Die Kugeln an der Spitze eine Transporters dienen zur Unterscheidung der Raumschiffe eines Spielers auf dem Spielplan. Das Raumschiff, dessen Transporter die geringste Anzahl Kugeln an der Spitze besitzt, ist immer das ➔ erste Raumschiff des Spielers. Wenn ein Spieler ein Raumschiff baut, darf er einen beliebigen Transporter seines Vorrats verwenden, es muß nicht der mit der kleinsten Anzahl Kugeln an der Spitze sein.

Würfeln mit dem Mutterschiff

Im Körper des Mutterschiffes befinden sich vier Kugeln in den Farben: schwarz, blau, gelb und rot. Zwei dieser Kugeln sind immer sichtbar, wenn das Mutterschiff aufrecht auf dem Tisch steht.
Jeder Kugel ist eine Zahl zugeordnet. Die Zuordnung der Zahlen zu den Farben sind auf der Übersichtstafel angegeben.
Um mit dem Mutterschiff zu „würfeln", wird es in die Hand genommen, auf den Kopf gestellt, ein paar mal nach oben und unten geschüttelt und anschließend in aufrechter Position auf den Tisch gestellt.
Zwei Kugeln sind sichtbar. Das Würfelergebnis erhält man, indem man die den Farben der Kugeln zugeordneten Zahlen addiert (Übersichtstafel). Ist beispielsweise eine gelbe und eine rote Kugel sichtbar, heißt das Würfelergebnis „5".
Ein Spieler muß mit seinem Mutterschiff würfeln, um die ➔ Geschwindigkeit seiner Raumschiffe zu Beginn der ➔ Flugphase zu bestimmen oder wenn es eine ➔ Begegnungskarte fordert.

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.

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Grafik: Franz Vohwinkel

Figurendesign: Andreas Klober

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.
Art.-Nr: 688615
© 1999 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
D-70184 Stuttgart
ALLE RECHTE VORBEHALTEN
MADE IN GERMANY

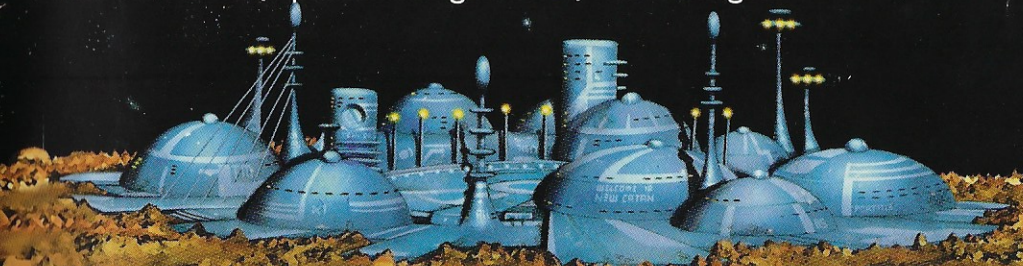
DIE STERNENFAHRER VON CATAN

ALMANACH

Ausführliche Regelerläuterung
und Beispiele zu
Die Sternenfahrer von Catan

Dies ist nicht die Spielanleitung!

Dieser Almanach enthält ausführliche Beispiele und Details zu den Regeln von „Die Sternenfahrer von Catan". Sie müssen die ganzen Details nicht vor dem ersten Spiel lesen. Spielen Sie einfach los, nachdem Sie die Spielregel studiert haben. Falls dann während des Spieles Fragen auftauchen, können Sie hier unter dem entsprechenden Stichwort (alphabetisch geordnet) nachschlagen.



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

Carl Sagan

In der Mitte des 3. Jahrtausends haben die Menschen die Planeten und Monde ihres Sonnensystems kolonisiert. Kurz nachdem sie tief unter der Oberfläche eines Saturn-Mondes einen bis dahin unbekannten kristallinen Stoff fanden, gelingt es ihnen mit Hilfe dieses Kristalls einen Antrieb zu konstruieren, der Reisen mit mehrfacher Lichtgeschwindigkeit erlaubt.
Im 26. Jahrhundert nach Christus werden die ersten Kolonien, auch „Catanische Kolonien" genannt, auf den Planeten erdnaher Sonnensysteme gegründet.
Es dauert nicht lange und die Menschen treffen auf intelligente fremde Völker: das grüne Volk, das Volk der Wissenden, die Händler, die Diplomaten und das wandernde Volk.
Die Menschen erfahren, daß alle Völker, die den Sprung über ihr Sonnensystem hinaus geschafft haben, friedlicher Natur sind. Sie erfahren von einem übergeordneten Galaktischen Rat, der die Aufgabe hat, für ein friedliches Miteinander aller Bewohner der Galaxis zu sorgen.
Im Jahre 2700 nach Christus werden die Menschen in den Galaktischen Rat aufgenommen. Bedingt durch die wachsende Bevölkerung in den Catanischen Kolonien beschließt die Regierung der Erde von den neuen Kolonien aus weitere Sonnensysteme zur Kolonisierung zu erschließen.
Vier Sternenfahrer (die Spieler) werden mit dieser Aufgabe betraut.
Zusätzlich zu diesem Auftrag sollen die Sternenfahrer auch für neue Handelsverbindungen zu den Völkern des Galaktischen Rates sorgen. Keine einfache Aufgabe. Zwar werden die Kolonien zu Beginn des Unternehmens von der Erde aus noch mit Rohstoffen versorgt, in zunehmendem Maße sind die Sternenfahrer jedoch alleine auf den Ertrag der Catanischen und der neu kolonisierten Sonnensysteme angewiesen, um mit dem Bau neuer Raumschiffe ihren Auftrag zu erfüllen.
Ein weiteres Hindernis auf dem Weg in die Tiefen der Galaxis, stellt der Bund der galaktischen Piraten dar. Gesetzeslose aller Völker haben sich unter dem schwarzen Banner der Piraten versammelt. Von geheimen Stützpunkten aus überfallen sie mit ihren oft schwer bewaffneten Raumschiffen die friedlichen Handelsschiffe aller Völker.
Die Sternenfahrer müssen daher dafür sorgen, daß bei der Entwicklung ihrer Raumschiffe nicht nur die Triebwerke verbessert oder die Frachträume vergrößert werden, sondern auch die Feuerkraft der Bordkanonen gesteigert wird.
Am Ende des dritten Jahrtausends wird zum erstenmal ein Mensch zum Vorsitzenden des Galaktischen Rates gewählt. Die Völker geben ihm ihre Stimmen, da er über viele Handelsbeziehungen ihre Freundschaft gewann, die galaktischen Piraten mutig in ihre Schranken verwies und vorbildlich unbewohnte Sonnensysteme kolonisierte.

DAS SPIELMATERIAL

- Ein Spielplan
- 4 Mutterschiffe
- Einsatz mit Ausbauteilen für das Mutterschiff mit:
  - 24 Bordkanonen
  - 24 Antrieben
  - 20 Frachtringen
  - 40 Ruhmesringen
- 100 Rohstoffkarten, davon
  - 20 Karten „Nahrung"
  - 20 Karten „Handelsware"
  - 20 Karten „Treibstoff"
  - 20 Karten „Carbon"
  - 20 Karten „Erz"
- 32 Begegnungskarten
- 20 Freundschaftskarten
- Spielfiguren in vier Spielerfarben, davon pro Farbe:
  - 9 Kolonien
  - 7 Handelsstationen
  - 3 Raumhafenringe
  - 3 Transporter
- 38 Ertragsplättchen
- 4 Scheiben der Freundschaft
- 4 Übersichtstafeln
- 4 Siegpunktmarker
- 2 Würfel

STICHWORTVERZEICHNIS (Seitenzahlen in Klammern)

Antrieb (4)
Bauen (4)
Begegnungskarten (4)
Bordkanone (6)
Catanische Kolonien (6)
Das grüne Volk (6)
Das wandernde Volk (6)
Das wissende Volk (7)
Die Diplomaten (7)
Die Händler (7)
Eisplättchen (7)
Erkunden (8)
Erstes Raumschiff (8)
Ertragsphase (9)
Ertragsplättchen (9)
Ertragswahrscheinlichkeit (9)
Flugphase (10)
Flugregeln (11)
Frachtring (12)
Fremde Völker (12)
Freundschaftskarten allg. (12)
Freundschaftskarten der Diplomaten (13)
Freundschaftskarten der Händler (13)
Freundschaftskarten des grünen Volkes (14)
Freundschaftskarten des wissenden Volkes (14)
Galaktische Bank (14)
Geschwindigkeit ermitteln (14)
Handel (15)
Handels- und Bauphase (16)
Handelspunkt (16)
Handelsschiff (16)
Handelsstation (16)
Heimatbasis fremder Völker (17)
Kampfkraft ermitteln (17)
Kolonie (17)
Koloniepunkt (18)
Kolonieschiff (18)
Mutterschiff (18)
Nachschubstapel (19)
Piratennest (19)
Planetensystem (19)
Raumhafen (20)
Raumhafenpunkt (20)
Raumpirat (20)
Raumpunkt (20)
Raumschiff (20)
Raumsprung (20)
Raumzerrung (21)
Ruhmesringe (21)
Scheibe der Freundschaft (21)
Sieben gewürfelt (22)
Siegpunkte (22)
Spielende (22)
Spielzug (22)
Startaufstellung für Fortgeschrittene (22)
Transporter (23)
Würfeln mit dem Mutterschiff (24)

