzlicher leerer Raumquadrant im Spiel sein könnte und dementsprechend ein Außenposten oder Planetensystem weniger.

Aufbau der strategischen Variante, bevor die Raumquadranten umgedreht und die Zahlenchips zugeordnet sind. Gleichzeitig ist das der fertige Aufbau der Entdecker-Variante.

AUSSENPOSTEN FREMDER VÖLKER



Grünes Volk

Diplomaten

Händler

Wissendes Volk

Von den 5 fremden Völkern besitzen 4 einen Außenposten in diesem Teil der Galaxie. Jeder Außenposten verfügt über 1 Andockpunkt (→) in der Mitte und 5 Docks, auf denen Handelsstationen (→) platziert werden können. Mehr als 5 Handelsstationen können nicht bei einem Außenposten gegründet werden.

Im Einstiegerspiel werden die Außenposten offen (entsprechend der Abbildung auf den Seiten 2–3 der Anleitung) im Spielfeld ausgelegt. In anderen Varianten werden die Außenposten gemäß des variablen Aufbaus (→) verdeckt in den Aussparungen des Spielfelds verteilt, so dass die Sternfahrer sie zunächst entdecken (→) müssen.

B

BAUEN

Bist du am Zug, darfst du – nachdem die Ertragsphase (→) abgeschlossen ist – bauen. Dazu musst du bestimmte Kombinationen von Rohstoffkarten (→) abgeben, d. h. in den Vorrat zurücklegen. Die Kombinationen sind auf der Übersichtskarte „Baukosten“ abgebildet.

Du kannst beliebig oft bauen, solange du die benötigten Rohstoffkarten hast und solange sich die Spielfiguren in deinem persönlichen Vorrat oder der Ausbaubox befinden.

Du hast die folgenden Baumöglichkeiten:

1. Allgemeine Bauten

Kolonieschiff (→)

Handelschiff (→)

Raumhafen (→)

2. Ausbauten des Mutterschiffs

Bordkanone (→)

Frachtmodul (→)

Antrieb (→)



BEGEGNUNG

Wer zu Beginn seiner Flugphase (→) bei der Ermittlung der Geschwindigkeit (→) mit seinem Mutterschiff (→) eine schwarze Kugel würfelt, hat eine Begegnung. Erst nach der Durchführung bewegt er seine Raumschiffe (→).

Begegnungskarte vorlesen:

Der linke Nachbar des Spielers am Zug zieht die oberste verdeckte Begegnungskarte und liest zunächst die Frage im ersten Textkasten vor. Der Spieler am Zug darf keine Einsicht in die Begegnungskarte erhalten.

Entscheidung treffen:

Der Spieler am Zug entscheidet sich für eine Antwort. Es wird entweder die Angabe einer Zahl oder eine Ja/Nein-Antwort abgefragt. Ist es eine Zahl, liest der linke Nachbar den entsprechenden Textkasten vor, welcher zu der Zahl gehört.

Bei der Antwort „Ja“ oder „Nein“ folgt er den Pfeilen, die mit ✓ und ✗ markiert sind und liest den entsprechenden Textkasten vor.

Ergebnis ausführen:

Bei bestimmten Begegnungen wird der Spieler gefragt, wie viele Rohstoffe er verschenken möchte. Hat der Spieler sich entschieden, gibt er die Rohstoffe ab. Danach erst liest der linke Nachbar den Text des nächsten Kästchens vor. Besitzt ein Spieler keine Rohstoffe, die er verschenken bzw. einem Raumpiraten geben könnte, hat er keine Entscheidungsfreiheit. Er muss dann angeben, dass er keine Rohstoffe verschenkt bzw. dem Raumpiraten gibt.

Beispiel: Maria hat eine Begegnung. Martin ist ihr linker Nachbar, zieht die Begegnungskarte und liest den einleitenden Textkasten vor. Maria entscheidet sich für 2 Rohstoffe und legt diese sofort in den Vorrat.

Martin liest den Textkasten neben der „2“ vor. Maria trifft auf einen freundlichen Händler! Sie darf sich aus dem Vorrat 2 beliebige Rohstoffkarten und zusätzlich 1 halbe Medaille nehmen.



Bei Begegnungen mit Piraten kann es sein, dass der Spieler gegen den Piraten kämpfen muss. In diesem Fall muss er seine Kampfkraft (→) ermitteln. Die Rolle des Piraten übernimmt dann ein von der Karte bestimmter Mitspieler. Er ermittelt mit seinem Mutterschiff ebenfalls seine Kampfkraft. Ist die Kampfkraft des Mitspielers (Piraten) größer, verliert der Spieler den Kampf. Wer die Rolle des Piraten übernimmt, würfelt nur für diesen, hat aber ansonsten keine Vor- oder Nachteile. Erhält der Pirat beispielsweise Rohstoffe, wandern diese zum allgemeinen Vorrat und nicht zu dem Spieler, der für den Piraten gewürfelt hat.

Beispiel: Caro hat eine Begegnung. Maria ist ihre linke Nachbarin und liest den einleitenden Textkasten der Begegnungskarte vor.

Caro gibt dem Raumpiraten nicht nach und entscheidet sich für „Nein“. Maria folgt dem Pfeil zum nächsten Textkasten und liest diesen vor. Caro muss gegen den Piraten kämpfen. Dessen Rolle übernimmt als zweiter rechter Nachbar von ihr Martin. Beide ermitteln ihre Kampfkraft. Martin erreicht für den Piraten eine „6“, Caro hat nur eine „4“. Die Frage des Textkastens ist deshalb mit „Nein“ beantwortet und Maria liest den entsprechenden Textkasten am Ende des Pfeils vor. Caro darf eines ihrer Raumschiffe in der folgenden Flugphase nicht ziehen, erhält aber 1 halbe Medaille.



Bei einigen Begegnungen muss sowohl der Spieler als auch ein von der Karte bestimmter Mitspieler seine Geschwindigkeit (→) ermitteln. Hat der Mitspieler eine höhere Geschwindigkeit ermittelt, endet die Begegnung ungünstig für den Spieler.

Tip: Versuche, in der Handels- und Bauphase nicht alle Rohstoffe auszugeben, um wenigstens 1 oder 2 Rohstoffe für Begegnungen in Reserve zu haben. Je nach Verhaltensweise des Spielers endet die Begegnung für ihn günstig oder ungünstig.

Ungünstige Ausgänge:

- „Wähle eines deiner Schiffe. Es darf in dieser Runde nicht fliegen.“
Dieses Ereignis trifft ein gewähltes Raumschiff des Spielers in der aktuellen Flugphase. Hat er nur 1 Raumschiff, besteht keine Wahl. In der Flugphase seines nächsten Zuges darf der Spieler mit dem Raumschiff wieder ziehen.
- „Wähle einen beliebigen Ausbau deines Mutterschiffs und entferne ihn.“
Der Spieler entfernt an seinem Mutterschiff einen Ausbau seiner Wahl und legt ihn in die Ausbaubox zurück. Hat der Spieler sein Mutterschiff noch nicht mit einem Ausbau aufgewertet, passiert nichts.
- „Du verlierst x halbe Medaillen.“
Der Spieler legt die genannte Anzahl halber Medaillen zurück in die Ausbaubox. Verfügt der Spieler über keine halben Medaillen, passiert nichts.

Günstige Ausgänge:

- „Du erhältst x Rohstoffe.“
Entweder erhält der Spieler die genannte Anzahl beliebiger oder bestimmter Rohstoffe. Er nimmt die Rohstoffe vom Vorrat.
- „Dir wird ein Raumsprung gewährt.“
Der Spieler wählt eines seiner Raumschiffe auf dem Spielfeld aus und darf damit einen Raumsprung (→) durchführen. Der Raumsprung wird in der Flugphase durchgeführt und gilt als Zug des Raumschiffs.
- „Du erhältst 1 halbe Medaille.“
Der Spieler nimmt 1 halbe Medaille vom Vorrat und legt sie vor sich ab.
- „Erweitere dein Mutterschiff sofort um 1 beliebigen Ausbau.“
Der Spieler erweitert sein Mutterschiff (→) kostenlos um 1 Antrieb (→) oder 1 Bordkanone (→) oder 1 Frachtmodul (→).
- „Ziehe von jedem deiner Mitspieler 1 Rohstoffkarte.“
Der Spieler zieht reihum von jedem seiner Mitspieler 1 Rohstoffkarte aus der verdeckten Hand und nimmt sie auf seine Hand.
- „Stelle sobald wie möglich ein Handelsschiff auf einen deiner Raumhafenpunkte.“
Der Spieler baut sofort ein Handelsschiff (→), muss aber keine Rohstoffe dafür zahlen. Das Schiff darf umgehend in der Flugphase gezogen werden. Sollte kein Raumhafenpunkt (→) frei sein oder der Spieler über keinen freien Transporter (→) verfügen, baut er das Handelsschiff, sobald der Bau des Handelsschiffs möglich ist. Dies kann auch mitten in der Flugphase geschehen, wenn der Spieler beispielsweise eine Kolonie oder Handelsstation gründet und dadurch ein Transporter frei wird. Das Handelsschiff darf dann noch in dem gleichen Zug gezogen werden. Zur Erinnerung, dass er noch ein kostenloses Handelsschiff bauen darf, nimmt er sich einen Handelsschiff-Marker aus dem Vorrat und legt ihn vor sich ab. Sobald das Handelsschiff gebaut ist, legt er den Marker zurück zum allgemeinen Vorrat.

