

KLAUS & BENJAMIN TEUBER

CATAN

STERNENFAHRER DAS DUELL

**LOSSPIELEN
OHNE
REGELLESEN!**
Mit der kostenlosen App
CATAN Assistent



Möchtet ihr das Spiel erklärt bekommen, statt die Regeln zu lesen?
Dann ladet euch die kostenlose App **CATAN Assistent** herunter.



Spielanleitung

Möchtet ihr gleich mit dem vollständigen Spiel starten? Dann seid ihr hier genau richtig! Diese Spielanleitung erklärt euch das gesamte Spiel.

Möchtet ihr lieber Schritt für Schritt in einzelnen Missionen an die Regeln herangeführt werden? Kein Problem! Dann nehmt einfach die Spielanleitung für die Missionen zur Hand.

Legt außerdem das Übersichtsblatt bereit. Hier findet ihr die Materialübersicht und eine Übersicht über alle Zentren und Karten. Hinweis: Für ein strategischeres Spiel könnt ihr die Merkhilfe in der App nutzen. Hier könnt ihr festhalten, in welchen Raumsektoren sich welche Karten befinden.

EINLEITUNG

Ihr seid als Sternenfahrer der catanischen Raumflotte in einen neuen Raumquadranten vorgedrungen und wetteifert darum, in den Galaktischen Rat aufgenommen zu werden, um neue Verbündete zu finden.

Leider sind eure Sternenschiffe jedoch nicht in bester Verfassung. Durch den letzten Raumsprung sind eure Antriebe beschädigt worden und auch die Rohstoffsituation an Bord ist kritisch.

Euer guter Ruf ist euch allerdings bereits vorausgeeilt und die in dem neuen Raumquadranten ansässigen Völker helfen euch bei eurem Vorhaben, in den Galaktischen Rat aufgenommen zu werden.

Das Wissende Volk hilft euch mit einer stattlichen Summe Astro aus, der Währung in dem neuen Raumquadranten.

Das Grüne Volk stellt euch 2 Planeten zur Verfügung, die euch helfen, den ersten Rohstoffbedarf zu decken.

Das Volk der Händler weist euch in die örtlichen Handelsgepflogenheiten ein.

Das Volk der Diplomaten verspricht, euch bei der Aufnahme in den Rat zu unterstützen, sofern ihr euch würdig erweist.

Wem wird es gelingen, den größten Eindruck zu hinterlassen und in den Galaktischen Rat aufgenommen zu werden?

ZIEL DES SPIELS

Navigiert euer Sternenschiff klug durch die Tiefen des fremden Raumquadranten. Gründet Kolonien und Handelsstationen. Bietet den Piraten die Stirn und verdient euch den Respekt des Galaktischen Rates! Wem dies am besten gelingt und zuerst 10 Siegpunkte erreicht, wird in den Galaktischen Rat aufgenommen und gewinnt das Spiel.

VORBEREITUNG

VOR DER ERSTEN PARTIE

Vor dem ersten Spiel müsst ihr die Produktionsräder mit den Nieten am Sternenschiff anbringen. Achtet dabei darauf, die Räder an die passenden Stellen zu setzen (Rohstoff auf Produktionsrad = Rohstoff auf dem Sternenschiff). Entscheidet euch, ob ihr die Produktionsräder so anbringen möchtet, dass ihr den jeweiligen Rohstoff auf der Drehscheibe seht oder er verdeckt ist. Für das Spiel hat dies keine Auswirkung, ihr könnt euch daher aussuchen, was euch besser gefällt.

Um die Produktionsräder anzubringen, nehmt jeweils ein Unterteil einer Niete, steckt es von unten durch das Raumschiff, legt das passende Produktionsrad darauf und drückt anschließend das Oberteil der Niete in das Unterteil.

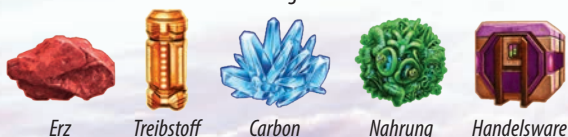


VOR JEDER PARTIE

Euer Sternenschiff

Nehmt euch jeder die passenden 4 Teile für euer Sternenschiff und setzt sie wie auf der Abbildung auf der nächsten Seite gezeigt zusammen.

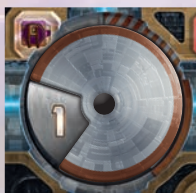
Im ersten Bereich findet ihr die Lagerräume für eure Rohstoffe:



Hinweis: In diesem Spiel wird Handelsware der Einfachheit halber auch als Rohstoff bezeichnet, auch wenn es sich um produzierte Waren handelt.

Die Anzahl der Rohstoffe, die ihr besitzt, stellt ihr mit den Produktionsrädern ein.

- 1 Ihr startet das Spiel beide jeweils mit 1 Handelsware. Stellt das Rad für Handelsware auf 1 ein.



Von allen anderen Rohstoffen habt ihr zu Beginn des Spiels keine. Stellt die Räder auf 0 ein.

- 2 Im zweiten Bereich findet ihr das Labor. Im Labor speichert ihr euer Wissen. Zu Beginn des Spiels startet jeder von euch mit 1 Wissenspunkt. Stellt das Produktionsrad auf 1.



Wichtig: Wissenspunkte gelten nicht als Rohstoffe.

Für das ganze Spiel gilt: Kauft oder erhaltet ihr Rohstoffe oder Wissenspunkte, dreht ihr das jeweilige Produktionsrad entsprechend der gekauften Anzahl weiter vor.

Verkauft ihr Rohstoffe oder Wissenspunkte oder werden euch Rohstoffe abgenommen, dreht ihr das jeweilige Produktionsrad entsprechend zurück.

- 3 Nehmt euch jeder **2 Kolonieschiffe** und **2 Handelsschiffe**. Legt jeweils eines in euren Hangar. Zu Beginn des Spiels habt ihr also bereits 1 Kolonie- und 1 Handelsschiff. Die beiden übrigen Plättchen legt ihr mit der Kostenseite nach oben zeigend in Griffweite neben eurem Sternenschiff ab.

Hinweis: Generell findet ihr auf allen Plättchen, die ihr bauen könnt, die Kosten auf der Rückseite.

- 4 Entscheidet euch, wer mit welchem Spielersymbol



spielen möchte. Nehmt euch jeder **6 Zentren der Stufe I** mit eurem Spielersymbol auf der Rückseite. Jeder von euch wählt geheim zwei der Zentren aus, mit denen er das Spiel beginnt. Legt diese anschließend gleichzeitig mit der Vorderseite nach oben zeigend auf zwei freie Räume eures Sternenschiffs.