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

Carl Sagan

In der Mitte des 3. Jahrtausends haben die Menschen die Planeten und Monde ihres Sonnensystems kolonisiert. Kurz nachdem sie tief unter der Oberfläche eines Saturn-Mondes einen bis dahin unbekannten kristallinen Stoff fanden, gelingt es ihnen mit Hilfe dieses Kristalls einen Antrieb zu konstruieren, der Reisen mit mehrfacher Lichtgeschwindigkeit erlaubt.
Im 26. Jahrhundert nach Christus werden die ersten Kolonien, auch „Catanische Kolonien" genannt, auf den Planeten erdnaher Sonnensysteme gegründet.
Es dauert nicht lange und die Menschen treffen auf intelligente fremde Völker: das grüne Volk, das Volk der Wissenden, die Händler, die Diplomaten und das wandernde Volk.
Die Menschen erfahren, daß alle Völker, die den Sprung über ihr Sonnensystem hinaus geschafft haben, friedlicher Natur sind. Sie erfahren von einem übergeordneten Galaktischen Rat, der die Aufgabe hat, für ein friedliches Miteinander aller Bewohner der Galaxis zu sorgen.
Im Jahre 2700 nach Christus werden die Menschen in den Galaktischen Rat aufgenommen.
Bedingt durch die wachsende Bevölkerung in den Catanischen Kolonien beschließt die Regierung der Erde von den neuen Kolonien aus weitere Sonnensysteme zur Kolonisierung zu erschließen.
Vier Sternenfahrer (die Spieler) werden mit dieser Aufgabe betraut.
Zusätzlich zu diesem Auftrag sollen die Sternenfahrer auch für neue Handelsverbindungen zu den Völkern des Galaktischen Rates sorgen. Keine einfache Aufgabe.
Zwar werden die Kolonien zu Beginn des Unternehmens von der Erde aus noch mit Rohstoffen versorgt, in zunehmendem Maße sind die Sternenfahrer jedoch alleine auf den Ertrag der Catanischen und der neu kolonisierten Sonnensysteme angewiesen, um mit dem Bau neuer Raumschiffe ihren Auftrag zu erfüllen.
Ein weiteres Hindernis auf dem Weg in die Tiefen der Galaxis, stellt der Bund der galaktischen Piraten dar. Gesetzeslose aller Völker haben sich unter dem schwarzen Banner der Piraten versammelt. Von geheimen Stützpunkten aus überfallen sie mit ihren oft schwer bewaffneten Raumschiffen die friedlichen Handelsschiffe aller Völker.
Die Sternenfahrer müssen daher dafür sorgen, daß bei der Entwicklung ihrer Raumschiffe nicht nur die Triebwerke verbessert oder die Frachträume vergrößert werden, sondern auch die Feuerkraft der Bordkanonen gesteigert wird.
Am Ende des dritten Jahrtausends wird zum erstenmal ein Mensch zum Vorsitzenden des Galaktischen Rates gewählt. Die Völker geben ihm ihre Stimmen, da er über viele Handelsbeziehungen ihre Freundschaft gewann, die galaktischen Piraten mutig in ihre Schranken verwies und vorbildlich unbewohnte Sonnensysteme kolonisierte.

DAS SPIELMATERIAL

- Ein Spielplan
- 4 Mutterschiffe
- Einsatz mit Ausbauteilen für das Mutterschiff mit:
  - 24 Bordkanonen
  - 24 Antrieben
  - 20 Frachtringen
  - 40 Ruhmesringen
- 100 Rohstoffkarten, davon
  - 20 Karten „Nahrung"
  - 20 Karten „Handelsware"
  - 20 Karten „Treibstoff"
  - 20 Karten „Carbon"
  - 20 Karten „Erz"
- 32 Begegnungskarten
- 20 Freundschaftskarten
- Spielfiguren in vier Spielerfarben, davon pro Farbe:
  - 9 Kolonien
  - 7 Handelsstationen
  - 3 Raumhafenringe
  - 3 Transporter
- 38 Ertragsplättchen
- 4 Scheiben der Freundschaft
- 4 Übersichtstafeln
- 4 Siegpunktmarker
- 2 Würfel

STICHWORTVERZEICHNIS (Seitenzahlen in Klammern)

Antrieb (4)
Bauen (4)
Begegnungskarten (4)
Bordkanone (6)
Catanische Kolonien (6)
Das grüne Volk (6)
Das wandernde Volk (6)
Das wissende Volk (7)
Die Diplomaten (7)
Die Händler (7)
Eisplättchen (7)
Erkunden (8)
Erstes Raumschiff (8)
Ertragsphase (9)
Ertragsplättchen (9)
Ertragswahrscheinlichkeit (9)
Flugphase (10)
Flugregeln (11)
Frachtring (12)
Fremde Völker (12)
Freundschaftskarten allg. (12)
Freundschaftskarten der Diplomaten (13)
Freundschaftskarten der Händler (13)
Freundschaftskarten des grünen Volkes (14)
Freundschaftskarten des wissenden Volkes (14)
Galaktische Bank (14)
Geschwindigkeit ermitteln (14)
Handel (15)
Handels- und Bauphase (16)
Handelspunkt (16)
Handelsschiff (16)
Handelsstation (16)
Heimatbasis fremder Völker (17)
Kampfkraft ermitteln (17)
Kolonie (17)
Koloniepunkt (18)
Kolonieschiff (18)
Mutterschiff (18)
Nachschubstapel (19)
Piratennest (19)
Planetensystem (19)
Raumhafen (20)
Raumhafenpunkt (20)
Raumpirat (20)
Raumpunkt (20)
Raumschiff (20)
Raumsprung (20)
Raumzerrung (21)
Ruhmesringe (21)
Scheibe der Freundschaft (21)
Sieben gewürfelt (22)
Siegpunkte (22)
Spielende (22)
Spielzug (22)
Startaufstellung für Fortgeschrittene (22)
Transporter (23)
Würfeln mit dem Mutterschiff (24)

Antrieb

Ein Antrieb kostet 2 x Treibstoff und wird oberhalb der Heckflossen eines ➔ Mutterschiffes befestigt.
Jeder Antrieb erhöht die ➔ Geschwindigkeit und damit die Reichweite der ➔ Raumschiffe eines Spielers um eine Einheit.
Ein Mutterschiff kann maximal mit sechs Antrieben ausgebaut werden.

Bauen

Ist ein Spieler an der Reihe und befindet er sich in seiner ➔ Handels- und Bauphase, kann er bauen, wenn er für die für das „Bauwerk" benötigten Rohstoffe abgibt.

Es gibt folgende Baumöglichkeiten:

1. Allgemeine Bauten
➔ Kolonieschiff
➔ Handelsschiff
➔ Raumhafen

2. Ausbauten des Mutterschiffes
➔ Frachtring
➔ Antrieb
➔ Bordkanone

Ein Spieler kann beliebig viel bauen, solange er die für die Bauten geforderten Rohstoffe besitzt und solange das Spielmaterial ausreicht.
Die Rohstoffkosten für die einzelnen Bauten sind auf der Übersichtstafel unter „Baukosten" aufgeführt.

Begegnungskarten

Wer zu Beginn seiner ➔ Flugphase mit seinem ➔ Mutterschiff eine schwarze Kugel würfelt, hat mit seinem ➔ ersten Raumschiff eine Begegnung.

- Der linke Nachbar zieht die oberste Karte der Begegnungskarten und liest zunächst den Text des ersten Kästchens vor, ohne daß der Spieler Einsicht in die Karte erhält.
- Zwei Begegnungskarten beginnen mit der Überschrift „Zahn der Zeit". Die Anweisungen der Karte betreffen alle Spieler und werden nacheinander ausgeführt.
- Alle anderen Begegnungskarten beginnen mit einer Frage, die der Spieler entscheiden muß.
- Hat der Spieler sich entschieden, liest der linke Nachbar den Text des nächsten Kästchens vor.
- Bei Begegnungen mit Piraten kann es sein, daß der Spieler gegen den Piraten kämpfen muß. In diesem Fall muß er seine ➔ Kampfkraft ermitteln. Die Rolle des Piraten übernimmt dann ein von der Karte bestimmter Mitspieler. Er ermittelt mit seinem Mutterschiff ebenfalls seine Kampfkraft. Ist die Kampfkraft des Mitspielers (Piraten) größer, verliert der Spieler den Kampf.

- Wer die Rolle des Piraten übernimmt, würfelt nur für diesen, hat aber ansonsten keine Vor- oder Nachteile. Erhält der Pirat beispielsweise Rohstoffe, wandern diese zum Rohstoff-Vorrat und nicht zu dem Spieler, der für den Piraten würfelt.
- Bei einigen Begegnungen muß sowohl der Spieler als auch ein von der Karte bestimmter Mitspieler seine ➔ Geschwindigkeit ermitteln. Hat der Mitspieler eine höhere Geschwindigkeit ermittelt, endet die Begegnung ungünstig für den Spieler.
- Bei bestimmten Begegnungen, wird der Spieler gefragt, wie viele Rohstoffe er verschenken möchte. Hat der Spieler sich entschieden, gibt er die Rohstoffe ab. Danach erst liest der linke Nachbar den Text des nächsten Kästchens vor.
- Besitzt ein Spieler keine Rohstoffe, die er verschenken bzw. einem Raumpiraten geben könnte, hat er keine Entscheidungsfreiheit. Er muß dann angeben, daß er keine Rohstoffe verschenkt bzw. dem Raumpiraten gibt.

TIP: Versuchen Sie, in der Bauphase nicht alle Rohstoffe auszugeben, um wenigstens ein oder zwei Rohstoffe für Begegnungen in Reserve zu haben.

- Je nach Verhaltensweise des Spielers endet die Begegnung für ihn günstig oder ungünstig.

