

CATAN

ERWEITERUNG FÜR STERNENFAHRER

NEUE BEGEGNUNGEN

Spielanleitung

Nachdem ihr Freundschaft mit den vielen fremden Völkern der Galaxis geschlossen habt, müsst ihr euch bewähren, um in den Galaktischen Rat aufgenommen zu werden. Hierzu beauftragt euch der Rat mit drei Missionen: In einem Sektor müsst ihr dem berüchtigten Piratenanführer Hog-Kahm Einhalt gebieten, der für Angst und Schrecken sorgt. In einem zweiten Sektor gilt es, das Wesen von riesigen, zerstörerischen Raumamöben zu erforschen und sie zum Verlassen des Sektors zu bewegen. Und in einem dritten wartet die Aufgabe auf euch, das Verschollene Volk zu finden. Seid ihr bereit, die Aufträge anzunehmen?

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung	2
Allgemeine Regeln	2
Szenario 1: Vertreibt Hog Kahm	4
Szenario 2: Die Raumamöben	12
Szenario 3: Das Verschollene Volk	20
Impressum	24

MATERIALÜBERSICHT

1 Stanztableau

1 Außenposten
Verschollenes Volk



Vorderseite Rückseite

2 Stützpunkte
Hog Kahm



3 Spieler 4 Spieler



1 Asteroid



7 Zahlchips



6 Positionsmarker



4 Kolonieschiffmarker



4 Missionsschiffmarker



2 Erweiterungschips

2 Markierungspfeile



4 6er-Würfelchips



10 Verstärkungschips



7x 3x

2 Sondermarker



Vorderseite Rückseite

1 Forschungstabelleau



72 Karten

39 Begegnungskarten



Vorderseite Rückseite

7 Positionskarten



Vorderseite Rückseite

12 Übersichtskarten



Vorderseiten

10 Forschungskarten



Vorderseiten Rückseite

4 Freundschaftskarten



Vorderseite Rückseite



Rückseiten

31 Spielfiguren

2 Amöben-Figuren



4 Kampfwürfel



4 Forschungsmarker



(1 je Spielerfarbe)

25 Kapseln
(Piraten-Rettungs-oder
Artefakt-Kapseln)



EINLEITUNG

Diese Erweiterung für *CATAN – Sternenfahrer* bringt noch mehr Abwechslung und neue Begegnungen in eure Galaxie. Auf S. 4 findet ihr das Szenario *Vertreibt Hog Kahm*, auf S. 12 folgt das Szenario *Die Raumamöben* und auf S. 20 beginnt das Szenario *Das Verschollene Volk*. Für alle Szenarien benötigt ihr das komplette Material aus *CATAN – Sternenfahrer*.

In diesem Kapitel findet ihr einige allgemeine Regeln und Informationen, die für alle 3 Szenarien gelten. Alle weiteren Regeln, die für die einzelnen Szenarien gelten, werden euch im jeweiligen Kapitel vorgestellt. Dort findet ihr auch eine Auflistung, welches Material für das jeweilige Szenario benötigt wird.

Hinweis: Um das Material der verschiedenen CATAN-Sets bei Bedarf wieder gut voneinander trennen zu können, sind Teile, die sich leicht mit *CATAN – Sternenfahrer* verwechseln lassen, mit diesem Symbol markiert: 

ALLGEMEINE REGELN

Missionsschiffe

Neu ist das Missionsschiff, das je nach Mission Transportschiff, Roboterschiff oder Forschungsschiff genannt wird. Für alle Missionsschiffe gelten die folgenden allgemeinen Regeln:

- Manche Ausgänge der neuen Begegnungskarten erlauben es, kostenlos ein Missionsschiff einzusetzen. Sollte das nicht möglich sein, da eure 3 Transporter bereits als Kolonie- oder Handelsschiffe auf dem Spielplan unterwegs sind, nehmt euch einen Missionsschiff-Marker. Geht dann so vor, wie es im Almanach auf Seite 9 im letzten Absatz unter „Günstige Ausgänge“ für Handelsschiffe beschrieben ist.
- Anders als bei Kolonie- und Handelsschiffen nehmt ihr den Transporter nicht in den Vorrat zurück, wenn ihr einen Auftrag erfüllt habt. Ein einmal gebautes Missionsschiff bleibt dem Spieler erhalten (es sei denn, es wird zerstört).
- Missionsschiffe können Quadranten entdecken und mit Ausnahme des Roboterschiffs in der Mission *Die Raumamöben* könnt ihr mit einem Missionsschiff auch Piratenstützpunkte besiegen oder Eisplaneten terraformen.

Bau eines Missionsschiffs

- Als Missionsschiff verwendet ihr einen Transporter, den ihr aufrecht hinstellt. 
- Der Bau kostet 1 Erz, 1 Treibstoff und 1 Carbon (Ausnahme Roboterschiff, das kein Carbon kostet).
- Nach der Abgabe der Baukosten setzt ihr euer Missionsschiff (wie auch die anderen Raumschiffe) neben einem eigenen Raumhafen ein.
- Jeder Spieler darf immer **nur 1 Missionsschiff** auf dem Spielplan stehen haben.
- Es ist erlaubt, ein Missionsschiff vom Spielplan zu entfernen und nach Abgabe der Baukosten ein neues Missionsschiff oder auch ein anderes Raumschiff neben einem eigenen Raumhafen einzusetzen.

Flug mit einem Missionsschiff

Ein Missionsschiff wird wie die Handels- und Kolonieschiffe von Raumpunkt zu Raumpunkt gezogen. Es darf jedoch **2 zusätzliche Raumpunkte** zu eurer ermittelten Geschwindigkeit (Mutterschiff würfeln plus Antriebe) gezogen werden. Der Zug eines Missionsschiffs darf nicht auf einem der folgenden Raumpunkte beendet werden:

- auf einem bereits besetzten Raumpunkt
- auf dem Raumhafenpunkt eines Mitspielers
- auf einem Koloniebauplatz
- auf dem Andockpunkt eines Außenpostens

Neue Begegnungskarten

Wenn ihr eine Mission vorbereitet, tauscht ihr einen Teil der Begegnungskarten gegen 13 neue, missionsspezifische Begegnungskarten aus. Jede der neuen Begegnungskarten trägt in ihrer rechten unteren Ecke ein Kürzel, mit dem ihre Zugehörigkeit zu einer der drei Missionen gekennzeichnet ist:

Hog-1 - Hog-13: Begegnungskarten für die Mission *Vertreibt Hog Kahm*

Am-1 - Am-13: Begegnungskarten für die Mission *Die Raumamöben*

VV-1 - VV-13: Begegnungskarten für die Mission *Das Verschollene Volk*

Sortiert die Begegnungskarten heraus, die das Kürzel für die Mission tragen, die ihr spielen wollt.

Entfernt die folgenden Begegnungskarten aus dem Begegnungskarten-Set von *CATAN – Sternenfahrer* und legt sie in die Schachtel zurück:

- Die Karten 1, 2, 3 (Du begegnest einem Händler)
- Die Karten 12, 13 (Raumpirat bietet Rohstoffe zum Tausch an)
- Die Karten 14, 15 (Raumpirat bietet an, Mitspieler zu überfallen)
- Die Karten 25, 26, 27 (Raumzerrung)
- Die Karten 28, 29, 30 (Wanderndes Volk)

Mischt die neuen Begegnungskarten mit den verbliebenen Karten des Stapels und legt sie in das dafür vorgesehene Fach der Ausbaubox.

Besonderheiten Begegnungskarten

Manche Begegnungskarten haben Ausgänge, die euch neu sein werden. Es folgen einige Erklärungen zu diesen neuen Ausgängen. Schlagt hier nach, wenn ihr während des Spiels Fragen zu einzelnen Begegnungskarten habt.