Sonderkarten „Zahn der Zeit“:

Diese beiden Karten gelten immer für alle Spieler. Die Anweisungen werden nacheinander ausgeführt. Es gibt keine Entscheidungsmöglichkeiten.



Nach der Begegnung:

Ist die Begegnung abgeschlossen, kommt die Begegnungskarte auf den Ablagestapel neben der Ausbaubox. Der Spieler am Zug darf nun – falls die Begegnungskarte für seine Raumschiffe nichts Anderes vorschreibt – mit seinen Raumschiffen ziehen. Die Grundgeschwindigkeit der Raumschiffe beträgt nach einer Begegnung immer „3“.

BORDKANONE

Für den Bau einer Bordkanone musst du 2 Rohstoffkarten (→) Carbon in den Vorrat legen. Die Bordkanone wird von oben in einen der Schlitze im oberen Bereich des Mutterschiffs (→) gesteckt.



Jede Bordkanone erhöht die Kampfkraft deiner Raumschiffe (→) jeweils um 1 Einheit. Ein Mutterschiff kann maximal mit 6 Bordkanonen ausgebaut werden. Insgesamt stehen im Spiel 24 Bordkanonen zur Verfügung.

C

CATANISCHE KOLONIEN

Die 4 Planetensysteme (→) der Catanischen Kolonien tragen griechische Buchstaben. Den Buchstaben sind die entsprechenden Zahlenchips (→) mit griechischen Buchstaben auf der Rückseite zugeordnet.

Auf diesen Planeten gründet ihr zu Beginn des Spiels 2 Startkolonien und 1 Raumhafen. Die Gründung erfolgt entweder nach der Startaufstellung für Einsteiger (siehe die Beschreibung auf den Seiten 2 und 3 in der Anleitung) oder in der Gründungsphase (→) für Fortgeschrittene.

E

EISPLANET



Auf der Vorderseite von 2 Zahlenchips (→) ist auf weiß-blauem Hintergrund ein Frachtmodul mit einer Zahl abgebildet. Diese Abbildung symbolisiert, dass Planeten auf denen dieser Zahlenchip aufgedeckt wird, von einem dicken Eispanzer umgeben sind. Wenn ein solcher Zahlenchip aufgedeckt wird, kommt der Chip aus dem Spiel und dafür wird der Eisplanet-Sondermarker mit der entsprechenden Abbildung auf dem Planeten platziert.



Auf einem Koloniebauplatz (→), der einem Eisplaneten benachbart ist, darf keine Kolonie gegründet werden. Eisplaneten werden terraformt, wenn ein Spieler die folgenden zwei Bedingungen erfüllt:

1. Er steht oder zieht mit einem seiner Raumschiffe auf einen Raumpunkt, der dem Planeten mit dem Eisplanet-Sondermarker benachbart ist.
2. Das Mutterschiff des Spielers ist mit mindestens so vielen Frachtmodulen ausgestattet, wie die Zahl auf dem Sondermarker angibt.

Erfüllt ein Spieler diese Bedingungen, entfernt er den Eisplanet-Sondermarker sofort von dem Planeten, dreht ihn auf die Medaillen-Seite und legt ihn vor sich ab. Diese Medaille zählt 1 Siegpunkt und kann nicht durch Begegnungen (→) verloren werden.

An die Stelle des Eisplaneten-Sondermarkers legt der Spieler nachfolgend offen einen zufällig gezogenen Reserve-Zahlenchip. 

Sollte sich der Spieler mit einem Kolonieschiff auf einem Koloniebauplatz (→) befinden, darf er nach dem Entfernen des Eisplaneten-Sondermarkers sofort eine Kolonie (→) gründen. Hat er noch Geschwindigkeit übrig, darf er aber auch seinen Flug fortsetzen.

Beispiel: Weiß hat eine Geschwindigkeit von 5. Er zieht 2 Raumpunkte weit mit einem Kolonieschiff auf einen dem Eisplaneten benachbarten Raumpunkt. Sein Mutterschiff ist mit 4 Frachtmodulen ausgerüstet. Der Eisplanet wird sofort terraformt. Zur Belohnung erhält Weiß den Eisplaneten-Sondermarker vom Planeten und legt ihn als Medaille vor sich ab. Auf dem leeren Planeten wird ein zufällig gezogener Reserve-Zahlenchip ausgelegt. Im Anschluss darf Weiß seinen Flug fortsetzen oder auf dem nun freien Koloniebauplatz eine Kolonie gründen.



ENTDECKEN

In der Entdecker-Variante und der Variante Wildes-Weltall (siehe „Aufbau, Variabler“) liegen die Raumquadranten (→) mit der Sternenseite nach oben in den Aussparungen. Was sich in diesen unerforschten Quadranten befindet, muss erst noch entdeckt werden.

Gelangt ein Handelsschiff (→) oder ein Kolonieschiff (→) während seines Fluges auf einen Raumpunkt (→), der an einen unentdeckten Raumquadranten grenzt, wird dieser Quadrant sofort umgedreht. Gehe dabei wie folgt vor: Jeder Quadrant hat 3 Ausbuchtungen. Fasse den Quadranten an einer Ausbuchtung an, drehe ihn um und lege die Ausbuchtung an **genau die Stelle**, auf der sie vorher verdeckt lag.



Ist es ein Planetensystem, nimmst du sofort 3 verdeckte Zahlenchips (→) und legst sie entsprechend der aufgedruckten Icons offen auf die Planeten. Handelt es sich um einen Piratenstützpunkt (→) oder einen Eisplaneten (→), müssen diese erst besiegt bzw. terraformt werden, bevor ein Reserve-Zahlenchip eingesetzt werden darf.



Nach einer Entdeckung darfst du mit dem Raumschiff weiterziehen, falls es deine Geschwindigkeit zulässt.

ERKUNDEN

In der Einsteiger-Variante und der Strategischen-Variante (siehe „Aufbau, Variabler“), liegen die Raumquadranten (→) offen in den Aussparungen. Sie sind bereits entdeckt. Allerdings müssen die Ertragszahlen der Planeten noch erkundet werden.

Gelangt ein Handelsschiff (→) oder ein Kolonieschiff (→) während seines Fluges auf einen Raumpunkt (→), der an ein Planetensystem mit unerforschten Zahlenchips (→) grenzt, werden sofort alle Zahlenchips umgedreht. Handelt es sich um einen Piratenstützpunkt (→) oder einen Eisplaneten (→), müssen diese erst besiegt bzw. terraformt werden, bevor ein Reserve-Zahlenchip eingesetzt werden darf.

Nach einer Erkundung darfst du mit dem Raumschiff weiterziehen, falls es deine Geschwindigkeit zulässt.

Alle mit grünen Kreisen markierten Raumpunkte grenzen an das Planetensystem an. Sobald ein Raumschiff sich dorthin bewegt, werden sofort alle Zahlenchips aufgedeckt.



ERTRAGSPHASE

Deine Ertragsphase beginnt, sobald der Spieler, der vor dir am Zug war, seinen Zug beendet und dir die Würfel übergeben hat. Mit Hilfe der Würfel ermittelst du, welche Planeten Rohstoffe (→) erzeugen. Jeder Planet, der einen Zahlenchip (→) mit der gewürfelten Zahl besitzt, wirft Erträge ab.

Alle Spieler (auch Spieler, die nicht am Zug sind) erhalten für jede Kolonie (→) und jeden Raumhafen (→), den sie an Planeten mit der gewürfelten Zahl stehen haben, den Rohstoff (Rohstoffkarte) dieses Planeten. Ausnahme: Es wurde eine Sieben gewürfelt (→).

Anschließend darf sich der Spieler, der am Zug ist unter bestimmten Voraussetzungen 1 oder 2 Rohstoffkarten vom Nachschubstapel (→) nehmen.

Beispiel: Wird eine „6“ gewürfelt, erhält Blau 1 x Carbon für seine Kolonie. Weiß erhält gleichzeitig 1 x Carbon für seinen Raumhafen. Beim Wurf einer „5“ erhält Gelb 1 x Erz und Weiß 1 x Erz.



ERTRAGSWAHRSCHEINLICHKEIT

Der Wurf mit zwei Würfeln kann Zahlen zwischen 2 und 12 ergeben. Die Zahlen besitzen unterschiedliche Wahrscheinlichkeiten, gewürfelt zu werden. Von 36 Würfelwürfen werden die Zahlen durchschnittlich in folgender Häufigkeit gewürfelt: 2 (1 x), 3 (2 x), 4 (3 x), 5 (4 x), 6 (5 x), 7 (6 x), 8 (5 x), 9 (4 x), 10 (3 x), 11 (2 x), 12 (1 x). Die Wahrscheinlichkeit, dass eine „7“ gewürfelt wird, ist am höchsten, die Wahrscheinlichkeit, dass eine 2 oder eine 12 gewürfelt wird, ist am niedrigsten. Es ist deshalb wichtig, bei der Gründung von Kolonien auf die Zahlenchips (→) der Planeten zu achten. Planeten mit Ertragszahlen, die nahe der 7 liegen, haben eine hohe Wahrscheinlichkeit, gewürfelt zu werden.

F

FLUGPHASE

Hat ein Spieler seine Handels- und Bauphase (→) beendet, darf er in der Flugphase mit seinen Raumschiffen (→) ziehen.

Sollten sich von einem Spieler keine Raumschiffe auf dem Spielfeld befinden, entfällt für ihn die Flugphase. Hat er jedoch mindestens 1 Raumschiff auf dem Spielfeld, muss er die Geschwindigkeit (→) ermitteln. Dazu würfelt er zunächst mit dem Mutterschiff (→), siehe „Würfeln mit dem Mutterschiff“.