Ungünstige Ausgänge:

1. „Ihr erstes Schiff darf in dieser Runde nicht fliegen."
   Dieses Ereignis trifft nur das erste Raumschiff des Spielers.
   Andere Schiffe des Spielers auf dem Spielplan sind nicht betroffen.
   In der Flugphase seines nächsten Zuges darf der Spieler mit dem Raumschiff wieder ziehen.
2. „Ihr Mutterschiff verliert einen beliebigen Ausbau."
   Der Spieler entfernt an seinem Mutterschiff einen Ausbau seiner Wahl und legt ihn zum Vorrat zurück. Hat der Spieler sein Mutterschiff noch nicht mit einem Ausbau aufgewertet, passiert nichts. **Ruhmesringe** sind keine Ausbauten des Mutterschiffes und dürfen daher nicht anstelle eines Frachtringes, einer Bordkanone oder eines Antriebes entfernt werden.
3. „Sie verlieren ➔ RR." (RR=Ruhmesring)
   Der Spieler entfernt die genannte Anzahl Ruhmesringe von der Spitze seines Mutterschiffes und legt sie zum Vorrat zurück.
   Verfügt das Mutterschiff des Spielers über keinen Ruhmesring, passiert nichts.

Günstige Ausgänge:

1. „Sie erhalten x Rohstoffe."
   Entweder erhalten Sie beliebige Rohstoffe oder bestimmte.
   Nehmen Sie sich die Rohstoffe vom Vorrat.
2. „Sie dürfen Ihr Raumschiff auf einen beliebigen Raumpunkt versetzen."
   Der Spieler darf mit seinem ➔ ersten Raumschiff einen ➔ Raumsprung durchführen. Der Raumsprung wird in der Flugphase durchgeführt und gilt als Zug des Raumschiffes.
3. „Sie erhalten einen RR."
   Der Spieler nimmt einen Ruhmesring vom Vorrat und steckt ihn auf die Spitze seines Mutterschiffes.

4. „Sie dürfen Ihr ➔ Mutterschiff um einen beliebigen Ausbau erweitern."
   Der Spieler erweitert sein Mutterschiff kostenlos um einen ➔ Antrieb, eine ➔ Bordkanone oder einen ➔ Frachtring.
5. „Stellen Sie sobald als möglich ein ➔ Handelsschiff neben einem Ihrer ➔ Raumhäfen auf."
   Der Spieler baut ein Handelsschiff, muß aber keine Rohstoffe dafür zahlen. Sollte kein ➔ Raumhafenpunkt frei sein oder der Spieler über keinen freien ➔ Transporter verfügen, baut er das Handelsschiff, sobald der Bau des Handelsschiffes möglich ist. Dies kann auch mitten in der Flugphase geschehen, wenn der Spieler beispielsweise eine Kolonie oder Handelsstation gründet und dadurch ein Transporter frei wird. Das Handelsschiff darf dann noch in der gleichen Runde gezogen werden.

- Ist die Begegnung abgeschlossen, kommt die Begegnungskarte auf den Ablagestapel.
- Der Spieler darf nun – falls die Begegnungskarte für sein erstes Raumschiff nichts anderes vorschreibt - mit allen seinen Raumschiffen ziehen.

ACHTUNG: Nach einer Begegnung (schwarze Kugel) beträgt die ➔ Grundgeschwindigkeit der Raumschiffe immer „3".

Bordkanone

Eine Bordkanone kostet zweimal Carbon und wird in eine Öffnung im oberen Bereich des ➔ Mutterschiffes gesteckt. Jede Bordkanone erhöht die Kampfstärke der ➔ Raumschiffe eines Spielers um eine Einheit.
Ein Mutterschiff kann maximal mit sechs Bordkanonen ausgebaut werden.

Catanische Kolonien

Die 4 Planetensystemen der Catanischen Kolonien tragen griechische Buchstaben. Auf diesen Planeten gründen die Spieler zu Beginn des Spieles ihre beiden Startkolonien und einen Raumhafen. Die Gründung erfolgt entweder nach der Startaufstellung für Einsteiger oder nach der ➔ Startaufstellung für Fortgeschrittene.

Das grüne Volk

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

Das wandernde Volk

Diesem geheimnisvollen Volk, dessen Heimatplanet unbekannt ist, werden übernatürliche Kräfte nachgesagt. Neben ihren telepathischen Fähigkeiten soll das wandernde Volk in der Lage sein, selbst sehr große Gegenstände allein durch ihre Gedankenkraft über große Entfernungen bewegen zu können. Raumsprünge selbst über tausende von Lichtjahren

hinweg stellen für die Raumschiffe dieses Volkes kein Problem dar. Trotz ihrer großen Macht ist das wandernde Volk absolut friedfertig und setzt sich selbst bei Angriffen von Raumpiraten nicht zur Wehr. Das wandernde Volk wird von allen galaktischen Völkern verehrt. Wer das Glück hat, auf ein Raumschiff des wandernden Volkes zu treffen, erweist mit Geschenken seine Ehrerbietung und wird meist mit dem Segen dieses Volkes belohnt.

Das wissende Volk

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

Die Diplomaten

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

Die Händler

Die Händler sind ein sehr stolzes und aktives Volk. Mit Ihren großen Handelsschiffen wickeln sie den größten Teil des Warenverkehrs zwischen den Völkern ab .
Die Händler haben allerdings eine für Menschen etwas fremdartige Eigenheit. Zu Beginn eines Handels erwarten sie von Ihrem Partner zunächst ein Geschenk. Erscheint ihnen das Geschenk würdig, geben sie mit Freuden ein angemessenes Gegengeschenk und der Handel ist damit abgeschlossen. Erachten sie das Geschenk jedoch nicht als würdig, kann dies unangenehme Folgen für den Handelspartner haben.
Im Extremfall kann ein beleidigter Handelsfürst auch schon mal das Raumschiff eines unwürdigen Handelspartners sabotieren, was den Flug des betroffenen Schiffes unterbricht. Leider sind die Händler in der Beurteilung von Geschenken nicht immer berechenbar.
Wer sich die Freundschaft dieses Volkes sichert, kann seine Waren in einem besseren Verhältnis mit der ➔ Galaktischen Bank tauschen.

Eisplättchen

Auf der Vorderseite von zwei ➔ Ertragsplättchen ist auf weißem Hintergrund ein ➔ Frachtring mit einer Zahl abgebildet.
Bei diesen Plättchen handelt es sich um Eisplättchen.
Planeten mit einem Eisplättchen sind von einem dicken Eispanzer umgeben.

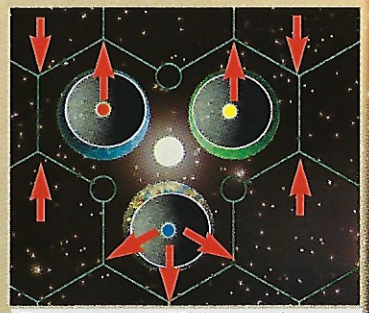
Auf einem ➔ Koloniepunkt, der einem Planeten mit einem Eisplättchen benachbart ist, darf keine Kolonie gegründet werden.
Wer beim Erkunden eines Planeten auf ein Eisplättchen stößt, legt das Plättchen wie ein normales Ertragsplättchen wieder verdeckt zurück.
Ein Spieler kann einen Planeten mit einem Eisplättchen bewohnbar machen, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:

1. Er muß seinen Zug mit einem seiner Raumschiffe auf einem ➔ Raumpunkt (Kolonieschiffen sind auch Koloniepunkte erlaubt) beenden, der dem Planeten mit dem Eisplättchen benachbart ist.
2. Das ➔ Mutterschiff des Spielers muß mit mindestens so vielen ➔ Frachtringen ausgebaut sein, wie die Zahl auf dem Eisplättchen angibt.
3. Erfüllt ein Spieler diese Bedingungen, entfernt er das Eisplättchen und legt es offen vor sich ab. Ein Eisplättchen zählt einen Siegpunkt.

An Stelle des Eisplättchens legt der Spieler nachfolgend eines der Ertragsplättchen mit dem weißen Punkt nach oben auf dem Planeten ab.
Da er sich noch mit einem Raumschiff auf einem dem Planeten benachbarten Raumpunkt befindet, darf er sich die Zahlenseite des Plättchens ansehen (➔ Erkunden).
Sollte sich der Spieler mit einem Kolonieschiff auf einem ➔ Koloniepunkt befinden, darf er nach dem Entfernen des Eisplättchens sofort eine ➔ Kolonie gründen.

Erkunden

Gelangt ein ➔ Handels- oder ➔ Kolonieschiff während seines Fluges auf einen ➔ Raumpunkt, der an einen Planeten mit unerforschtem ➔ Ertragsplättchen grenzt, darf sich der Spieler die verborgene Seite des Plättchens ansehen.
Anschließend legt er das Plättchen verdeckt zurück auf den Planeten, ohne daß seine Mitspieler Informationen über das Plättchen erhalten.
Nach einer Erkundung darf er mit seinem Raumschiff weiterziehen, falls noch Zugpunkte übrig sind.



Die mit roten Pfeilen markierten Raumpunkte berechtigen zum Erkunden des benachbarten Planeten. Ein Koloniepunkt (Kreis) berechtigt zum Erkunden beider benachbarter Planeten.

- Handelte es sich bei dem Ertragsplättchen um ein ➔ Piratennest, kann der Spieler das Piratennest erobern, falls sein ➔ Mutterschiff mit genügend ➔ Bordkanonen ausgerüstet ist (siehe ➔ Piratennest).
- Handelt es sich bei dem Ertragsplättchen um ein ➔ Eisplättchen, kann er das Eisplättchen entfernen, falls sein Mutterschiff mit genügend Frachtringen ausgestattet ist.