Legt die übrigen Zentren mit der Kostenseite nach oben zeigend auf die restlichen freien Räume eures Sternenschiffs. Diese müsst ihr erst bauen, bevor ihr deren Funktion nutzen könnt. Ihr könnt euch die Vorderseite mit der Funktion aber jederzeit zur Erinnerung anschauen.

- 5 Nehmt euch jeder **3 Antriebe** der Stärke 1 und 3 Antriebe der Stärke 2. Zu Beginn startet jeder von euch bereits mit 2 Antrieben der Stärke 1. Steck die beiden Antriebe wie auf der Abbildung gezeigt in das Heck eures Sternenschiffs. Legt die übrigen Antriebe in Griffweite neben eurem Sternenschiff ab.
- 6 Nehmt euch jeder außerdem **3 Bordkanonen** der Stärke 1 und 3 Bordkanonen der Stärke 2. Zu Beginn startet jeder von euch mit je 2 Bordkanonen der Stärke 1. Steck sie wie gezeigt in den Bug eures Sternenschiffs. Legt die übrigen Bordkanonen zu den beiseitegelegten Antrieben.



So sieht euer aufgebautes Sternenschiff aus. Die aufgedeckten Zentren können unterschiedlich sein, je nachdem, welche ihr ausgewählt habt.

Die Karten

Sortiert die Karten nach ihren Rückseiten.

- 1 Nehmt euch jeder die Karte mit eurem Spielersymbol und legt sie offen unterhalb eures Sternenschiffs vor euch ab. Dies ist eure Startkolonie.



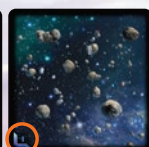
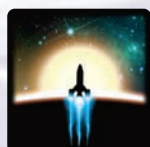
Vorderseite



Rückseite



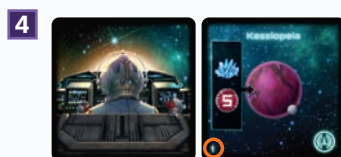
- 2 Legt das Weltraum-Tableau in die Mitte eurer Spielfläche zwischen eure beiden Sternenschiffe. Lasst dabei etwas Abstand, sodass ihr noch Platz für auszulegende Karten zwischen Weltraum-Tableau und Sternenschiffen habt (siehe Abbildung auf der nächsten Seite).



Die Karten mit dem Sternenschiff auf der Rückseite sind die **Raumsektorenkarten**.

Sortiert aus diesen Karten die Karten mit den farbig markierten Ecken auf der Vorderseite aus. Dies sind die Reservekarten. Mischte die übrigen Karten und bildet daraus 4 Stapel mit je 9 Karten. Legt diese Stapel verdeckt auf die 4 Felder des Weltraum-Tableaus.

- 3 Sortiert nun die **Reservekarten** nach den römischen Zahlen neben der farbig markierten Ecke auf der Vorderseite. Dadurch entstehen 4 Stapel. Mischte die Stapel verdeckt und getrennt voneinander und legt diese anschließend in der Reihenfolge der Zahlen aufeinander. Dabei muss der Stapel mit der IV unten liegen und der Stapel mit der I oben. Legt diesen Reservekartenstapel verdeckt neben das Weltraum-Tableau.



Die Karten mit dem Cockpit auf der Rückseite sind die **Auftragskarten**.

Sortiert aus diesen Karten die Karten mit den Zahlen 4a und 6a in der linken unteren Ecke und die 5 Missions-Übersichtskarten heraus und legt sie zurück in die Schachtel. Diese benötigt ihr nur, wenn ihr die Missionen spielt. Mischte die restlichen Auftragskarten und legt sie als verdeckten Stapel auf die andere Seite des Weltraum-Tableaus. Deckt anschließend die obersten 3 Karten des Stapels auf und legt sie offen wie auf der Abbildung (siehe nächste Seite) gezeigt aus.

Hinweis: Die Zahlen auf den Auftragskarten haben keine Bedeutung, sie spielen nur eine Rolle, wenn ihr die Missionen spielt.

- 5 Legt die beiden **Sondersiegepunktarten** „Freund der Völker“ und „Held der Völker“ in Reichweite aus.



