

CATAN

STERNENFAHRER

Spielanleitung

„Wir können nicht das Geringste tun, um das Eindringen einer fortgeschrittenen Zivilisation in unser Sonnensystem zu verhindern, denn sie wäre uns wissenschaftlich und technologisch turmhoch überlegen. Böartige Absichten jedoch brauchen wir ihr dennoch nicht zu unterstellen, scheint doch allein schon ihr langer Bestand darauf hinzudeuten, dass ihre Vertreter mit ihresgleichen und anderen leben gelernt haben.“

Carl Edward Sagan, Astronom & Astrophysiker

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 Sternenfahrer befähigt, ihr Sonnensystem zu verlassen.

Bald schon treffen die Sternenfahrer 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. Lest im Almanach mehr zur Geschichte der Völker und Sternenfahrer.

Einleitung

Damit der Einstieg in das Spiel so leicht wie möglich fällt, verwenden wir das mehrteilige CATAN-Regelsystem:

Nachdem das Spielfeld aufgebaut ist, lest ihr bitte zuerst die **kurze einführende Spielübersicht auf Seite 2**. Danach lest ihr die **weiteren Vorbereitungen und den Spielablauf ab Seite 3**. Im Anschluss beginnt ihr schon mit dem Spiel. Die Spielanleitung enthält alle wichtigen Informationen, die ihr für das Spiel benötigt. Sollten Detailfragen entstehen, könnt ihr den **Almanach** zu Rate ziehen. Dort findet ihr zu allen in dieser Anleitung mit (→) gekennzeichneten Stichworten weitere Erläuterungen. Außerdem werden verschiedene Varianten erklärt. Auf den Seiten 4–5 des Almanachs sind alle Spielmaterialien einzeln aufgeführt.

INHALTSVERZEICHNIS

Aufbau des Spielfelds	1
Spielübersicht	2
Aufbau des Spielmaterials	3
Spielablauf	4
Spielende	8

VORBEREITUNG

AUFBAU DES SPIELFELDS

Das Spielfeld zeigt einen kleinen Teil des unendlichen Weltalls. Im unteren Bereich liegen 4 Planetensysteme, die „Catanische Kolonien“ genannt werden. Von dort startet ihr eure Entdeckungsreise ins All.

Für Einsteiger

Für unerfahrene Sternenfahrer empfehlen wir, das Spielfeld gemäß der Abbildung auf den Seiten 2–3 aufzubauen. Steck die 6 Spielplanteile passend ineinander und legt die 15 Raumquadranten (→) aufgedeckt in die Aussparungen des Spielplans. Legt den verbleibenden Quadranten zurück in die Schachtel. Platziert die Zahlenchips (→) offen auf den „Catanischen Kolonien“. Auf den zu erkundenden Planeten legt ihr zufällig die Zahlenchips verdeckt aus. Die Icons der Zahlenchip-Rückseiten müssen mit den Icons auf den Planeten übereinstimmen.

Für Fortgeschrittene

Wenn ihr „Catan – Sternenfahrer“ mehrfach gespielt habt, könnt ihr das Spielfeld auch variabel aufbauen. Die verschiedenen Varianten und Regeln hierzu findet ihr im Almanach unter Aufbau, Variabler (→).



AUFSTELLUNG FÜR EINSTEIGER



VORBEREITUNG

AUFBAU DES SPIELMATERIALS

Spielfiguren

Figuren der Spieler: Nehmt euch jeweils die Figuren in einer Spielerfarbe.



Platziert den Siegpunktmarker jeweils auf der „4“ der Siegpunktleiste. Die Reihenfolge der Siegpunktmarker auf einem Feld ist nicht erheblich.

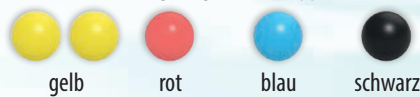
Die Kombinationen verschiedener Figuren ergeben zusätzliche Spielfiguren:



Mutterschiff: Nehmt euch jeder 1 Mutterschiff (→).

Die Mutterschiffe werden auf der Unterseite jeweils mit einem Farbaufkleber in der jeweiligen Spielerfarbe gekennzeichnet. Bringt diese Aufkleber vor dem ersten Spiel an.

Zieht die Kappe des Mutterschiffs vorsichtig ab und legt die 5 unten abgebildeten Kugeln jeweils in den Rumpf. Verschließt den Rumpf danach wieder sorgfältig mit der Kappe.