Nur bunte Kugeln gewürfelt:

Die Summe der Zahlenwerte der beiden gewürfelten Farbkugeln ergibt die Grundgeschwindigkeit. Zu dieser Grundgeschwindigkeit addiert der Spieler die Anzahl der Antriebe seines Mutterschiffs (→) und eventuell auch noch die Antriebe von Freundschaftskarten (→) des Wissenden Volkes. Damit hat er die Geschwindigkeit (→) für seine Raumschiffe ermittelt. Die Geschwindigkeit gibt an, um wie viele Raumpunkte der Spieler jedes seiner Raumschiffe unter Beachtung der Flugregeln (→) ziehen darf.



Schwarze Kugel gewürfelt:

Würfelt der Spieler die schwarze Kugel werden keine Zahlenwerte addiert. Die Grundgeschwindigkeit beträgt dann immer „3“, unabhängig von der Farbe der zweiten gewürfelten Kugel. Die schwarze Kugel hat zur Folge, dass der Spieler zuerst eine Begegnung (→) im Weltall hat, bevor er seine Raumschiffe ziehen darf. Ist die Begegnung durchgeführt, addiert der Spieler die Anzahl der Antriebe seines Mutterschiffs und die seiner eventuellen Freundschaftskarten des Wissenden Volkes zur Grundgeschwindigkeit von 3. Damit hat der Spieler die Geschwindigkeit für seine Raumschiffe ermittelt.



Die Geschwindigkeit gibt an, um wie viele Raumpunkte der Spieler jedes seiner Raumschiffe unter Beachtung der Flugregeln (→) ziehen darf.

Hat ein Spieler seine Raumschiffe gezogen, ist sein Zug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe

FLUGREGELN

Hat ein Spieler zu Beginn seiner Flugphase (→) die Geschwindigkeit (→) bestimmt, darf er jedes seiner Raumschiffe (→) ziehen.

Es gelten die folgenden Regeln:

- Ein Raumschiff darf von einem Raumpunkt (→) zu einem beliebigen anderen gezogen werden, wenn beide Raumpunkte mit einer Linie verbunden sind. Der Flug durch die Mitte eines Planetensystems (→) ist dementsprechend nicht erlaubt.
- Ein Raumschiff darf maximal um so viele Raumpunkte vorgezogen werden, wie es die Geschwindigkeit zulässt. Bei einer Geschwindigkeit von „7“ dürfen die Raumschiffe beispielsweise um bis zu 7 Raumpunkte vorgezogen werden.
- Ein Spieler muss nicht mit einem Raumschiff ziehen. Er darf auch alle Zugpunkte verfallen lassen.

Ausnahme: Steht er mit einem Kolonieschiff (→) zu Beginn seines Zuges auf einem Koloniebauplatz (→) und möchte er keine Kolonie (→) gründen, muss er den Koloniebauplatz verlassen (Blockade ist nicht erlaubt). Nur wenn das Raumschiff aufgrund einer Begegnung (→) nicht gezogen werden darf, bleibt es auf dem Koloniebauplatz stehen.

- Raumschiffe können während eines Zuges auch wieder zu Raumpunkten zurückgezogen werden, von denen sie gekommen sind. Ausnahme: Stand ein Kolonieschiff zu Beginn der Flugphase auf einem Koloniebauplatz, darf es nur dann wieder zurück auf diesen Koloniebauplatz gezogen werden, wenn der Spieler dort eine Kolonie gründet (Blockade ist nicht erlaubt).
- Auf jedem Raumpunkt darf immer nur 1 Raumschiff stehen.
- Raumpunkte mit eigenen oder fremden Raumschiffen, Kolonien und Raumhäfen dürfen übersprungen werden, werden aber mitgezählt.
- Zieht ein Spieler mit einem Raumschiff auf einen Raumpunkt in der Nachbarschaft eines unerforschten Raumquadranten, darf er den Quadranten entdecken (→) und anschließend seinen Zug fortsetzen.

Die Blockade von Andockpunkten, Koloniebauplätzen und Raumhafepunkten ist nicht erlaubt!

- Der Zug eines Handels- oder Kolonieschiffs darf nicht auf einem Raumhafepunkt (→) eines Mitspielers beendet werden.
- Der Zug eines Kolonieschiffs darf nicht auf einem Andockpunkt (→) beendet werden.
- Es ist erlaubt, den Zug eines Kolonieschiffs auf einem Koloniebauplatz (→) zu beenden, ohne eine Kolonie zu gründen. Allerdings muss das Kolonieschiff dann im nächsten Zug, falls es eine Begegnung nicht verbietet, den Koloniepunkt räumen oder dort eine Kolonie gründen.
- Ein Handelsschiff darf seinen Zug nicht auf einem Koloniebauplatz beenden und auf einem Andockpunkt nur dann, wenn das Mutterschiff des Spielers über die erforderlichen Frachtmodule (→) verfügt und der Spieler sofort eine Handelsstation (→) errichtet.



Beispiel: Gelb hat mit seinem Mutterschiff eine „3“ gewürfelt. Zusammen mit 1 Antrieb und der Freundschaftskarte „Ausbau-Erhöhung Antriebe“, kommt sie auf eine Geschwindigkeit von „6“. Gelb bewegt ihr Kolonieschiff 2 Raumpunkte weit zum unentdeckten Raumquadranten und überspringt dabei das rote Kolonieschiff.



Beispiel: Gelb hat ein neues Planetensystem entdeckt und die Zahlenchips auf die Planeten gelegt. Sie entscheidet sich, weiterzufliegen und hat dafür noch die Geschwindigkeit „4“ zur Verfügung. Der Koloniebauplatz zwischen den Planeten Carbon und Treibstoff erscheint ihr am besten. Sie kehrt um, überspringt wieder das rote Raumschiff und fliegt zu dem Koloniebauplatz, um dort eine Kolonie zu gründen. Den verbleibenden Punkt ihrer Geschwindigkeit von „6“, lässt sie verfallen.

FRACHTMODUL

Für den Bau eines Frachtmoduls musst du 2 Rohstoffkarten Erz in den Vorrat legen. Ein Frachtmodul wird am oberen Teil des Mutterschiffs (→) angebracht. Jedes Frachtmodul erhöht die Ladefähigkeit deiner Raumschiffe um 1 Einheit.



Es können maximal 5 Frachtmodule an ein Mutterschiff gesteckt werden. Insgesamt stehen im Spiel 20 Frachtmodule zur Verfügung.

Damit du Handelsstationen (→) bei Außenposten (→) fremder Völker gründen kannst, musst du dein Mutterschiff mit Frachtmodulen ausbauen. Außerdem sind Frachtmodule notwendig, um Eisplaneten (→) zu terraformen.

FREMDE VÖLKER

Es gibt fünf fremde Völker. Beschreibungen der Völker findest du auf den Seiten 3 und 4 dieses Almanachs. Abgesehen vom Wandernden Volk besitzt jedes Volk einen Außenposten (→) an dem ihr mit ihnen in Kontakt treten könnt. Das Wandernde Volk kann nur über die Begegnungen (→) getroffen werden.

FREUNDSCHAFTS-AUFSTELLER



Jedes fremde Volk (→) vergibt einen Freundschafts-Aufsteller. Der Spieler, der als erster eine Handelsstation (→) auf einem Dock eines Außenpostens gründet, erhält zusätzlich zu einer Freundschaftskarte (→) den Aufsteller.

Der Aufsteller kann ihm jedoch von einem anderen Spieler abgenommen werden, sobald dieser über mehr Handelsstationen (→) bei dem Außenposten dieses Volks verfügt.

Die besonders intensive Freundschaft zu dem jeweiligen fremden Volk wird belohnt. Jeder Freundschafts-Aufsteller zählt 2 Siegpunkte (→).

Beispiel: Rot konnte in seinem Spielzug seine zweite Handelsstation beim Außenposten der Händler andocken. Da zuvor bereits 3 Handelsstationen dort standen, musste er mindestens 4 Frachtmodule an seinem Mutterschiff haben. Rot hat nun die Mehrheit der Handelsstationen an diesem Außenposten und erhält von Weiß den Freundschafts-Aufsteller. Der Siegpunktmarker von Weiß rückt 2 Felder zurück, der von Rot 2 Felder nach vorne.



FREUNDSCHAFTSKARTEN



Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Handelsstation (→) bei einem Außenposten (→) eines fremden Volkes gründet, erhält er 1 Freundschaftskarte dieses Volkes. Der Spieler darf sich den Stapel mit den Freundschaftskarten ansehen und 1 Karte auswählen. Hat er sich für 1 Karte entschieden, legt er sie offen vor sich ab.

Ab sofort kann der Spieler die Vorteile für sich nutzen, die auf der Karte beschrieben sind. Freundschaftskarten eines fremden Volkes haben dem

Charakter des Volkes entsprechende Inhalte und bringen ihrem Besitzer wichtige Spielvorteile. Freundschaftskarten behalten bis zum Spielende (→) ihre Wirkung und können nicht verloren gehen.

Von jedem Volk gibt es 5 Freundschaftskarten – für jede mögliche Handelsstation bei einem Außenposten des Volkes 1 Karte.

Im Einzelnen sind die Freundschaftskarten auf der Seite 20 dieses Almanachs erläutert.