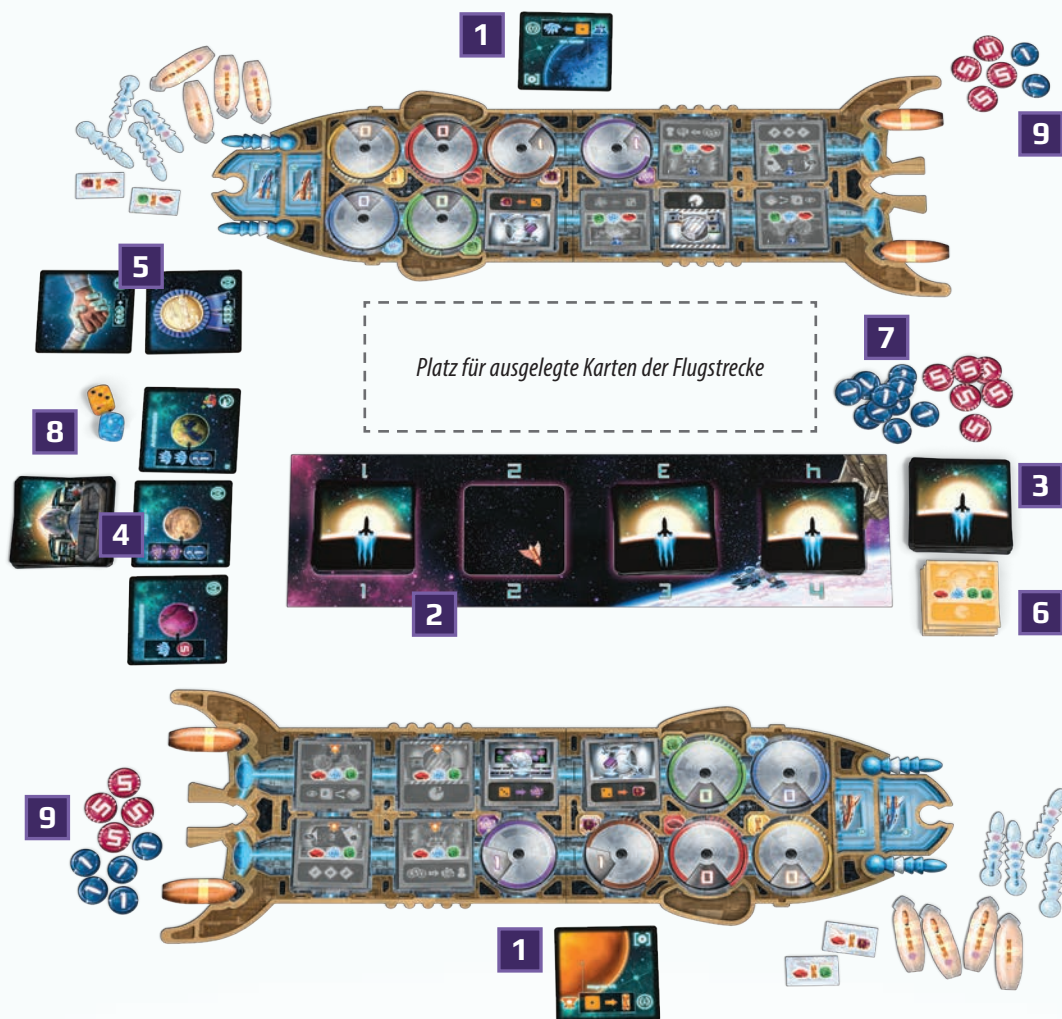
Freund der Völker



Held der Völker

Weitere Vorbereitung

- 6** Legt die **6 Zentren der Stufe II** in Griffweite bereit. Mit ihnen könnt ihr eure eigenen Zentren verbessern.
- 7** Legt die **Astro-Münzen** für alle gut erreichbar als allgemeinen Vorrat aus.
- 8** Legt die beiden **Würfel** bereit.
- 9** Würfelt aus, wer **Startspieler** wird. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt. Der Startspieler erhält **22 Astro** und der zweite Spieler erhält 25 Astro.



SPIELABLAUF

Ein Spielzug besteht aus folgenden Phasen, die nacheinander stattfinden:

1. Produktionsphase

In der Produktionsphase würfelst du mit dem orangefarbenen Würfel die Produktionserträge für beide Spieler aus. Dieses Ergebnis beeinflusst auch die Geschwindigkeit deines Sternschiffs.

2. Flugphase

In der Flugphase fliegst du in einen Raumsektor und führst dort Aktionen aus.

3. Handels- und Bauphase

In der Handels- und Bauphase kannst du mit deinen gegründeten Handelsstationen handeln und/oder dein Sternschiff ausbauen.

Nach Beendigung deines Spielzugs gibst du den orangefarbenen Würfel an deinen Mitspieler weiter. Er ist nun an der Reihe und setzt das Spiel mit der Produktionsphase fort.

1. PRODUKTIONSPHASE

Bist du am Zug, würfelst du zuerst mit dem orangefarbenen Würfel und bestimmst so die Produktion für **beide** Spieler.

Dein Würfelergebnis beeinflusst auch die Geschwindigkeit deines Sternenschiffs in der Flugphase. Lege den Würfel daher nun, **ohne die Würfelzahl zu verändern**, neben die Antriebe deines Sternenschiffs. Jetzt erhaltet ihr eure Erträge:

Jeder von euch, der eine Kolonie vor sich ausliegen hat, die die gewürfelte Zahl zeigt, erhält nun einmal diesen Rohstoff.

Jeder von euch, der das Wissenschaftszentrum und/oder das Produktionszentrum gebaut hat, erhält 1 Wissenspunkt und/oder 1 Handelsware, wenn die auf diesen Zentren abgebildete Zahl gewürfelt wird.

Bei der Produktion von Rohstoffen gibt es 2 Einschränkungen:

- Lagerkapazität

Ohne den Ausbau „Lagerzentrum“ darfst du in jedem Lager nur **2 Rohstoffe** lagern. Mit dem Lagerzentrum der Stufe I darfst du 3 und mit dem Lagerzentrum der Stufe II sogar 4 Rohstoffe lagern. Wird ein Rohstoff produziert und kann nicht mehr in deinem Lager untergebracht werden, verfällt er. Das **Labor** kann immer bis zu 4 Wissenspunkte fassen.

- Produktionseinschränkung

Besitzt du mehrere Kolonien mit derselben Würfelzahl, produziert immer nur eine dieser Kolonien. Du darfst nach jedem Würfelwurf neu bestimmen, welche das ist. Die Produktion durch das Wissenschaftszentrum und das Produktionszentrum ist davon nicht betroffen, sie produzieren also zusätzlich zu den Kolonien Wissenspunkte bzw. Handelswaren.



Beispiel: Du besitzt die abgebildeten Kolonien und würfelst eine „2“. Jetzt musst du dich entscheiden, ob deine Erz- oder Carbon-Kolonie produziert. Du entscheidest dich für die Erz-Kolonie und drehst das Erz-Produktionsrad eine Position weiter von 1 auf 2 Rohstoffe.



Hättest du eine „1“ gewürfelt, wäre der in deiner Treibstoff-Kolonie produzierte Treibstoff verloren gewesen, da du das Lagerzentrum der Stufe I besitzt, also nur bis zu 3 Einheiten Treibstoff in deinem Lager unterbringen darfst.

2. DIE FLUGPHASE

Die 4 Kartenstapel auf dem Weltraum-Tableau stellen die 4 Raumsektoren dar, die du erkunden kannst. Zu Beginn deiner Flugphase musst du dich entscheiden, in welchen Sektor du mit deinem Sternenschiff fliegen möchtest.

„In einen Sektor fliegen“ bedeutet: Dein Mitspieler nimmt die Karten des Sektors, in den du fliegen möchtest, in die Hand und deckt sie nacheinander auf. Jedes Mal, wenn eine Karte aufgedeckt wird, „fliegst“ du zu dem Planeten (oder begegnest einem Piraten), der auf der Karte abgebildet ist.

Die Fluggeschwindigkeit

Die Anzahl der Sektorenkarten, die du während deines Zuges „durchfliegen“ darfst, ist von der Geschwindigkeit deines Sternenschiffes abhängig.

Die Grundgeschwindigkeit ergibt sich aus der Stärke der Antriebe deines Sternenschiffs. Es gibt Antriebe der Stärke 1 und Antriebe der Stärke 2. Antriebe der Stärke 1 zählen +1 für deine Grundgeschwindigkeit, Antriebe der Stärke 2 zählen +2.

Zu dieser Grundgeschwindigkeit zählst du die Augenzahl des orangefarbenen Würfels hinzu.



$$+ \text{Würfel} = 6$$

Beispiel: Du besitzt zwei Antriebe der Stärke 1, einen Antrieb der Stärke 2 und hast mit dem orangefarbenen Würfel eine „2“ gewürfelt. Die Geschwindigkeit deines Sternenschiffes beträgt also 6. Du darfst daher bis zu 6 Sektorenkarten weit fliegen.

Der Flug

Dein Mitspieler nimmt den Sektorenstapel, in den du fliegen möchtest, in die Hand. Er schaut sich die oberste Karte zunächst geheim an. Ist es ein Pirat, hält er die Karte weiterhin geheim (zu den Piraten siehe Seite 8).

