



Spielregel

Liebe Spielerin, Lieber Spieler, wenn Sie „Sternenschiff Catan“ zum ersten Mal spielen, haben Sie zwei Möglichkeiten, das Spiel zu erlernen:

1. Sie lesen diese Regel durch und erklären das Spiel anschließend Ihrem Mitspieler. Während des Spieles lassen Sie die Seite (25/26) des Heftchens „Prof. Easy's gleich gespielt“ offen vor sich liegen. Hier sind die wesentlichen Phasen eines Spielzuges dargestellt.

oder

2. Sie verzichten auf das Studium dieser Regel und starten das Spiel sofort mit „Prof. Easy's gleich gespielt“-Einführung, die diesem Spiel beiliegt

Die Vorgeschichte	2
Spielvorbereitung	3
Spielziel	6
Der Spielablauf	6
Produktionsphase	6
Flugphase	7
Fluggeschwindigkeit	7
Ende der Flugphase	7
Rohstoffe kaufen/verkaufen	8
Handelsstationen gründen	8
Kolonie gründen	8
Wissen kaufen/verkaufen	9
Aufgaben des Galakt Rates erfüllen	9
Die Piraten	9
Kampf	9
Der Pirat gewinnt	10
Der Pirat verliert	10
Handels- und Bauphase	10
Bauen	10
Kolonieschiff	10
Handelsschiff	10
Antrieb	10
Bordkanone	!
Zentrum I	II
Zentrum II	II
Handeln	12
Siegpunkt-Sonderkarten	13
Spielende	13
Die Karten des Reservestapels	13
Tipps fürs Spiel	14
Die Karten der Sektorenstapel	15
Die Karten der Reservestapel	15

Spielmaterial

- 70 Raumsektorkarten	- 14 Astro mit dem Wert „5“
- 12 Abenteuerkarten	- 6 Bordkanonen
- 18 Zentrums-Karten	- 6 Antriebe
- 2 Spielpläne (Stemenschliffe)	- 4 Kolonieschiffplättchen
- 1 blauer Würfel (1, 2, 2,3,3,4)	- 4 Handelsschiffplättchen
- 1 gelber Würfel (1, 1, 2,2, 3,3)	- 10 Rohstoffanzeiger
- 18 Astro mit dem Wert „1“	- 2 Wissenspunkteanzeiger
	- 2 Sondersiegpunktekarten

Lösen Sie vor dem ersten Spiel das Spielmaterial vorsichtig aus den Stanzbögen.

Die Vorgeschichte

Zwei Sternenfahrer der catanischen Raumflotte sind mit ihren Sternenschiffen in eine Raum-Zeit-Zerrung geraten und finden sich in einer unbekanntenen Galaxis wieder. Die Sternenfahrer wissen weder, auf welchem Wege sie in ihre Heimat zurückkehren sollen, noch verfügen sie über genügend starke Antriebe hierzu. Auch die Rohstoffsituation ist kritisch, an Bord der Sternenschiffe befinden sich nur ein paar Handelswaren.

Die Situation scheint aussichtslos. Doch dann treffen die Sternenfahrer auf fremde, aber freundlich gesonnene Völker.

Das Wissende Volk stattet die Sternenfahrer mit einer stattlichen Summe Astro, der Währung in der fremden Galaxis, aus.



Das Grüne Volk stellt den Catanern 2 Kolonien zu Verfügung, die den ersten Rohstoffbedarf decken helfen.



Das Volk der Händler weist die Sternenfahrer in die örtlichen Handelsgpflogenheiten ein.



Das Volk der Diplomaten schließlich stellt den Sternenfahrern Hilfe zur Rückkehr in ihre Heimatgalaxis in Aussicht, Zunächst aber müssen sich die Cataner würdig erweisen, um in den Galaktischen Rat aufgenommen zu werden.

Schlüpfen Sie nun in die Rolle eines Sternenfahrers! Führen Sie ihr Sternenschiff klug durch die Tiefen der fremden Galaxis. Gründen Sie Kolonien und Handelsstationen. Bieten Sie den Piraten die Stirn und verdienen Sie sich die Aufnahme in den Galaktischen Rat!

Spielvorbereitung

Jeder Spieler setzt sein Sternenschiff aus den beiden Teilen zusammen und legt es vor sich ab.
Im vorderen Bereich eines Sternenschiffes befinden sich die Lagerräume für vier Rohstoffe, im hinteren Bereich ein weiteres Lager und ein Labor,



Erz



Treibstoff



Nahrung



Carbon



Handelsware

Die Anzahl der Rohstoffe, die ein Spieler besitzt, wird mit den Rohstoffanzeigern markiert. Jeder Spieler legt einen Anzeiger so in das Lager : „Handelsware“, dass der Pfeil auf die Abbildung mit den zwei Handelswaren zeigt. Jeder Spieler besitzt somit zu Beginn des Spiels 2 Handelswaren.



Die anderen Rohstoffanzeiger werden mit der Rückseite auf die restlichen Lager gelegt. Damit wird angezeigt, dass diese Lager keine Rohstoffe enthalten.



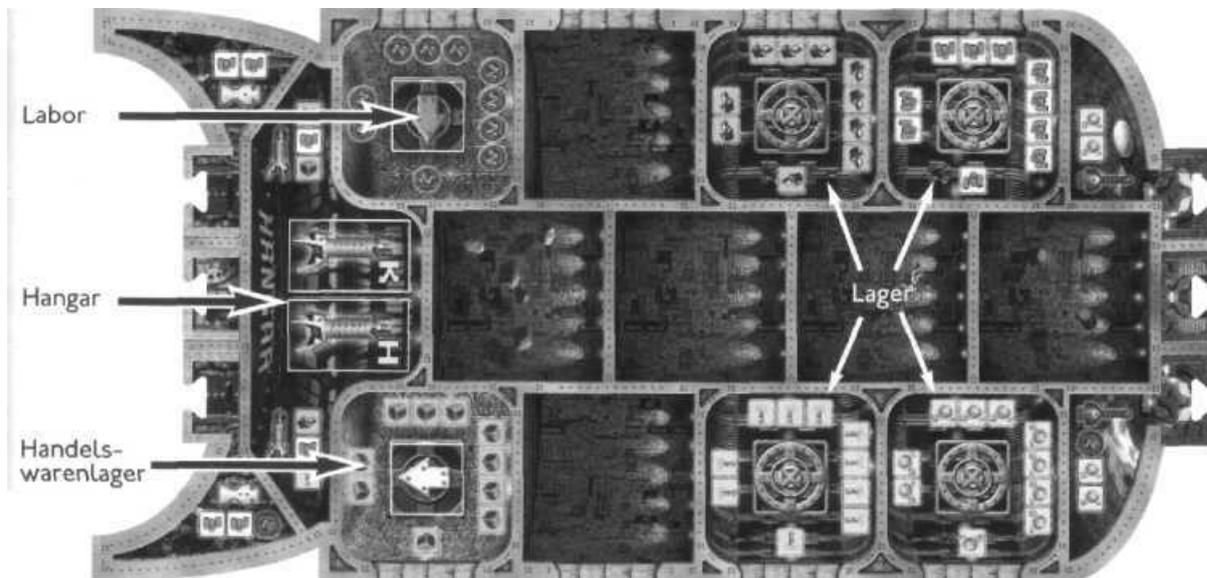
Der Wissenspunkteanzeiger wird mit der Ausrichtung auf einen Wissenspunkt im Labor platziert. Jeder Spieler besitzt somit zu Beginn des Spiels 1 Wissenspunkt.