Erstes Raumschiff

Der ➔ Transporter eines ➔ Raumschiffes hat an seiner Spitze ein, zwei oder drei Kugeln. Befinden sich von einem Spieler mehrere Raumschiffe auf dem Spielplan, gilt immer das Raumschiff mit der kleinsten Anzahl Kugeln an der Spitze des Transporters als das erste Raumschiff. Hat ein Spieler nur ein Raumschiff auf dem Spielplan,

so ist dieses das erste Raumschiff.
Das Ergebnis einer ➔ Begegnung bezieht sich immer auf das erste Raumschiff eines Spielers.

Ertragsphase

Ist ein Spieler an der Reihe, würfelt er zunächst die Rohstofferträge für diesen Zug aus.

- Jeder Planet, der ein ➔ Ertragsplättchen mit der gewürfelten Zahl besitzt, wirft Erträge ab.
- Alle Spieler (auch Spieler, die nicht an der Reihe sind) erhalten für jede ➔ Kolonie und jeden ➔ Raumhafen, den sie auf einem Koloniepunkt eines Planeten mit der gewürfelten Zahl stehen haben, den Rohstoff (Rohstoffkarte) dieses Planeten.
- Wurde eine ➔ Sieben gewürfelt, fordert die Erde Tribut.

Anschließend darf sich der Spieler, der an der Reihe ist eine Karte vom ➔ Nachschubstapel ziehen. Dieser Anspruch bleibt ihm auch in der anschließenden ➔ Handels- und Bauphase erhalten.

Beispiel: Spieler „Gelb" hat eine „11" gewürfelt. Er und Spieler „Rot" erhalten jeder eine Treibstoffkarte, da sie mit einer Kolonie bzw. mit einem Raumhafen an dem Treibstoffplaneten mit der Zahl „11" sitzen. Spieler „Blau" geht in diesem Planetensystem leer aus.

Ertragsplättchen

Jedem Planeten ist ein Ertragsplättchen zugeordnet.
Auf der Vorderseite eines Ertragsplättchens ist eine Zahl abgebildet.

- Wird in der Ertragsphase eine Zahl gewürfelt, erhalten alle Spieler Rohstofferträge, wenn sie eine ➔ Kolonie oder einen ➔ Raumhafen an einem Planeten besitzen, dessen Ertragsplättchen die gewürfelte Zahl zeigt.
- Die Mondphase, die der Zahl auf dem Plättchen unterlegt ist, gibt die ➔ Ertragswahrscheinlichkeit dieses Plättchens wieder.
- Auf den Planeten der ➔ Catanischen Kolonien (griechische Buchstaben) werden die Ertragsplättchen zu Spielbeginn offen abgelegt.
- Auf allen anderen Planeten werden die Ertragsplättchen mit den Farbpunkten verdeckt abgelegt (Farbpunkte nach oben).
- Planeten mit verdeckt liegenden Ertragsplättchen gelten als unerforscht. Sie können im Laufe des Spieles von den Spielern erkundet (siehe ➔ Erkunden) werden.

Ertragsplättchen mit weißen Punkten auf der Rückseite liegen zu Spielbeginn verdeckt neben dem Spielplan. Sie ersetzen im Laufe des Spieles die ➔ Piratennester und ➔ Eisplättchen.

Ertragswahrscheinlichkeit

Der Wurf mit zwei Würfeln kann Zahlen zwischen 2 und 12 ergeben. Die Zahlen besitzen unterschiedliche Wahrscheinlichkeiten, gewürfelt zu werden.

Von 36 Würfelwürfen werden die Zahlen durchschnittlich in folgender Häufigkeit gewürfelt: 2 (1x), 3 (2x), 4 (3x), 5 (4x), 6 (5x), 7 (6x), 8 (5x), 9 (4x), 10 (3x), 11 (2x), 12 (1x). Die Wahrscheinlichkeit, daß eine „7" gewürfelt wird, ist am höchsten, die Wahrscheinlichkeit, daß eine 2 oder eine 12 gewürfelt wird, ist am niedrigsten. Daher ist es nicht egal, neben welchen Planeten man seine Kolonien gründet. Planeten, deren Ertragsplättchen mit einer 2 oder 12 gekennzeichnet sind, lohnen kaum, Planeten mit Ertragszahlen, die nahe an der 7 liegen, dagegen sehr.
Zur Orientierung, wie hoch die Ertragswahrscheinlichkeit eines Ertragsplättchens ist, dienen die Mondphasen auf den Plättchen und die Größe der Zahlen: Je voller der Mond und je größer eine Zahl dargestellt ist, um so höher ist die Ertragswahrscheinlichkeit. Außerdem sind die besten Ertragszahlen 6 und 8 rot dargestellt.

Flugphase

Hat ein Spieler seine ➔ Handels- und Bauphase beendet, darf er in der Flugphase mit seinen ➔ Raumschiffen ziehen.
Sollten sich von einem Spieler keine Raumschiffe auf dem Spielplan befinden, entfällt für ihn die Flugphase.
Zu Beginn der Flugphase würfelt der Spieler mit seinem ➔ Mutterschiff (siehe ➔ „Würfeln mit dem Mutterschiff"), um die ➔ Grundgeschwindigkeit für seine ➔ Raumschiffe zu ermitteln.
Je nachdem, ob der Spieler eine schwarze Kugel würfelt oder nicht, verläuft die Flugphase unterschiedlich.

1. Der Spieler würfelt keine schwarze Kugel
Das Würfelergebnis ergibt die Grundgeschwindigkeit. Zu dieser Grundgeschwindigkeit addiert der Spieler die Anzahl der ➔ Antriebe seines Mutterschiffes und eventuell auch noch die Antriebe von ➔ Freundschaftskarten des wissenden Volkes.
Damit hat er die ➔ Geschwindigkeit für seine Raumschiffe ermittelt.
Die Geschwindigkeit gibt an, um wie viele Raumpunkte der Spieler jedes seiner Raumschiffe unter Beachtung der ➔ Flugregeln ziehen darf.

2. Der Spieler würfelt die schwarze Kugel
Würfelt er die schwarze Kugel, beträgt die Grundgeschwindigkeit immer „3", unabhängig von der Farbe der zweiten gewürfelten Kugel.
Die schwarze Kugel hat aber zur Folge, daß der Spieler zuerst eine ➔ Begegnung hat (linker Nachbar liest eine Begegnungskarte vor), bevor er seine Raumschiffe ziehen darf. Ist die Begegnung zu Ende, addiert der Spieler die Anzahl der Antriebe seines Mutterschiffes und die seiner eventuellen Freundschaftskarten zur Grundgeschwindigkeit von 3.
Damit hat der Spieler die Geschwindigkeit für seine Raumschiffe ermittelt.
Die Geschwindigkeit gibt an, um wie viele ➔ Raumpunkte der Spieler unter Beachtung der ➔ Flugregeln jedes seiner Raumschiffe ziehen darf.
ACHTUNG:
- In der Flugphase darf der Spieler nur seine Raumschiffe ziehen. Handeln und Bauen ist nicht erlaubt.

- Sobald ein Spieler mit seinem Mutterschiff gewürfelt hat, ist es ihm auch nicht mehr gestattet, eine Rohstoffkarte vom Nachschubstapel zu ziehen, falls er dies in den vorangegangenen Phasen seines Zuges vergessen hat.

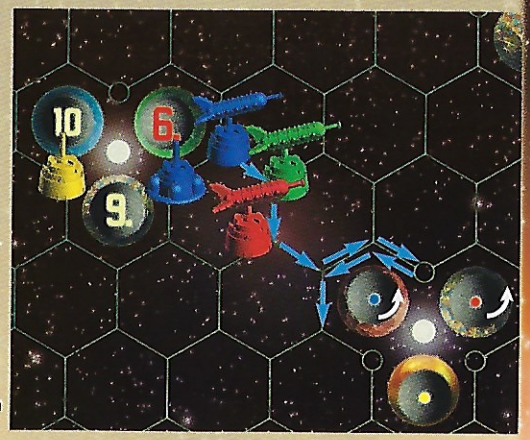
Hat ein Spieler seine Raumschiffe gezogen, ist sein Zug beendet, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Flugregeln

Hat ein Spieler zu Beginn seiner Flugphase die ➔ Geschwindigkeit bestimmt, darf er jedes seiner ➔ Handels- und ➔ Kolonieschiffe ziehen.
Dabei gelten folgende Regeln:
- Ein Raumschiff darf von einem ➔ Raumpunkt zu einem beliebigen anderen gezogen werden, wenn beide Raumpunkte mit einer Linie verbunden sind (also beispielsweise nicht über eine Sonne).
- Ein Raumschiff darf maximal um so viele Raumpunkte vorgezogen werden, wie die Geschwindigkeit zuläßt. Bei einer Geschwindigkeit von „7" dürfen die Raumschiffe beispielsweise um bis zu 7 Raumpunkte vorgezogen werden.
- Ein Spieler muß nicht mit einem Raumschiff ziehen. Er darf auch alle Zugpunkte verfallen lassen.
  Ausnahme: Steht er mit einem Kolonieschiff zu Beginn seines Zuges auf einem Koloniepunkt, muß er den Koloniepunkt verlassen (Blockade ist nicht erlaubt). Nur wenn das Raumschiff aufgrund einer Begegnung nicht gezogen werden darf, bleibt es auf dem Koloniepunkt stehen.
- Raumschiffe können während eines Zuges auch wieder zu Raumpunkten zurückgezogen werden, von denen sie gekommen sind.
  Ausnahme: Stand ein Kolonieschiff zu Beginn der Flugphase auf einem Koloniepunkt, darf es nur dann wieder zurück auf diesen Koloniepunkt gezogen werden, wenn der Spieler dort eine Kolonie gründet (Blockade ist nicht erlaubt).
- Raumpunkte mit eigenen oder fremden Raumschiffen, Kolonien, Raumhäfen und Handelsstationen dürfen übersprungen werden, werden aber mitgezählt.
- Auf jedem Raumpunkt darf aber immer nur ein Raumschiff stehen.
- Zieht ein Spieler mit einem Raumschiff auf einen Raumpunkt in der Nachbarschaft eines unerforschten Planeten, darf er den Planeten ➔ erkunden (Ertragsplättchen ansehen) und anschließend seinen Zug fortsetzen.