Baue kostenlos 1 Missionsschiff (je nach Szenario Transport-, Robot- oder Forschungsschiff). Besitzt du schon eines, versetze es auf einen beliebigen freien Raumpunkt.

- In beiden Fällen darf das Missionsschiff noch gezogen werden.
- Wie alle Raumschiffe müssen auch diese Missionsschiffe auf einem Punkt an einem Raumhafen eingesetzt werden.
- Sind alle eure 3 Transporter bereits unterwegs oder eure Raumhafenpunkte bereits alle belegt, erhaltet ihr einen Missionsschiff-Marker, den ihr bei nächster Gelegenheit gegen ein Missionsschiff eintauscht.

Nimm 1 Piraten-Rettungskapsel vom Vorrat und lege sie neben eine deiner Kolonien. Fliegst du mit deinem Transportschiff über diese Kolonie, kannst du sie aufnehmen.

- Die Kapsel wird direkt neben der Kolonie (auf dem gleichen Raumpunkt) platziert.
- Nur wenn die Kapsel neben **eurer** Kolonie platziert wurde, dürft ihr sie abholen. Piraten-Rettungskapseln neben anderen Kolonien sind tabu.
- Wenn ihr mit eurem Transportschiff **über** die Kolonie zieht, dürft ihr die Kapsel aufnehmen. Vorausgesetzt, ihr besitzt genügend Frachtmole.
- Ihr dürft euren Zug nicht auf dem Raumpunkt der Kolonie beenden. Das Transportschiff muss auf einem freien Raumpunkt landen, wofür ihr genügend Geschwindigkeit benötigt.
- Falls es eure Geschwindigkeit zulässt, dürft ihr das Transportschiff nach dieser Aktion noch weiterziehen.

Lege einen 2er/4er-Verstärkungschiff unter deinen Kampfwürfel.

- Der Verstärkungschiff wird unabhängig davon, ob der Kampfwürfel im Einsatz ist oder nicht, unter dem Kampfwürfel platziert. Gegebenenfalls auch zusammen mit dem 6er-Würfelfchip und anderen Verstärkungschiffen.

Deine Antriebe zählen nicht (bei der Ermittlung der Geschwindigkeit).

- Es zählen auch nicht die Antriebe auf den Freundschaftskarten des Wissenden Volkes.
- Die Zugweite der Handels- und Kolonieschiffe beträgt somit 3 und die des Missionsschiffs 5.

Du darfst eine Amöbe auf einen der beiden Startpunkte versetzen.

- Solltet ihr eine Amöbe auf einem Startpunkt platzieren, auf dem ein Raumschiff steht, wird dieses zerstört.

Versetze eine Amöbe im erlaubten Bereich auf einen freien Raumpunkt neben eine deiner Kolonien, Raumhäfen oder Kolonieschiffe.

- In seltenen Fällen kann es am Anfang des Spiels noch keine Spielfigur im erlaubten Bereich geben. In diesem Fall wird die Anweisung ignoriert und keine Amöbe wird versetzt.

Der Spieler mit den wenigsten Siegpunkten erhält 1 Handelsschiff. Bei Gleichstand erhält es der jüngste der am Gleichstand beteiligten Spieler (älteste, zweitjüngste, zweitälteste).

- Der Spieler stellt das Handelsschiff auf einen freien Raumpunkt neben einen seiner Raumhäfen. Er darf noch in der gleichen Flugphase damit fliegen.
- Sind alle drei Transporter unterwegs, erhält er einen Handelsschiff-Marker, den er bei nächster Gelegenheit gegen ein Handelsschiff eintauscht.

SZENARIO 1: VERTREIBT HOG KAHM



In Sektor Alpha-324 treibt der Raumpirat Hog Kahm, auch Schrecken der Galaxis genannt, sein Unwesen. Der Galaktische Rat erteilt euch den Auftrag, den Raumpiraten ausfindig zu machen und aus dem Sektor zu vertreiben. Doch wegen der vielen Raumsprünge, die er mit seinem Stützpunkt unternimmt, ist er nicht leicht zu finden. Durch die Gefangennahme von Piraten, die mit ihrem Raumschiff auf einem Asteroiden gestrandet sind, erhofft sich der Rat, mehr Informationen zu erhalten. Um ihnen das Geheimnis um Hog Kahms Aufenthaltsort zu entlocken, müsst ihr sie zum Außenposten der Diplomaten bringen.



Doch Hog Kahm ist schlau. Jedes Mal, wenn ihr ihn gefunden habt und angreift, flieht er mit seinem Stützpunkt zu einem anderen Ort. Nur wenn ihr möglichst viele Piraten gefangen nehmt, wird es euch gelingen, der Spur Hog Kahms zu folgen und euer Missionsziel zu erreichen, ihn endgültig aus dem Sektor zu vertreiben.



MATERIALÜBERSICHT

18 Piraten-Rettungskapseln



3 Missionsschiff-Marker



6 Positionsmarker



3 4er-Verstärkungschips



7 2er-Verstärkungschips



2 Zahlenchips
Piratenstützpunkt (2 & 3)



2 Sondermarker
Piratenstützpunkt (2 & 3)



2 Erweiterungschips



7 Positionskarten



Vorderseite Rückseite

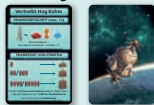
4 Kampfwürfel
(1 je Spielerfarbe)



4 6er-Würfelchips
(1 je Spielerfarbe)



4 Übersichtskarten
Hog Kahm



Vorderseite Rückseite

1 Stützpunkt
von Hog Kahm
(je nach Spieleranzahl)



1 Asteroid



13 Begegnungskarten
Hog Kahm



Vorderseite Rückseite

VORBEREITUNG

Das Spiel wird wie üblich vorbereitet (siehe Abbildung).

Spielt ihr mit der Variante *Entdecker* oder *Wildes Weltall*, platziert zunächst den Außenposten der Diplomaten in der untersten Aussparung über dem Sternennebel, wie im Aufbau abgebildet. Erst danach legt ihr die übrigen Raumquadranten verdeckt in die Aussparungen.



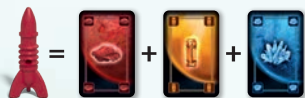
- Entfernt die beiden Zahlenchips *Eisplanet* und ersetzt sie durch die neuen Zahlenchips *Piratenstützpunkt* der Stärke 2 und 3.
- Entfernt die beiden Sondermarker *Eisplanet* und ersetzt sie durch die neuen Sondermarker *Piratenstützpunkt*.
- Legt die Erweiterungschips 16 und 17 an die Siegpunktleiste auf dem Spielplan an.
- Legt 18 Piraten-Rettungskapseln neben dem Spielplan bereit.
- Platziert den Asteroiden wie im Aufbau abgebildet auf dem Spielplan.
- Legt pro Spieler 2 Piraten-Rettungskapseln auf das Asteroidenfeld. Diese Piraten sind dort gestrandet.
- Platziert die 6 Positionsmarker auf dem Spielplan wie im Aufbau abgebildet.
- Legt die Positionskarte mit dem Bild des Asteroiden offen aus. Mischt die übrigen 6 Karten verdeckt und legt den Stapel mit der Rückseite nach oben neben die offen ausgelegte Positionskarte.
- Legt den Stützpunkt von Hog Kahm, den ihr bei eurer Spieleranzahl benötigt, neben dem Spielplan bereit.
- Legt 3 Missionsschiff-Marker neben dem Spielplan bereit.
- Jeder Spieler erhält 1 Kampfwürfel und 1 6er-Würfelchip in seiner Spielerfarbe.
- Tauscht die Begegnungskarten aus, wie es auf Seite 2 unter *Neue Begegnungskarten* beschrieben ist.
- Nehmt euch jeder 1 Übersichtskarte *Hog Kahm* und legt sie vor euch aus.