Jeder Spieler erhält 4 Plättchen, auf denen Raumschiffe abgebildet sind: Je 2 Kolonieschiffe (K) und 2 Handelsschiffe (H). Je 1 Kolonieschiff- und 1 Handelsschiffplättchen werden auf die Hangarfelder gelegt. Die beiden anderen Raumschiffplättchen legt jeder Spieler rechts neben seinem Sternenschiff ab.



Das Sternenschiff



Die Karten mit den Sternenhimmel-Rückseiten sind die Raumsektorkarten. Sortieren Sie die beiden Karten mit dem Sonnen- bzw. Mondwappen auf der Rückseite aus. Dies sind die Startkolonien der Spieler.



Verlosen der Startkolonien: Ein Spieler nimmt in jede Hand eine dieser Karten und hält sie unter den Tisch. Der andere Spieler wählt eine Hand und erhält seine Startkolonie. Beide Spieler legen ihre Startkolonien offen unterhalb ihres Sternenschiffes aus. ❶

Die Raumsektorkarten, die auf der Vorderseite einen farbigen Rahmen mit einer römischen Zahl besitzen, sind Reservekarten. Sortieren Sie die Reservekarten aus.



Mischen Sie die 40 verbliebenen Raumsektorkarten. Bilden Sie 4 Stapel zu je 10 Karten. Legen Sie die 4 Stapel in der Mitte zwischen den Sternenschiffen aus. ❷

Sortieren Sie die Reservekarten nach den römischen Zahlen. Es entstehen 4 Stapel. Mischen Sie jeden Stapel. Legen Sie die 4 Stapel, mit der Rückseite nach oben, in der Reihenfolge der Zahlen übereinander. Der Stapel mit der Zahl „IV“ soll unten und der Stapel mit der Zahl „I“ oben liegen. Legen Sie den Stapel an einer Seite der Spielfläche ab. ❸

Die Abenteuerkarten sind auf der Rückseite mit dem Schriftzug „Galaktischer Rat“ und einer Zahl gekennzeichnet. Sortieren Sie die Abenteuerkarten nach den Zahlen. Es entstehen 4 Stapel, Mischen Sie jeden Stapel und legen Sie die 4 Stapel, mit der Rückseite nach oben, in der Reihenfolge der Zahlen übereinander. Der Stapel mit der Zahl „4“ soll unten und der Stapel mit der Zahl „I“ oben liegen. Legen Sie den Stapel an einer Seite der Spielfläche ab und decken Sie die ersten 3 Karten auf. ❹

Mit den Zentrum-Karten können die Spieler ihre Sternenschiffe während des Spieles aufrüsten.



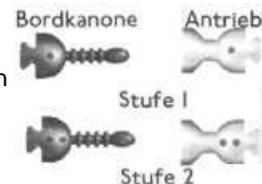
Jeder Spieler erhält die 6 Karten Zentrum I mit seinem Wappen auf der Rückseite. Zunächst wählt jeder Spieler geheim ein Zentrum aus, mit dem er das Spiel beginnen möchte. Nur der Vorteil dieses Zentrums steht ihm bereits zu Spielbeginn zur Verfügung. Sobald beide Spieler gewählt haben, legen sie das Zentrum ihrer Wahl offen auf ein beliebiges leeres Feld Ihres Sternenschiffes. Die übrigen Zentren werden verdeckt (Wappen nach oben) beliebig auf die 5 freien Felder verteilt.

TIPP: Im ersten Spiel sollten beide Spieler das „Logistikzentrum“ aufdecken. ❺

Die 6 Karten Zentrum II werden als Stapel mit der Rückseite nach oben seitlich der Sternenschiffe abgelegt. ❻

Jeder Spieler erhält 3 Bordkanonen und 3 Antriebe.

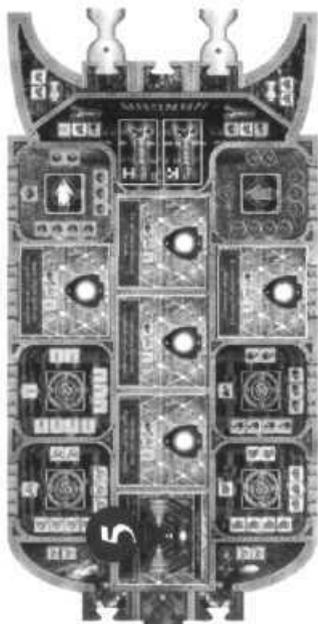
Antriebe und Bordkanonen haben zwei Seiten. Auf der einen Seite ist die Stufe I (ein Punkt), auf der anderen Seite die Stufe 2 (2 Punkte) abgebildet.



Zu Beginn des Spieles besitzt jedes Sternenschiff schon 2 Antriebe und 1 Bordkanone der Stufe I. Daher steckt jeder Spieler 1 Bordkanone in eine Öffnung des Buges und 2 Antriebe in zwei Öffnungen des Hecks. ❷

Die restlichen Bordkanonen und Antriebe platziert jeder Spieler am besten rechts von seinem Sternenschiff. ❸

Jeder Spieler erhält 25 Astro und legt diese links von seinem Sternenschiff ab. ❹ Die restlichen Astro werden als „Bank“ rechts neben den Sektorenstapeln platziert. ❺ Die beiden Würfel und die Sonderslegpunktekarten „Freund der Völker“ und „Held der Völker“ werden an einer freien Stelle bereitgelegt.



