STAR TREK CATAN

ALMANACH

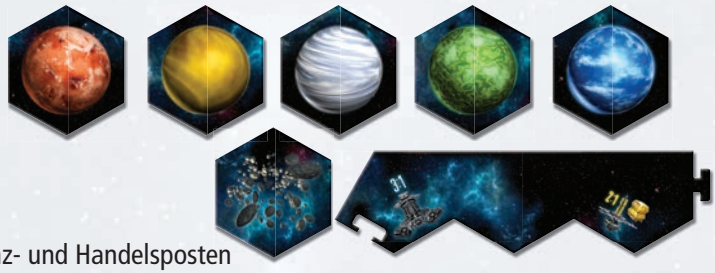
Ausführliche Regelerläuterung und Beispiele
zu
STAR TREK CATAN

Dieser Almanach enthält in alphabetischer Reihenfolge eine ausführliche Erläuterung aller Regelpunkte von „Star Trek Catan“. Sie müssen die Erläuterungen nicht vor dem ersten Spiel lesen. Spielen Sie einfach nach der Spielanleitung los. Falls dann Fragen auftauchen, können Sie hier unter dem entsprechenden Stichwort nachschlagen.

KOSMOS

19 Planeten
- rotbrauner Planet (4)
- gelber Planet (4)
- weißer Gasplanet (4)
- hellgrüner Planet (3)
- blauer Planet (3)
- Asteroidenfeld (1)

6 Rahmenteile mit 9 Grenz- und Handelsposten



95 Rohstoffkarten (je 19)

Tritanium = von rotbraunen Planeten
Nahrung = von gelben Planeten
Sauerstoff = von weißen Gasplaneten
Dilithium = von hellgrünen Planeten
Wasser = von blauen Planeten

25 Entwicklungskarten

„Sternenflotte greift ein“ (14)
Fortschritt (6)
Siegpunkte (5)

10 Unterstützungskarten

4 Karten „Baukosten“

2 Sonderkarten

Längste Versorgungsroute

Größte Sternenflotte

2 Kartenhalter, 2 Würfel

Spielfiguren (in vier Farben)

16 Raumstationen-Ausbauten (Habitatringe für Große Raumstationen)

28 Kleine Raumstationen

60 Raumschiffe

1 Klingonenkreuzer (grün)

18 Zahlenchips

Ausführliche Regelerläuterung und Beispiele zu „Star Trek Catan"

Asteroidenfeld
Aufbau, Variabler
Bauen
Entwicklungskarten
Föderationsgrenze
Föderationshandel
Fortschrittskarten
Grenzhandel
Grenz- und Handelsposten
Große Raumstation
Gründungsphase
Handel
Handeln und Bauen – Trennung aufgehoben
Kleine Raumstation
Klingonenkreuzer
Längste Versorgungsroute
Planeten, Planetensektoren
Raumpunkt
Raumschiffe
Raumstation
Raumstrecke
Rohstofferträge
Sieben gewürfelt – Klingonenkreuzer wird aktiv
Siegpunkte
Siegpunktkarten
Spielende
Sternenflotte greift ein
Taktik
Unterstützungskarten
Zahlenchips

A

Asteroidenfeld

Das Asteroidenfeld gehört zu den Planetensektoren, ist dabei aber der einzige „Planet", der keine Rohstoffe liefert. Im Asteroidenfeld ist der Klingonenkreuzer (➡) zu Hause, er steht dort zu Beginn des Spieles. Wer am Asteroidenfeld eine Raumstation errichtet, muss sich darüber im Klaren sein, dass er von diesem keine Erträge erhalten kann.

Aufbau, Variabler

1. Legen Sie zunächst die 6 Rahmenteile in beliebiger Reihenfolge aus. Beachten Sie, dass eine Seite der Rahmenteile ohne Grenz- und Handelsposten ist. Verwenden Sie nur die Seite mit den Grenz- und Handelsposten.