DAS SPIEL

Es wird nach den normalen Regeln von *CATAN – Sternenfahrer* gespielt. Die ergänzenden Regeln werden nachfolgend beschrieben.

ZUSÄTZLICHE REGELN

Transportschiff: erfordert 1 x Erz + 1 x Treibstoff + 1 x Carbon



Für die Transportschiffe gelten die Regeln, die auf Seite 2 unter *Missionsschiffe* beschrieben sind. Piraten-Rettungskapseln können nur mit einem Transportschiff transportiert werden.

Piratenstützpunkt besiegen

Hat ein Spieler genügend Bordkanonen, um einen Piratenstützpunkt zu besiegen, kann er wie üblich mit einem seiner Schiffe, auch dem Transportschiff, an einen angrenzenden Raumpunkt fliegen und den Chip bzw. Sondermarker vom Spielfeld nehmen. Allerdings **verliert** er in diesem Szenario beim Sieg über einen Piratenstützpunkt **eine Bordkanone**. (Vorsicht: Ausnahme von der Grundregel.)

Hat der Spieler den Chip entfernt und den Reserve-Zahlenchip ausgelegt, platziert er so viele Piraten-Rettungskapseln auf dem Planeten, wie Spieler am Spiel teilnehmen.



Beispiel: Bei 3 Spielern legt ihr 3 Piraten-Rettungskapseln auf den Planeten.

Besiegte Piraten aufnehmen und transportieren

Besiegte oder auf dem Asteroiden gestrandete Piraten flüchten in Rettungskapseln. Piraten-Rettungskapseln können grundsätzlich nur mit Transportschiffen transportiert werden. Um eine oder mehrere Kapseln von dem Asteroiden oder von einem Planeten aufzunehmen, müsst ihr euer Transportschiff auf oder über einen Raumpunkt ziehen, der an das Feld mit diesem Planeten bzw. mit dem Asteroiden grenzt. Befestigt dann euren Transporter auf der Spitze der Rettungskapsel.



Habt ihr bereits eine Piraten-Rettungskapsel aufgenommen, könnt ihr beim regelkonformen Aufsammeln von Rettungskapseln weitere Kapseln einfach unten andocken. Die Anzahl der Kapseln, die ihr mit eurem Transportschiff transportieren dürft, ist abhängig von der Anzahl der Frachtmodule eurer Mutterschiffe.

Es gilt:

1 Frachtmodul



1 Kapsel



2 oder 3 Frachtmodule



2 Kapseln



4 oder 5 Frachtmodule



3 Kapseln



Wer **kein Frachtmodul** besitzt, darf **keine Piraten-Rettungskapseln** transportieren.

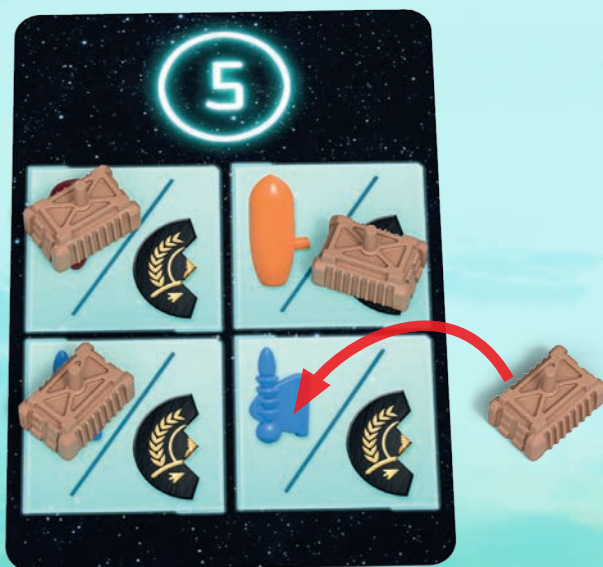
Wichtig: Entfernt ihr ein Frachtmodul von eurem Mutterschiff und reicht die Anzahl der Frachtmodule nicht mehr, um alle Kapseln zu transportieren, müsst ihr eine Kapsel zum Vorrat zurücklegen.

Piraten abliefern

Fliegt ihr mit eurem Transportschiff über den Andockpunkt des Außenpostens der Diplomaten, setzt ihr eure gesammelten Piraten-Rettungskapseln nacheinander auf ein freies Belohnungsfeld der aktuell offen ausliegenden Positionskarte. Hier könnt ihr jedes Feld wählen, es gibt keine vorgeschriebene Reihenfolge. Ihr könnt euch bei jeder Belohnung entscheiden, ob ihr den abgebildeten Ausbau **oder** die halbe Medaille nehmen möchtet.

Sind alle Belohnungsfelder mit Kapseln belegt, wird die aktuell ausliegende Positionskarte entfernt, die Kapseln werden zurück in den Vorrat gelegt und eine neue Karte wird aufgedeckt. Dabei wird die oberste Karte des Positionskarten-Nachziehstapels umgedreht. Hat der Spieler, der das letzte Belohnungsfeld belegt hat, noch weitere Rettungskapseln transportiert, so können diese nun auf die freien Felder gelegt werden.

Beispiel: Blau hat einen Piraten zu den Diplomaten gebracht. Blau darf nun wählen, ob er eine Kanone oder die halbe Medaille nimmt. Danach wird die Positionskarte aus dem Spiel genommen und eine neue Karte wird aufgedeckt.



HOG KAHM ERSCHEINT

Sobald die erste Positionskarte mit einer Zahl aufgedeckt wird, kommt der Stützpunkt Hog Kahms ins Spiel. Er wird auf dem Feld mit dem Positionsmarker ausgelegt, auf der die gleiche Zahl wie auf der aufgedeckten Positionskarte steht. Der Positionsmarker kommt aus dem Spiel.

Stützpunkt Hog Kahms angreifen

Zieht ihr mit einem Raumschiff auf oder über einen Raumpunkt, der an den Stützpunkt Hog Kahms grenzt, könnt ihr ihn angreifen. Wenn sich Hog Kahm von euch bedroht fühlt, wird er sich aus eurem Sektor zurückziehen.

- Zählt eure Bordkanonen, auch die auf euren Freundschaftskarten, und dreht euren Kampfwürfel auf die Seite, die dieser Zahl entspricht.
- Besitzt ihr mehr als 6 Bordkanonen, nehmt ihr euren 6er-Würfelchip dazu. Dreht dann euren Kampfwürfel auf die noch fehlende Anzahl. Habt ihr zum Beispiel 8 Bordkanonen, dreht ihr euren Würfel auf die „2“.
- Legt dann den Kampfwürfel und eventuell den 6er-Würfelchip auf ein freies Feld auf dem Stützpunkt Hog Kahms.
- Jeder Spieler darf Hog Kahm nur 1-mal angreifen, solange dieser sich auf derselben Position aufhält. Ein nächster Schuss ist erst erlaubt, wenn Hog Kahm an einer neuen Position auftaucht.

Wichtig: Ihr greift Hog Kahm im Vorbeifliegen an. Daher darf die Zahl des Kampfwürfels nachträglich nicht mehr verändert werden. Das gilt auch, wenn ihr weitere Bordkanonen erwerbt und erneut an Hog Kahm vorbeifliegt.

Verstärkungschips

Durch Begegnungen könnt ihr Hilfe der fremden Völker in Form eines Verstärkungschips erhalten. Legt den Verstärkungschip sofort unter euren Kampfwürfel, egal ob ihr diesen noch vor euch liegen oder bereits auf dem Stützpunkt Hog Kahms eingesetzt habt. Die 2 oder 4 Würfelaugen des Chips werden zu den Augen eures Würfels addiert.

Beispiel: Rot schießt auf Hog Kahms Stützpunkt. Dafür legt Rot seinen Kampfwürfel und einen vorher erhaltenen Würfelchip auf ein beliebiges freies Feld auf dem Stützpunkt.