G

GESCHWINDIGKEIT

Um die Geschwindigkeit deiner Handelsschiffe (→) und Kolonieschiffe (→) zu ermitteln, würfelst du mit deinem Mutterschiff (siehe „Würfeln mit dem Mutterschiff“ (→)) und addierst zu der so ermittelten Grundgeschwindigkeit die Aufwertungen durch Antriebe (→) deines Mutterschiffs und eventuell auch zusätzliche Antriebe durch Freundschaftskarten (→) des Wissenden Volkes.

Je höher die Geschwindigkeit, umso weiter kannst du in der Flugphase (→) unter Beachtung der Flugregeln (→) mit deinen Raumschiffen (→) ziehen.

GRÜNDUNGSPHASE

Wenn nicht nach der Startaufstellung für Einsteiger (siehe die Seiten 2–3 der Spielanleitung) gespielt wird, folgt nach dem variablen Aufbau (→) die Gründungsphase.

Jeder Spieler gründet zwei 2 Kolonien (→) und 1 Raumhafen (→) auf den Planeten der „Catanischen Kolonien“ (→). Außerdem erhält jeder Spieler 1 Ausbau für sein Mutterschiff.

Legt den Startspieler fest, indem ihr reihum mit beiden Würfeln würfelt. Wer die höchste Augenzahl erreicht, beginnt mit der Gründungsphase und danach auch das Spiel. Die Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn.

Die Gründungsphase verläuft in 4 Runden:

1. Runde

Der Startspieler beginnt und setzt auf einen beliebigen Koloniebauplatz der „Catanischen Kolonien“ 1 Kolonie. Danach sind im Uhrzeigersinn alle anderen Spieler an der Reihe.

2. Runde

Haben alle Spieler ihre erste Kolonie gegründet, startet der Spieler, der zuletzt an der Reihe war. Er darf nun zuerst seine zweite Kolonie bauen. Die anderen Spieler folgen jetzt entgegen dem Uhrzeigersinn.

3. Runde

Hat der letzte Spieler seine zweite Kolonie gesetzt, darf er die dritte Kolonie setzen. Anschließend setzen die Spieler nun wieder im Uhrzeigersinn ihre dritte Kolonie.

4. Runde

Hat der letzte Spieler seine dritte Kolonie gegründet, erweitert er eine seiner Kolonien mit einer Raumwerft und baut damit einen Raumhafen. Er platziert 1 kostenloses Kolonieschiff oder Handelsschiff auf einem Raumhafenpunkt des Raumhafens. In dieser 4. Runde werden außerdem 2 Antriebe, 1 Bordkanone und 1 Frachtmodul an die Spieler vergeben. Hat der jeweilige Spieler sein Raumschiff eingesetzt, nimmt er sich 1 der

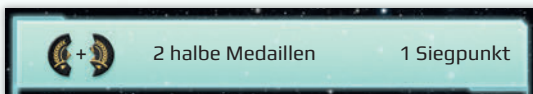
genannten Ausbauten und rüstet damit sein Mutterschiff aus. Die Mitspieler folgen wieder entgegen dem Uhrzeigersinn. Dabei stehen ihnen die Ausbauten nicht mehr zur Verfügung, die von den Spielern davor gewählt wurden.

Zieht jeweils 3 Rohstoffkarten vom verdeckten Nachschubstapel. Die Karten haltet ihr verdeckt auf der Hand. Nehmt euch aus der Ausbaubox jeder 1 halbe Medaille und legt sie vor euch ab.

Der Startspieler beginnt das Spiel: Er würfelt mit beiden Würfeln die Rohstoffträge des ersten Zuges aus.

H

HALBE MEDAILLEN



Wenn du dich bei Begegnungen (→) mutig und ehrenhaft verhältst, kannst du dir halbe Medaillen verdienen. Umgekehrt kannst du über Begegnungen aber auch halbe Medaillen verlieren.

Wer die Freundschaftskarte (→) der Diplomaten „Gekaufter Ruhm“ besitzt, kann sich außerdem halbe Medaillen kaufen.

Die halben Medaillen müssen gut sichtbar vor den Spielern abgelegt werden.

Jeweils 2 halbe Medaillen ergeben 1 ganze Medaille und zählen 1 Siegpunkt (→). Es gibt keine halben Siegpunkte. Hat ein Spieler also beispielsweise 3 halbe Medaillen, zählen diese trotzdem nur 1 Siegpunkt. Änderungen der Siegpunktzahl müssen immer auf der Siegpunkteleiste angepasst werden.

HANDELN

Bist du am Zug und hast die Ertragsphase (→) abgeschlossen, darfst du handeln. Du darfst mit deinen Mitspielern Rohstoffkarten (→) tauschen (siehe „Handel mit den Mitspielern“) und auch ohne Mitspieler tauschen (siehe „Handel mit dem Vorrat“).

Du darfst in deinem Spielzug so lange und so oft handeln, wie es deine Rohstoffe zulassen.

HANDEL MIT DEN MITSPIELERN

Bist du am Zug, darfst du in der Handels- und Bauphase (→) mit deinen Mitspielern Rohstoffkarten (→) tauschen. Du kannst mitteilen, welche Rohstoffe du benötigst und welche Rohstoffe du dafür abgibst. Du kannst dir aber auch Angebote deiner Mitspieler anhören und Gegenangebote machen. Die Tauschbedingungen – wie viele Karten wofür – sind eurem Verhandlungsgeschick überlassen. So kann beispielsweise 1 Nahrung gegen 1 oder 2 Erz oder sogar gegen 2 Erz und 1 Carbon getauscht werden.

Das Verschenken von Karten ist nicht erlaubt (Tausch von 0 gegen 1 oder mehr Karten).

Wichtig: Es darf nur mit dem Spieler der am Zug ist, gehandelt und getauscht werden. Spieler, die nicht an der Reihe sind, dürfen nicht untereinander tauschen.

Beispiel:

Peter ist an der Reihe. Er benötigt zum Bau eines Handelsschiffs noch 1 Handelsware. Er besitzt 2 Nahrungskarten, die er momentan nicht benötigt. Peter fragt laut: „Wer gibt mir 1 Handelsware, ich biete 1 Nahrung.“ Reiner antwortet: „Wenn Du mir 1 Treibstoff gibst, erhältst Du die Handelsware!“ Da Peter seinen Treibstoff nicht abgeben möchte, und kein weiterer Spieler auf sein Angebot eingeht, macht er einen neuen Vorschlag: „Ich biete 2 Nahrung für 1 Handelsware!“. Claudia geht auf das Angebot ein und bietet Peter 1 Handelsware an. Peter nimmt sie und gibt Claudia dafür seine 2 Nahrungskarten. Der Handel ist damit abgeschlossen.

HANDEL MIT DEM VORRAT

Bist du am Zug, darfst du in der Handels- und Bauphase (→) mit dem Vorrat Rohstoffkarten (→) tauschen. So lange du über die notwendigen Rohstoffe verfügst, darfst du in deinem Zug beliebig oft mit dem Vorrat tauschen.

3:1 mit dem Vorrat: Lege 3 gleiche Rohstoffkarten zurück in den Vorrat und nimm dir dafür 1 beliebige andere Rohstoffkarte aus dem Vorrat.

Beispiel: Maria legt 3 Karten „Carbon“ auf den entsprechenden Vorratsstapel zurück und nimmt sich 1 Karte „Nahrung“. Normalerweise würde sie sicherlich zunächst einen günstigeren Tausch mit ihren Mitspielern versuchen.



2:1 Handelsware mit dem Vorrat: Handelswaren nehmen beim Handel mit dem Vorrat eine Sonderrolle ein. Sie dürfen im Verhältnis 2:1 getauscht werden. Lege 2 Handelswaren zurück in den Vorrat und nimm dir dafür 1 beliebige andere Rohstoffkarte aus dem Vorrat.

Beispiel: Claudia legt 2 Karten Handelsware in den Vorrat und nimmt sich 1 Karte Nahrung.

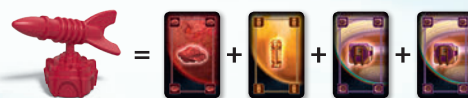


Bessere Tauschmöglichkeiten mit dem Vorrat erhältst du, wenn du Freundschaftskarten (→) der Händler besitzt. Mit diesen Karten kannst du Rohstoffe im Verhältnis 2:1 und Handelswaren sogar im Verhältnis 1:1 tauschen.

HANDELS- UND BAUPHASE

In dieser Phase deines Spielzugs darfst du beliebig oft hintereinander handeln (→) und bauen (→). Du musst dabei keine Reihenfolge einhalten. Du kannst beispielsweise mit einem Mitspieler handeln, dann ein Kolonieschiff (→) bauen, wieder handeln und dein Mutterschiff (→) ausbauen.

HANDELSCHIFF



Für den Bau eines Handelsschiffs musst du die Rohstoffe 1 x Erz, 1 x Treibstoff, 2 x Handelsware in den Vorrat legen.

Ein Handelsschiff dient dem Bau einer Handelsstation (→) beim Außenposten (→) eines fremden Volkes (→).

Hast du die Rohstoffkarten in den Vorrat gelegt, nimmst du eine Handelsstation (→) und einen Transporter (→) aus deinem persönlichen Vorrat und steckst den Transporter auf die Handelsstation.



Zusammen ergeben sie das Handelsschiff.

Hast du in deinem persönlichen Vorrat keinen freien Transporter oder hast du alle Handelsstationen verbaut, kannst du kein Handelsschiff bauen. Das Handelsschiff stellst du auf einen deiner freien Raumhafenpunkte (→). In der anschließenden Flugphase (→) darfst du das Handelsschiff entsprechend den Flugregeln (→) bewegen.