Übersichtskarten

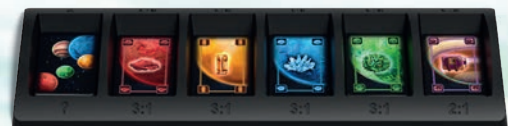
Nehmt euch jeweils eine der 3 Übersichtskarten (→) Spielzug (→), Baukosten und Siegpunkte (→). Legt sie wie abgebildet vor euch ab.



Rohstoffkarten

Vorrat: Sortiert die Rohstoffkarten (→) und legt sie offen als Vorrat in die Fächer des Kartenhalters. Die Handelswaren kommen in das mit 2:1 markierte Fach, die restlichen Rohstoffe in die mit 3:1 markierten Fächer.

Nachschubstapel: Nehmt von jedem der 5 Rohstoffstapel 8 Karten, mischt diese gut durch und legt den so gebildeten Nachschubstapel (→) verdeckt in das mit „7“ markierte Fach. Stellt den Kartenhalter neben das Spielfeld.



Ausbauten und halbe Medaillen

Stellt die Ausbaubox neben dem Spielfeld bereit.

Ausbauten: Die Ausbauten werden in die entsprechenden Fächer der Ausbaubox gelegt:



20 Frachtmodule (→)



24 Bordkanonen (→)



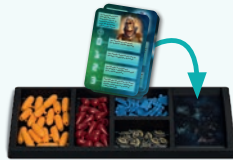
24 Antriebe (→)

Halbe Medaillen (→): Legt die 40 halben Medaillen in ein Fach der Ausbaubox.



Begegnungskarten

Mischt die 32 Begegnungskarten (→) und legt sie als verdeckten Stapel in das Fach der Ausbaubox.



Freundschaftskarten und -Aufsteller

Die 20 Freundschaftskarten (→) sortiert ihr nach den 4 verschiedenen Völkern. Legt jeweils die 5 Karten eines Volkes als offenen Stapel neben dem Spielplan bereit. Den zum Volk passenden Aufsteller platziert ihr auf der obersten Karte des jeweiligen Stapels. Steckt die 4 Aufsteller vor dem ersten Spiel in die 4 Aufstellfüße.



Sondermarker und Würfel

Piratenstützpunkte (→) und Eisplaneten (→)

Legt die 5 Marker offen neben dem Spielplan bereit.



Reserve-Zahlenchips (→):

Daneben platziert ihr verdeckt die 5 Zahlenchips mit dem Kreis-Icon auf der Rückseite. Mischt die 5 verdeckten Chips.



Handelsschiff-Marker: Legt die Marker bereit. Sie werden bei bestimmten Begegnungskarten (→) benötigt.



Würfel: Legt die beiden Würfel neben dem Spielfeld bereit.



STARTAUFSTELLUNG

Für Einsteiger

Startkolonien: Platziert jeweils 2 Kolonien und 1 Raumhafen auf den „Catanischen Kolonien“, wie es in der Abbildung auf den Seiten 2 und 3 dargestellt ist.

Wichtig: Auch beim Spiel zu Dritt werden die 2 Kolonien und der 1 Raumhafen der 4. Spielfarbe wie abgebildet aufgebaut. Sie haben, abgesehen von der Sperrung der Koloniebauplätze, im Spiel keine Funktion.

Startschiff: Setzt jeweils 1 Kolonieschiff auf den in der Abbildung (Seiten 2/3) gezeigten Raumhafenpunkt.

Erste Erträge: Zieht jeweils 3 Rohstoffkarten vom verdeckten Nachschubstapel. Die Rohstoffkarten haltet ihr verdeckt in der Hand.

Halbe Medaille: Nehmt euch jeweils 1 halbe Medaille aus der Ausbaubox und legt sie vor euch ab.

Ausbau: Nehmt euch jeweils 1 Antrieb aus der Ausbaubox und fügt ihn eurem Mutterschiff hinzu.

Startspieler: Würfelt reihum mit beiden Würfeln. Wer die höchste Augenzahl erreicht, beginnt das Spiel.

Für Fortgeschrittene

Wenn ihr etwas Erfahrung mit CATAN und den Sternenfahrern habt, empfehlen wir die freie Gründung der „Catanischen Kolonien“ in der Gründungsphase (→).

DER SPIELABLAUF IM ÜBERBLICK

Bist du am Spielzug, führst du die folgenden Aktionen in der genannten Reihenfolge durch:

1.) Ertragsphase

- Du würfelst mit beiden Würfeln die Rohstoffträge dieses Spielzugs für alle Spieler aus.
- Du ziehst die dir erlaubte Anzahl Rohstoffkarten vom Nachschubstapel.