HOG KAHM FLIEHT

Fühlt sich Hog Kahm von euch bedroht, flieht er und macht einen Raumsprung. Entfernt Hog Kahms Stützpunkt vom Spielfeld, wenn einer der beiden folgenden Fälle eintritt:

- a) Eine neue Positionskarte wird aufgedeckt
- b) Alle Felder des Stützpunktes sind mit Kampfwürfeln belegt.

In beiden Fällen werden zuerst alle, die einen Kampfwürfel auf dem Stützpunkt eingesetzt haben, belohnt:

- Der Spieler mit der größten Angriffsstärke, also der höchsten Augenzahl auf seinem Kampfwürfel plus den Punkten eventuell darunterliegender Chips, erhält 2 halbe Medaillen. Gibt es mehrere Spieler mit der größten Angriffsstärke, erhält jeder dieser Spieler 2 halbe Medaillen. Sollten jedoch alle Spieler an dem Stützpunkt dieselbe Angriffsstärke haben, erhält jeder Spieler nur eine halbe Medaille.
- Alle anderen, die einen Schuss auf Hog Kahm abgegeben haben, erhalten für ihren Mut eine halbe Medaille.
- Sollte die Flucht Hog Kahms durch Fall b) ausgelöst werden, dürfen sich alle, die die größten Angriffsstärke besitzen, zusätzlich einen beliebigen Rohstoff aus dem Vorrat nehmen.

Wer einen Kampfwürfel auf dem Stützpunkt ausliegen hat, nimmt ihn (und, falls vorhanden, den 6er-Würfelchip) zurück. Alle Verstärkungschips werden zum Vorrat zurückgelegt.

Für Fall a) gilt: Der Stützpunkt wird auf das Feld mit der angegebenen Position eingesetzt.

Für Fall b) gilt: Der Stützpunkt wird neben dem Spielplan bereitgelegt. Sobald eine neue Positionskarte aufgedeckt wird, wird er auf dem Feld mit der angegebenen Position eingesetzt.

In beiden Fällen kommt der Positionsmarker danach aus dem Spiel.

Hog Kahm wird vertrieben

Flieht Hog Kahm von dem mit dem letzten Positionsmarker gekennzeichneten Feld, gibt er auf und verlässt den Sektor. Ihr habt den bösen Raumpiraten und seine Bande vertrieben und eure Mission ist erfüllt.

SPIELEND

Wer in seinem Zug 17 Siegpunkte erreicht, gewinnt, und das Spiel endet. Sollte es euch nicht gelingen sein, Hog Kahm zu vertreiben, versucht ihr es in eurer nächsten Partie einfach nochmal.



KLAUS & BENJAMIN TEUBER

CATAN

AUFBRUCH DER MENSCHHEIT



Auf in die weite Welt!

Erlebt mit euren Entdeckern spannende Abenteuer in der Steinzeit! Entdeckt die ganze Erde und sammelt Nüsse und Früchte auf allen Kontinenten. Seid ihr die Ersten auf der Jagd nach großer Beute?

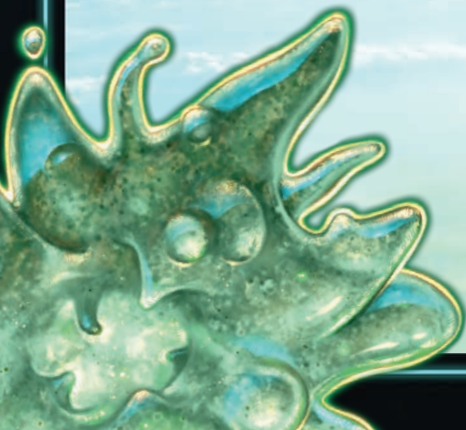
In *CATAN – Aufbruch der Menschheit* erlebt ihr einen packenden Wettstreit um die Anfänge der Menschheitsgeschichte.

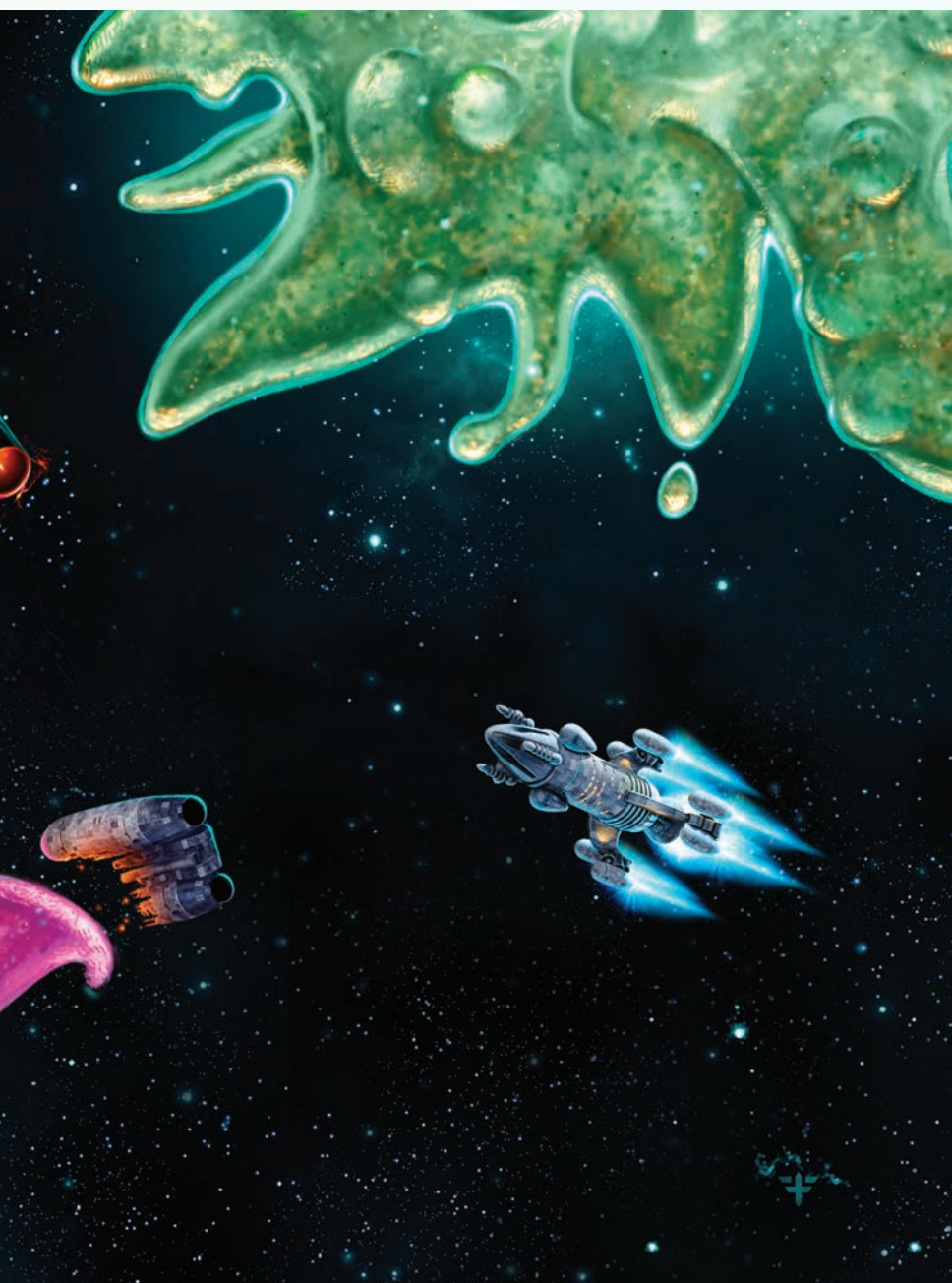


SZENARIO 2: DIE RAUMAMÖBEN



Im Sektor A-89 bedrohen zwei riesige Raumamöben die Sternenfahrer. Scheinbar willkürlich bewegen sie sich durch den Weltraum und verschlingen nicht nur kleine Objekte wie Asteroiden, sie machen auch vor Raumschiffen und Kolonien nicht Halt. Der Galaktische Rat bittet euch daher, die Situation unter die Lupe zu nehmen und dem Treiben der Amöben Einhalt zu gebieten.