Ist es kein Pirat, legt er die Karte offen auf dem dafür freigehaltenen Platz aus (siehe Abbildung auf Seite 4: Platz für ausgelegte Karten der Flugstrecke).

Jetzt hast du die Wahl, entweder eine Aktion auszuführen oder auf die nächste Karte zu warten. Fühst du eine Aktion aus, drehe die Karte um 45 Grad. So kann die Anzahl deiner ausgeführten Aktionen jederzeit nachvollzogen werden. Welche Aktionen du ausführen kannst, wird bei *Die Aktionen in der Flugphase* beschrieben (ab Seite 6).



Anschließend deckt dein Mitspieler die nächste Karte auf. Jede neue Karte wird rechts neben die zuvor aufgedeckte Karte gelegt. Die Karten ergeben dann eine Reihe, die deine Flugstrecke abbildet.

Das Ende der Flugphase

Dein Flug endet, wenn:

- dein Mitspieler so viele Karten aufgedeckt hat, wie es deiner Geschwindigkeit entspricht
oder vorher, wenn
- du 2 Aktionen durchgeführt hast (3 Aktionen mit Kommandozentrum der Stufe I bzw. 4 Aktionen mit Kommandozentrum der Stufe II)
oder wenn
- du einen Kampf gegen einen Piraten verloren hast
oder wenn
- du deinen Flug freiwillig vorzeitig beendest.

Ist dein Flug beendet, sammelt dein Mitspieler alle Karten deiner Flugstrecke ein und mischt sie zusammen mit den restlichen Karten dieses Sektorenstapels. Anschließend legt er den Stapel wieder verdeckt an seinen Platz.



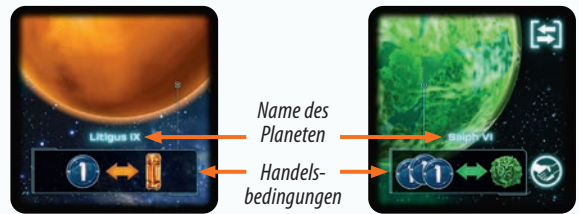
Beispiel: Deine Fluggeschwindigkeit ist „6“. Du kannst also 6 Karten weit fliegen. Du entscheidest dich, in Sektorenstapel 2 zu fliegen. Dein Mitspieler nimmt die Karten in die Hand und deckt die erste auf. Du entscheidest dich, eine Aktion mit dieser Karte durchzuführen, und drehst die Karte um 45 Grad. Nachdem du die Aktion ausgeführt hast, deckt dein Mitspieler die zweite Karte auf. Hier entscheidest du dich, keine Aktion auszuführen. Dann deckt dein Mitspieler die dritte Karte auf. Hier möchtest du wieder eine Aktion durchführen. Mit dieser zweiten Aktion ist deine Flugphase nun vorzeitig beendet, da du bereits deine zweite Aktion ausgeführt hast, bevor du bei der 6. Karte angekommen bist.

Die Aktionen in der Flugphase

Je nach Karte sind die folgenden Aktionen möglich:

- Rohstoffe kaufen oder verkaufen (Handelsplaneten und Raumstationen ohne Symbol oder mit )
- Wissenspunkte kaufen oder verkaufen
- Handelsstation gründen (Handelsplaneten und Raumstationen mit )
- Kolonie gründen (Planeten mit )
- Auftrag des galaktischen Rates erfüllen

Rohstoffe kaufen oder verkaufen (Handelsplaneten und Raumstationen ohne Symbol oder mit)



Deckt dein Mitspieler einen Handelsplaneten oder eine Raumstation auf, kannst du den abgebildeten Rohstoff kaufen oder verkaufen (dargestellt mit einem Doppelpfeil).

Kaufst du einen oder mehrere Rohstoffe, zahlst du pro Rohstoff so viele Astro, wie auf der Karte angegeben sind. Lege die Astro zurück in den allgemeinen Vorrat. Du darfst so viele Rohstoffe kaufen, wie noch in dein Lager passen (beachte dabei deine Lagerkapazität!).

Verkaufst du einen oder mehrere Rohstoffe, nimmst du dir so viele Astro pro verkauften Rohstoff aus dem allgemeinen Vorrat, wie auf der Karte angegeben ist.

Das Kaufen und Verkaufen von Rohstoffen zählt jeweils immer nur als 1 Aktion, unabhängig davon, wie viele Rohstoffe du gekauft oder verkauft hast.



Wird die Raumstation der Diplomaten aufgedeckt, darfst du für 3 Astro einmalig 1 Rohstoff deiner Wahl kaufen oder verkaufen, bzw. bei der Raumstation aus dem Reservestapel I nur kaufen (der Pfeil zeigt nur in eine Richtung).

Wissenspunkte kaufen oder verkaufen



Wird die Karte mit dem Planeten Kopernikus II aufgedeckt, darfst du so viele Wissenspunkte kaufen, wie du in deinem Labor unterbringen kannst (maximal 4). Pro gekauftem Wissenspunkt legst du 3 Astro zurück in den allgemeinen Vorrat.

Statt Wissenspunkte zu kaufen, kannst du sie auch für 3 Astro verkaufen.

Außerdem gibt es noch weitere Raumstationen, auf denen mit Wissen gehandelt werden kann:



Raumstation des Grünen Volkes



Raumstation des Wissenden Volkes

Auf der Raumstation des Grünen Volkes darfst du 1 Wissenspunkt für 4 Astro verkaufen und auf der Raumstation des Wissenden Volkes darfst du für 2 Astro 1 Wissenspunkt kaufen.

Handelsstation gründen (Handelsplaneten und Raumstationen mit)



Symbol:
Handelsstation
gründen



Freundschafts-
symbol

Auf manchen Handelsplaneten und Raumstationen von fremden Völkern ist das Symbol  abgebildet und ein Freundschaftssymbol .

Das Symbol  steht für „hier kann eine Handelsstation gegründet werden“.

Die Freundschaftssymbole sammelst du und kannst dafür einen Siegpunkt als Belohnung erhalten (siehe Sondersiegpunktkarte „Freund der Völker“ in der nächsten Spalte).

Auf solch einem Planeten bzw. solch einer Raumstation kannst du eine **Handelsstation** errichten, **wenn du ein Handelsschiff in deinem Hangar hast**.

Lege dafür das Handelsschiff aus deinem Hangar zurück neben dein Sternenschiff. Nimm dir anschließend den Handelsplaneten/die Raumstation aus der Flugstrecke und lege ihn/sie unterhalb deines Sternenschiffs vor dir ab. Du darfst diesen Handelsplaneten/diese Raumstation nun ab der folgenden Handels- und Bauphase (nicht in der Flugphase!) zum Kauf oder Verkauf des angegebenen Rohstoffs nutzen.