3



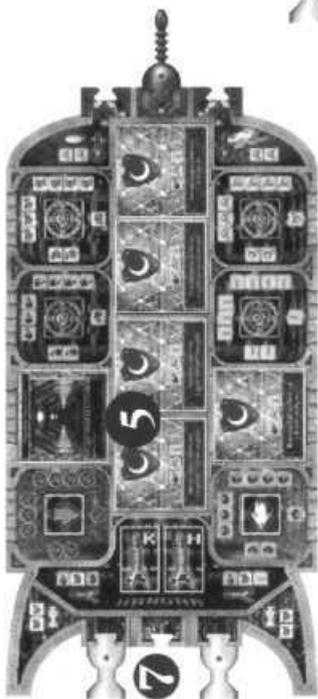
10



6



2



5



8



1



8



4



9

Wenn Sie jetzt das Spiel vorbereitet haben und gleich mit Hilfe der "Prof. Easy's gleich gespielt"-Einführung Losspielen wollen, schlagen Sie die Seite I der Spieleinführung auf und lesen in dem rot umrandeten Textkasten unten weiter

Spielziel

Der Spieler, der als erster 10 Siegpunkte erreicht, gewinnt das Spiel. Da zu Spielbeginn jeder Spieler eine Kolonie besitzt, startet jeder Spieler mit einem Siegpunkt.



Der Spielablauf

Übersicht

Der Spieler mit dem Mond-Wappen beginnt das Spiel. Der Zug eines Spielers gliedert sich in drei Phasen:

1. Produktionsphase
2. Flugphase
3. Handels- und Bauphase

Nach Beendigung seiner Handels- und Bauphase ist der Mitspieler an der Reihe.

1. Produktionsphase

Ein Spieler beginnt seinen Zug, indem er mit dem gelben Würfel würfelt. Beide Spieler erhalten nun für eine Kolonie, auf der die gewürfelte Zahl abgebildet ist, einen Rohstoff (Produktionseinschränkung siehe unten). Wer das „Wissenschaftszentrum“ oder das „Produktionszentrum“ gebaut hat, erhält auch Wissenspunkte bzw. Handelswaren, falls die auf diesen Zentren abgebildete Zahl gewürfelt wird. Wer einen Rohstoff erhalten hat, dreht den Rohstoffanzeiger im betreffenden Lager eine Stufe nach rechts (90 Grad). Ist das Lager leer, dreht er den Rohstoffanzeiger um.

Wer einen Wissenspunkt erhalten hat, verfährt entsprechend mit dem Anzeiger im Labor. Wissenspunkte gelten nicht als Rohstoffe. Bei der Produktion von Rohstoffen gibt es zwei Einschränkungen:

1) Lagerkapazität

Ohne den Ausbau „Logistikzentrum“ dürfen in jedem Lager nur 2 Rohstoffe gelagert werden. Mit dem Zentrum „Logistikzentrum I“ dürfen 3 und mit dem Zentrum „Logistikzentrum II“ 4 Rohstoffe gelagert werden. Wird ein Rohstoff produziert und kann er nicht in dem Lager des Spielers untergebracht werden, ist er verloren.

Ein Labor kann immer bis zu 4 Wissenspunkte fassen.

2) Produktionseinschränkung

Besitzt ein Spieler mehrere Kolonien mit der gleichen Würfelzahl, produziert nur eine dieser Kolonien.

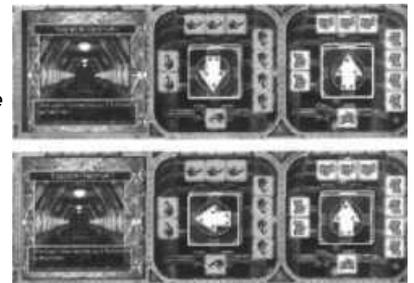
Der Spieler darf entscheiden, welche Kolonie produziert.

Beispiel: Ein Spieler besitzt die abgebildeten Kolonien und würfelt eine „2“.



Der Spieler muss sich entscheiden, ob seine Erz- oder Carbon-Kolonie produziert. Er entscheidet sich für die Erz-Kolonie und dreht den Anzeiger in seinem Erz-Lager von einem auf 2 Rohstoffe.

Hätte der Spieler eine „1“ gewürfelt, wäre der in seiner Treibstoff - Kolonie produzierte Treibstoff verloren, da der Spieler nur das Logistikzentrum I besitzt, also nur bis zu 5 Einheiten



Treibstoff in seinem Treibstoff-Lager unterbringen darf.

Da das Würfelergebnis auch die Geschwindigkeit seines Sternenschiffes beeinflusst (siehe Flugphase), legt der

Spieler den gelben Würfel jetzt - **ohne die Würfelzahl zu verändern** - neben die Antriebe seines Sternenschiffes.

2. Die Flugphase

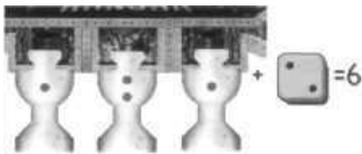
Die vier Kartenstapel in der Mitte sind die Raumsektoren. Jede der 10 Karten eines Raumsektors stellt einen Bereich dieses Sektors dar. Zu Beginn seiner Flugphase muss ein Spieler entscheiden, in welchen Sektor er mit seinem Sternenschiff fliegen will. „In einen Sektor fliegen“ heißt, die Karten eines Sektors werden vom Mitspieler nacheinander aufgedeckt. Jedes Mal, wenn eine Karte aufgedeckt wird, „fliegt“ der Spieler in diesen Bereich des Sektors.

DIE FLUGGESCHWINDIGKEIT

Die Anzahl der Sektorenkarten, die ein Spieler während seines Zuges „durchfliegen“ darf, ist von der Geschwindigkeit seines Sternenschiffes abhängig.

Die Grundgeschwindigkeit ergibt sich aus der Anzahl der Antriebe des Sternenschiffes, wobei Antriebe der Stufe 2 doppelt zählen. Zu dieser Grundgeschwindigkeit wird die Augenzahl des gelben Würfels addiert.

Beispiel: Ein Spieler besitzt zwei Antriebe der Stufe 1, einen Antrieb der Stufe 2 und hat zu Beginn seines Zuges mit dem gelben Würfel eine „2“ gewürfelt.