Euer Plan, die Amöben mit euren starken Bordkanonen zu vertreiben, scheint gut. Doch weit gefehlt! Die Amöben sind nicht nur immun gegen Beschuss – jede Zufuhr von Energie stärkt sie und lässt sie sogar noch weiter wachsen. Euch bleibt nur eine Möglichkeit: Ihr müsst die Raumamöben erforschen und einen anderen Weg finden, sie aus dem verwüsteten Sektor zu vertreiben. Dazu benötigt ihr unbemannte Robotschiffe, deren eventuelle Zerstörung durch die Amöben keine Gefahr für eure Wissenschaftler darstellt. Werdet ihr es damit schaffen, genügend Informationen über das Wesen der galaktischen Ungeheuer herauszufinden und damit Ruhe und Frieden in den Sektor zurückzubringen?

MATERIALÜBERSICHT

2 Amöben-Figuren



4 Kolonieschiffmarker



2 Markierungspfeile



4 Missionsschiffmarker



2 Erweiterungschips



4 Übersichtskarten
Raumamöben



Vorderseite Rückseite

7 oder 10 Forschungskarten
(je nach Spieleranzahl)



Vorderseite Rückseite

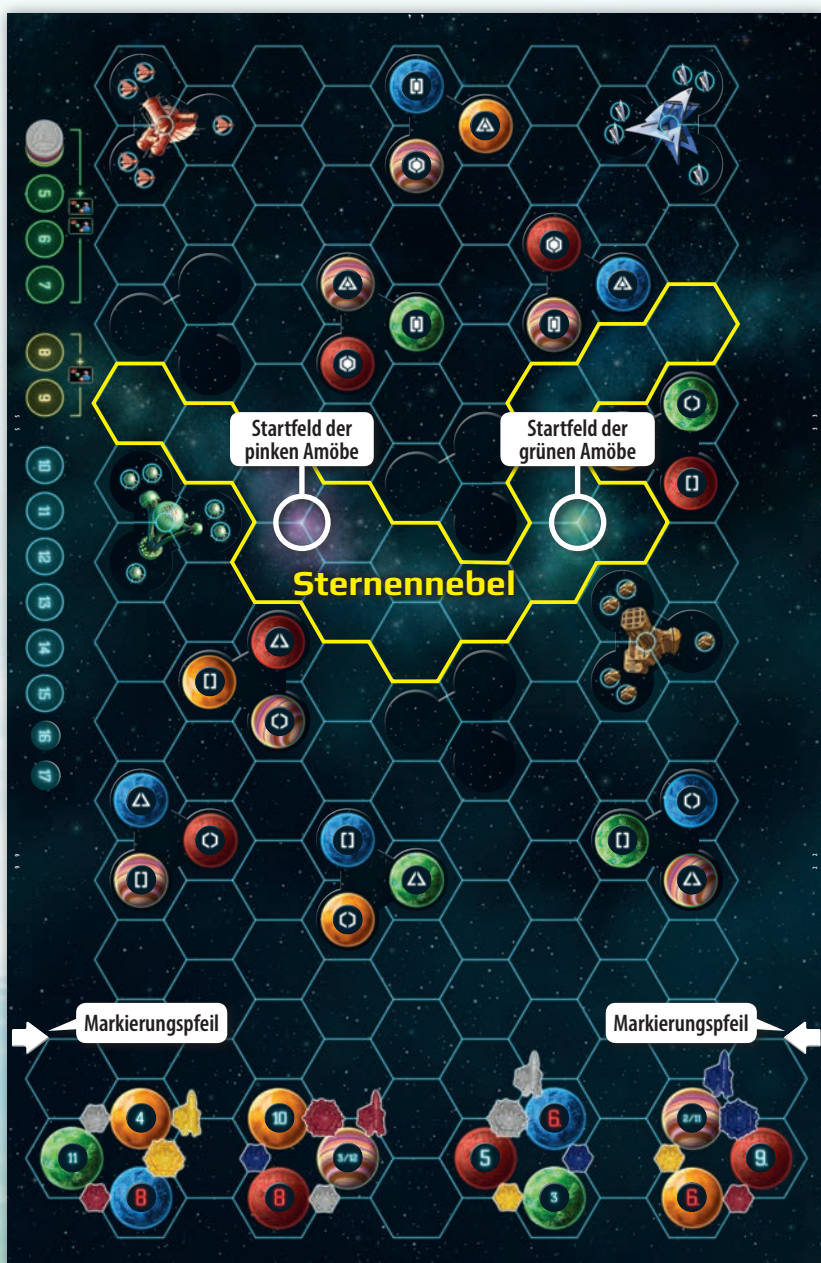
13 Begegnungskarten
Raumamöben



Vorderseite Rückseite

VORBEREITUNG

Das Spiel wird wie üblich vorbereitet.



- Setzt die Amöben auf ihre Startpunkte im Sternennebel, wie im Aufbau abgebildet. Die pinke Amöbe startet auf dem pinken Stern, die grüne Amöbe startet auf dem grünen Stern. Achtet darauf, dass die Zahlen der Amöben richtig ausgerichtet sind. Die 1 auf der pinken Amöbe sollte nach oben rechts auf die Linie, also weg von den catanischen Kolonien zeigen. Die 1 auf der grünen Amöbe sollte nach unten links auf die Linie, also in die Richtung der catanischen Kolonien zeigen.
- Bereitet den Forschungs-Kartenstapel vor: Sortiert die Forschungskarten nach Anzahl der Raketen auf der Rückseite. Bei 3 Spielern benötigt ihr nur die Karten mit 3 Raketen, bei 4 Spielern benötigt ihr alle Karten mit 3 und 4 Raketen. Teilt die Karten nach Anzahl der Sterne auf der Rückseite in 3 Stapel auf. Mischt diese und legt die Stapel dann so aufeinander, dass die Karte(n) mit 3 Sternen ganz unten liegen, darauf die Karten mit 2 Sternen und obenauf die Karten mit 1 Stern. Deckt dann 2 Karten auf und legt sie offen neben den Stapel.
- Platziert die weißen Pfeile gemäß des Aufbaubildes auf dem Spielfeld. Diese Markierung steht für die Grenze, die die Amöben nicht überschreiten.
- Legt die Erweiterungschips 16 und 17 an die Siegpunktleiste auf dem Spielplan an.
- Tauscht die Begegnungskarten aus, wie es auf Seite 2 unter *Neue Begegnungskarten* beschrieben ist.
- Nehmt euch jeder 1 Übersichtskarte *Raumamöben* und legt sie vor euch aus.

DAS SPIEL

Es wird nach den normalen Regeln von *CATAN – Sternenfahrer* gespielt. Die ergänzenden Regeln werden nachfolgend beschrieben.

ZUSÄTZLICHE REGELN

Robotschiff: erfordert 1 x Erz + 1 x Treibstoff

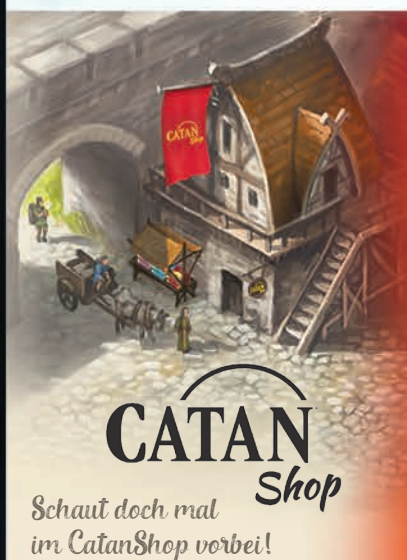


Für die Robotschiffe gelten die Regeln, die auf Seite 2 unter *Missionsschiffe* beschrieben sind.