Hast du kein Handelsschiff in deinem Hangar oder möchtest du keine Handelsstation gründen, kannst du diese Handelsplaneten bzw. Raumstationen auch ganz normal zum Kauf oder Verkauf von Rohstoffen (oder teilweise auch Wissenspunkten) nutzen wie bei *Rohstoffe kaufen oder verkaufen* beschrieben. Der Handelsplanet bzw. die Raumstation wird dann wie üblich in die Flugreihe gelegt und kommt am Ende der Flugphase wieder zurück in den Sektorenstapel.

Karten ergänzen

Wichtig: Ein Sektorenstapel muss immer aus **9 Karten** bestehen. Da du jetzt eine Karte entfernt hast, musst du diese sofort durch die oberste Karte vom Reservekartenstapel ersetzen. Lege die neue

Karte offen an die Stelle der entfernten Karte an deine Flugstrecke an. Drehe sie um 45 Grad, um anzuzeigen, dass an dieser Stelle in deiner Flugstrecke eine Aktion stattgefunden hat. Mit der neuen Karte wird keine Aktion mehr durchgeführt.

Hinweis: Unter den Reservekarten befinden sich unter anderem auch Asteroiden. Mit diesen Karten kann keine Aktion durchgeführt werden, sie kosten lediglich Zeit, da sie auch einen Platz in der Flugstrecke einnehmen.

Die einzelnen Karten des Reservestapels und ihre Bedeutung findest du auf dem Übersichtsblatt.

Sondersiegpunktkarte „Freund der Völker“



Wer als Erster drei Freundschaftssymbole  (abgebildet auf Handelsplaneten, Raumstationen und auf Aufträgen) besitzt, nimmt sich die Karte „Freund der Völker“. Sie zählt 1 Siegpunkt. Danach gilt: Die Karte erhält immer derjenige mit den meisten Freundschaftspunkten. Habt ihr beide gleich viele Freundschaftspunkte, bekommt die Karte keiner von euch.

Kolonie gründen (Planeten mit)



Symbol:
Kolonie gründen,
die Rohstoffe
produziert

Siegpunkt

Auf Kolonieplaneten ist das Symbol  abgebildet und 1 Siegpunkt .

Das Symbol  steht für „hier kann eine Kolonie gegründet werden, die Rohstoffe produziert“.

Deckt dein Mitspieler einen Kolonieplaneten auf und hast du ein **Kolonieschiff in deinem Hangar**, darfst du auf diesem Planeten eine **Kolonie** errichten:

Lege das Kolonieschiff aus deinem Hangar zurück neben dein Sternenschiff. Nimm dir anschließend den Kolonieplaneten aus der Flugstrecke und lege ihn unterhalb deines Sternenschiffs vor dir ab.

Von nun an erhältst du in der Produktionsphase einen Rohstoff von diesem Planeten, wenn seine Zahl gewürfelt wird (Ausnahme: Produktionseinschränkung, siehe Seite 5).

Lege eine Karte vom Reservekartenstapel an die Stelle in deiner Flugstrecke, an der der Kolonieplanet gelegen hat, wie bei *Handelsstation gründen* beschrieben.

Auftrag des Galaktischen Rates erfüllen

Der Galaktische Rat erteilt euch Aufträge, für die ihr lukrative Belohnungen bekommt.



Die Planeten Andromeda, Kassiopeia, Perseus und Mestor sind die Zielplaneten für die Aufträge des Galaktischen Rats.

Die 3 offen ausliegenden Auftragskarten zeigen euch, welche Rohstoffe, wie viele Wissenspunkte und/oder wie viel Astro ihr zu welchem dieser Zielplaneten bringen müsst, um den jeweiligen Auftrag zu erfüllen und die auf der Auftragskarte angegebene Belohnung zu erhalten.



Deckt dein Mitspieler einen Zielplaneten auf und kannst und willst du einen passenden Auftrag erfüllen, gibst du die geforderten Astro zurück in den allgemeinen Vorrat und/oder gibst die geforderten Rohstoffe/Wissenspunkte ab.

Jetzt erhältst du die auf dem Auftrag angegebene Belohnung. Die Belohnungen können Siegpunkte, Astro, ein beliebiger Rohstoff, Freundschaftspunkte und/oder Orden sein. Die Astro nimmst du dir aus dem allgemeinen Vorrat. Für einen beliebigen Rohstoff drehst du 1 Produktionsrad deiner Wahl um eine Position weiter (Achtung: Wissen ist kein Rohstoff und darf nicht gewählt werden!). Um die Siegpunkte, Freundschaftspunkte und Orden immer im Blick zu haben, legst du deine erfüllte Auftragskarte am besten unter deinem Sternenschiff ab, sodass die Symbole gut sichtbar sind.



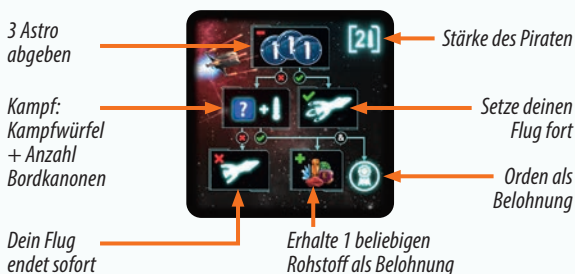
Beispiel: Der Zielplanet Perseus wird aufgedeckt. Es liegt Auftrag 13 aus, für den 2 Erz und 1 Wissenspunkt nach Perseus gebracht werden müssen. Du hast beides und reduzierst nun deinen Erzvorrat um 2 und dein Wissen um 1. Anschließend nimmst du dir 7 Astro aus

dem allgemeinen Vorrat und legst die Karte offen unterhalb deines Sternenschiffs ab. Du hast nun einen Orden erhalten.

Hast du einen Auftrag erfüllt, deckst du sofort eine neue Auftragskarte vom Stapel auf, sodass wieder 3 Aufträge zur Auswahl ausliegen. Sollte der neue Auftrag denselben Planeten zeigen wie die Auftragskarte, die du gerade erfüllt hast, darfst du sie in deiner aktuellen Flugphase NICHT mehr erfüllen.

Sollten schon zu Beginn deiner Flugphase 2 Aufträge mit demselben Zielplaneten ausliegen, kannst du dir aussuchen, welchen der beiden Aufträge du erfüllen möchtest. Solltest du die Forderungen beider Aufträge erfüllen können, darfst du in diesem Fall auch beide Aufträge erfüllen, das kostet dich dann allerdings auch 2 Aktionen.