HANDELSSTATION

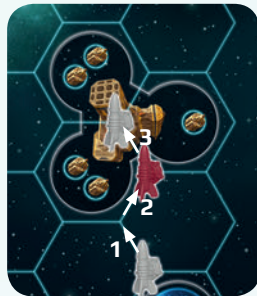
Um eine Handelsstation zu gründen, musst du mit einem Handelsschiff (→) deinen Flug auf dem Andockpunkt (→) in der Mitte eines Außenpostens (→) eines fremden Volkes beenden. Du entfernst den Transporter (→) von der Handelsstation und legst ihn zurück in deinen persönlichen Vorrat.



Die Handelsstation platzierst du auf einem der Docks, die rund um die Außenposten der fremden Völker angeordnet sind. Auf welchem freien Dock eine Handelsstation platziert wird, ist unerheblich.

Voraussetzung für die Gründung einer Handelsstation ist, dass dein Mutterschiff (→) über mehr Frachtmodule (→) verfügt als bereits Handelsstationen auf den Docks des jeweiligen Außenpostens stehen. Erfüllst du diese Voraussetzung nicht, darfst du mit deinem Handelsschiff den Spielzug nicht auf dem Andockpunkt beenden.

Beispiel: Weiß zieht mit seinem Handelsschiff an dem roten Handelsschiff vorbei auf den Andockpunkt des Außenpostens der Händler. Da bisher noch keine Handelsstation auf diesem Außenposten steht, benötigt Weiß nur 1 Frachtmodul an seinem Mutterschiff, um dort gründen zu dürfen. Der Transporter wird zurück in den Vorrat gelegt, die Handelsstation kommt auf ein Dock.



Immer wenn du eine Handelsstation gegründet hast, nimmst du dir eine der Freundschaftskarten (→) des fremden Volkes, zu dem der Außenposten gehört. Du darfst dir eine der Freundschaftskarten aussuchen und legst sie offen vor dir ab. Den Vorteil der Freundschaftskarte darfst du ab sofort nutzen.



Hast du als Erster eine Handelsstation bei einem Außenposten gegründet, nimmst du dir den Freundschafts-Aufsteller (→) des entsprechenden Volkes. Stelle den Aufsteller gut sichtbar zu deinem persönlichen Vorrat. Der Freundschafts-Aufsteller zählt 2 Siegpunkte (→).



Du verlierst den Aufsteller (und damit auch die Siegpunkte), wenn ein anderer Spieler über mehr Handelsstationen bei diesem Volk verfügt.

Beispiel: Rot konnte in seinem Spielzug seine zweite Handelsstation beim Außenposten der Händler andocken. Da zuvor bereits 3 Handelsstationen dort standen, musste er mindestens 4 Frachtmodule an seinem Mutterschiff haben. Rot hat nun die Mehrheit der Handelsstationen an diesem Außenposten und erhält von Weiß den Freundschafts-Aufsteller. Der Siegpunktmarker von Weiß rückt 2 Felder zurück, der von Rot 2 Felder nach vorne.



Einmal gegründete Handelsstationen bleiben für den Rest des Spiels auf dem Dock des jeweiligen Außenpostens. Sie dürfen durch Aufstecken eines Transporters nicht mehr in Handelsschiffe umgewandelt werden.

K

KAMPFKRAFT

Um die Kampfkraft deiner Raumschiffe (→) zu ermitteln, würfelst du mit deinem Mutterschiff (→) (siehe „Würfeln mit dem Mutterschiff“) und addierst zu der so ermittelten Zahl die Anzahl der Bordkanonen (→) deines Mutterschiffs. Außerdem addierst du die Bordkanonen auf vor dir ausliegenden Freundschaftskarten (→) des Wissenden Volkes. Eine hohe Kampfkraft ist wichtig, um Begegnungen (→) mit Raumpiraten erfolgreich überstehen und Piratenstützpunkte (→) erobern zu können.

KOLONIE

Um eine Kolonie zu gründen, musst du mit einem Kolonieschiff (→) deinen Flug auf einem freien Koloniebauplatz (→) beenden. Du entfernst den Transporter (→) von der Kolonie und legst ihn zurück in deinen persönlichen Vorrat. Die Kolonie platzierst du auf dem Bauplatz.



Eine Kolonie darf nicht auf einem Koloniebauplatz gegründet werden, der sich angrenzend zu einem Planeten mit einem Piratenstützpunkt (→) oder einem Eisplaneten (→) befindet.

Beispiel: Weiß fliegt mit seinem Kolonieschiff 3 Raumpunkte bis zu dem Koloniebauplatz. Die Kolonie belegt den Raumpunkt und wird zwischen die beiden angrenzenden Planeten gestellt. Die beiden anderen Koloniebauplätze in dem Planetensystem dürfen solange nicht bebaut werden, wie der Treibstoff-Planet von dem Piratenstützpunkt besetzt ist.



Ab dem nächsten Ertragswurf erzeugen die angrenzenden Planeten der neuen Kolonie bei entsprechenden Würfelzahlen Rohstoffe.

Einmal gegründete Kolonien bleiben für den Rest des Spiels auf dem Koloniebauplatz des jeweiligen Planetensystems. Sie dürfen durch Aufstecken eines Transporters nicht mehr in Kolonieschiffe umgewandelt werden.

Eine Kolonie zählt 1 Siegpunkt (→).

KOLONIEBAUPLATZ

Ein Koloniebauplatz ist ein Raumpunkt zwischen 2 Planeten, der von zwei langen und einer gekürzten Linie gebildet wird. Jedes Planetensystem verfügt über 3 Koloniebauplätze. Eine Kolonie darf ausschließlich auf einem Koloniebauplatz gegründet werden.

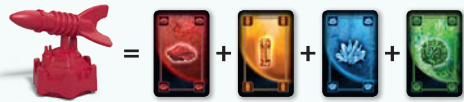


Der Zug eines Handelsschiffs (→) darf nicht auf einem Koloniebauplatz beendet werden. Beendet ein Spieler den Zug eines Kolonieschiffs (→) auf einem Koloniebauplatz und möchte er dort im aktuellen Spielzug keine Kolonie gründen, muss er sein Kolonieschiff im nächsten Zug – falls es nicht eine Begegnung verbietet – weiterziehen oder dann eine Kolonie bauen.

Sonderregel für das Spiel zu dritt (→):

Jedes Planetensystem besitzt 3 Koloniebauplätze. Im Spiel zu viert ist es erlaubt, auf jedem dieser Punkte eine Kolonie zu gründen. Wird aber zu dritt gespielt, dürfen in jedem Planetensystem nur 2 Kolonien gegründet werden. Ein Koloniepunkt (welcher ist egal) muss also immer frei bleiben.

KOLONIESCHIFF



Für den Bau eines Kolonieschiffs musst du die Rohstoffe 1 x Erz, 1 x Treibstoff, 1 x Carbon, 1 x Nahrung in den Vorrat legen.

Ein Kolonieschiff dient dem Bau einer Kolonie (→) auf einem Koloniebauplatz (→) eines Planetensystems (→).

Hast du die Rohstoffkarten in den Vorrat gelegt, nimmst du eine Kolonie und einen Transporter (→) aus deinem persönlichen Vorrat und steckst den Transporter auf die Kolonie. Zusammen ergeben sie das Kolonieschiff.



Hast du in deinem persönlichen Vorrat keinen freien Transporter oder hast du alle Kolonien verbaut, kannst du kein Kolonieschiff bauen.

Das Kolonieschiff stellst du auf einen deiner freien Raumhafenpunkte (→). In der anschließenden Flugphase (→) darfst du das Kolonieschiff entsprechend den Flugregeln (→) bewegen.

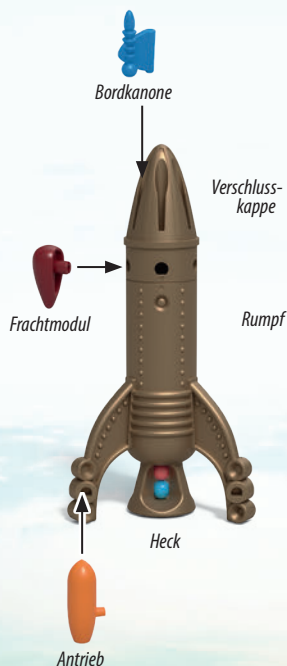
M

MUTTERSCHIFF

Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels ein großes Mutterschiff. Mit diesem Mutterschiff werden die Eigenschaften der Raumschiffe (→) eines Spielers dargestellt.

Mit den Kugeln am Heck des Mutterschiffs wird die Grundgeschwindigkeit der Raumschiffe bestimmt oder der Grundwert der Kampfkraft (→) bestimmt. (Siehe „Würfeln mit dem Mutterschiff“)

Wenn ein Spieler sein Mutterschiff im Laufe des Spiels mit Antrieben (→), Bordkanonen (→) und Frachtmodulen (→) ausbaut, vergrößert er damit die Geschwindigkeit (→), Kampfkraft (→) und den Laderaum seiner kleinen Raumschiffe. Die Eigenschaften des Mutterschiffs gelten immer für alle Raumschiffe eines Spielers auf dem Spielfeld.



Hinweise zur Nutzung des Mutterschiffs und den Kugeln:

Vor dem ersten Spielen sollten die 4 Mutterschiffe an ihrer Unterseite mit den 4 beigefügten Aufklebern der 4 Spielerfarben versehen werden.