Robotschiffe können weder Piratenstützpunkte erobern noch Eisplaneten terraformen. Robotschiffe können die Amöbe auskundschaften, indem ihr die Robotschiffe maximal 3 Raumpunkte entfernt von einer Raumamöbe positioniert und dann „Senden!“ ruft. Die Amöben machen dann einen Raumsprung auf die Position eures Robotschiffs. Eine genaue Beschreibung findet ihr auf Seite 17 unter *Erkenntnisse über die Amöben gewinnen*.

Der Ertragswurf

Wer an der Reihe ist, würfelt zuerst mit dem schwarzen Würfel und bewegt die pinke Amöbe entsprechend der Würfelzahl. Danach erst wird der weiße Würfel geworfen und die grüne Amöbe entsprechend dieser Würfelzahl bewegt. Erst nach der Bewegung der Raumamöben und der möglicherweise daraus entstehenden Konsequenzen erhalten alle ihre Rohstoffträge.



Hier gibt es alles, um die CATAN-Welt noch abwechslungsreicher zu erleben.

Entdeckt neue Spiele und spannende Erweiterungen.

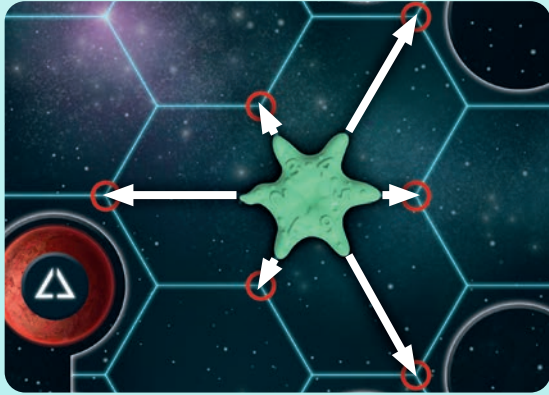


www.catanshop.de

Bewegung der Amöben

Die Amöben werden sofort nach dem Würfelwurf in die Richtung der gewürfelten Zahl gezogen. Dafür schaut ihr von oben auf die Amöbe, die mit Zahlen gestaltet ist. Der Zug der Amöbe endet auf dem in Zugrichtung liegenden nächsten Raumpunkt. Die Abbildung zeigt die sechs möglichen Züge der Raumamöben.

Die möglichen Positionen, auf die die Raumamöbe bewegt werden kann, sind mit roten Kreisen markiert.



Amöben bewegen sich über Planeten und Planetensysteme hinweg zum nächsten erreichbaren Raumpunkt.



Die Raumamöben haben jedoch auch Bewegungsgrenzen. Müsste eine Amöbe über den Spielfeldrand oder über die mit den weißen Pfeilen gekennzeichnete Grenzlinie hinausgezogen werden, wird sie auf einen der beiden Amöben-Startpunkte gesetzt. Auf welchem der beiden Sterne sie platziert wird, bestimmt ihr mit einem Würfel. Merkt euch in diesem Fall die Zahl, die zuerst gewürfelt wurde, für eure Ertragsphase. Würfelt ihr 1 bis 3, so startet die Amöbe auf dem pinken Startfeld, bei 4 bis 6 startet die Amöbe auf dem grünen Startfeld. Sollte dort ein Raumschiff stehen, wird es sofort zerstört. Anschließend nehmt ihr wie gewohnt eure Rohstoffe.

Wichtig: Raumschiffe dürfen nicht auf oder über den Raumpunkt gezogen werden, auf dem eine Amöbe steht.

Sollten beide Amöben auf einem Raumpunkt zusammentreffen, werden sie sofort auf ihre Startpunkte versetzt. Sollte ein Roboterschiff beim Senden in Reichweite beider Amöben stehen, werden beide auf diesen Punkt versetzt. Danach werden sie auf ihre Startpunkte versetzt. Ihr erhaltet in diesem Fall trotzdem nur 1 Belohnung.

Zerstörungen durch die Amöben

Wird eine Amöbe auf den Andockpunkt eines Außenpostens oder auf einen Raumpunkt gezogen, der mit einer Figur besetzt ist, richtet die Amöbe Schaden an:

- Kolonie: Die Kolonie wird zerstört und zum Vorrat zurückgelegt.
- Raumhafen: Die Raumwerft wird von der Kolonie entfernt und kommt zum Vorrat zurück. Die Kolonie bleibt unbeschadet. Anschließend wird die Amöbe auf einem der beiden Startpunkte platziert, wie unter *Bewegung der Amöben* erklärt.
Tritt dieser Fall ein, bleibt die Amöbe auf dem Raumpunkt stehen und ihr müsst die Kolonie etwas zur Seite schieben. Zieht die Amöbe weiter, stellt ihr die Kolonie wieder zurück auf ihren Raumpunkt.
- Andockpunkt des Außenpostens eines fremden Volkes: Falls vorhanden, wird die auf *Dock 1* befindliche Handelsstation zerstört. Die Folgen sind:

- ◊ Der Spieler nimmt die Station zu seinem Vorrat zurück und gibt die bzw. eine beliebige seiner Freundschaftskarten dieses Volkes ab, die zurück in ihren Stapel kommt.
- ◊ Sollte es eine oder mehrere verbliebene Handelsstationen geben, werden sie gegen den Uhrzeigersinn um jeweils 1 Feld weitergeschoben, sodass das Dock 1 wieder besetzt wird.
- ◊ Besitzt der Spieler den Freundschafts-Aufsteller und verfügt jemand anders nun über die Mehrheit an Handelsstationen, muss diesem der Freundschafts-Aufsteller übergeben werden.
- Kolonie- oder Handelsschiff: Das Raumschiff wird zerstört.
- Roboterschiff: Das Roboterschiff wird zerstört, ihr erhaltet jedoch Erkenntnisse über die Amöben.

Solidarität bei einer Zerstörung

Wurde ein Raumschiff (Ausnahme: Roboterschiff) oder eine Kolonie, Handelsstation oder ein Raumhafen durch eine Amöbe zerstört, müssen alle eine Rohstoffkarte in den Vorrat abgeben. Besitzt jemand keine Rohstoffkarte, muss derjenige einen Ausbau vom Mutterschiff entfernen und zum Vorrat zurücklegen. Das gilt auch für den Spieler, dessen Schiff zerstört wurde.

Wer durch die Amöben Schaden erleidet, erhält jedoch Hilfe vom Galaktischen Rat:

- Wer eine Kolonie, ein Kolonieschiff oder eine Raumwerft verloren hat, darf sofort kostenlos 1 Kolonieschiff bauen und auf einen Raumpunkt neben einem eigenen Raumhafen stellen.
- Wer eine Handelsstation oder ein Handelsschiff verloren hat, darf sofort kostenlos 1 Handelsschiff bauen und auf einen Raumpunkt neben einen eigenen Raumhafen stellen.
- Sollte es jemandem nicht möglich sein, das Handels- oder Kolonieschiff sofort zu bauen, darf er das in einem seiner späteren Spielzüge nachholen. Nehmt euch als Erinnerung einen Handels- oder Kolonieschiff-Marker.

Erkenntnisse über die Amöben gewinnen

Die Cataner versuchen mehr über die Raumamöben zu erfahren. Sie starten mit dem folgenden Forschungsergebnis: Die Amöben reagieren auf eine bestimmte Frequenz von Radiosignalen und bewegen sich auf die Quelle der Signale zu. Diese erste Erkenntnis gibt euch die Möglichkeit, die Bewegung der Amöben mit Hilfe von unbemannten (Radiosignale aussendenden) Roboterschiffen zu lenken und mehr über das Wesen der Amöben zu erfahren.