Die Piraten



Während deines Fluges kannst du auch auf Piraten stoßen! Diese unbeliebten Störenfriede fordern Schutzgeld ein, damit du unbehelligt weiterfliegen kannst.

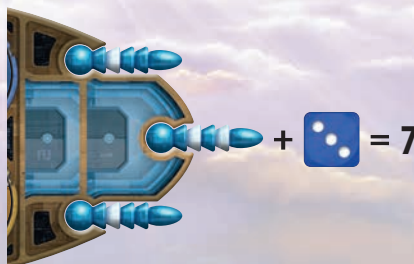
Wenn dein Mitspieler während deiner Flugphase eine Piratenkarte zieht, hält er diese zunächst geheim. Er fragt dich nun, ob du auf die Forderung des Piraten eingehen möchtest. Möchtest du das nicht, musst du gegen den Piraten kämpfen. Wenn du dich entschieden hast, legt dein Mitspieler die Karte offen in deine Flugreihe.

Die Forderung der Piraten beträgt immer 3 Astro.

Zahlst du, legst du die 3 Astro in den allgemeinen Vorrat zurück. Der Pirat ist zufrieden und du darfst nun deinen Flug fortsetzen. Kannst oder willst du **nicht zahlen**, kommt es zum Kampf.

Kampf

Dein Kampfwert ergibt sich aus der Stärke der Bordkanonen deines Sternenschiffs und dem blauen Kampfwürfel. Es gibt Bordkanonen der Stärke 1 und Bordkanonen der Stärke 2. Bordkanonen der Stärke 1 zählen + 1 für deinen Kampfwert, Bordkanonen der Stärke 2 zählen + 2. Würfle mit dem blauen Kampfwürfel. Zähle zu dem Würfelergbnis die Stärke deiner Bordkanonen hinzu. Dies ist dein Kampfwert.



In diesem Beispiel ergibt sich ein Kampfwert von 7.

Dein Mitspieler würfelt nun ebenfalls mit dem blauen Würfel für den Piraten und zählt zu seinem Würfelergebnis die rechts oben auf der Piratenkarte angegebene Anzahl an Bordkanonen hinzu. Kommst du mit deinem Kampfwert auf einen höheren oder gleich hohen Wert, hast du gewonnen. Andernfalls gewinnt der Pirat.

Der Pirat gewinnt

Gewinnt der Pirat, ist deine Flugphase sofort beendet. Bei einigen Piraten kannst du außerdem Bordkanonen, Antriebe oder bereits gebaute Zentren verlieren. Dabei gilt: Zunächst entfernst du einen Antrieb bzw. eine Bordkanone der Stärke 1. Besitzt du nur Antriebe bzw. Bordkanonen der Stärke 2, ersetzt du diese durch einen Antrieb bzw. eine Bordkanone der Stärke 1. Verlierst du ein Zentrum, hast du die Wahl, ob du ein Zentrum der Stufe I oder II entfernst. Entfernst du ein Zentrum der Stufe II, legst du es wieder zurück in den allgemeinen Vorrat. Das darunterliegende Zentrum der Stufe I bleibt dir erhalten. Entscheidest du dich, ein Zentrum der Stufe I zu entfernen, kann dies nur ein gebautes Zentrum sein, das du noch nicht zu einem Zentrum der Stufe II ausgebaut hast. Drehe es einfach auf die Rückseite. Du kannst es zu einem späteren Zeitpunkt wieder neu bauen. Hast du das Element, das du entfernen musst, nicht, musst du nichts entfernen.

Der Pirat verliert

Besiegt du einen Piraten, erhältst du je nach Karte Rohstoffe und Orden. Lege die Piratenkarte unterhalb deines Sternenschiffs ab (falls vorhanden zu anderen Karten mit einem Orden).

Lege anschließend eine Karte vom Reservekartenstapel offen in deine Flugreihe.

Wichtig: Eine Begegnung mit einem Piraten zählt nicht als Aktion! Drehe daher die neue Karte aus dem Reservekartenstapel nicht um 45 Grad.

Danach geht dein Flug weiter und dein Mitspieler zieht die nächste Karte vom Sektorenstapel.

Sondersiegepunkt Karte „Held der Völker“



Wer als Erster drei Orden (abgebildet auf Piraten und Auftragskarten) besitzt, nimmt sich die Karte „Held der Völker“. Sie zählt 1 Siegpunkt. Danach gilt: Die Karte erhält immer der Spieler mit den meisten Orden. Habt ihr beide gleich viele Orden, bekommt sie keiner von euch.

3. HANDELS- UND BAUPHASE

Handeln

In der Handels- und Bauphase darfst du zu jedem Zeitpunkt handeln, unabhängig davon, ob du zuvor etwas gebaut hast oder nicht.

Oft wird es vorkommen, dass du etwas bauen möchtest, dir aber Rohstoffe dafür fehlen. Hier helfen dir die Planeten und Raumstationen weiter, auf denen du Handelsstationen gegründet hast und die nun unterhalb deines Sternenschiffs liegen. In deinem Zug darfst du bis zu 2 deiner Handelsstationen zum Kauf oder Verkauf von Rohstoffen und Wissenspunkten nutzen.

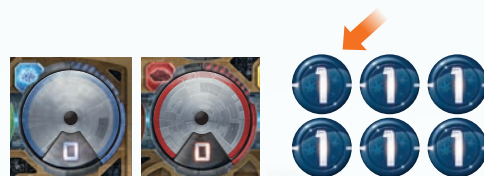
Nutzt du eine Handelsstation, darfst du so viele Rohstoffe/Wissenspunkte kaufen, wie das betreffende Lager fasst, bzw. so viele Rohstoffe/Wissenspunkte verkaufen, wie in dem betreffenden Lager vorrätig sind. Ausnahme: Auf den Raumstationen der Diplomaten, des Grünen Volks, des Wissenden Volks und der Händler gibt es jeweils eine Handelsbeschränkung, die auf der Karte angegeben ist. Auf der Raumstation des Wissenden Volkes darf man zum Beispiel nur 1-mal 1 Wissenspunkt für 2 Astro kaufen.



Beispiel:

Du hast 2 Carbon in deinem Carbonlager und benötigst 1 Erz. Du hast einen Erz-, einen Treibstoff- und einen Carbon-Handelsplaneten.

Für 3 Astro könntest du 1 Erz über deinen Erz-Handelsplaneten kaufen. Leider sind dir aber die Astro ausgegangen. Also verkaufst du zunächst über deinen Carbon-Handelsplaneten 2 Carbon.



Du drehst dein Carbon-Produktionsrad auf 0 und nimmst dir 6 Astro aus dem allgemeinen Vorrat.