2.) Handels- und Bauphase

Du darfst handeln (→) und bauen (→).

3.) Flugphase

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

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

DER SPIELABLAUF IM EINZELNEN

ERTRAGSPHASE

Würfeln

Der Spieler am Zug wirft beide Würfel: Die addierte Gesamt-Augenzahl bestimmt die Planeten, die Erträge erzeugen.

Erträge von Planeten

Jeder Spieler nimmt sich für jede Kolonie und jeden Raumhafen, den er an einem Planeten mit der gewürfelten Zahl stehen hat, jeweils 1 Rohstoffkarte vom Vorrat.

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.



Erträge vom Nachschubstapel

Abhängig von seiner aktuellen Siegpunktzahl nimmt der Spieler am Zug 0–2 Rohstoffkarten vom Nachschubstapel. Die Anzahl der Rohstoffkarten, die sich ein Spieler nehmen darf, kann an der Siegpunkteleiste leicht nachvollzogen werden.

4 bis 7 Siegpunkte: Besitzt der Spieler 4–7 Siegpunkte, nimmt er 2 Rohstoffkarten.

8 bis 9 Siegpunkte: Hat der Spieler 8–9 Siegpunkte, nimmt er 1 Rohstoffkarte.

Ab 10 Siegpunkte: Bei mehr als 9 Siegpunkten steht dem Spieler diese Unterstützung nicht mehr zu.

Wichtig: Sollte ein Spieler vergessen, eine Rohstoffkarte vom Nachschubstapel zu ziehen, darf er dies auch noch in seiner Handels- und Bauphase nachholen. Sobald ein Spieler aber in seiner Flugphase mit dem Mutterschiff gewürfelt hat, erlischt dieses Recht.

Nachschubstapel aufgebraucht: Sofort wenn der Nachschubstapel aufgebraucht ist, wird mit 8 Karten von jeder Rohstoffsorte ein neuer Nachschubstapel gebildet.

HANDELS- UND BAUPHASE

Im Anschluss an die Ertragsphase darf der Spieler am Zug handeln und bauen. Beide Aktionen darf er in beliebiger Reihenfolge ausführen. Beispielsweise darf er handeln, bauen, dann wieder handeln und erneut bauen.

Handeln

Der Spieler darf handeln, um Rohstoffkarten zu tauschen. Er darf so lange und so oft tauschen, wie es seine Rohstoffkarten (auf der Hand) zulassen. Die zwei nachstehend beschriebenen Arten von Handel können in beliebiger Reihenfolge durchgeführt werden.

Handel mit Mitspielern (→):

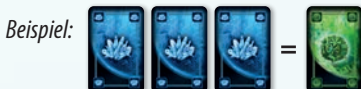
Der Spieler kann mit allen Mitspielern Rohstoffe tauschen. Er kann mitteilen, welche Rohstoffe er benötigt und was er bereit ist dafür abzugeben. Er kann sich aber auch die Vorschläge seiner Mitspieler anhören und Gegengebote machen. Zu welchem Tauschkurs die Rohstoffe gehandelt werden, bleibt den Spielern überlassen.

Wichtig: Mitspieler dürfen nur mit dem Spieler tauschen, der am Zug ist. Die Mitspieler dürfen nicht untereinander tauschen.

Handel mit dem Vorrat (→):

Der Spieler kann auch ohne Mitspieler Handel treiben.

3:1 mit dem Vorrat: Er kann 3 gleiche Rohstoffkarten in den Vorrat legen und sich dafür 1 beliebige andere Rohstoffkarte seiner Wahl nehmen.



2:1 Handelsware mit dem Vorrat: Der Rohstoff „Handelsware“ nimmt beim Handel mit dem Vorrat eine Sonderrolle ein. Handelsware darf im Verhältnis 2:1 getauscht werden.



Bauen

Kolonien (→) und Raumhäfen (→) bringen die nötigen Siegpunkte (→) und helfen, die Wahrscheinlichkeit von Erträgen zu erhöhen. Nur mit Raumschiffen (= Oberbegriff für Kolonie- und Handelsschiffe) können neue Planeten und Außenposten (→) erreicht werden. Zudem können nützliche Ausbauten für das Mutterschiff (→) gekauft werden, um besser für den Flug durchs Weltall gerüstet zu sein.