Beendet ihr einen Zug des Roboterschiffs auf einem Raumpunkt, der 3 oder weniger Raumpunkte von der Amöbe entfernt ist, **dürft** ihr die Raumamöbe nach der Ankündigung „Senden!“ auf den Raumpunkt mit eurem Roboterschiff versetzen (nicht ziehen). Das Roboterschiff wird vernichtet und in euren Vorrat zurückgelegt.

Wichtig: Wird die Amöbe versetzt, wird sie direkt auf dem Raumpunkt mit dem Roboterschiff platziert und nicht über Raumpunkte dorthin gezogen. Somit sind alle Spielfiguren, die auf diesen Raumpunkten stehen, nicht von einer Zerstörung betroffen. Steht euer Raumschiff auf der anderen Seite der Grenze, die durch die Pfeile markiert wird, könnt ihr nicht senden.

Beispiel: Rot steht mit dem Roboterschiff 3 Raumpunkte von der Amöbe entfernt. Rot ruft „Senden!“.
Die Amöbe springt auf den Raumpunkt des Roboterschiffs und das Schiff wird zerstört.



Zerstörung eines Robotschiffs

Ein Robotschiff kann auf zwei Arten zerstört werden:

- Eine Raumamöbe wird nach dem Würfeln ihres Würfels auf ein Robotschiff gezogen. Ist dies der Fall, endet die Bewegung der Amöbe auf diesem Raumpunkt.
- Ihr lockt die Raumamöbe mit der Ankündigung „Senden!“ zu eurem Robotschiff.

Die Folgen einer Zerstörung sind bei beiden Möglichkeiten gleich:

- Der Spieler, dessen Robotschiff vernichtet wurde, wählt eine der beiden offen ausliegenden Forschungskarten.
- Als Belohnung erhält der Spieler alle auf der Karte abgebildeten Gegenstände.
- Das Forschungsergebnis wird vorgelesen. Danach kommt die Karte aus dem Spiel.
- Die oberste Karte des Forschungs-Kartenstapels wird aufgedeckt und neben die andere offen ausliegende Karte gelegt.

Anmerkung: Der Text auf den Karten informiert über das Ergebnis, die der Einsatz des Robotschiffs gebracht hat. Diese Texte sind Teil der Story und nicht spielrelevant.

Forschungskarten aufgebraucht

Sollten die Forschungskarten vor Spielende aufgebraucht sein, kommen die Raumamöben aus dem Spiel. Ihr könnt dann einfach ohne sie weiterspielen.

Einsetzen der Handelsstationen

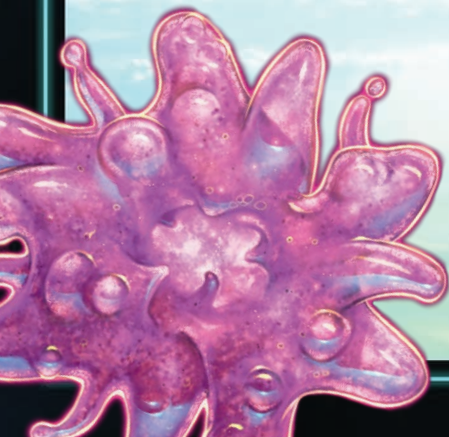
In diesem Szenario dürfen Handelsstationen nicht auf beliebigen Docks eingesetzt werden. Jeder Außenposten der fremden Völker besteht aus drei Sechseckfeldern. In einem Sechseckfeld ist nur ein Dock abgebildet. Wir bezeichnen es in diesem Szenario als *Dock 1*. Die erste Handelsstation muss auf *Dock 1* eingesetzt werden. Die nächsten Handelsstationen werden auf freien Docks im Uhrzeigersinn eingesetzt.

Beispiel: Blau hat bereits 1 Handelsstation auf Dock 1 gegründet. Rot möchte nun auch eine Handelsstation beim grünen Volk einsetzen. Diese wird dann auf Dock 2 platziert, was im Uhrzeigersinn neben Dock 1 liegt.



SPIELEND

Wer in seinem Zug 17 Siegpunkte erreicht, gewinnt, und das Spiel endet.



SIEDELN, HANDELN, BAUEN!
DAS MILLIONENFACH
VERKAUFTE KULTSPIEL

CATAN

DAS SPIEL



VON PIRATEN GEJAGT,
IM NEBEL VERSCHOLLEN,
UNTERWEGS ZU NEUEN
UFERN. ABENTEUER,
SPANNUNG, ABWECHSLUNG.
ERLEBT DIE SEEFahrT
AUF CATAN!

CATAN

ERWEITERUNG
SEEFahrER

BLÜHENDER HANDEL,
WACHSENDER WOHL-
STAND, PLÜNDERNDE
BARBARENHORDEN UND
TAPFER KÄMPFENDE
RITTER. DAS INTENSIVE
SPIELERLEBNIS AUF CATAN!

CATAN

ERWEITERUNG
STÄDTE & RITTER



SZENARIO 3: DAS VERSCHOLLENE VOLK



Legenden berichten von einem Jahrtausende zurückliegenden, großen Krieg zwischen den Vorfahren des Wandernden Volkes und denen des Verschollenen Volkes. Auf der Seite des Wandernden Volkes überlebte nur die Priesterkaste, deren Angehörige nach der großen Katastrophe durch das All reisen und sich für Frieden und Toleranz einsetzen. Die Spuren der Überlebenden des Verschollenen Volkes hingegen verloren sich in den Weiten der Galaxis.

Doch nun erreichen den Galaktischen Rat Gerüchte, das Verschollene Volk sei einst im Sektor B-36 heimisch gewesen. Dort gäbe es noch eine Basis, auf die sich deren letzte Vertreter zurückgezogen hätten, und viele Planeten mit Artefakten aus der Zeit des großen Krieges.



Der Rat erteilt euch den Auftrag, die Artefakte zu finden und zum Außenposten des Wissenden Volkes zu bringen. Dort sollen sie ausgewertet werden. Der Rat hofft so, auf genügend Hinweise zu stoßen, die Aufschluss über den Verbleib und die Geschichte des Verschollenen Volkes geben. Die fremden Völker unterstützen euch bei eurer Aufgabe. Wer viele Freundschaftskarten sammelt und viele Artefakte birgt, hat beste Chancen, den Auftrag des Rates zu erfüllen und den Sieg zu erringen.

MATERIALÜBERSICHT

1 Außenposten
Verschollenes Volk



25 Artefakt-
Kapseln



2 Erweiterungs-
chips



4 Forschungsmarker
(1 je Spielerfarbe)



1 Forschungstableau
(mit 1 Forschungsleiste
& 4 Ablagefeldern)



5 Zahlenchips Artefakt



3 Missionsschiffmarker

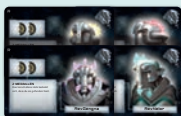


4 Übersichtskarten
Verschollenes Volk



Vorderseite Rückseite

4 Freundschaftskarten
Verschollenes Volk



Vorderseiten



Rückseite

13 Begegnungskarten
Verschollenes Volk



Vorderseite Rückseite

VORBEREITUNG

Das Spiel wird wie üblich vorbereitet (siehe Abbildung).

Spielt ihr mit der Variante *Entdecker* oder *Wildes Weltall*, platziert zunächst den Außenposten des Wissenden Volks in der untersten Aussparung über dem Sternennebel, wie im Aufbau abgebildet. Erst danach legt ihr die übrigen Raumquadranten verdeckt in die Aussparungen.