In der Schachtel befinden sich 4 weitere Aufkleber als Ersatz.

Die Verschlusskappe des Mutterschiffs kann durch eine leichte Drehbewegung und Ziehen nach oben vom Rumpf abgezogen werden. In den Rumpf werden die Kugeln eingelegt. Vorgesehen ist die Bestückung mit 2 gelben, 1 roten, 1 blauen und 1 schwarzen Kugel.



Danach muss die Kappe wieder auf den Rumpf gesetzt und mit einer Drehbewegung zum Einrasten gebracht werden. Die Markierungen an Rumpf und Kappe müssen zueinander zeigen.

Im Lieferumfang sind 8 Ersatzkugeln enthalten.

Durch eine Änderung der Kugel-Bestückung des Mutterschiffs kann die Wahrscheinlichkeit beim „Würfeln des Mutterschiffs“ geändert werden. Falls beispielsweise mehr Begegnungen gewünscht sind, wäre es möglich mit 1 gelben Kugel weniger zu spielen. Dadurch steigt die Wahrscheinlichkeit, dass die schwarze Kugel erscheint. Wir empfehlen, bei der vorgegebenen und getesteten Bestückung zu bleiben.



N

NACHSCHUBSTAPEL

Der Nachschubstapel wird zu Beginn des Spiels aus je 8 Karten der 5 Rohstoffsorten gebildet. Er wird gut gemischt und als verdeckter Stapel in das mit einem „?“ gekennzeichnete Fach des Kartenhalters gelegt.

Ist der Nachschubstapel aufgebraucht, wird mit je 8 Karten von den 5 Rohstoffsorten ein neuer Nachschubstapel gebildet.

Zu Beginn des Spiels zieht sich jeder Spieler 3 Rohstoffkarten von diesem Stapel.

Am Ende der Ertragsphase (→) darf sich der Spieler am Zug, abhängig von seiner Siegpunktzahl, 0-2 Rohstoffkarten vom Nachschubstapel ziehen:

4–7 Siegpunkte: Er nimmt sich 2 Rohstoffkarten vom Nachschubstapel.

8–9 Siegpunkte: Er nimmt sich 1 Rohstoffkarte vom Nachschubstapel.

Ab 10 Siegpunkte: Er darf sich keine Rohstoffkarten vom Stapel nehmen.

Wenn eine Sieben gewürfelt (→) wurde, ziehen die Mitspieler, nicht aber der Spieler am Zug, 1 Rohstoffkarte vom Nachschubstapel.

P

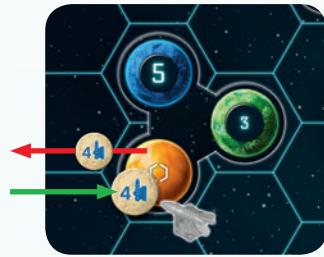
PIRATENSTÜTZPUNKT

Auf der Vorderseite von 3 Zahlenchips (→) ist auf beige Hintergrund eine Bordkanone (→) mit einer Zahl abgebildet.

Diese Abbildung symbolisiert, dass Planeten auf denen dieser Zahlenchip aufgedeckt wird, von einem Piratenstützpunkt besetzt sind. Der Zahlenchip wird in die Schachtel zurückgelegt und dafür der Piratenstützpunkt-Sondermarker mit der entsprechenden Abbildung auf dem Planeten platziert.



Beispiel: Weiß hat ein Planetensystem entdeckt und die Zahlenchips aufgedeckt. Der Zahlenchip auf dem Treibstoff-Planeten zeigt einen 4er Piratenstützpunkt. Der Chip wird gegen den größeren Sondermarker mit demselben Aufdruck ausgetauscht. Erst wenn der Stützpunkt besiegt ist, wird ein Reserve-Zahlenchip mit einer Ertragszahl eingesetzt.




Auf einem Koloniebauplatz (→), der einem Piratenstützpunkt benachbart ist, darf keine Kolonie (→) gegründet werden.

Piratenstützpunkte werden besiegt, wenn ein Spieler die folgenden zwei Bedingungen erfüllt:

1. Er steht oder zieht in seinem Zug mit einem seiner Raumschiffe auf einen Raumpunkt, der dem Planeten mit dem Piratenstützpunkt-Sondermarker benachbart ist.
2. Der Spieler hat mindestens so viele Bordkanonen, wie die Zahl auf dem Sondermarker angibt. Es zählen sowohl die Bordkanonen, die sich am Mutterschiff befinden, als auch die Aufwertungen durch Freundschaftskarten (→) des Wissenden Volkes.

Erfüllt ein Spieler diese Bedingungen, entfernt er den Piratenstützpunkt-Sondermarker sofort von dem Planeten, dreht ihn auf die Medaillen-Seite und legt ihn vor sich ab. Diese Medaille zählt 1 Siegpunkt und kann nicht durch Begegnungen (→) verloren werden.

An die Stelle des Sondermarkers legt der Spieler nachfolgend offen einen der Reserve-Zahlenchips. 

Sollte sich ein Kolonieschiff (→) des Spielers auf einem Koloniebauplatz befinden, darf er nach dem Entfernen des Sondermarkers sofort eine Kolonie gründen. Hat er noch Geschwindigkeit übrig, darf er aber auch seinen Flug fortsetzen.

Beispiel: Weiß zieht mit einem Kolonieschiff auf einen dem Piratenstützpunkt benachbarten Raumpunkt. Sein Mutterschiff ist mit 4 Bordkanonen ausgerüstet. Der Piratenstützpunkt wird sofort besiegt. Zur Belohnung erhält Weiß den Piratenstützpunkt-Marker vom Planeten und legt ihn als Medaille vor sich ab. Auf dem leeren Planeten wird ein zufällig gezogenes Reserve-Zahlenplättchen offen ausgelegt, eine „3“. Im Anschluss baut Weiß auf dem Koloniebauplatz seine Kolonie.



PLANETENSYSTEM

Die Planetensysteme gehören zu den Raumquadranten (→). Ein Planetensystem besteht aus drei unterschiedlichen Planeten. Zwischen jeweils zwei Planeten befindet sich ein Koloniebauplatz (→). Insgesamt können in jedem Planetensystem somit 3 Kolonien gegründet werden.




Achtung: Im Spiel zu dritt (→) darf nur auf 2 der 3 Koloniebauplatzen eine Kolonie gegründet werden.

R

RAUMHAFEN

Für den Bau eines Raumhafens muss du die Rohstoffe 3 x Carbon, 2 x Nahrung in den Vorrat legen.  =  +  +  +  + 

Hast du die Rohstoffkarten (→) in den Vorrat gelegt, nimmst du eine Raumwerft aus deinem persönlichen Vorrat und legst sie um eine deiner Kolonien (→) auf dem Spielfeld. Zusammen ergeben sie den Raumhafen. Die Raumwerft muss also nicht mit einem Transporter zur Kolonie gebracht werden. 


Hast du in deinem persönlichen Vorrat keine Raumwerft mehr oder keine Kolonie ohne Raumwerft auf dem Spielfeld, kannst du keinen Raumhafen bauen.

Wie bei einer Kolonie erhält der Besitzer eines Raumhafens für einen benachbarten Planeten 1 Rohstoffkarte aus dem Vorrat, wenn dessen Zahl gewürfelt wurde.

Raumschiffe (→) können nur von Raumhafenpunkten (→) aus starten. Daher ergibt es Sinn, möglichst schnell eine Kolonie, die sich weiter im Raum befindet, zu einem Raumhafen auszubauen. Von dort aus können die Raumschiffe dann schneller weiter entfernte Ziele erreichen.

Ein Raumhafen zählt zwei Siegpunkte (→), erweitert allerdings immer eine Kolonie, sodass der Siegpunktmarker nur um 1 Feld vorgerückt wird.

RAUMHAFENPUNKT

Als Raumhafenpunkte werden die beiden einem Raumhafen (→) benachbarten Raumpunkte (→) bezeichnet. Hat ein Spieler ein Raumschiff (→) gebaut, stellt er es auf einen seiner freien Raumhafenpunkte. Raumschiffe dürfen am Ende ihres Zuges nicht auf Raumhafenpunkten von Mitspielern stehen bleiben. 

Falls eine Kolonie zu einem Raumhafen erweitert wird und nun ein Raumschiff eines Mitspielers einen der neuen Raumhafenpunkte blockiert, so muss der Mitspieler dieses Raumschiffs in seinem nächsten Zug weiterziehen. Sollte der Mitspieler mehrere Schiffe besitzen und nach einer Begegnung (→) mit einem seiner Raumschiffe nicht fliegen dürfen, dann muss er mit dem den Raumhafenpunkt blockierenden Raumschiff fliegen.

RAUMPUNKT

Als Raumpunkt werden die Ecken der Hexfelder bezeichnet. Spezielle Raumpunkte sind:

- Koloniebauplatze (→)
- Andockpunkte (→)
- Raumhafenpunkte (→)



RAUMQUADRANT

In dem Teil der Galaxie, in dem die Sternfahrer unterwegs sind, können 3 Arten von Raumquadranten entdeckt werden:

Leere Raumquadranten besitzen in ihrer Mitte einen Raumpunkt und können durchfliegen werden. Es sind 4 Stück vorhanden.



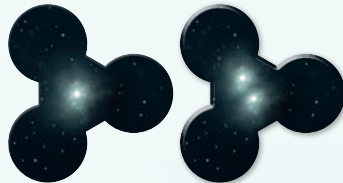
Planetensysteme (→) bestehen immer aus 3 Planeten und versprechen neue Rohstoffvorkommen. Es sind 12 Planetensysteme vorhanden.