Um zu bauen, müssen bestimmte Kombinationen von Rohstoffkarten (siehe Übersicht „Baukosten“) zurück in den Vorrat gelegt werden. Der Spieler nimmt die entsprechende Spielfigur aus seinem persönlichen Vorrat und platziert sie auf dem Spielfeld oder bringt den Ausbau an seinem Mutterschiff an.

Ein Spieler kann eine Figur nicht bauen, wenn sie sich nicht mehr in seinem persönlichen Vorrat oder in der Ausbaubox befindet. Hat ein Spieler beispielsweise schon 3 Raumschiffe auf dem Spielfeld und damit keine Transporter mehr zur Verfügung, kann er solange keine Raumschiffe bauen, bis er wieder Transporter im persönlichen Vorrat hat.

Raumhafen (→): erfordert 3 x Carbon + 2 x Nahrung



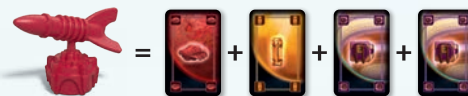
Einsetzen: Ein Raumhafen entsteht durch den Ausbau einer bestehenden Kolonie. Der Spieler legt eine Raumwerft um die Kolonie, die er ausbauen möchte.

Raumhafepunkte (→): Zu Beginn des Spieles verfügt jeder Spieler nur über 1 Raumhafen. Nur von den beiden benachbarten Raumpunkten eines Raumhafens aus kann ein Spieler seine Raumschiffe starten lassen. Daher ist es im Laufe des Spieles, wenn die Wege zu neuen Planeten immer weiter werden, sinnvoll einen zweiten oder dritten Raumhafen zu bauen.

Siegpunkte: Ein Raumhafen zählt 2 Siegpunkte, erweitert allerdings immer eine Kolonie, sodass der Siegpunktmarker nur um 1 Feld vorgerückt wird.

Wichtig: Ein Raumhafen bringt, genau wie eine Kolonie, nur 1 Rohstoff als Ertrag, wenn die Zahl eines benachbarten Planeten gewürfelt wird.

Handelsschiff (→): erfordert 1 x Erz + 1 x Treibstoff + 2 x Handelsware



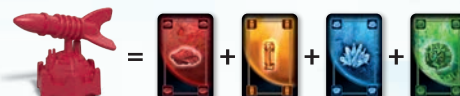
Einsetzen: Ein Handelsschiff kann nur auf einem freien Raumhafepunkt (→) eingesetzt werden. Raumhafepunkte sind die 2 Raumpunkte, die sich direkt neben einem Raumhafen befinden. Steht einem Spieler kein freier Raumhafepunkt zur Verfügung, kann er kein Raumschiff bauen.

Beispiel: Am weißen Raumhafen ist 1 Raumhafepunkt besetzt. Auf dem anderen könnte Weiß 1 Handelsschiff platzieren, wenn er die entsprechende Rohstoffkombination in den Vorrat legt. Gelb und Blau besitzen in diesem Planetensystem keine Raumhäfen und können dort deshalb auch keine neuen Raumschiffe platzieren.



Bewegung: Ein Handelsschiff kann in der Flugphase des Spielzuges starten, in dem es gebaut wurde.

Kolonieschiff (→): erfordert 1 x Erz + 1 x Treibstoff + 1 x Carbon + 1 x Nahrung



Einsetzen: Ein Kolonieschiff kann nur auf einem freien Raumhafepunkt eingesetzt werden. Raumhafepunkte sind die 2 Raumpunkte, die sich direkt neben einem Raumhafen befinden. Steht dem Spieler kein freier Raumhafepunkt zur Verfügung, kann kein Raumschiff gebaut werden.

Bewegung: Ein Kolonieschiff kann in der Flugphase des Spielzuges starten, in dem es gebaut wurde.

Bordkanone (→): erfordert 2 x Carbon



Jede Bordkanone erhöht die Kampfkraft jedes Raumschiffs eines Spielers um 1 Einheit. Bordkanonen werden in die Spitze des Mutterschiffs eingesetzt. Es können maximal 6 Bordkanonen an einem Mutterschiff eingebaut werden.

Frachtmodul (→): erfordert 2 x Erz

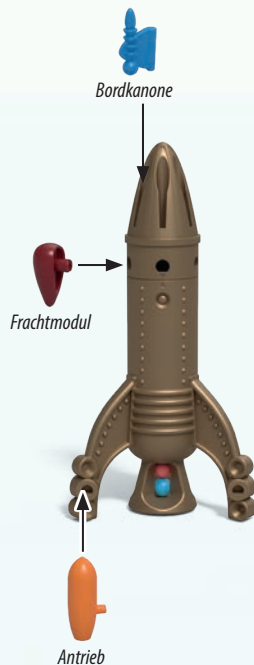


Jedes Frachtmodul erhöht die Ladefähigkeit jedes Raumschiffs eines Spielers um 1 Einheit. Frachtmodule werden am oberen Teil des Mutterschiffs angebracht. Es können maximal 5 Frachtmodule an einem Mutterschiff angebaut werden.