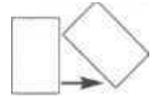


Die Geschwindigkeit seines Sternenschiffes beträgt 6.
: Der Spieler darf bis zu 6 Sektorenkarten weit fliegen.

Der Flug

Der Spieler entscheidet sich, in welchen der 4 Sektoren (Stapel) er fliegen möchte. Sein Mitspieler nimmt den gewählten Sektorenstapel in die Hand, schaut sich die oberste Karte an und legt sie offen unterhalb der vier Stapel ab (Ausnahme Pirat, siehe „Die Piraten“).

Je nach Karte hat der Spieler die Möglichkeit, eine Aktion (siehe Seite 8) durchzuführen. Führt der Spieler eine Aktion durch, markiert er dies, indem er die Karte um 45 Grad dreht. Danach deckt der Mitspieler die nächste Karte auf. Jede neue Karte wird rechts neben die zuvor aufgedeckte Karte gelegt. Somit bilden die Karten eine Reihe. Wir nennen diese Reihe „Flugreihe“.



DAS ENDE DER FLUGPHASE

Der Flug eines Spielers endet, sobald entweder:

- der Geschwindigkeit entsprechend viele Karten eines Sektors aufgedeckt wurden, oder vorher, wenn
- der Spieler 2 Aktionen durchgeführt hat (der Ausbau „Verwaltungszentrum“ ermöglicht 3 bzw. 4 Aktionen), oder wenn
- der Spieler einen Kampf gegen einen Piraten verloren hat (siehe „Die Piraten“), oder wenn
- der Spieler seinen Flug freiwillig vorzeitig beendet.

Mischen des Sektorenstapels

Nach Beendigung des Fluges sammelt der Mitspieler die Karten der Flugreihe ein und mischt sie zusammen mit den restlichen Karten des Sektorenstapels. Anschließend legt er den Stapel wieder an seinen alten Platz.

Beispiel: Das Sternenschiff eines Spielers besitzt die Geschwindigkeit „5“. Diese Geschwindigkeit erlaubt ihm, bis zu 5 Karten weit zu fliegen. Der Spieler entscheidet sich dafür, in den zweiten Stapel von links zu fliegen. Der Mitspieler nimmt den Stapel und deckt die erste Karte auf. Der Spieler führt mit dieser Karte eine Aktion durch und dreht die Karte um 45 Grad. Der Mitspieler deckt die zweite Karte auf und dann die dritte. Bei der dritten Karte entscheidet



sich der Spieler wieder für eine Aktion. Mit dieser zweiten Aktion ist seine Flugphase vorzeitig beendet.

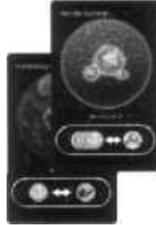
DIE AKTIONEN IN DER FLUGPHASE

Je nach Karten sind folgende Aktionen möglich:

- A. Rohstoffe kaufen oder verkaufen
- B. Handelsstation gründen
- C. Kolonie gründen
- D. Wissenspunkte kaufet! oder verkaufen
- E. Aufgabe des galaktischen Rates erfüllen

A. Rohstoffe kaufen/verkaufen

Wird ein Handelsplanet aufgedeckt, kann der Spieler den abgebildeten Rohstoff verkaufen oder kaufen (Doppelpfeil). Kauft ein Spieler einen oder mehrere Rohstoffe, zahlt er pro Rohstoff so viele Astro an die Bank wie auf der Karte angegeben sind.



Danach dreht er den Rohstoffanzeiger im betreffenden Lager so viele Stufen nach rechts, wie er Rohstoffe gekauft hat. Grundsätzlich darf er so viele Rohstoffe kaufen, wie er Platz in seinem Lager hat (Lagerkapazität beachten!).

Verkauft er einen oder mehrere Rohstoffe, dreht er den Rohstoffanzeiger entsprechend viele Stufen nach links bzw. dreht ihn um, falls er alle Rohstoffe verkauft hat. Er nimmt sich so viele Astro pro verkauftem Rohstoff vom Bankvorrat, wie auf der Karte angegeben ist.

Wichtiger Tipp: Der Handel mit den Planeten ist der wichtigste Aspekt in diesem Spiel. Nur wer Rohstoffe günstig einkauft und Planeten anfliegt, die wiederum einen lukrativen Verkauf von Rohstoffen oder Wissenspunkten erlauben, kommt zu einer ausreichenden Menge Astro, um im Spiel bestehen zu können.

Wird die Basis der Diplomaten während des Fluges aufgedeckt, darf der Spieler für 3 Astro einen Rohstoff einer beliebigen Sorte kaufen. Der Verkauf eines Rohstoffes ist nicht möglich.



B. Handelsstation gründen

Manche Handelsplaneten und Basen der fremden Völker besitzen das Symbol „H“ und einen Freundschaftspunkt (Hände).

Auch diese Planeten bzw. Basen können zum Kauf oder Verkauf eines Rohstoffes genutzt werden. Alternativ darf der Spieler auch eine Handelsstation auf solch einem Planeten bzw. solch einer Basis errichten. Voraussetzung dafür ist jedoch, dass er über ein Handelsschiff in seinem Hangar verfügt.



Kann und möchte ein Spieler eine Handelsstation errichten, - befördert er das Handelsschiff vom Hangar zu seinem Vorrat zurück, - nimmt er dann den Handelsplaneten aus der Flugreihe und legt ihn unterhalb seines Sternenschiffes ab. Wer eine Handelsstation gegründet hat, darf den Handelsplaneten in der folgenden Handels- und Bauphase (nicht in der Flugphase!) zum Kauf oder Verkauf des betreffenden Rohstoffes nutzen.

C. Kolonie gründen

Wird ein Kolonieplanet (K) aufgedeckt und verfügt der Spieler über ein Kolonieschiff in seinem Hangar, darf er eine Kolonie auf diesem Planeten errichten. Hierzu

- befördert er das Kolonieschiff vom Hangar zu seinem Vorrat zurück, - dann entfernt er die Kolonie aus der FLugreihe und legt sie unterhalb seines Sternenschiffes ab.

Von nun an erhält der Spieler Rohstoffe von diesem Planeten (siehe I. Würfeln und Produktion).