Die Blockade von Handels-, Kolonie- und Raumhafenpunkten ist nicht erlaubt!
- Der Zug eines Raumschiffes darf nicht auf einem ➔ Raumhafenpunkt eines Mitspielers beendet werden.
- Der Zug eines Kolonieschiffes darf nicht auf einem ➔ Handelspunkt beendet werden.
- Es ist erlaubt, den Zug eines Kolonieschiffes auf einem ➔ Koloniepunkt zu beenden, ohne eine Kolonie zu gründen. Allerdings muß das Kolonieschiff dann im nächsten Zug, falls es eine Begegnung nicht verbietet, den Koloniepunkt räumen.
- Ein Handelsschiff darf seinen Zug nicht auf einem Koloniepunkt beenden und auf einem Handelspunkt nur dann, wenn das Mutterschiff des Spielers über die erforderlichen ➔ Frachtringe verfügt, um sofort eine ➔ Handelsstation gründen zu können.

Beispiel: Spieler „Blau" hat mit seinem Mutterschiff eine „5" gewürfelt. Zusammen mit 3 Antrieben kommt er auf eine Geschwindigkeit von „8". Er zieht sein Kolonieschiff von Raumpunkt zu Raumpunkt (blaue Pfeile), überspringt dabei 2 Raumschiffe und erkundet die Ertragsplättchen des Erz- und des Handelswarenplaneten. Er entscheidet sich, auf dem Koloniepunkt zwischen den beiden Planeten keine Kolonie zu gründen und fliegt wieder drei Raumpunkte zurück, um in seinem nächsten Zug das Ertragsplättchen des Treibstoffplaneten zu erkunden.



Frachtring

Ein Frachtring kostet zweimal Erz und wird um den Rumpf des ➔ Mutterschiffes gelegt. Damit ein Spieler ➔ Handelsstationen an ➔ Heimatbasen der fremden Völker errichten kann, muß er sein Mutterschiff mit Frachtringen ausbauen.
Ein Mutterschiff kann mit maximal 5 Frachtringen ausgebaut werden.

Fremde Völker

Es gibt fünf fremde Völker. Die ➔ Händler, ➔ das wissende Volk, ➔ das grüne Volk und die ➔ Diplomaten besitzen ➔ Heimatbasen, in deren Nachbarschaft von den Spielern ➔ Handelsstationen errichtet werden können. Das ➔ wandernde Volk besitzt keine Heimatbasis. Die Spieler können es nur über ➔ Begegnungskarten treffen.

Freundschaftskarten allgemein

Jedesmal, wenn ein Spieler auf einem ➔ Handelspunkt eines ➔ fremden Volkes eine ➔ Handelsstation errichtet, erhält er eine Freundschaftskarte dieses Volkes. Der Spieler darf sich den Stapel mit den Freundschaftskarten ansehen und eine Karte auswählen. Hat er sich für eine Karte entschieden, legt er sie offen vor sich ab. Die Wirkung der Karte setzt sofort ein.
Freundschaftskarten eines fremden Volkes haben dem Charakter des Volkes entsprechende Inhalte und bringen ihrem Besitzer nicht zu unterschätzende Spielvorteile.
Man unterscheidet:
➔ Freundschaftskarten der Diplomaten
➔ Freundschaftskarten der Händler
➔ Freundschaftskarten des grünen Volkes
➔ Freundschaftskarte des wissenden Volkes
Von jedem Volk gibt es fünf Freundschaftskarten – für jede mögliche Handelsstation bei einem Volk eine Karte.
Freundschaftskarten behalten bis zum ➔ Spielende ihre Wirkung und können nicht verloren gehen.

Freundschaftskarten der Diplomaten

Die Freundschaftskarten der Diplomaten bieten unterschiedliche Vorteile:

1. Tribut-Ermäßigung (1x)
Besitzt ein Spieler diese Karte, verliert er, wenn in der Ertragsphase eine ➔ „7" gewürfelt wird, nur dann die Hälfte seiner Rohstoffe, wenn er mehr als 12 Rohstoffkarten auf der Hand hält.

2. Gekaufter Ruhm (2x)
Mit dieser Karte ist es möglich, Ruhm zu kaufen. Wenn ein Spieler diese Karte besitzt und sein Mutterschiff mit weniger als 6 Ruhmesringen bestückt ist, erhält er nach Abgabe einer Handelsware einen ➔ Ruhmesring.
Das Kaufen von Ruhm ist nur in der ➔ Handels- und Bauphase erlaubt.
Ein Spieler darf während seiner Handels- und Bauphase auch mehrere Ruhmesringe kaufen – so lange er jedesmal eine Handelsware abgibt und nicht mehr als fünf Ruhmesringe besitzt.
Sollte ein Spieler beide Karten „Gekaufter Ruhm" besitzen, hat er keine zusätzlichen Vorteile.

3. Reich hilft Arm (1x)
Wer im Besitz dieser Freundschaftskarte ist, darf in seiner Handels- und Bauphase von bis zu zwei Mitspielern eine Rohstoffkarte aus der verdeckten Hand ziehen. Voraussetzung ist aber, daß die Mitspieler mehr ➔ Siegpunkte besitzen.
Diese Aktion darf der Spieler während seines Zuges nur einmal durchführen.
Solange ein Spieler die meisten Siegpunkte hat, ist diese Karte für ihn wertlos.

4. Galaktischer Hilfsfond (1x)
Wer bei einem Ertragswurf keine Rohstoffe erhält, darf sich einen beliebigen Rohstoff vom Vorrat nehmen. Dieser Vorteil gilt nicht, wenn das Ergebnis eines Ertragswurfes eine „7" war.

Freundschaftskarten der Händler

Diese Freundschaftskarten erlauben einem Spieler in seiner ➔ Handels- und Bauphase einen besseren Tauschkurs beim Handel mit der ➔ Galaktischen Bank.
Für die Rohstoffe Carbon, Erz, Treibstoff und Nahrung gibt es je eine Karte, die einen Tausch von zwei dieser Rohstoffe gegen einen beliebigen anderen Rohstoff erlaubt.
Wer beispielsweise die Karte „Tauschkurs Carbon 2:1" besitzt, darf in seiner Handels- und Bauphase, sooft er möchte, zwei Carbon gegen einen beliebigen anderen Rohstoff tauschen.
Eine Sonderstellung nimmt die Karte **„Tauschkurs Handelsware 1:1"** ein.
Wer diese Karte besitzt, darf eine Handelsware gegen einen beliebigen anderen Rohstoff tauschen. Allerdings darf er diesen Tausch nur einmal pro Zug machen.

Freundschaftskarten des grünen Volkes

Diese Freundschaftskarten steigern die Produktion von Rohstoffen. Erhält ein Spieler aufgrund eines Ertragswurfes einen oder mehrere Rohstoffe einer Sorte, erhält er über diese Karte einen weiteren Rohstoff dieser Sorte.
Beispiel: Ein Spieler erhält aufgrund eines Ertragswurfes zwei Erz.
Er besitzt die Karte „Produktionssteigerung Erz" und darf sich aufgrund dieser Karte eine weitere Erz-Rohstoffkarte nehmen.

Freundschaftskarten des wissenden Volkes

Die Freundschaftskarten des wissenden Volkes verbessern die ➔ Geschwindigkeit und ➔ Kampfkraft der Raumschiffe des Spielers

1. Kampfkraft-Erhöhung (1x)
Diese Karte erhöht die Kampfkraft der Raumschiffe des Spielers um zwei Einheiten.

2. Antriebs-Erhöhung (1x)
Diese Karte erhöht die Geschwindigkeit der Raumschiffe des Spielers um zwei Einheiten.

3. Kombinierte Erhöhung (3x)
Diese Karte erhöht die Geschwindigkeit und die Kampfkraft der Raumschiffe des Spielers um je eine Einheit.

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

Galaktische Bank

Als „Galaktische Bank" werden die Rohstoff-Vorratsstapel bezeichnet.
Beim ➔ Handel mit der Galaktischen Bank legt ein Spieler je nach erlaubtem Tauschverhältnis eine bestimmte Anzahl Rohstoffe einer Sorte auf den betreffenden Stapel und nimmt sich einen Rohstoff seiner Wahl.

Geschwindigkeit ermitteln

Um die ➔ Geschwindigkeit seiner ➔ Handels- und ➔ Kolonieschiffe zu ermitteln, würfelt ein Spieler mit seinem Mutterschiff (siehe ➔ Würfeln mit dem Mutterschiff) und addiert zu der so ermittelten Grundgeschwindigkeit die Anzahl der ➔ Antriebe seines Mutterschiffes und eventuell auch zusätzliche Antriebe durch ➔ Freundschaftskarten des wissenden Volkes.
Je höher die Geschwindigkeit, um so weiter kann ein Spieler in der Flugphase unter Beachtung der ➔ Flugregeln mit seinen Handels- und Kolonieschiffen ziehen.

Handel

Ist ein Spieler an der Reihe und befindet er sich in seiner Handels- und Bauphase, hat er die Möglichkeit, Rohstoffe, die ihm fehlen, bei seinen Mitspielern oder der ➔ Galaktischen Bank einzutauschen.