Außenposten (→) fremder Völker (→) laden zu Kommunikation und Aufbau von Freundschaften ein. Es sind 4 Außenposten vorhanden.



Die 16 variablen Raumquadranten sind auf ihrer Rückseite mit 1 Stern oder mit 2 Sternen markiert. Je nach Spielvariante und Aufbau (→) sind die Rückseiten zu beachten.



RAUMSCHIFF

Im Gegensatz zum großen Mutterschiff (→), das jeder Spieler vor sich stehen hat, ziehen die Spieler die kleinen Raumschiffe auf dem Spielfeld. Es können zwei Arten von Raumschiffen gebaut werden: Kolonieschiffe (→) und Handelsschiffe (→). Die Eigenschaften des Mutterschiffs zählen immer für alle Raumschiffe auf dem Spielfeld.



Kolonieschiff



Handelsschiff

RAUMSPRUNG

Manche fremden Völker beherrschen die Technik, größere Entfernung ohne Zeitverlust, quasi in einem „Sprung“, zu überwinden. Wer eine Begegnung mit solch einem Volk erfolgreich meistert oder eine Raumzerrung (→) antrifft, kann mit einem Raumschiff (→) in den Genuss eines Raumsprungs kommen.

Steht dir ein Raumsprung zu, darfst du ein beliebiges deiner Raumschiffe auf dem Spielfeld auf einen freien Raumpunkt (→) versetzen. Bei der Landung sind die Flugregeln (→) zum Blockieren einzuhalten.

Beachte insbesondere die Regeln zu den besonderen Raumpunkten Koloniebauplatz (→), Andockpunkt (→) und Raumhafenpunkt (→). Du darfst mit dem Raumsprung an einen unerforschten Raumquadranten springen und ihn erkunden (→) bzw. entdecken (→).

Nach dem Raumsprung ist die Bewegung des gesprungenen Raumschiffs beendet.

RAUMZERRUNG

Dieser Begriff taucht in den Begegnungskarten (→) auf. Raumzerrungen ermöglichen einen Raumsprung (→).

ROHSTOFFKARTEN

Es gibt 5 verschiedene Arten von Rohstoffen:



Erz



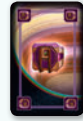
Treibstoff



Carbon



Nahrung



Handelsware

Die Rohstoffe werden im Spiel durch Karten symbolisiert. Du kannst diese Karten während der Ertragsphase (→), durch Handeln (→) oder durch Begegnungen (→) erhalten.

Falls im Vorrat nicht genügend Rohstoffkarten einer Sorte sind, um in der Ertragsphase allen Spielern ihre ihnen zustehenden Karten auszuverteilen, erhält kein Spieler Karten dieser Sorte.

Rohstoffkarten musst du verdeckt auf der Hand halten. Die Anzahl der Karten müssen deine Mitspieler allerdings jederzeit erkennen können.

Du darfst beliebig viele Rohstoffkarten auf der Hand halten. Beachte aber, dass du beim Wurf einer „7“ die Hälfte aller Karten abgeben musst, wenn du mehr als 7 Karten auf der Hand hältst.

S

SIEBEN GEWÜRFELT

Würfelst du in deiner Ertragsphase (→) eine „7“, so erhält kein Spieler Erträge von den Planeten. Folgende Aktionen sind in der angegebenen Reihenfolge durchzuführen:



- 1.) Alle Spieler zählen die Rohstoffkarten (→) auf ihrer Hand. Wer mehr als 7 Karten hat (also 8 oder mehr), muss die Hälfte davon auswählen und ablegen – zurück auf die Vorratsstapel im Kartenhalter. Bei einer ungeraden Anzahl an Karten wird immer zum Vorteil des betroffenen Spielers abgerundet: wer z. B. 9 Karten besitzt, muss 4 davon ablegen. Welche Karten abgegeben werden, wählt jeder Spieler selbst aus.
- 2.) Du wählst 1 Mitspieler aus und ziehst bei ihm 1 Rohstoffkarte. Der Spieler, bei dem gezogen wird, hält dabei seine Karten verdeckt in der Hand.
- 3.) Alle Mitspieler (nicht du selbst), ziehen 1 Rohstoffkarte vom Nachschubstapel. Es beginnt der Spieler links von dir.
- 4.) Stehen dir 1 oder 2 Rohstoffkarten vom Nachschubstapel zu, nimmst du sie dir.
- 5.) Danach setzt du deinen Zug mit deiner Handels- und Bauphase fort.

SIEGPUNKTE



Zu Beginn des Spiels setzt jeder Spieler seinen Siegpunktmarker auf die „4“ der Siegpunktleiste. Jeder Gewinn oder Verlust eines Siegpunktes muss auf der Siegpunktleiste mit dem Marker sofort angezeigt werden. Das Spielende (→) ist erreicht, sobald ein Spieler seinen Marker auf die „15“ setzt.

Es gibt unterschiedliche Möglichkeiten, um zu Siegpunkten zu kommen:

- Kolonien (→) zählen jeweils 1 Siegpunkt.
- Raumhäfen (→) zählen jeweils 2 Siegpunkte.
- Freundschafts-Aufsteller (→) zählen jeweils 2 Siegpunkte.
- Piratenstützpunkt und Eisplaneten-Sondermarker zählen jeweils 1 Siegpunkt.
- Zwei halbe Medaillen (→) zählen jeweils 1 Siegpunkt.

SPIELENDE

Das Spiel endet mit dem Zug, in dem ein Spieler 15 oder mehr Siegpunkte erreicht. Um zu gewinnen, muss ein Spieler an der Reihe sein und in seinem Zug mindestens diese 15 Siegpunkte erreichen/besitzen.

SPIELZUG

Der Zug eines Spielers gliedert sich in 3 Phasen und beinhaltet insgesamt 5 Abschnitte. Die 5 Abschnitte sind auf der Übersichtskarte „Spielzug“ zusammengefasst dargestellt.

1.) Ertragsphase (→)

- a) Du würfelst mit beiden Würfeln die Rohstofffrträge dieses Spielzugs für alle Spieler aus.
- b) Du ziehst die dir erlaubte Anzahl Rohstoffkarten (→) vom Nachschubstapel (→).

2.) Handels- und Bauphase (→)

Du darfst handeln (→) und bauen (→).

3.) Flugphase (→)

- a) Du würfelst mit deinem Mutterschiff (→), um die Geschwindigkeit (→) deiner Raumschiffe (→) zu ermitteln.
- b) Du bewegst alle deine Raumschiffe (→).

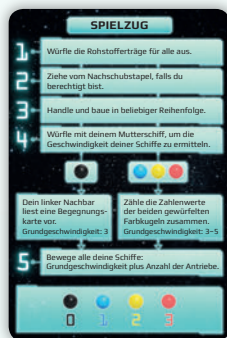
Nach dem Abschluss deiner Aktionen gibst du die Würfel an deinen linken Nachbarn weiter. Er ist nun am Zug und setzt das Spiel mit Aktion 1.) fort.

SPIEL ZU DRITT

Die folgenden Anpassungen sind im Spiel zu dritt zu beachten:

- In der Startaufstellung für Einsteiger wird die 4. Spielerfarbe trotzdem wie abgebildet aufgebaut. Die Spielfiguren haben, abgesehen von der Sperrung der Koloniebauplätze (→), im Spiel keine Funktion.
- In der Gründungsphase (→) für Fortgeschrittene dürfen alle 3 Koloniebauplätze der Planetensysteme der „Catanischen Kolonien“ bebaut werden. Die am Ende der Gründungsphase nicht bebauten 3 Bauplätze, dürfen im weiteren Spielverlauf nicht bebaut werden. Außerdem bleibt einer der in der Gründungsphase kostenlos verteilten Ausbauten übrig und kommt in die Ausbaubox.
- In jedem Planetensystem dürfen nur 2 der 3 vorhandenen Koloniebauplätze bebaut werden (Ausnahme ist die Gründungsphase, siehe oben).

Tipp: Sind zwei Koloniebauplätze bebaut, stellt ihr auf den verbliebenen Bauplatz eine Kolonie oder einen Raumhafen in der Farbe des 4. nicht genutzten Figurensatzes. Ebenso verfährt ihr mit den 3 nicht bebauten Plätzen der Catanischen Kolonien.



T

TRANSPORTER

Jeder Spieler verfügt über drei Transporter. Transporter werden benötigt, um Handelsstationen (→) oder Kolonien (→) an ihren Bestimmungsort zu bringen.



Um ein Handelsschiff (→) zu bauen, wird ein Transporter auf die Spitze einer Handelsstation (→) gesteckt. Um ein Kolonieschiff (→) zu bauen, steckt man einen Transporter auf die Spitze einer Kolonie (→). Transporter können nicht alleine für sich gebaut und eingesetzt werden.

Sobald ein Spieler eine Kolonie oder Handelsstation gründet, nimmt er den Transporter zu seinem persönlichen Vorrat zurück. Er kann ihn bei nächster Gelegenheit wieder zum Bau eines neuen Handels- oder Kolonieschiffs verwenden. Sind alle Transporter eines Spielers auf dem Spielfeld eingesetzt, kann er keine neuen Raumschiffe bauen.

U

ÜBERSICHTSKARTEN

Um während des Spiels einen Überblick über den Spielzug (→) und die möglichen Handels- und Bauoptionen zu behalten, kannst du die 3 Übersichtskarten nutzen.