Wichtig: Ein Sektorenstapel muss immer aus 10 Karten bestehen. Daher muss jede Karte, die aus der Flugreihe entfernt wurde, sofort durch die oberste Karte des Reservestapels ersetzt werden (siehe auch im Anhang „Die Karten des Reservestapels“). Die Reservekarte wird offen an Stelle der entfernten Karte abgelegt. Sie wird um 45 Grad gedreht, falls das Entfernen der Karte mit einer Aktion verbunden war (Kolonie- oder Handelsstation gründen).



D. Wissen kaufen/verkaufen

Deckt der Mitspieler die Karte „Galaktische Bibliothek“ auf, darf der Spieler so viele Wissenspunkte kaufen, wie er in seinem Labor unterbringen kann (maximal 4). Für jeden gekauften Wissenspunkt dreht er den Wissenspunkteanzeiger eine Stufe höher. Pro Wissenspunkt zahlt er 3 Astro an die Bank. Umgekehrt kann der Spieler natürlich auch Wissenspunkte für 3 Astro pro Punkt verkaufen.



E. Aufgaben des galaktischen Rates erfüllen

Die Planeten Pallas, Hades, Picasso und Poseidon sind die Zielplaneten der Abenteuer-Karten (siehe S. 4/5). Auf den meisten Abenteuerkarten sind Aufgaben formuliert und es ist jeweils ein Zielplanet angegeben, der angefliegen werden muss, um diese Aufgabe zu erfüllen. Erreicht ein Spieler einen Zielplaneten und kann er die zugehörige Aufgabe erfüllen, erhält er eine Belohnung in Form von Orden, Rohstoffen, Astro oder Siegpunkten. Hat ein Spieler die Aufgabe einer Abenteuerkarte erfüllt, und zeigt sie weder einen Orden noch einen Siegpunkt, wird sie neben dem Abenteuerstapel abgelegt. Ist ein Orden oder Siegpunkt abgebildet, erhält der Spieler die Karte und legt sie offen unterhalb seines Sternenschiffes (zu eventuellen anderen Karten mit Orden) ab.



Beispiel: Die Karte Pallas wird aufgedeckt. Der Spieler besitzt eine Handelsware. Er reduziert sein Handelswarenlager um eine Handelsware und erhält dafür einen beliebigen Rohstoff. Die Abenteuerkarte legt er unterhalb seines Sternenschiffes (zu eventuellen anderen Karten mit Orden) ab.



Wurde eine Aufgabe erfüllt, wird eine neue Abenteuerkarte vom Stapel gezogen. Sollte der Zielplanet der neuen Karte identisch mit dem der gerade entfernten Karte sein, darf der Spieler die Aufgabe

der neuen Karte in seiner aktuellen Flugphase nicht erfüllen. Sollten von Beginn des Fluges an 2 Karten mit gleichen Zielplaneten aufgedeckt/gelegt, ist es dem Spieler frei gestellt, welche der beiden Aufgabenkarten er erfüllen möchte. Er kann auch beide erfüllen, was ihn dann aber 2 Aktionen kostet.

DIE PIRATEN

Wenn der Mitspieler während der Flugphase eine Piratenkarte zieht, deckt er diese nicht sogleich auf. Zunächst liest er den ersten Textabsatz der Karte vor und wartet auf die Entscheidung des Spielers. Hat sich der Spieler entschieden, legt er die Karte offen in die Flugreihe.

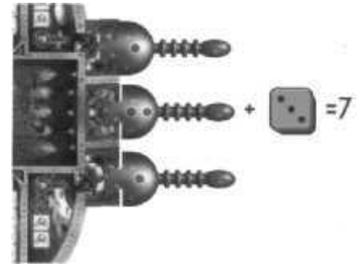


Gibt der Spieler der Forderung des Piraten nach, zahlt er die geforderten Astro an die Bank. Der Pirat ist zufrieden und der Mitspieler deckt die nächste Karte auf. Zahlt er nicht, weil er nicht kann oder will, kommt es zum Kampf.

Kampf

Zunächst würfelt der Spieler mit dem blauen Kampfwürfel. Zu dem Würfelergebnis addiert er die Anzahl seiner Bordkanonen, wobei Bordkanonen der Stufe II doppelt zählen und erhält so seinen Kampfwert.

Im *Beispiel rechts* ergibt sich ein Kampfwert von „7“.



Der Mitspieler würfelt für den Piraten und addiert zu seinem Würfelergebnis die auf der Karte angegebene Anzahl Bordkanonen. Kommt der Spieler auf einen höheren oder gleich hohen Kampfwert, hat er gewonnen. Andernfalls gewinnt der Pirat.

Der Pirat gewinnt

Gewinnt der Pirat den Kampf, ist auf jeden Fall die Flugphase des Spielers beendet. Bei stärkeren Piraten kann es außerdem zum Verlust von Bordkanonen und Zentren kommen.

Dabei gilt: Zunächst wird ein Antrieb bzw. eine Bordkanone der Stufe I entfernt. Besitzt ein Spieler nur Bordkanonen bzw. Antriebe der Stufe II, wird eine Bordkanone bzw. ein Antrieb der Stufe II durch Stufe I ersetzt (umdrehen). MUSS ein Spieler ein Zentrum entfernen, hat er die Wahl, ob er ein Zentrum der Stufe I oder II entfernt. Entfernt er ein Zentrum II, bleibt das darunter liegende Zentrum I erhalten.

Der Pirat verliert

Besiegt ein Spieler einen Piraten, erhält er je nach Karte Astro oder Rohstoffe. Außerdem erhält er einen Orden: Er nimmt sich die Piratenkarte und legt sie unterhalb seines Sternenschiffes (zu eventuellen anderen Karten mit Orden) ab. Der Mitspieler zieht eine Karte des Reservestapels und legt sie offen an die Stelle der entfernten Karte.

Eine Piratenbegegnung zählt nicht als Aktion!

Daher wird die Piratenkarte (bei einer Niederlage des Piraten, die neue Karte aus dem Reservestapel) nicht um 45 Grad gedreht.

3. Die Handels- und Bauphase

A)BAUEN

Nach dem Ende seiner Flugphase darf der Spieler gegen Abgabe von Rohstoffen:

- Kolonie- und/oder Handelsschiffe bauen und/oder
- sein Sternenschiff mit Bordkanonen, Antrieben oder Zentren ausbauen.

Die Baukosten für das jeweilige Objekt sind auf Leerflächen des Sternenschiffes bzw. auf den Rückseiten der Zentrum-Karten abgebildet. Für jeden zu zahlenden Rohstoff wird der Rohstoffanzeiger im betreffenden Lager um jeweils eine Stufe nach Links

gedreht bzw. umgedreht, falls der letzte Rohstoff eines Lagers ausgegeben wurde.