Antrieb (→): erfordert 2 x Treibstoff



Jeder Antrieb erhöht die Geschwindigkeit jedes Raumschiffs eines Spielers um 1 Einheit. Antriebe werden an den Stützen des Mutterschiffs angebracht. Es können maximal 6 Antriebe an einem Mutterschiff eingebaut werden.



FLUGPHASE

Besitzt ein Spieler kein Raumschiff auf dem Spielplan, entfällt für ihn die Flugphase und der nächste Spieler ist am Zug.

Besitzt ein Spieler 1, 2 oder 3 Raumschiffe auf dem Spielplan, ermittelt er zunächst deren **Geschwindigkeit**. Danach **bewegt** er seine Raumschiffe nacheinander gemäß den **Flugregeln** auf dem Spielfeld.

Wichtig: Die Eigenschaften des Mutterschiffs gelten immer für alle Raumschiffe eines Spielers. Dies bezieht sich auf die Ausbauten und die ermittelte Geschwindigkeit.

Geschwindigkeit ermitteln

Die Geschwindigkeit (→) steht für die Zugweite der Raumschiffe. Sie setzt sich aus der mit dem Mutterschiff erwürfelten Grundgeschwindigkeit und möglichen Geschwindigkeitserhöhungen durch Ausbauten und Freundschaftskarten zusammen. Die Geschwindigkeit eines Spielzugs gilt für alle Raumschiffe (→) eines Spielers.

Zunächst würfelt der Spieler mit seinem Mutterschiff: Er schüttelt sein Mutterschiff kopfstehend und stellt es aufrecht wieder hin. Es fallen 2 Kugeln in den Zylinder am Heck des Mutterschiffs. Jeder Kugelfarbe ist auf der Übersicht „Spielzug“ eine Zahl zugeordnet.



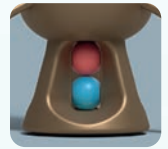
Abhängig von den beiden gewürfelten Kugeln bestehen 2 Möglichkeiten der Auswertung.

Nur bunte Kugeln gewürfelt

Grundgeschwindigkeit: Die Zahlenwerte der beiden gewürfelten Farbkugeln werden zusammengezählt.

Beispiel: Eine blaue und eine rote Kugel ergibt die Grundgeschwindigkeit „4“.

$$\text{rote Kugel } 3 + \text{blaue Kugel } 1 = 4$$



Aufwertungen: Die Geschwindigkeit seiner Raumschiffe erhält der Spieler, indem er zur Grundgeschwindigkeit die Anzahl der Antriebe seines Mutterschiffs und die auf den Freundschaftskarten des Wissenden Volkes abgebildeten Antriebe addiert (falls er eine solche Karte besitzt).

Schwarze Kugel gewürfelt

Grundgeschwindigkeit: Sie ist in diesem Fall immer „3“.

Die schwarze Kugel löst eine „Begegnung“ aus. Welche Farbe die zweite gewürfelte Kugel hat, ist dabei unerheblich.



Aufwertungen: Die Geschwindigkeit seiner Raumschiffe erhält der Spieler, indem er zur Grundgeschwindigkeit „3“ die Anzahl der Antriebe seines Mutterschiffs und die auf den Freundschaftskarten des Wissenden Volkes abgebildeten Antriebe addiert (falls er eine solche Karte besitzt).

Wichtig: Bevor der Spieler seine Schiffe bewegt, muss die Begegnung durchgeführt werden. Die Regeln dafür sind unter „Sonderfälle“ auf Seite 8 zu finden.

Raumschiffe bewegen

Die ermittelte Geschwindigkeit gilt für alle Raumschiffe eines Spielers auf dem Spielfeld. Jedes seiner Raumschiffe darf – unter Beachtung der Flugregeln – so viele Raumpunkte ziehen, wie die zuvor ermittelte Geschwindigkeit es erlaubt.

Beispiel: Weiß hat die Grundgeschwindigkeit „4“ (blaue & rote Kugel) gewürfelt. Außerdem hat sein Mutterschiff 1 Antrieb. Dementsprechend darf er jedes seiner Raumschiffe 5 Raumpunkte ziehen. Er besitzt nur 1 Schiff und zieht es die 5 Raumpunkte.