1. Handel mit den Mitspielern
Der Spieler kann in seiner Handels- und Bauphase mit allen Mitspielern Rohstoffkarten tauschen. Er kann mitteilen, welche Rohstoffe er benötigt und welche Rohstoffe er dafür abgibt. Er kann sich aber auch Angebote seiner Mitspieler anhören und Gegenangebote machen.
Zu welchem Tauschkurs die Rohstoffe gehandelt werden, bleibt den Spielern überlassen. So kann beispielsweise einmal Nahrung gegen ein oder zwei Erz oder sogar gegen zwei Erz und ein Carbon getauscht werden.
Rohstoffe dürfen nur getauscht, sie dürfen nicht verschenkt werden.

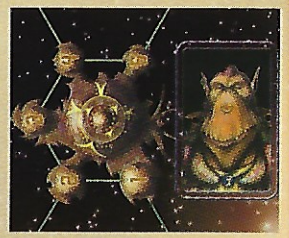
WICHTIG: Es darf nur mit dem Spieler der an der Reihe ist, gehandelt und getauscht werden. Spieler, die nicht an der Reihe sind, dürfen nicht untereinander tauschen.
Beispiel:
Peter ist an der Reihe. Er benötigt zum Bau eines Handelsschiffes noch eine Handelsware. Er besitzt zwei Nahrungskarten, die er momentan nicht benötigt. Peter fragt laut: „Wer gibt mir eine Handelsware, ich biete einmal Nahrung." Reiner antwortet: „Wenn Du mir einen Treibstoff gibst, erhältst Du die Handelsware!" Da Peter seinen Treibstoff nicht abgeben möchte, und kein weiterer Spieler auf sein Angebot eingeht, macht er einen neuen Vorschlag: "Ich biete zwei Nahrung für eine Handelsware!". Claudia geht auf das Angebot ein und bietet Peter eine Handelsware an. Peter nimmt sie und gibt Claudia dafür seine beiden Nahrungskarten. Der Handel ist perfekt.

2. Handel mit der ➔ Galaktischen Bank
Befindet sich ein Spieler in seiner ➔ Handels- und Bauphase, darf er Rohstoffe mit der ➔ Galaktischen Bank im Verhältnis 3:1 (Handelswaren 2:1) tauschen!
Wer mit der Galaktischen Bank tauscht, legt **drei gleiche** Rohstoffe zum Vorrat zurück und nimmt einen beliebigen anderen Rohstoff vom Vorrat. Er legt beispielsweise drei Rohstoffkarten „Nahrung" zum Vorrat zurück und nimmt sich eine Rohstoffkarte „Carbon".
Handelswaren nehmen beim Handel mit der Galaktischen Bank eine Sonderrolle ein. Sie dürfen im Verhältnis 2:1 getauscht werden (2 Handelswaren für einen beliebigen Rohstoff).
So lange ein Spieler über die notwendigen Rohstoffe verfügt, darf er in seinem Zug beliebig oft mit der Galaktischen Bank tauschen.
Ein Spieler erhält bessere Tauschmöglichkeiten mit der Galaktischen Bank, wenn er ➔ Freundschaftskarten der Händler erwirbt. Mit diesen Karten kann er Rohstoffe mit der Galaktischen Bank im Verhältnis 2:1 und Handelswaren sogar im Verhältnis 1:1 tauschen.

Handels- und Bauphase

In dieser Phase seines Spielzuges darf ein Spieler beliebig oft hintereinander handeln und bauen. Er muß dabei keine Reihenfolge einhalten. Er kann beispielsweise mit einem Mitspieler handeln, dann ein ➔ Kolonieschiff bauen, wieder handeln und sein ➔ Mutterschiff ausbauen. Siehe auch ➔ Handel und ➔ Bauen.

Handelspunkt



Um die ➔ Heimatbasen der fremden Völker sind jeweils fünf ➔ Raumpunkte als ➔ Handelspunkte markiert. Nur auf Handelspunkten können ➔ Handelsstationen errichtet werden. Die Zahl auf einem Handelpunkt gibt die Anzahl der ➔ Frachtringe an, mit denen ein Spieler sein ➔ Mutterschiff ausgebaut haben muß, damit er auf diesem Handelspunkt eine Handelsstation bauen darf.
Der Flug von ➔ Handelsschiffen darf nur auf einem Handelspunkt beendet werden, wenn der Spieler dort anschließend eine Handelsstation gründet.
Der Zug von ➔ Kolonieschiffen darf grundsätzlich nicht auf einem Handelspunkt beendet werden.

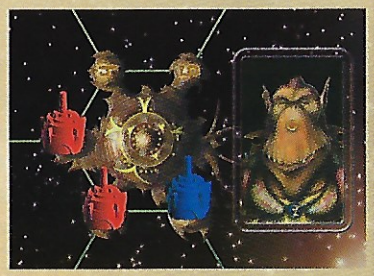
Handelsschiff

Ein Handelsschiff dient dem Bau einer Handelsstation bei einem fremden Volk. Der Bau eines Handelsschiffes kostet 1 Erz, 1 Treibstoff und 2 Handelswaren.
Hat ein Spieler die Rohstoffe bezahlt, nimmt er von seinem Vorrat eine ➔ Handelsstation und einen ➔ Transporter.
Er steckt den Transporter auf die Handelsstation und fertig ist das Handelsschiff.
Sollte ein Spieler in seinem Vorrat über keinen freien Transporter verfügen oder alle Handelsstationen schon verbaut haben, kann er kein Handelsschiff bauen.
Um zu starten, stellt der Spieler das Handelsschiff auf einen seiner ➔ Raumhafenpunkte. In der anschließenden ➔ Flugphase darf der Spieler das Handelsschiff bewegen.
Die Bewegungsregeln für die Handelsschiffe sind unter ➔ „Flugregeln" beschrieben.

Handelsstation

Handelsstationen werden auf den ➔ Handelspunkten errichtet, die rund um die ➔ Heimatbasen der ➔ fremden Völker angeordnet sind.
Die erste Handelsstation bei einem fremden Volk muß auf dem Handelspunkt mit der Zahl „1", die zweite auf dem Handelspunkt mit der Zahl „2", usw. errichtet werden. Um eine Handelsstation zu gründen, muß ein Spieler seinen Flug mit einem ➔ Handelsschiff auf einem Handelspunkt beenden. Er entfernt den ➔ Transporter von der Handelsstation und legt ihn zurück zu seinem Spielvorrat.
Voraussetzung für die Errichtung einer Handelsstation auf einem Handelspunkt ist allerdings, daß das ➔ Mutterschiff des Spielers über so viele ➔ Frachtringe verfügt, wie die Zahl des Handelspunktes angibt. Erfüllt ein Spieler diese Voraussetzung nicht, darf er sein Handelsschiff nicht auf den Handelspunkt ziehen.

- Wer eine Handelsstation gegründet hat, erhält eine ➔ Freundschaftskarte des fremden Volkes. Er darf sich die Karte aussuchen. Wer über die Mehrheit an Handelsstationen bei einem fremden Volk besitzt, erhält außerdem die ➔ Scheibe der Freundschaft.
- Einmal gegründete Handelsstationen können durch Aufstecken eines Transporters nicht mehr in Handelsschiffe umgewandelt werden.
- Sollte ein Spieler an seinem Mutterschiff einen Frachtring verlieren, behält er bis dahin gegründete Handelsstationen, auch wenn die Anzahl der Frachtringe seines Mutterschiffes kleiner ist als die Zahl auf dem Handelsstützpunkt der Handelsstation.



Beispiel: Drei Handelsstationen sind gegründet.
Der nächste Spieler, der bei der Heimatbasis dieses fremden Volkes eine Handelsstation gründen möchte, muß zwei Voraussetzungen erfüllen:
Er muß mit einem Handelsschiff auf Handelspunkt „4" ziehen und sein Mutterschiff muß mit mindestens 4 Frachtringen ausgebaut sein.

Heimatbasis fremder Völker

Jedes fremde Volk besitzt eine Heimatbasis. Jede Heimatbasis verfügt über 5 ➔ Handelspunkte. Auf diesen Handelspunkten können die Spieler ➔ Handelsstationen gründen.

Kampfkraft ermitteln

Um die ➔ Kampfkraft seiner ➔ Handels- und ➔ Kolonieschiffe zu ermitteln, würfelt ein Spieler mit seinem Mutterschiff (Siehe ➔ Würfeln mit dem Mutterschiff) und addiert zu der so ermittelten Zahl die Anzahl der ➔ Bordkanonen seines Mutterschiffes und eventuell auch die zusätzlichen Bordkanonen durch ➔ Freundschaftskarten des wissenden Volkes.
Eine hohe Kampfkraft ist wichtig, um ➔ Begegnungen mit Piraten erfolgreich überstehen und ➔ Piratennester erobern zu können.

Kolonie

Eine Kolonie zählt einen Siegpunkt. Wird die Zahl eines Planeten gewürfelt, erhält der Besitzer einer angrenzenden Kolonie eine Karte mit dem Rohstoff dieses Planeten. Wer eine neue Kolonie gründen möchte, geht folgendermaßen vor:

- Er baut ein Kolonieschiff und stellt es auf einem seiner ➔ Raumhafenpunkte auf.
- Beendet der Spieler den Flug seines Kolonieschiffes auf einem freien ➔ Koloniepunkt, erkundet er zunächst die beiden Planeten (➔ Erkundung).
- Ist auf keinem der beiden Plättchen ein ➔ Piratennest oder ➔ Eissymbol zu sehen, kann er eine Kolonie gründen. Hierzu entfernt er den ➔ Transporter von der Kolonie und legt ihn zu seinem Spielvorrat zurück.
- Anschließend deckt er die ➔ Ertragsplättchen der beiden benachbarten Planeten auf.