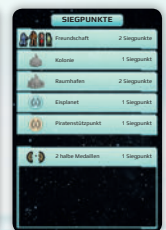
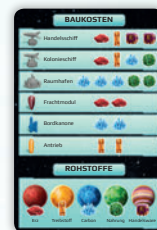
Spielzug:

Hier werden die 5 Abschnitte des Spielzugs in zusammengefasster Form dargestellt. Wenn du danach vorgehst, vergisst du keine Aktion. Insbesondere das Nachziehen vom Nachschubstapel (→). Außerdem ist die Zuordnung der Farbkugeln zu den Zahlenwerten auf dieser Karte abgebildet.



Baukosten und Siegpunkte:

Die Baukostenkarte zeigt dir, für welche Bauten, welche Rohstoffkombination nötig sind. Wenn du die Karte mit der Auflistung der Siegpunkte (→) daneben legst, zeigt sie dir an, mit welchen Bauten du Siegpunkte erreichen kannst. Beispielsweise kann die Platzierung der Handelsstationen zum Aufbau von Freundschaften mit fremden Völkern führen. Hast du die Mehrheit der Handelsstationen an einem Außenposten, erhältst du den Freundschafts-Aufsteller des Volkes und damit 2 Siegpunkte.



W

WÜRFELN MIT DEM MUTTERSCHIFF

Ein Spieler muss mit seinem Mutterschiff würfeln, um die Geschwindigkeit (→) seiner Raumschiffe zu Beginn der Flugphase (→) zu bestimmen oder wenn es eine Begegnung (→) fordert.

In den Rumpf des Mutterschiffs (→) werden Kugeln eingelegt. Im normalen Spiel sind es die Kugeln 2 x gelb, 1 x blau, 1 x rot, 1 x schwarz. Zwei dieser Kugeln sind immer sichtbar, wenn das Mutterschiff aufrecht auf dem Tisch steht. Jeder Kugel ist eine Zahl zugeordnet. Die Zuordnung der Zahlen zu den Farben ist auf der Übersichtskarte „Spielzug“ festgehalten.



Um mit dem Mutterschiff zu „würfeln“, wird es in die Hand genommen, auf den Kopf gestellt, ein paar Mal nach oben und unten geschüttelt und anschließend in aufrechter Position auf den Tisch gestellt. Nun sind 2 Kugeln sichtbar.



Das Würfelergebnis erhält man, indem man die den Farben der Kugeln zugeordneten Zahlen addiert. Ist beispielsweise eine blaue und eine rote Kugel sichtbar, heißt das Würfelergebnis „4“.

Der schwarzen Kugel ist grundsätzlich der Wert „0“ zugeordnet, allerdings ist zu beachten, dass die schwarze Kugel bei der Ermittlung der Geschwindig-

keit in der Flugphase eine Begegnung (→) auslöst und dann automatisch zu der Grundgeschwindigkeit „3“ führt.

Z

ZAHLENCIPS



Jedem Planeten ist ein Zahlenchip zugeordnet. Auf der Vorderseite der Zahlenchips sind Zahlen abgebildet. Die Größe der Zahlen zeigt an, wie hoch die Ertragswahrscheinlichkeit (→) des zugehörigen Planeten ist. Je größer die Zahlen abgebildet sind, umso höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass sie gewürfelt werden. So ist ein Planet mit einer „6“ oder „8“ wesentlich ertragsreicher, als ein Planet mit einer „2“. Zwei Zahlen auf einem Chip bedeuten, dass Ertrag erzeugt wird, wenn entweder die eine oder die andere Zahl gewürfelt wird.

Die Zahlenchips sind auf der Rückseite mit verschiedenen Icons versehen. Diese entsprechen den Icons auf den Planeten. Je nach Spielvariante werden die Zahlenchips entsprechend der Icons beim Spielbau oder während des Spiels auf den Planeten verteilt und dann aufgedeckt.

5 der Chips zeigen eine Bordkanone oder Frachtmodul. Sie symbolisieren die Piratenstützpunkte (→) und Eisplaneten (→). Die 5 Reserve-Zahlenchips kommen ins Spiel, wenn die Piratenstützpunkte besiegt bzw. die Eisplaneten terraformt wurden.

Erlebt CATAN!

Die CATAN – Spielwelt bietet unendlich viel Abwechslung und Spielspaß für jede Gelegenheit.

Mehr über die catanische Welt erfährt ihr auf:

www.catan.de, catan.shop.de

[facebook.com/siedlervoncatan](https://www.facebook.com/siedlervoncatan)

[instagram.com/catan_Deutschland](https://www.instagram.com/catan_Deutschland)



DIE FREUNDSCHAFTSKARTEN

Diplomaten

Die Freundschaftskarten der Diplomaten bieten unterschiedliche Vorteile:

Tribut-Ermäßigung (1 x)

Besitzt ein Spieler diese Karte, verliert er, wenn in der Ertragsphase (→) eine „7“ gewürfelt wird, nur dann die Hälfte seiner Rohstoffe, wenn er mehr als 12 Rohstoffkarten (→) auf der Hand hält.



Gekaufter Ruhm (2 x)

Wer diese Karte besitzt, erhält in seinem Spielzug nach Abgabe 1 Handelsware in den Vorrat 1 halbe Medaille (→). Das Kaufen von halben Medaillen ist nur in der Handels- und Bauphase erlaubt. Ein Spieler darf in einem Spielzug nur **einmal** 1 halbe Medaille über diese Karte kaufen. Sollte ein Spieler beide Karten „Gekaufter Ruhm“ besitzen, hat er keine zusätzlichen Vorteile.



Reich hilft Arm (1 x)

Wer im Besitz dieser Freundschaftskarte ist, darf in seiner Handels- und Bauphase von bis zu zwei Mitspielern 1 Rohstoffkarte aus der verdeckten Hand ziehen.



Voraussetzung ist aber, dass die Mitspieler mehr Siegpunkte (→) besitzen. Diese Aktion darf der Spieler während seines Zuges nur **einmal** durchführen. Solange ein Spieler die meisten Siegpunkte hat, ist diese Karte für ihn wertlos.

Galaktische Hilfe (1 x)

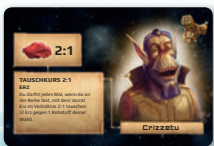
Wer bei einem Ertragswurf keine Rohstoffe erhält und im Besitz dieser Karte ist, darf sich einen beliebigen Rohstoff vom Vorrat nehmen. Dieser Vorteil gilt nicht, wenn das Ergebnis eines Ertragswurfes eine „7“ ist.



Händler

Diese Freundschaftskarten erlauben einem Spieler in seiner Handels- und Bauphase einen besseren Tauschkurs beim Handeln (→) mit dem Vorrat zu erhalten.

Für die Rohstoffe Carbon, Erz, Treibstoff und Nahrung gibt es je 1 Karte, die einen Tausch von 2 dieser Rohstoffe gegen 1 beliebigen anderen Rohstoff erlaubt. Diesen Tausch darf der Spieler mehrfach in seinem Zug durchführen.



Beispiel: Wer die Karte „Tauschkurs 2:1 Carbon“ besitzt, darf in seiner Handels- und Bauphase, so oft er möchte, 2 Carbon gegen 1 beliebigen anderen Rohstoff tauschen.

Eine Sonderstellung nimmt die Karte „Tauschkurs 1:1 Handelsware“ ein.

Wer diese Karte besitzt, darf 1 Handelsware gegen 1 beliebigen anderen Rohstoff tauschen. Allerdings darf er diesen Tausch nur **einmal** pro Zug machen.



Grünes Volk

Diese Freundschaftskarten erhöhen die Produktion von Rohstoffen um 1 Rohstoff. Erhält ein Spieler aufgrund eines Ertragswurfs einen oder mehrere Rohstoffe einer Sorte, erhält er über diese Freundschaftskarte 1 weiteren Rohstoff dieser Sorte.



Beispiel: Ein Spieler erhält aufgrund eines Ertragswurfs 2 Erz. Er besitzt die Karte „Produktions-Erhöhung Erz“ und darf sich aufgrund dieser Karte 1 weitere Erz-Rohstoffkarte nehmen. Er nimmt also 3 Karten Erz aus dem Vorrat.



Wissendes Volk

Die Freundschaftskarten des Wissenden Volkes verbessern die Geschwindigkeit (→) und Kampfkraft (→) der Raumschiffe des Spielers.

Diese Karten haben zwar die Wirkung, als hätte das Mutterschiff des Spielers 1 oder 2 Bordkanonen bzw. Antriebe mehr, gelten aber nicht als Ausbau des Mutterschiffs. Daher sind die auf der Karte abgebildeten Bordkanonen oder Antriebe nicht betroffen, wenn der Spieler nach einer Begegnung (→) einen Ausbau seines Mutterschiffs entfernen muss (auch dann nicht, wenn der Spieler nur die Karte besitzt, sein Mutterschiff aber noch nicht ausgebaut hat).

Ausbau-Erhöhung Bordkanone & Antrieb (3 x)



Diese Karten erhöhen die Geschwindigkeit und die Kampfkraft der Raumschiffe des Spielers um je 1 Einheit.

Ausbau-Erhöhung Bordkanonen (1 x)

Diese Karte erhöht die Kampfkraft der Raumschiffe des Spielers um 2 Einheiten.



Ausbau-Erhöhung Antriebe (1 x)

Diese Karte erhöht die Geschwindigkeit der Raumschiffe des Spielers um 2 Einheiten.