Allgemeine Flugregeln (→):

Die folgenden Regeln sind bei der Bewegung von Raumschiffen zu beachten.

Geschwindigkeit nutzen: Ein Spieler muss nicht die gesamte Geschwindigkeit nutzen. Er kann weniger Raumpunkte ziehen, als er dürfte oder gar nicht mit einem Raumschiff ziehen.

Umkehren: Raumschiffe können während eines Zuges auch wieder zu Raumpunkten zurückgezogen werden, von denen sie gekommen sind.

Besetzte Raumpunkte: Raumpunkte (→) mit eigenen oder fremden Raumschiffen sowie Kolonien oder Raumhäfen dürfen übersprungen werden, werden aber mitgezählt. Auf jedem Raumpunkt darf immer nur eine Spielfigur stehen.

Blockaden: Es ist nicht erlaubt, bestimmte Raumpunkte zu blockieren. Mehr dazu unter „Sonderfälle“ auf Seite 8.

Planetensystem erkunden (→)

Zieht ein Spieler ein Raumschiff während seines Fluges auf einen Raumpunkt, der an ein Planetensystem grenzt (siehe die grünen Kreise in der Abbildung), auf dem Zahlenchips verdeckt auf Planeten liegen, werden sofort alle Chips aufgedeckt.

Beispiel: Weiß hat mit seinem Raumschiff einen Raumpunkt erreicht, der an ein unerforschtes Planetensystem grenzt. Sofort werden alle 3 verdeckten Zahlenchips auf den Planeten aufgedeckt.



Sollte ein Piratenstützpunkt oder ein Eisplanet aufgedeckt werden, kommt dieser Chip aus dem Spiel. Dafür wird der entsprechende größere Sondermarker mit derselben Abbildung auf den Planeten gelegt (die Rückseite ist eine Medaille).

Beispiel: Nun ist bekannt, bei welchen Würfelwürfen die Planeten Erträge erzeugen. Der Zahlenchip auf dem Treibstoff-Planet zeigt einen 4er Piratenstützpunkt. Der Chip wird gegen den größeren Sondermarker mit demselben Aufdruck ausgetauscht. Erst wenn der Stützpunkt besiegt ist, wird ein Zahlenchip mit einer Ertragszahl eingesetzt.



Nach jeder Erkundung darf der Spieler mit seinem Raumschiff weiterziehen, falls das seine Geschwindigkeit noch zulässt.

Wichtig: Spielt ihr als Fortgeschrittene mit dem variablen Aufbau, lest die Regeln zum Entdecken (→) im Almanach.

Kolonie gründen

Beendet ein Spieler den Flug eines Kolonieschiffs (→) auf einem freien Raumpunkt (→) zwischen zwei Planeten, gründet er dort eine Kolonie (→). Ist eine Kolonie gegründet, kann sie nicht mehr in ein Kolonieschiff zurückverwandelt werden.

Koloniebauplatz (→): Eine Kolonie kann nur auf einem Raumpunkt gegründet werden, der sich zwischen 2 Planeten befindet. Jedes Planetensystem verfügt somit über 3 Bauplätze. Die Kolonie belegt den Raumpunkt. Der Transporter wird zurück in den persönlichen Vorrat gelegt.

Piratenstützpunkt/Eisplanet (→): Eine Kolonie kann nicht auf einem Bauplatz 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.



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

Siegpunkt: Die Kolonie zählt 1 Siegpunkt.

Sonderregel für das Spiel zu dritt: Jedes Planetensystem besitzt drei 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 zwei Kolonien gegründet werden. Ein Bauplatz (welcher ist egal) muss also immer frei bleiben.

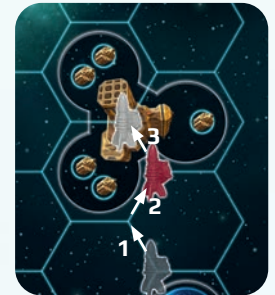
Handelsstation gründen

Beendet ein Spieler den Flug eines Handelsschiffs (→) auf dem Andockpunkt (→) eines Außenpostens (→) eines fremden Volks, gründet er dort eine Handelsstation (→). Ist eine Handelsstation gegründet, kann sie nicht mehr in ein Handelsschiff zurückverwandelt werden.