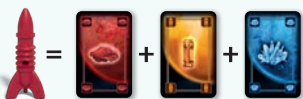
- Entfernt alle Zahlenchips *Eisplanet* und *Piratenstützpunkt* und ersetzt sie durch die neuen Zahlenchips *Artefakt*.
- Legt 25 Artefakt-Kapseln neben dem Spielplan bereit.
- Legt 3 Missionsschiff-Marker neben dem Spielplan bereit.
- Legt den Außenposten des Verschollenen Volkes und dessen Freundschaftskarten neben dem Spielplan bereit.
- Legt die Erweiterungschips 16 und 17 an die Siegpunktleiste auf dem Spielplan an.
- Platziert das Forschungstableau neben dem Spielplan.
- Tauscht die Begegnungskarten aus, wie es auf Seite 2 unter *Neue Begegnungskarten* beschrieben ist.
- Nehmt euch jeder 1 Übersichtskarte *Das Verschollene Volk* und legt sie vor euch aus.

DAS SPIEL

Es wird nach den normalen Regeln von *CATAN – Sternenfahrer* gespielt. Die ergänzenden Regeln werden nachfolgend beschrieben.

ZUSÄTZLICHE REGELN

Forschungsschiff: erfordert 1 x Erz + 1 x Treibstoff + 1 x Carbon



Für die Forschungsschiffe gelten die Regeln, die auf Seite 2 unter *Missionsschiffe* beschrieben sind.

Artefakte sind radioaktiv, daher werden sie in Schutzkapseln transportiert. 1 Forschungsschiff kann immer **nur 1 Artefakt-Kapsel** transportieren.

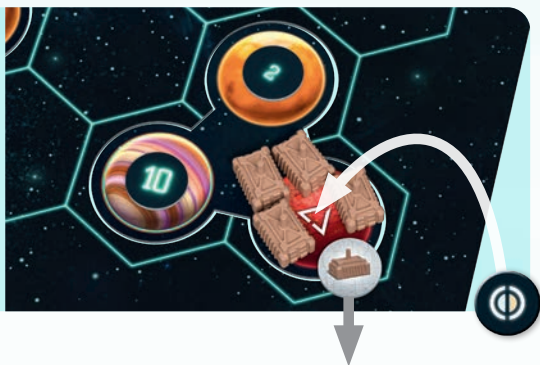
Freundschafts-Aufsteller

In dieser Mission ist jeder Freundschaftsaufsteller nur 1 Siegpunkt wert.

Artefakte finden

Entdeckt ihr einen Planeten und der umgedrehte Zahlenchip zeigt ein Artefakt-Symbol, wird der Chip durch einen Reserve-Zahlenchip ersetzt und auf dem Planeten werden so viele Artefakt-Kapseln ausgelegt, wie Spieler am Spiel teilnehmen. Um den Chip zu entfernen, müssen im Gegensatz zu Eisplaneten und Piratenstützpunkten keine Bedingungen erfüllt werden. Auf beiden angrenzenden Koloniebauplätzen darf ab sofort gebaut werden.

Beispiel: Hier wurde ein Artefakt-Chip aufgedeckt. Er wird entfernt und es werden bei 4 Spielern 4 Artefakte auf den Planeten gelegt.



Artefakte bergen

Artefakte können nur mit Forschungsschiffen geborgen werden. Ein Forschungsschiff kann immer nur 1 Artefakt-Kapsel aufnehmen und transportieren. Um eine Kapsel von einem Planeten aufzunehmen, müsst ihr euer Forschungsschiff auf oder über einen Raumpunkt ziehen, der an das Feld mit diesem Planeten grenzt. Befestigt dann euren Transporter auf der Spitze der Artefakt-Kapsel.



Artefakte abliefern

Habt ihr eine Artefakt-Kapsel aufgesammelt und fliegt mit eurem Forschungsschiff über den Andockpunkt des Außenpostens des Wissenden Volkes, platziert ihr die Artefakt-Kapsel auf dem Forschungstableau. Dort gibt es ein Ablagefeld in eurer Spielerfarbe, auf dem ihr eure Kapseln sammelt. Bei mehr als 5 Artefakten könnt ihr diese aufeinanderstapeln.

Forschungsmarker auf der Forschungseiste vorrücken

Jedes Mal, wenn ihr eine Artefakt-Kapsel abliefern oder eine Freundschaftskarte erhaltet, multipliziert ihr die Anzahl der Kapseln, die auf eurem Feld des Forschungstableaus ausliegen, mit der Anzahl eurer

Freundschaftskarten. Danach rückt ihr euren Forschungsmarker auf das Feld der Forschungsleiste vor, das mit derjenigen Zahl gekennzeichnet ist, die eurem Ergebnis entspricht. Zieht ihr den Marker dabei auf oder über ein Feld, neben dem ein Gegenstand abgebildet ist, nehmt ihr euch diesen Gegenstand.

Beispiel: Blau hat 2 Freundschaftskarten vor sich ausliegen und legt nun sein drittes Artefakt auf die Forschungsleiste. Also setzt Blau den Forschungsmarker von Feld 4 auf Feld 6 der Leiste. Blau darf sich nun eine halbe Medaille nehmen.



Der Außenposten des Verschollenen Volkes

Zieht der Erste von euch auf oder über Feld 12 der Forschungsleiste, habt ihr das Rätsel um den Standort des Verschollenen Volkes gelöst.

Der Außenposten taucht in einem weit entfernten Sektor auf. Ersetzt den Leersektor, der am weitesten von den catanischen Kolonien entfernt ist, durch den Außenposten des Verschollenen Volkes. Sollten mehrere Leersektoren gleich weit entfernt sein, wird der Leersektor ersetzt, der sich von den Catanischen Kolonien aus gesehen am weitesten rechts befindet.

Für den weiteren Spielverlauf gilt:

- Wer als Erstes Feld 16 der Forschungsleiste erreicht, erhält zusätzlich die beiden Medaillen, die dort abgebildet sind. Da keine weiteren Felder auf der Forschungsleiste verfügbar sind, ist das Sammeln von Artefakten für diesen Spieler ab jetzt nicht mehr erlaubt.
- Alle anderen, die Feld 16 noch nicht erreicht haben, können weiter Artefakte sammeln und versuchen, die neben den Feldern der Fortschrittsleiste abgebildeten Belohnungen einzustreichen. Nur die zweite Medaille für Feld 16, die vom Forschungsmarker des Ersten auf Feld 16 verdeckt ist, gibt es nicht mehr zu holen.

Jeder Spieler **darf nur 1 Handelsstation** auf dem Außenposten des Verschollenen Volkes errichten.

Beispiel: Alle Spieler haben bereits 1 Handelsstation auf dem Außenposten des Verschollenen Volkes gegründet. Rot muss mit seinem Handelsschiff also weiterfliegen.



Wer eine Handelsstation errichtet, erhält eine Freundschaftskarte, auf der zwei Siegpunkte abgebildet sind. Von diesem Volk gibt es keine unterschiedlichen Freundschaftskarten und keinen Freundschaftsaufsteller.

SPIEL ENDE

Wer in seinem Zug 17 Siegpunkte erreicht, gewinnt, und das Spiel endet.

Impressum

Autor: Klaus & Benjamin Teuber
Entwicklungsteam: Team CATAN
Illustration: Franz Vohwinkel
Gestaltung: Michaela Kienle
Design der Spielfiguren: Jason Beaudoin, Niklas Norman
3D-Grafik: Andreas Resch
Technische Produktentwicklung: Monika Schall, Dominik Ulrich
Redaktionsteam: Arnd Beenen, Morgan Dontanville, Pete Fenlon, Arnd Fischer, Sonja Krützfeldt, Tina Landwehr-Rödde, Ron Magin
Redaktionsleitung: Jasmin Balle

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

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

Alle Rechte vorbehalten. MADE IN CHINA
Art.-Nr.: 683535