Anschließend kaufst du für 3 Astro 1 Erz über deinen Erz-Handelsplaneten und hast jetzt noch 3 Astro für spätere Einkäufe übrig.

Da du 2 deiner Handelsplaneten genutzt hast, darfst du keinen weiteren Handel mehr ausführen.

Bauen

In der Handels- und Bauphase darfst du zu jedem Zeitpunkt gegen Abgabe von Rohstoffen:

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

Die Baukosten sind immer auf der Rückseite der jeweiligen Objekte angegeben.

Kolonieschiff: erfordert 1 x Erz, 1 x Treibstoff, 1 x Nahrung



Handelsschiff: erfordert 1 x Erz, 1 x Treibstoff, 1 x Handelsware



Um ein Kolonieschiff oder ein Handelsschiff bauen zu können, muss mindestens einer deiner beiden Plätze im Hangar frei sein. Nachdem du die Rohstoffe bezahlt hast, nimmst du dir ein Kolonie- bzw. Handelsschiff, das neben deinem Sternenschiff liegt, und legst es auf einen freien Platz in deinem Hangar.

Du kannst 2 Kolonieschiffe oder 2 Handelsschiffe oder von jedem 1 in deinem Hangar haben, aber nie mehr als 2 Schiffe insgesamt.

Antrieb der Stärke 1: erfordert 2 x Treibstoff



Zahle 2 Treibstoff und nimm dir einen Antrieb der Stärke 1, der noch neben deinem Sternenschiff liegt. Stecke diesen an das Heck deines Sternenschiffs. Sind bereits alle 3 Plätze an deinem Heck belegt, kannst du keine weiteren Antriebe der Stärke 1 mehr bauen.

Antriebe der Stärke 1 kannst du aufwerten in Antriebe der Stärke 2.

Antrieb der Stärke 2: erfordert 2 x Treibstoff, 1 Wissenspunkt



Zahle 2 Treibstoff und 1 Wissenspunkt. Entferne einen Antrieb der Stärke 1 von deinem Schiff und ersetze ihn durch einen Antrieb der Stärke 2.

Bordkanone der Stärke 1: erfordert 2 x Carbon



Zahle 2 Carbon und nimm dir eine Bordkanone der Stärke 1, die noch neben deinem Sternenschiff liegt. Stecke diese an den Bug deines Sternenschiffs. Sind bereits alle 3 Plätze an deinem Bug belegt, kannst du keine weiteren Bordkanonen der Stärke 1 mehr bauen.

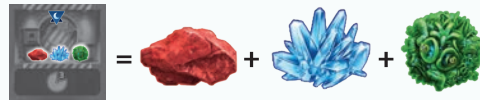
Bordkanonen der Stärke 1 kannst du aufwerten in Bordkanonen der Stärke 2.

Bordkanone der Stärke 2: erfordert 2 x Carbon, 1 Wissenspunkt



Zahle 2 Carbon und 1 Wissenspunkt. Entferne eine Bordkanone der Stärke 1 von deinem Schiff und ersetze sie durch eine Bordkanone der Stärke 2.

Zentrum der Stufe I: erfordert 1 x Erz, 1 x Carbon, 1 x Nahrung



Nachdem du die angegebenen Rohstoffe bezahlt hast, darfst du ein beliebiges, noch verdecktes Zentrum auf deinem Sternenschiff aufdecken. Den Vorteil dieses Zentrums darfst du ab sofort nutzen.

Die einzelnen Zentren und ihre Vorteile findest du auf dem Übersichtsblatt.

Zentrum der Stufe II: erfordert 1 x Erz, 1 x Carbon, 2 x Nahrung

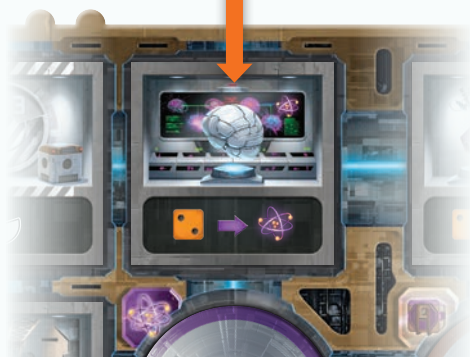


Jedes Zentrum der Stufe I kann zu einem Zentrum der Stufe II ausgebaut werden. Zentren der Stufe II verstärken die Vorteile der Stufe I und zählen außerdem 1 Siegpunkt.

Möchtest du ein Zentrum der Stufe II bauen, musst du das entsprechende Zentrum der Stufe I gebaut haben und dieses noch besitzen (also es nicht zwischenzeitlich durch einen Piratenkampf verloren haben).

Nachdem du die Rohstoffe bezahlt hast, suchst du dir aus dem Stapel mit den Zentren der Stufe II das entsprechende Zentrum heraus und legst es mit der Vorderseite nach oben zeigend auf das Zentrum der Stufe I.

Achtung: Da es jedes Zentrum der Stufe II nur einmal gibt, kann immer nur einer von euch ein bestimmtes Zentrum zur Stufe II aufwerten.



Beispiel: Du besitzt bereits das Wissenschaftszentrum der Stufe I. Du zahlst nun 1 Erz, 1 Carbon und 2 Nahrung und nimmst dir aus dem Stapel mit den Zentren der Stufe II das Wissenschaftszentrum der Stufe II. Dieses legst du auf das Wissenschaftszentrum der Stufe I. Von nun an erhältst du sowohl beim Wurf einer „2“ als auch einer „3“ in der Produktionsphase 1 Wissenspunkt.

Hinweis: Die Handels- und Bauphase findet nach der Flugphase statt. Es ist daher nicht erlaubt, in der Flugphase mit seinen Handelsstationen zu handeln oder etwas zu bauen.

Hast du die Handels- und Bauphase beendet, ist nun dein Mitspieler am Zug und beginnt mit der Produktionsphase.

SPIELEND

Das Spiel endet, sobald einer von euch über mindestens 10 Siegpunkte verfügt. Dieser Spieler hat gewonnen und wird in den Galaktischen Rat aufgenommen!

HINWEISE

Ergänzen der Flugstrecke vergessen?

Habt ihr vergessen, im Eifer des Gefechts eine aus der Flugstrecke entfernte Karte mit einer Karte vom Reservestapel zu ersetzen? Das ist nicht so schlimm. Am besten prüft ihr immer vor dem Mischen eines Sektorenstapels, ob er aus 9 Karten besteht. Falls nicht, ergänzt ihr den Stapel einfach mit der obersten Karte des Reservestapels. Ihr könnt euch die ergänzte Karte anschauen.