Andockpunkt (→): Das Handelsschiff muss auf dem Punkt in der Mitte des Außenpostens landen. Die Handelsstation setzt er auf eines der 5 freien Docks, die um den Außenposten schweben. Der Transporter wird zurück in seinen Vorrat gelegt.

Mindestanzahl Frachtmodule: Um eine Handelsstation gründen zu können, muss der Spieler mit 1 Frachtmodul mehr ausgerüstet sein, als bereits Handelsstationen bei dem jeweiligen Außenposten stehen.

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 1 Frachtmodul an seinem Mutterschiff, um dort gründen zu dürfen. Der Transporter wird zurück in den Vorrat gelegt, die Handelsstation kommt auf ein Dock.



Freundschaftskarte (→): Der Spieler darf nach der Gründung einer Handelsstation die offen ausliegenden Freundschaftskarten des Volkes nehmen. Er wählt 1 davon aus, die er offen vor sich ablegt. Ab sofort kann der Spieler die Vorteile für sich nutzen, die auf der Karte beschrieben sind.



Siegpunkte (→): Der Spieler, der als Erster eine Handelsstation bei einem Außenposten gründet, erhält den jeweiligen Freundschafts-Aufsteller (→) des entsprechenden Volkes. Er platziert den Aufsteller gut sichtbar beim Vorrat seines Spielmaterials. Ein Freundschafts-Aufsteller zählt 2 Siegpunkte.

Der Spieler verliert den Aufsteller (und damit auch die 2 Siegpunkte), wenn ein anderer Spieler über mehr Handelsstationen beim Außenposten dieses Volkes 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.



Piratenstützpunkt und Eisplanet

Kolonien (→) dürfen nicht auf Koloniebauplätzen (→) gegründet werden, wenn einer der benachbarten Planeten ein Eisplanet (→) ist oder sich dort ein Piratenstützpunkt (→) befindet. Der Planet muss zunächst terraformt bzw. befreit werden. Falls es seine Geschwindigkeit zulässt, darf der Spieler sein Raumschiff nach dieser Aktion weiterziehen.

Piratenstützpunkt: Zieht ein Spieler sein Raumschiff auf einen einem Piratenstützpunkt benachbarten Raumpunkt und ist die Anzahl seiner Bordkanonen mindestens so groß wie die Zahl auf dem Sondermarker, ist der Stützpunkt sofort besiegt.

Eisplanet: Zieht ein Spieler sein Raumschiff auf einen einem Eisplaneten benachbarten Raumpunkt und ist die Anzahl seiner Frachtmodule mindestens so groß wie die Zahl auf dem Sondermarker, wird der Eisplanet sofort terraformt.

Siegpunkt: Hat ein Spieler einen Planeten terraformt bzw. von Piraten befreit, nimmt er den Sondermarker vom entsprechenden Planeten, dreht ihn um und legt ihn vor sich ab. Es ist nun eine Medaille, die 1 Siegpunkt zählt.

Wichtig: Diese Medaille kann der Spieler im Gegensatz zu halben Medaillen nicht mehr verlieren.

Neuer Zahlenchip: Auf dem Planeten wird einer der Reserve-Zahlenchips offen ausgelegt.

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 gezogener Reserve-Zahlenchip offen ausgelegt, eine „3“. Im Anschluss baut Weiß auf dem Koloniebauplatz seine Kolonie.



Zahl, liest der linke Nachbar den entsprechenden Textkasten vor, welcher zu der Zahl gehört.

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



Ergebnis ausführen: Die Begegnungen sind sehr vielfältig und können verschiedenste Ergebnisse haben. Es ist auch möglich, dass Ergebnisse durch das „Würfeln mit dem Mutterschiff“ (→) entschieden werden. Sobald das Ergebnis ausgeführt wurde, kommt die Begegnungskarte auf einen Ablagestapel. Danach führt der Spieler die Bewegung seiner Raumschiffe aus.

Halbe Medaillen: Wer eine Begegnung erfolgreich meistert, kann halbe Medaillen gewinnen. Andererseits können aber auch halbe Medaillen verloren gehen, wenn die Begegnung weniger glimpflich für den Spieler ausgeht. Gewonnene halbe Medaillen werden aus dem Vorrat der Ausbaubox genommen und vor dem Spieler abgelegt. Verlorene halbe Medaillen werden zurück in die Ausbaubox gelegt.

Wichtig: Ganze Medaillen, die durch das Besiegen von Piratenstützpunkten bzw. Terraformen von Planeten gewonnen wurden, müssen niemals abgegeben werden.