2. Mischen Sie die verdeckten Sechseckfelder. Von diesem verdeckten Stapel nehmen Sie nacheinander jeweils das oberste Sechseckfeld ab und platzieren es, von einer Seite beginnend, aufgedeckt innerhalb des Rahmens, solange bis alle Sechseckfelder aufgebraucht sind und der Rahmen gefüllt ist.

3. Platzieren der Zahlenchips:
   - Legen Sie die Zahlenchips neben dem Spielplan bereit, mit der Buchstabenseite nach oben.
   - Legen Sie jetzt die Chips in alphabetischer Reihenfolge auf die Planetenfelder. Beginnen Sie bei einem beliebigen **Eckfeld**, und setzen dann dem Alphabet nach die Zahlenchips alle **entgegen** dem Uhrzeigersinn ab. Siehe Beispiel.

   Achtung: Auf das Asteroidenfeld kommt kein Zahlenchip, es wird übersprungen.
   - Sind alle Chips verteilt, werden sie auf ihre Zahlenseite gedreht:

Weiter geht es mit der „Gründungsphase" (➡)

B

Bauen

Nachdem der Spieler, der an der Reihe ist, die Rohstofferträge ausgewürfelt und Handel betrieben hat, darf er bauen. Er muss dazu bestimmte Kombinationen von Rohstoffkarten (siehe Karte Baukosten) abgeben – auf die Vorratsstapel zurücklegen. Der Spieler kann beliebig viele Raumschiffe und Kleine Raumstationen bauen, Raumstationen ausbauen und Entwicklungskarten kaufen, so lange er Rohstoffe zum „bezahlen" hat und so lange der Vorrat an Entwicklungskarten und eigenen Spielfiguren reicht. Siehe auch Raumstation (➡), Kleine Raumstation (➡), Große Raumstation (➡), Raumschiffe (➡), Entwicklungskarten (➡).

Jeder Spieler verfügt über 15 Raumschiffe, 7 Kleine Raumstationen und 4 Raumstationen-Ausbauten. Von den Kleinen Raumstationen werden zu Spielbeginn je Spieler 2 beiseite gelegt, da jeder Spieler maximal 5 Kleine Raumstationen im Spiel haben darf. Baut ein Spieler eine Kleine Raumstation zu einer Großen Raumstation aus, darf er 1 der beiseite gelegten Kleinen Raumstationen seinem Vorrat hinzufügen. Alle Spielfiguren bleiben bis zum Ende des Spiels auf ihren Plätzen, sobald sie ins Spiel gebracht worden sind.

Nach dem „Bauen" ist der Zug des Spielers beendet, sein linker Nachbar setzt das Spiel

fort. Regelvariante siehe unter „Handeln und Bauen – Trennung aufgehoben“ (➡).

E

Entwicklungskarten

Es gibt drei verschiedene Arten von Entwicklungskarten: „Sternenflotte greift ein“ (➡), Fortschritt (➡) und Siegpunkte (➡). Wer eine Entwicklungskarte kauft, nimmt die oberste Karte vom verdeckten Stapel auf die Hand. Jeder Spieler hält seine Entwicklungskarten bis zu ihrem Einsatz geheim. Ein Spieler, der an der Reihe ist, darf in seinem Zug immer nur 1 Karte ausspielen: Entweder 1 „Sternenflotte greift ein“ – oder 1 Fortschrittskarte. Der Zeitpunkt des Ausspielens ist beliebig und auch **vor dem Würfeln** möglich; es darf aber keine Karte ausgespielt werden, die erst in diesem Zug gekauft wurde. **Ausnahme:** Kauft ein Spieler eine Karte und es ist eine Siegpunktkarte (➡), mit der er seinen 10. Siegpunkt erreicht, so darf er diese Karte sofort aufdecken und hat das Spiel gewonnen. Siegpunktkarten (eine oder mehrere) werden erst am Ende des Spiels aufgedeckt, wenn ein Spieler mit ihnen 10 Siegpunkte erreicht und damit das Spiel beendet.