- Sind Kolonien einmal gegründet, können sie durch Aufstecken eines Transporters nicht mehr in Kolonieschiffe umgewandelt werden.

Sonderregel für das Spiel zu dritt:
Jedes Planetensystem besitzt drei Koloniepunkte. Im Spiel zu viert ist es erlaubt, auf jedem dieser Punkte eine Kolonie zu gründen.
Wird aber zu dritt gespielt, dürfen in jedem Planetensystem nur zwei Kolonien gegründet werden. Ein Koloniepunkt (welcher ist egal) muß also immer frei bleiben.

Koloniepunkt

Ein Koloniepunkt ist der ➡ Raumpunkt zwischen zwei Planeten. Jedes Planetensystem verfügt über drei Koloniepunkte. Koloniepunkte sind als Kreise dargestellt.
- Nur auf Koloniepunkten können Kolonien gegründet werden.
- Der Zug eines ➡ Handelsschiffes darf nicht auf einem Koloniepunkt beendet werden.
- Beendet ein Spieler den Zug eines ➡ Kolonieschiffes auf einem Koloniepunkt und möchte er dort keine Kolonie gründen, muß er sein Kolonieschiff im nächsten Zug – falls möglich – weiterziehen.

Kolonieschiff

Ein Kolonieschiff dient der Gründung einer neuen Kolonie.
Der Bau eines Kolonieschiffes kostet 1 Erz, 1 Treibstoff, 1 Carbon und 1 Nahrung.
Hat ein Spieler die Rohstoffe bezahlt, nimmt er von seinem Vorrat eine ➡ Kolonie und einen ➡ Transporter. Er steckt den Transporter auf die Kolonie und fertig ist das Kolonieschiff. Sollte ein Spieler in seinem Vorrat über keinen freien Transporter verfügen (alle sind unterwegs) oder alle Kolonien schon verbaut haben, kann er kein Kolonieschiff bauen.
Um zu starten, stellt der Spieler das Kolonieschiff auf einen ➡ Raumhafenpunkt.
Am Ende seines Spielzuges – in der ➡ Flugphase – darf der Spieler das Kolonieschiff bewegen.
Die Bewegungsregeln für die Kolonieschiffe sind unter ➡ „Flugregeln" beschrieben.

Mutterschiff

Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spieles ein großes Mutterschiff. Mit diesem Mutterschiff werden die Eigenschaften der ➡ Raumschiffe eines Spielers dargestellt. Mit den Kugeln in der durchsichtigen Antriebsdüse am Heck des Mutterschiffes wird die Grundgeschwindigkeit der Raumschiffe bestimmt oder der Grundwert der Kampfkraft bestimmt. (Siehe ➡ „Würfeln mit dem Mutterschiff")
Wenn ein Spieler sein Mutterschiff im Laufe des Spieles mit Ausbauten wie ➡ Antrieben, ➡ Bordkanonen und ➡ Frachtringen ausrüstet, vergrößert er damit die ➡ Geschwindigkeit, ➡ Kampfkraft und den Laderaum seiner kleinen Raumschiffe. Auf die Spitze des Mutterschiffes werden die ➡ Ruhmesringe gesteckt, die sich der Spieler im Laufe des Spieles verdienen kann. Ruhmesringe gelten nicht als Ausbauten des Mutterschiffes.

Nachschubstapel

Der Nachschubstapel wird zu Beginn des Spieles aus je 12 Karten von jeder Rohstoffsorte gebildet. Er wird als verdeckter Stapel neben dem Spielplan abgelegt.
Zu Beginn des Spieles zieht sich jeder Spieler drei Rohstoffkarten von diesem Stapel.
Am Ende der ➡ Ertragsphase und auch noch in der ➡ Handels- und Bauphase (falls das zuvor vergessen wurde) darf sich ein Spieler, der an der Reihe ist, eine Rohstoffkarte vom Nachschubstapel ziehen, falls er über weniger als 9 Siegpunkte verfügt. Mit Beendigung der Handels- und Bauphase (sobald mit dem Mutterschiff gewürfelt wurde) verfällt dieser Anspruch.
Ist der Nachschubstapel aufgebraucht, wird mit 6 Karten von jeder Rohstoffsorte ein neuer Nachschubstapel gebildet.

Piratennest

Unter drei Ertragsplättchen verbirgt sich ein Piratennest.
Auf einem ➡ Koloniepunkt, der einem Planeten mit einem Piratennest benachbart ist, darf keine Kolonie gegründet werden.
Wer beim Erkunden eines Planeten auf ein Piratennest stößt, legt das Plättchen wie ein normales Ertragsplättchen wieder verdeckt zurück.

Ein Spieler kann ein Piratennest erobern, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:
1. Er muß seinen Zug mit einem ➡ Handels- oder ➡ Kolonieschiff auf einen ➡ Raumpunkt oder mit einem Kolonieschiff auf einem Koloniepunkt beenden, der dem Planeten mit dem Piratennest benachbart ist.
2. Er muß über mindestens so viele ➡ Bordkanonen (Mutterschiff + Karten) verfügen, wie die Zahl auf dem Plättchen vorgibt.

Erfüllt ein Spieler diese Bedingungen, entfernt er das Piratennest und legt es offen vor sich ab. Ein erobertes Piratennest zählt einen Siegpunkt.
An Stelle des Piratenplättchens legt der Spieler nachfolgend eines der Ertragsplättchen mit dem weißen Punkt nach oben auf dem Planeten ab.
Da er sich noch mit einem Raumschiff auf einem dem Planeten benachbarten Raumpunkt befindet, darf er sich die Zahlenseite des Plättchens ansehen (➡ Erkunden).
Sollte sich der Spieler mit einem Kolonieschiff auf einem ➡ Koloniepunkt befinden, darf er nach der Eroberung des Piratennestes auch sofort eine ➡ Kolonie gründen.

Anmerkung: Ein Mutterschiff kann nur mit maximal 6 Bordkanonen ausgerüstet werden. Daher benötigt ein Spieler, der ein Piratennest mit der Zahl „7" erobern möchte, mindestens eine ➡ Freundschaftskarte des wissenden Volkes.

Planetensystem

Ein Planetensystem besteht aus drei unterschiedlichen Planeten. Zwischen jeweils zwei Planeten befindet sich ein ➡ Koloniepunkt. Auf diesen Punkten ist es möglich, ➡ Kolonien zu gründen. Insgesamt können in jedem Planetensystem somit drei Kolonien gegründet werden.
ACHTUNG: Im Spiel zu dritt dürfen nur auf zwei der drei Koloniepunkte Kolonien gegründet werden.

Raumhafen

Kolonie + Raumhafenring = Raumhafen

Ein Raumhafen zählt zwei Siegpunkte.
Wie bei einer Kolonie erhält der Besitzer eines Raumhafens von einem benachbarten Planeten Rohstofferträge, wenn dessen Zahl gewürfelt wurde. Jede Kolonie kann mit einem Raumhafenring zu einem Raumhafen ausgebaut werden.
Der Ausbau kostet 3 Carbon und 2 Nahrung. Wenn ein Spieler die Rohstoffe bezahlt hat, nimmt er einen Raumhafenring und umschließt damit eine beliebige seiner Kolonien. Der Raumhafenring muß also nicht mit einem Transporter zur Kolonie gebracht werden.
Tip: Raumschiffe können nur von Raumhafenpunkten aus starten. Daher macht es Sinn, möglichst schnell eine Kolonie, die sich weiter im Raum befindet, zu einem Raumhafen auszubauen. Von dort aus können die Raumschiffe dann schneller weiter entfernte Ziele erreichen.

Raumhafenpunkt

Als Raumhafenpunkte werden die beiden einem ➔ Raumhafen benachbarten Raumpunkte bezeichnet. Hat ein Spieler ein ➔ Kolonie- oder ➔ Handelschiff gebaut, stellt er es auf einen seiner Raumhafenpunkte.
Handels- oder Kolonieschiffe dürfen am Ende ihres Zuges nicht auf Raumhafenpunkten von Mitspielern stehen bleiben, um diese zu blockieren.

Raumpirat

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

Raumpunkt

Als Raumpunkt werden die Ecken der Hexfelder bezeichnet. Spezielle Raumpunkte sind:
➔ Koloniepunkte
➔ Handelspunkte
➔ Raumhafenpunkte

Raumschiff

Im Gegensatz zum großen ➔ Mutterschiff, das jeder Spieler vor sich stehen hat, ziehen die Spieler die kleinen Raumschiffe auf dem Spielplan. Es können zwei Arten von Raumschiffen gebaut werden: ➔ Kolonieschiffe oder ➔ Handelsschiffe.

Raumsprung

Manche fremden Völker beherrschen die Technik, größere Entfernung ohne Zeitverlust, quasi in einem „Sprung", zu überwinden. Wer eine Begegnung mit solch einem Volk erfolgreich meistert, kann mit seinem ➔ ersten Raumschiff in den Genuß eines Raumsprunges kommen.