Siegpunkte: 2 halbe Medaillen zählen 1 Siegpunkt. Immer wenn vor dem Spieler aus 2 halben Medaillen 1 ganze Medaille geformt werden kann, rückt er entsprechend auf der Siegpunktleiste vor. Verliert der Spieler 1 halbe Medaille und dadurch auch 1 Siegpunkt, zieht er seinen Siegpunktmarker entsprechend auf der Siegpunktleiste 1 Feld zurück.

Wichtig: Die beiden Begegnungskarten „Zahn der Zeit“ gelten immer für alle Spieler. Die Anweisungen werden nacheinander ausgeführt.

SONDERFÄLLE

Sieben gewürfelt

Kein Ertrag der Planeten: Hat der Spieler am Zug eine Sieben gewürfelt (→), so erhält kein Spieler Erträge von den Planeten.

Karten abgeben: Alle Spieler, die mehr als 7 Handkarten besitzen, wählen die Hälfte ihrer Rohstoffkarten aus und legen diese zurück in die jeweiligen Fächer der Kartenhalter. Bei ungeraden Zahlen wird zu Gunsten des betroffenen Spielers abgerundet (wer z. B. 9 Karten hat, muss 4 davon abgeben).

Karte ziehen: Der Spieler am Zug wählt 1 Mitspieler aus und zieht bei ihm 1 Rohstoffkarte. Der Spieler, bei dem gezogen wird, hält dabei seine Karten verdeckt in der Hand.

Ertrag vom Nachschubstapel: Alle Mitspieler (nicht der Spieler, der am Zug ist), ziehen 1 Rohstoffkarte vom Nachschubstapel. Es beginnt der Spieler links neben dem Spieler am Zug.

Begegnungskarte (→) ausführen

Würfelt der Spieler beim Ermitteln seiner Geschwindigkeit (→) die schwarze Kugel, hat er eine Begegnung im Weltall. Erst nach deren Durchführung bewegt er seine Raumschiffe.

Karte vorlesen: Der linke Nachbar des Spielers am Zug zieht die oberste Begegnungskarte und liest zunächst die Frage im ersten Textkasten vor.

Wichtig: Der Spieler, der am Zug ist, darf keine Einsicht in die Begegnungskarte haben.



Entscheidung treffen: Der Spieler entscheidet sich für eine Antwort. Es wird entweder die Angabe einer Zahl oder eine Ja/Nein-Antwort abgefragt. Ist es eine

Blockadeverbot

In den Weiten des Weltalls ist es nicht üblich und auch nicht erlaubt, sich gegenseitig mit seinen Raumschiffen zu blockieren.

Raumhafenpunkt: Der Zug eines Raumschiffs darf nicht auf dem Raumhafenpunkt eines Mitspielers beendet werden.

Koloniebauplatz: Der Zug eines Handelsschiffs darf nicht auf einem Koloniebauplatz beendet werden. Wird der Zug eines Kolonieschiffs auf einem Koloniebauplatz beendet, ohne dass eine Kolonie gegründet wurde, muss der Bauplatz im nächsten Zug (falls möglich) geräumt werden oder dann eine Kolonie gebaut werden.

Andockpunkt: Der Zug eines Kolonieschiffs darf nicht auf einem Andockpunkt beendet werden. Ein Handelsschiff darf seinen Zug dort nur beenden, wenn sofort anschließend eine Handelsstation gegründet wird.

SPIELEND

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 15 Siegpunkte erreichen/besitzen.

Impressum

Autor: Klaus Teuber
Entwicklungsteam: Arnd Beenen, Coleman Charlton, Morgan Dontanville, Pete Fenlon, Arnd Fischer, Ron Magin, Martin Pfleger, Benjamin Teuber, Guido Teuber
Illustration: Franz Vohwinkel
Gestaltung: Michaela Kienle

Design der Spielfiguren: Jason Beaudoin
3D-Grafik: Andreas Resch
Technische Produktentwicklung: Monika Schall
Redaktionsteam: Arnd Beenen, Morgan Dontanville, Pete Fenlon, Ron Magin, Benjamin Teuber
Redaktionsleitung: Arnd Fischer

MADE IN CHINA

Art.-Nr.: 693183

© 2019 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart
kosmos.de/servicenter

© 2019 CATAN GmbH – CATAN, das CATAN-Logo, die CATAN-Sonne und das CATAN-Brandlogo sind eingetragene Marken der CATAN GmbH (catan.de). Alle Rechte vorbehalten.

Hinweise zu Verpackungsmüll:



kosmos.de/disposal