1. KOLONIESCHIFF

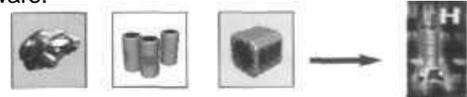
Ein Kolonieschiff kostet je einmal Erz, Treibstoff und Nahrung.



Um ein Kolonieschiff bauen zu können, muss mindestens einer der beiden Plätze im Hangar frei sein. Ist diese Bedingung erfüllt und hat der Spieler die Rohstoffe bezahlt, nimmt er das Kolonieschiff-Plättchen von seinem Vorrat und platziert es im Hangar seines Sternenschiffes.

2. HANDELSCHIFF

Ein Handelsschiff kostet je einmal Erz, Treibstoff und Handelsware.



Um ein Handelsschiff bauen zu können, muss mindestens einer der beiden Plätze im Hangar frei sein. Ist diese Bedingung erfüllt und hat der Spieler die Rohstoffe bezahlt, nimmt er das Handelsschiff-Plättchen von seinem Vorrat und platziert es im Hangar seines Sternenschiffes.

Natürlich kann man auch 2 Kolonieschiffe oder 2 Handelsschiffe im Hangar haben. Aber nie mehr als 2 Schiffe insgesamt.

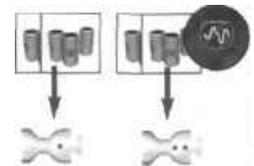
3. ANTRIEB

Ein Antrieb der Stufe I kostet zweimal Treibstoff.

Er wird in eine der 3 Öffnungen am Heck des Sternenschiffes

eingefügt. Ein Antrieb der Stufe I kann nach Abgabe von 2 Einheiten Treibstoff und einem Wissenspunkt zu einem Antrieb der Stufe II aufgewertet werden.

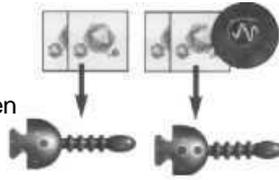
Der Antrieb wird dann einfach umgedreht.



4. BORDKANONE

Eine Bordkanone der Stufe I kostet zweimal Carbon.

Sie wird in eine der 3 Öffnungen am Bug des Sternenschiffes eingefügt. Eine Bordkanone der Stufe I kann nach Abgabe von 2 Einheiten Carbon und einem Wissenspunkt zu einer Bordkanone der Stufe II aufgewertet werden. Die Bordkanone wird dann einfach umgedreht.



5. ZENTRUM I

Ein Zentrum der Stufe I kostet 1 Erz, 1 Carbon und 1 Nahrung. Hat ein Spieler diese Rohstoffe bezahlt, darf er ein beliebiges, verdeckt auf seinem Sternenschiff liegendes Zentrum aufdecken. Von nun an darf er den Vorteil dieses Ausbaus nutzen.



Logistikzentrum

Dieser Ausbau erlaubt dem Spieler bis zu drei Rohstoffe in seinem Lager unterzubringen.



Verwaltungszentrum

Der Spieler darf während seiner Flugphase bis zu 3 Aktionen durchführen.



Nachrichtenzentrum

Hat sich der Spieler zu Beginn seiner Flugphase für einen der 4 Sektorenstapel entschieden, darf er sich die ersten beiden Karten anschauen und entweder eine oder beide unter den Stapel schieben oder oben belassen. Lässt er beide Karten zusammen, darf er die Reihenfolge bestimmen. Dann erst gibt er seinem Mitspieler den Stapel und sein Flug beginnt.



Handelszentrum

Der Spieler darf seinem Mitspieler einen beliebigen Rohstoff für 2 Astro abkaufen: Er gibt ihm 2 Astro, dreht den Rohstoffanzeiger im betreffenden Lager eine Stufe nach rechts während der Mitspieler seinen Anzeiger im Lager des verkauften Rohstoffes eine Stufe nach links dreht. Der Mitspieler kann sich nicht gegen diesen „Zwangskauf“ wehren.



Wissenschafts-Zentrum

Würfelt einer der beiden Spieler zu Beginn seines Zuges die auf dem Zentrum angegebene Würfelzahl, so erhält der Spieler, der dieses Zentrum gebaut hat, einen Wissenspunkt: Er dreht den Wissenspunkteanzeiger in seinem Labor eine Stufe nach rechts (vorausgesetzt es ist Platz im Labor).



Produktions-Zentrum

Würfelt einer der beiden Spieler zu Beginn seines Zuges die auf dem Zentrum angegebene Würfelzahl, so erhält der Spieler, der dieses Zentrum gebaut hat, eine Handelsware: Er dreht den Rohstoffanzeiger in seinem Handelswarenlager eine Stufe nach rechts.

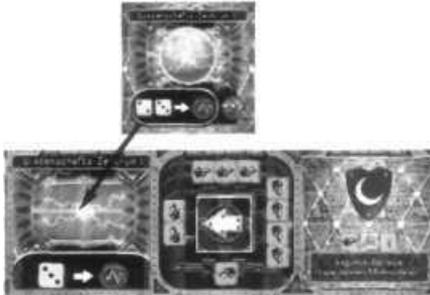


6. ZENTRUM II

Jedes Zentrum der Stufe I kann zu einem Zentrum der Stufe II ausgebaut werden. Zentren II verstärken die Vorteile der Stufe I und zählen außerdem einen Siegpunkt. Wer ein Zentrum II bauen möchte, muss zuvor das entsprechende Zentrum I gebaut haben. Ein Zentrum der Stufe II kostet 1 Erz, 1 Carbon und 2 Nahrung. Hat ein Spieler diese Rohstoffe bezahlt, sucht er sich aus dem Stapel mit den Zentren I die entsprechende Karte aus und legt sie offen auf das Zentrum I.



Beispiel: Das Sternenschiff eines Spielers verfügt über ein „Wissenschaftszentrum I“. Der Spieler zahlt 1 Erz, 1 Carbon und 2 Nahrung und nimmt sich aus dem Stapel mit den Zentrum II-Karten die Karte „Wissenschaftszentrum II“, Er legt die Karte auf das Wissenschaftszentrum I und erhält von nun an beim Wurf einer „2“ und einer „3“ einen Wissenspunkt



Achtung: Da es jede Karte der Stufe II nur einmal gibt, kann immer nur ein Spieler ein bestimmtes Zentrum zur Stufe II aufwerten.