Er darf das Raumschiff dann sofort auf einen beliebigen ➔ Raum-, ➔ Kolonie-, oder ➔ Handelspunkt setzen. (Der Raumsprung gilt als Zug.) Allerdings muß er dabei die ➔ Flugregeln insofern einhalten, daß er nicht mit einem Handelsschiff auf einen Koloniepunkt oder unerlaubten Handelspunkt und mit einem Kolonieschiff nicht auf einen Handelspunkt springen darf. Auch der Sprung auf den Raumhafenpunkt eines Mitspielers ist verboten. Die Chance auf einen Raumsprung hat ein Spieler auch, wenn er mit einem Raum-schiff auf eine ➔ Raumzerrung (➔ Begegnungskarten) trifft. Entscheidet er sich dafür, den Raumsprung zu wagen, ermittelt er mit seinem ➔ Mutterschiff die ➔ Geschwindigkeit. Ein über die Begegnungskarte bestimmter Mitspieler ermittelt seine Geschwindigkeit zum Vergleich. Hat der Mitspieler eine höhere Geschwindigkeit ermittelt, mißlingt der Raumsprung.

Raumzerrung

Dieser Begriff taucht in den ➔ Begegnungskarten auf. Raumzerrungen ermöglichen einen ➔ Raumsprung.

Ruhmesringe

Wer sich bei ➔ Begegnungen mutig und ehrenhaft verhält, kann sich Ruhmesringe verdienen. Für alle Mitspieler sichtbar steckt der Spieler erworbene Ruhmesringe auf die Spitze seines ➔ Mutterschiffes. Umgekehrt kann ein Spieler über Begegnungen Ruhmesringe verlieren. Wer die Freundschaftskarte der Diplomaten „Gekaufter Ruhm" besitzt, kann sich auch Ruhmesringe kaufen.
Jeweils zwei Ruhmesringe zählen einen Siegpunkt. Es gibt keine halben Siegpunkte. Hat ein Spieler drei Ruhmesringe, zählen diese trotzdem nur einen Siegpunkt.
Die Spitze eines Mutterschiffes faßt maximal 11 Ruhmesringe. Mehr als 11 Ruhmesringe darf ein Spieler nicht erwerben. Theoretisch kann ein Spieler über Ruhmesringe somit maximal zu 5 Siegpunkten kommen. Ruhmesringe zählen nicht als Ausbauten des Mutterschiffes. Wenn der Ausgang einer ➔ Begegnung verlangt, daß ein Spieler einen Ausbau seines Mutterschiffes entfernen muß, darf er nicht einen Ruhmesring an Stelle eines Antriebes, Frachtringes oder einer Bordkanone entfernen.

Scheibe der Freundschaft

Jedes ➔ fremde Volk vergibt eine Scheibe der Freundschaft.
Der Spieler, der als erster eine ➔ Handelsstation auf einem ➔ Handelspunkt (mit der Zahl 1) eines ➔ fremden Volkes errichtet, erhält zusätzlich zu einer ➔ Freundschaftskarte die Scheibe der Freundschaft.
Die Scheibe der Freundschaft kann ihm jedoch von einem anderen Spieler abgenommen werden, sobald dieser über mehr ➔ Handelsstationen bei diesem Volk verfügt.
Allgemein gilt:

- Die Scheibe der Freundschaft eines Volkes hat immer der Spieler in seinem Besitz, der mehr Handelsstationen bei diesem Volk besitzt.
- Sollten mehrere Spieler gleich viele Handelsstationen bei einem fremden Volk besitzen, gebührt von diesen dem Spieler mit der ältesten Handelsstation (Handelspunkt mit kleinster Zahl) die Scheibe der Freundschaft

Jede Scheibe der Freundschaft zählt zwei Siegpunkte.

Sieben gewürfelt

Würfelt ein Spieler in der ➔ Ertragsphase eine „7", muß jeder Spieler, der mehr als sieben Rohstoffe besitzt, Tribut an die Erde zahlen. Spieler, die weniger als acht Rohstoffkarten auf der Hand halten, sind nicht betroffen.
Betroffene Spieler zählen Ihre Rohstoffkarten. Jeder muß die Hälfte seiner Karten auswählen und zurück auf die jeweiligen Vorratsstapel legen. Bei ungerader Kartenanzahl wird abgerundet. Als „Belohnung für die Einbringung des Tributes" darf der Spieler, der die Sieben gewürfelt hat, von einem beliebigen Spieler eine Rohstoffkarte ziehen.

Siegpunkte

Ein Siegpunkt wird durch das Emblem des Galaktischen Rates symbolisiert.
Es gibt unterschiedliche Möglichkeiten, um zu Siegpunkten zu kommen:

- ➔ **Kolonien und** ➔ **Raumhäfen**: Jede Kolonie zählt einen Siegpunkt, jeder Raumhafen zählt zwei Siegpunkte.
- ➔ **Scheibe der Freundschaft**: Eine Scheibe der Freundschaft zählt zwei Siegpunkte.
- ➔ **Piratennester und Eisplättchen**: Jedes Piratennest, das von einem Spieler erobert und jedes Eisplättchen, das von einem Spieler entfernt wird, zählt einen Siegpunkt.
- ➔ **Ruhmesringe**: Jeweils zwei Ruhmesringe sind einen Siegpunkt wert.
  Da ein Mutterschiff nicht mit mehr als 11 Ruhmesringen bestückt werden darf, kann ein Spieler mit Ruhm maximal 5 Siegpunkte erlangen.

Jedesmal, wenn ein Spieler Siegpunkte erhält oder verliert, vermerkt er dies mit seinem Siegpunktmarker auf der Siegpunktleiste des Spielplanes.

Spielende

Ein Spieler beendet das Spiel und gewinnt, wenn er während seines Zuges 15 Siegpunkte erreicht.

Spielzug

Der Zug eines Spielers gliedert sich in drei Phasen:

1. ➔ Ertragsphase - Der Spieler würfelt, Rohstoffe werden verteilt.
2. ➔ Handels und Bauphase - Der Spieler handelt und baut.
3. ➔ Flugphase - Der Spieler ermittelt die ➔ Grundgeschwindigkeit seiner Raumschiffe.
   a) Schwarze Kugel: Bevor die Raumschiffe bewegt werden, kommt es zu einer ➔ Begegnung.
   b) Keine Schwarze Kugel: Der Spieler bewegt seine Raumschiffe.

Hat ein Spieler die Aktionen seiner Flugphase beendet, ist der nächste Spieler an der Reihe. Der Verlauf eines Spielzuges ist auf der Übersichtstafel abgebildet.

Startaufstellung für fortgeschrittene

Nach der Spielvorbereitung gründen die Spieler ihre beiden Startkolonien und einen Raumhafen und setzen ein kostenloses Kolonieschiff neben ihren Raumhafen.

- Die ➔ Ertragsplättchen mit den griechischen Buchstaben auf der Rückseite werden mit der Rückseite nach oben gemischt (durcheinanderschieben).
- Die Plättchen werden zufällig den Planeten mit gleichen griechischen Buchstaben zugeordnet. Anschließend werden die Plättchen umgedreht, so daß die Seite mit der arabischen Zahl oben liegt.
- Jeder Spieler gründet zwei ➔ Kolonien und einen ➔ Raumhafen auf den Planeten der ➔ catanischen Kolonien. Es ist dabei dem Spieler überlassen, ob er zuerst einen Raumhafen und dann die Kolonien oder ob er den Raumhafen an zweiter oder dritter Stelle baut.
- Das Gründen verläuft über drei Runden:
  1. Runde
  Wer am höchsten würfelt, beginnt und setzt auf einen beliebigen ➔ Koloniepunkt eine ➔ Kolonie bzw. einen ➔ Raumhafen. Danach sind im Uhrzeigersinn alle anderen Spieler an der Reihe.
  2. Runde
  Haben alle Spieler ihre erste Kolonie/Raumhafen gegründet, startet der Spieler, der zuletzt an der Reihe war. Er darf nun zuerst seine 2. Kolonie/Raumhafen bauen. Die anderen Spieler folgen jetzt entgegen dem Uhrzeigersinn.
  3. Runde
  Hat der letzte Spieler seine zweite Kolonie/Raumhafen gesetzt, darf er die dritte Kolonie/Raumhafen setzen. Anschließend setzen die Spieler nun wieder im Uhrzeigersinn ihre dritte Kolonie/Raumhafen.

Achtung:

- Sobald ein Spieler entweder in der ersten, zweiten oder dritten Runde seinen Raumhafen gründet, setzt er anschließend ein kostenloses ➔ Kolonie- oder ➔ Handelsschiff auf einen angrenzenden ➔ Raumhafenpunkt.

Spiel zu dritt:

Wenn zu dritt gespielt wird, gilt normalerweise die Regel, daß in jedem Planetensystem ein Koloniepunkt frei bleiben muß. Diese Regel gilt nicht für die catanischen Kolonien während der Startaufstellung. Während der Startaufstellung dürfen alle drei Koloniepunkte eines Planetensystems besetzt werden. Im weiteren Spielverlauf muß aber die Regel eingehalten werden, daß in jedem Planetensystem (auch in den Catanischen Kolonien) mindestens ein Koloniepunkt frei bleiben muß.

Transporter

Jeder Spieler verfügt über drei Transporter, die sich über die Anzahl der Kugeln an ihrer Spitze unterscheiden. Transporter werden benötigt, um ➔ Handelsstationen oder ➔ Kolonien an ihren Bestimmungsort zu bringen.
Um ein ➔ Handelsschiff zu bauen, wird ein Transporter auf die Spitze einer ➔ Handelsstation gesteckt.
Um ein ➔ Kolonieschiff zu bauen, steckt man einen Transporter auf die Spitze einer ➔ Kolonie.
Transporter können nicht alleine für sich gebaut und eingesetzt werden. Sobald ein Spieler eine Kolonie oder Handelsstation gründet, nimmt er den Transporter zu seinem Vorrat zurück. Er kann ihn bei nächster Gelegenheit wieder zum Bau eines neuen Handels- oder Kolonieschiffes verwenden.
Sind alle Transporter eines Spielers auf dem Spielplan unterwegs, kann er keine neuen Raumschiffe bauen.