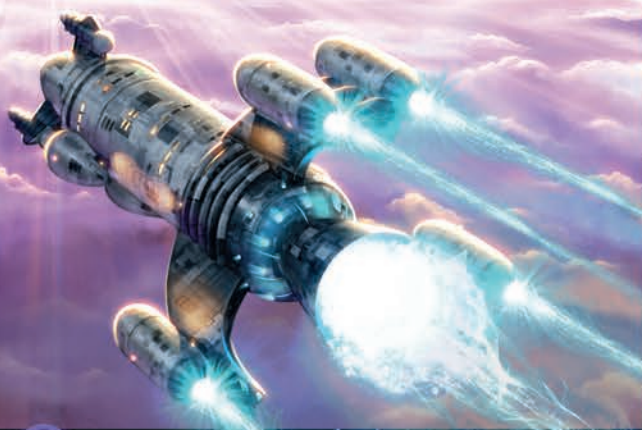
Ausgleich der Spielstärke

Wenn ein erfahrener Spieler das erste Mal mit einem Anfänger spielt, wird der erfahrene Spieler in der Regel gewinnen. Damit der Anfänger eine Chance hat, könnt ihr folgende Regeln vereinbaren: Der Anfänger erhält 30 Astro als Startkapital, der erfahrene Spieler nur 20.

Der Anfänger beginnt das Spiel mit 3 Antrieben anstatt 2.

Variante

Möchtet ihr das Spiel noch etwas spannender, aber auch glücksabhängiger machen, spielt wie folgt: Wenn ihr die Flugstrecke mit einer Karte aus dem Reservestapel ergänzt, legt diese Karte **verdeckt** in die Flugstrecke und deckt sie nicht auf, bevor sie in einem neuen Flug auftaucht.



Liebe Sternenfahrerinnen und Sternenfahrer,



V.l.n.r.: Klaus, Benjamin und Guido Teuber. Das Bild zeigt die Familie Teuber beim gemeinsamen Test des ersten CATAN Prototyps, noch lange vor Benjamins Teenagerzeit.

ihr haltet in diesem Moment die Spielregel der Neuauflage eines vor mehr als 20 Jahren erschienenen CATAN Spieles in euren Händen, welches mir persönlich ganz besonders am Herzen liegt.

Damals vermerkte mein Vater Klaus Teuber im Nachwort der Spielregel unter anderem den folgenden Absatz:

„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.“

Zu dieser Zeit war ich ein Teenager, der diese gemeinsame Zeit am Spieltisch mit seinem Vater sehr genoss. Meine „Kritik und Tipps“ fühlten sich für mich so an, als hätte ich das Spiel mindestens zur Hälfte mitentwickelt. In den zurückliegenden Jahren habe ich gelernt, es bedarf natürlich viel mehr als ein paar Testspiele, um ein Spiel zu entwickeln. Mit viel Geduld brachte er mir in den letzten 20 Jahren seine vielen guten Gedanken näher, die eine Spielentwicklung ausmachen.

Mein Vater Klaus Teuber verstarb am 1. April 2023 nach kurzer und schwerer Krankheit. Wir hatten das Glück, die Entwicklung dieser Neuauflage in vielen schönen Stunden gemeinsam zu Ende zu bringen.

Er meinte stets schmunzelnd, ein Spieleautor gewinnt seine eigenen Spiele während der Entwicklungszeit selten, denn während der Tests sei er vollauf damit beschäftigt, nach Ecken und Kanten Ausschau zu halten, um diese zu Gunsten eines spannenden und unterhaltsamen Spielerlebnisses abzurunden. Ebenfalls schmunzelnd entgegnete ich ihm dann, man findet immer Gründe für das schlechte Abschneiden im Spiel. Am Ende sollte mein Vater natürlich Recht behalten. In unserer gemeinsamen Entwicklungszeit dieser Neuauflage gewann jeder von uns in etwa die Hälfte aller Testpartien. Ich werde ihm immer dankbar sein für alles, was er mir beibrachte.

Spielen verbindet uns Menschen. Ich wünsche euch viele wundervolle, gemeinsame Momente auf euren Reisen durch das catanische Universum.

Herzliche Grüße
Benjamin Teuber

Als ich Klaus Teuber das erste Mal gegenüberstand und ihm als der neue Redakteur für CATAN bei KOSMOS vorgestellt wurde, war ich etwas aufgeregt. Immerhin traf ich gerade den Autor des Spiels, welches Millionen Menschen auf der Welt begeistert spielen und das auch mich zum leidenschaftlichen Brettspieler gemacht hatte.

Wir setzten uns mit Benjamin an den Tisch und spielten einen Prototyp. Sofort waren wir alle mittendrin und die Aufregung verflog. Es wurden Überlegungen ausgetauscht, Vorschläge gemacht und wieder verworfen.

Es folgten in den nächsten Jahren viele Testrunden im Entwicklungsteam. Klaus stellte seine Ideen vor, hörte sich Argumente an und bedachte sie. Zunehmend brachte sich Benjamin ein und man konnte den Spaß sehen, den beide dabei hatten, sich die spielerischen Bälle zuzuwerfen. Das letzte gemeinsame Testspiel von Klaus und mir waren die Missionen von „Sternenfahrer – Das Duell“. Wie üblich haben wir intensiv diskutiert und an diesem Austausch Freude gehabt. Ich bin sehr traurig, dass es keine weiteren Runden geben wird.

Die von Klaus geschaffene CATAN-Welt bleibt uns erhalten. Benjamin und sein Bruder Guido werden sie in Klaus' Sinne weiterführen. Ein wichtiger Teil des Vermächnisses von Klaus ist es aber auch, wie wir miteinander umgehen und spielen: Respektvoll und offen gegenüber allen Menschen.

Das KOSMOS-Redaktionsteam wird Klaus als Ideengeber und Autor sehr vermissen. Noch mehr vermissen wir ihn als den Menschen, der er war.

Für die KOSMOS-Redaktion
Arnd Fischer

Impressum

Autoren: Klaus & Benjamin Teuber
Entwicklungsteam: Jasmin Balle, Arnd Beenen,
Morgan Dontanville, Arnd Fischer, Sonja
Krützfeldt, Tina Landwehr-Rödde, Ron Magin
Illustration: Franz Vohwinkel
Grafik: Michaela Kienle
Grafik Stanztableaus: Sabine Kondirolli

3D-Grafik: Andreas Resch
Technische Produktentwicklung: Monika Schall
Redaktion: Tina Landwehr-Rödde

© 2023 CATAN GmbH – CATAN, das CATAN-Logo,
die CATAN-Sonne und das CATAN-Brandlogo sind
eingetragene Marken der CATAN GmbH (catan.de).

© 2023 KOSMOS
Franchh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Alle Rechte vorbehalten. MADE IN CHINA
Art.-Nr.: 683917