B) HANDELN

Sehr oft wird es passieren, dass ein Spieler gerne etwas bauen möchte, ihm aber Rohstoffe fehlen. Hier helfen die Planeten weiter, auf denen der Spieler Handelsstationen gegründet und unterhalb seines Sternenschiffes abgelegt hat.

Jedes Mal wenn sich ein Spieler in seiner Handels- und Bauphase befindet, darf er bis zu 2 dieser Handelsplaneten zum Einkauf oder Verkauf von Rohstoffen oder Wissenspunkten nutzen

Nutzt er einen Handelsplaneten, darf er so viele Rohstoffe kaufen wie das betreffende Lager fasst, bzw. bei einem Verkauf so viele Rohstoffe verkaufen, wie im betreffenden Lager vorrätig sind. Es ist nicht erlaubt, den gleichen Planeten mehrmals hintereinander zu nutzen (Etwa: Kaufen - Bauen- Kaufen - Bauen).

Beispiel:

(1)



Ein Spieler verfügt über 2 Carbon in seinem Carbon-Lager und benötigt ein Erz. Er besitzt ein Erz-, ein Treibstoff- und einen Carbon-Handelsplaneten (I).

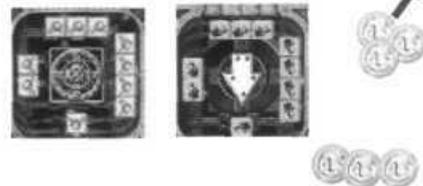
Für 3 Astro könnte er 1 Erz über seinen Erz-Handelsplaneten einkaufen. Leider sind ihm die Astro ausgegangen.

Also verkauft er zunächst über seinen Carbon-Handelsplaneten zwei Carbon,

(2)



(3)



Er dreht den Rohstoffanzeiger auf die Rückseite und nimmt sich 6 Astro vom Bankvorrat (2). Anschließend kauft er für 3 Astro 1 Erz über seinen Erz-Handelsplaneten ein (3) und hat noch 3 Astro für spätere Einkäufe übrig. Da er 2 seiner Handelsplaneten genutzt hat, dürfte er keinen Treibstoff mehr über seinen Treibstoff-Handelsplaneten einkaufen.

Ein Spieler kann auch versuchen, einen benötigten Rohstoff von seinem Mitspieler zu erhandeln. Er kann ihm dafür andere Rohstoffe, Wissenspunkte oder Astro anbieten. Kommt ein Handel zwischen Spielern zustande, korrigieren Sie ihre Lagerbestände bzw. den Wissens-Punktestand im Labor. Über den Ausbau „Handelszentrum“ kann ein Spieler seinen Mitspieler zwingen, ihm für 2 Astro einen Rohstoff zu verkaufen.

Handeln darf ein Spieler zu jedem Zeitpunkt in seiner Handels- und Bauphase, unabhängig davon, ob er zuvor gebaut hat oder nicht.

Die Siegpunkt Sonderkarten

a) Sondersiegpunktkarte „Freund der Völker“
 Wer als erster drei Freundschaftspunkte (Handelsplaneten) besitzt, erhält diese Sondersiegpunktkarte. Sie zählt einen Siegpunkt. Danach gilt: Die Karte erhält immer der Spieler mit den meisten Freundschaftspunkten. Haben beide Spieler gleich viele Freundschaftspunkte, gebührt keinem Spieler die Karte.



b) Sondersiegpunktkarte „Held der Völker“
 Wer als erster drei Orden (Karten mit Orden) besitzt, erhält diese Karte. Sie zählt einen Siegpunkt, Danach gilt: Die Sondersiegpunkte erhält immer der Spieler mit den meisten Orden. Haben beide Spieler gleich viele Orden, gebührt keinem Spieler die Karte.



Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler an der Reihe ist und insgesamt über mindestens 10 Siegpunkte verfügt. Dieser Spieler hat gewonnen!

Anhang

Die Karten des Reserve-Stapels
 Immer dann, wenn durch Gründung einer Kolonie oder Handelsstation oder dem Sieg über einen Piraten eine Karte aus der Flugreihe entfernt wird, wird sie durch eine Karte des Reservestapels ersetzt. Im Reservestapel sind weitere Kolonien, Piraten und Handelsplaneten enthalten (siehe auch Übersicht Seite 15). Außerdem gibt es:

Basis der Händler

Wird diese Karte während des Fluges aufgedeckt, darf der Spieler 2 beliebige Rohstoffe (auch verschiedene) für 3 Astro je Rohstoff verkaufen. Der Kauf von Rohstoffen ist nicht möglich.



Basis der Grünen

Wird diese Karte während des Fluges aufgedeckt, darf der Spieler für 4 Astro 1 Wissenspunkt verkaufen. Der Kauf von Wissen ist nicht möglich.



Basis der Wissenden

Wird diese Karte während des Fluges aufgedeckt, darf der Spieler für 2 Astro 1 Wissenspunkt kaufen. Der Verkauf von Wissen ist nicht möglich.



Basis der Diplomaten

Wird diese Karte während des Fluges aufgedeckt, darf der Spieler für 3 Astro 1 beliebigen Rohstoff kaufen. Der Verkauf von Rohstoffen ist nicht möglich.



Nutzt ein Spieler während seines Fluges eine der 4 beschriebenen Basis-Karten, gilt dies natürlich als eine Aktion. Trägt eine Karte mit der Basis eines der fremden Volkes das Symbol „H“, dürfen Handelsstationen auf ihnen errichtet werden (siehe Aktion „Handelsstation errichten“). Hat ein Spieler über die Gründung einer Handelsstation

eine dieser Karten erworben, darf er sie in seiner Handels- und Bauphase benutzen. Allerdings darf er - wie im Text der jeweiligen Karte beschrieben, jeweils Immer nur einen Rohstoff kaufen oder verkaufen (Händler: 2 Rohstoffe) bzw. einen Wissenspunkt kaufen oder verkaufen.

Verlorene Planeten

Diese Karten sind „Füllkarten“. Man kann auf ihnen keine Aktion durchführen. Sie kosten lediglich Zeit, da ein verlorener Planet natürlich auch als aufgedeckte Karte zählt.



Mediän

Diese Karte erlaubt keine Aktion. Wer sie über eine Handelsstation erwirbt, besitzt zwei Freundschaftspunkte mehr.



TIPPS FÜRS SPIEL

Spieldauer und Strategie

Zwischen erfahrenen Spielern dauert „Sternenschiff Catan“ meist weniger als eine Stunde. Zwischen Anfängern kann eine Partie schon mal mehr als 2 Stunden dauern. Ursache hierfür ist, dass Anfänger oft die Bedeutung der Handelsplaneten falsch einschätzen. Während beim Brettspiel „Die Sternenfahrer von Catan“ die Rohstoffekünfte hauptsächlich von den Kolonien erzeugt werden, spielen diese bei diesem Spiel nur eine untergeordnete Rolle.

Bei „Sternenschiff Catan“ ist es wichtig, jederzeit über eine ausreichende Menge Astro zu verfügen. Zu Astro kommt man, indem man Handelsplaneten anfliegt, die Rohstoffe oder Wissenspunkte zu einem hohen Preis kaufen. Wer hier zuvor günstig eingekaufte Rohstoffe oder Wissenspunkte teuer verkauft, macht einen Gewinn.

Mit diesem Gewinn kann ein Spieler dann wiederum während seiner Flugphase Rohstoffe bei günstigen Handelsplaneten einkaufen. Natürlich funktioniert diese „Handelsstrategie“ nur, wenn sich die Spieler merken, in welchen Sektorenstapeln sich günstige Einkaufs- bzw. Verkaufsplaneten befinden.

Ergänzen der Flugreihe vergessen?

Im Eifer des Gefechtes kann es passieren, dass Sie vergessen, eine aus der Flugreihe entfernte Karte mit einer Karte aus dem Reservestapel zu ersetzen. Das ist nicht so schlimm. Sie sollte vor dem Mischen eines Sektorenstapel immer mal wieder prüfen, ob er 10 Karten erhält. Falls nicht, ergänzen Sie ihn mit der obersten Karte des Reservestapels. Zeigen Sie die Karte aber vorher Ihrem Mitspieler!

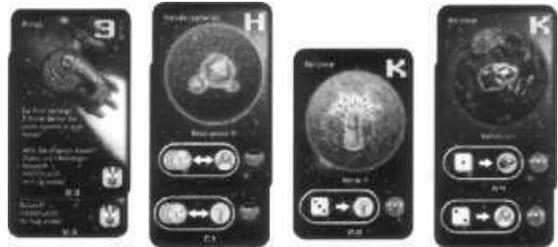
Ausgleich der Spielstärke

Wenn ein erfahrener Spieler das erste Mal mit einem Anfänger spielt, wird er in der Regel das Spiel haushoch gewinnen. Damit der Anfänger eine Chance hat, können die Spieler folgende Regeln vereinbaren:

- Der Anfänger erhält 30 Astro als Startkapital, der erfahrene Spieler nur 20.
- Der Anfänger beginnt das Spiel mit 3 Antrieben und 2 Bordkanonen.

Ordnung und Übersicht

Im Laufe des Spieles häufen sich bei jedem Spieler unterhalb seines Sternenschiffes eine größere Anzahl von Karten in Form von Kolonien, Handelsplaneten oder Orden an. Damit die Übersicht gewahrt bleibt, sollten gleichartige Karten so übereinander gelegt werden, dass von den unteren Karten nur der Symbolkasten zu sehen ist.

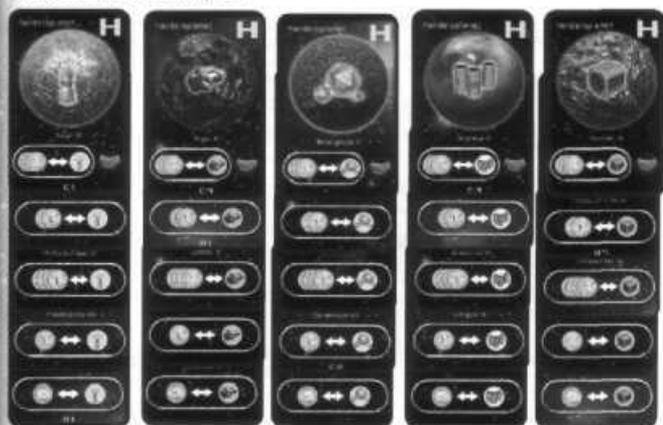


Variante

Wenn Sie das Spiel noch etwas spannender aber auch glücksabhängiger erleben möchten, spielen Sie wie folgt: Wenn die Flugreihe mit einer Karte aus dem Reservestapel ergänzt wird, legen Sie diese Karte verdeckt in die Flugreihe.

Die Karten der Sektorenstapel

Handelsplaneten je 5:



Nahrung Erz Carbon Treibstoff Handelswaren



2 Piraten



2 x Diplomatenbasis



Galaktische Bibliothek



6 Kolonien



Hades



Pallas



Picasso



Poseidon

4 Zielplaneten

Die Karten des Reservestapels I



2 Verlorene Planeten

3 Piraten

Diplomatenbasis

Grünenbasis

Die Karten des Reservestapels II



2 Verlorene Planeten

2 Piraten

Wissendenbasis

2 Kolonien

Die Karten des Reservestapels III



2 Verlorene Planeten

2 Piraten

Händlerbasis

2 Kolonien

Die Karten des Reservestapels IV



4 Verlorene Planeten

2 Piraten

Median

Der Autor:

Klaus Teuber gehört zu den kreativsten und erfolgreichsten Spieleautoren unserer Zeit. Viermal hat er den Preis der Jury „Spiel des Jahres“ und viermal den „Deutschen SpielePreis“ gewonnen. Sein bekanntestes Spiel ist „Die Siedler von Catan“, das Jung und Alt zum Spielen gebracht hat.

Der Autor bedankt sich bei allen Regeltestern. Für die Geduld, Kritik und Tipps bei der Entwicklung des Spieles bedankt er sich bei Claudia und Guido und vor allem bei Benni, gegen den er in etwa 30 Spielen nur sechsmal gewinnen konnte.

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele GmbH
Grafik: Franz Vohwinkel

Art-Nr: 689414
© 2001 KOSMOS Verlag
Postfach 106011
D-70049 Stuttgart
TELEFON: +49 (0)711-2191-0
FAX: +49 (0)711-2191-422
WEB: www.kosmos.de
www.catan.de
E-MAIL: info@kosmos.de
ALLE RECHTE VORBEHALTEN
MADE IN GERMANY