Hinweis: Wird ein Spieler beraubt (siehe „Sieben gewürfelt – Klingonenkreuzer wird aktiv“), so dürfen nur **Rohstoffkarten** aus seiner Hand geraubt werden. Entwicklungskarten sollte er vorher weglegen oder anderweitig aufbewahren.

F

Föderationsgrenze

Grenzt ein Planetensektor an den Rahmen, so spricht man von der „Föderationsgrenze“. Entlang der Föderationsgrenze kann ein Raumschiff gebaut werden.
Auf Raumpunkten (➡), die an den Rahmen grenzen, können Kleine Raumstationen errichtet bzw. ausgebaut werden. Der Nachteil: An der Föderationsgrenze erhält man nur von einem oder von zwei Planeten Rohstofferträge. Der Vorteil: An der Föderationsgrenze gibt es Grenz- und Handelsposten (➡), die es über den Grenzhandel (➡) erlauben, Rohstoffe günstiger zu tauschen. Allerdings: Raumstationen auf Raumpunkten an der Föderationsgrenze ohne Grenz- und Handelsposten bringen keine Tauschvorteile ein.

Föderationshandel (Handel mit Mitspielern)

Der Spieler, der an der Reihe ist, darf (nach dem Auswürfeln der Rohstofferträge) mit seinen Mitspielern Rohstoffkarten tauschen. Die Tauschbedingungen – wie viele Karten wofür – sind dem Verhandlungsgeschick der Spieler überlassen.

Achtung: Es ist nicht erlaubt, Karten zu verschenken. Der Föderationshandel muss immer zu einem echten Austausch von Rohstoffkarten führen.
Beispiel: *William hat 8 Karten auf der Hand und möchte eine davon loswerden.*
Er bietet Benjamin daher an, ihm 1 Dilithium zu schenken. Da dies nicht erlaubt ist, bietet William an, 2 Dilithium gegen 1 Dilithium zu

tauschen. Auch dies ist nicht erlaubt, da William effektiv 1 Dilithium verschenken würden. William und Benjamin einigen sich daher auf den Handel von 2 Dilithium gegen 1 Tritanium.

Wichtig: Es darf immer nur mit dem Spieler getauscht werden, der an der Reihe ist. Die anderen Spieler dürfen untereinander nicht tauschen.

Beispiel: *William ist an der Reihe. Er benötigt zum Bau eines Raumschiffs 1 Dilithium. Er selbst besitzt 2 Tritanium und 3 Wasser. William fragt laut: „Wer gibt mir 1 Dilithium, ich biete 1 Wasser?" Benjamin antwortet: „Wenn du mir 3 Wasser gibst, erhältst du 1 Dilithium." Julian ruft dazwischen: „Du bekommst 1 Dilithium, wenn du mir 1 Tritanium und 1 Wasser gibst." William entscheidet sich für Julians Angebot und tauscht 1 Tritanium und 1 Wasser gegen 1 Dilithium.* ***Wichtig:*** *Benjamin hätte nicht mit Julian tauschen dürfen, da William am Zug war.*

Fortschrittskarten

Fortschrittskarten sind eine Gruppe der Entwicklungskarten. In seinem Zug darf ein Spieler nur 1 Entwicklungskarte ausspielen.

Es gibt je zweimal:

Utopia Planitia: Wer diese Karte ausspielt, darf ohne Rohstoffkosten 2 neue Raumschiffe auf den Spielplan setzen. Hierbei müssen die üblichen Regeln für den Bau von Raumschiffen beachtet werden.

Forschungsstation: Wer diese Karte ausspielt, darf sich 2 beliebige Rohstoffkarten von den Vorratsstapeln nehmen. Hat der Spieler die Bauphase noch vor sich, darf er diese Rohstoffkarte(n) zum Bauen verwenden.

Monopol: „Alles für die Sternenflotte!" Wer diese Karte ausspielt, wählt einen Rohstoff aus. Alle Mitspieler müssen ihm alle Rohstoffkarten geben, die sie von dieser Sorte auf der Hand halten. Wer keine solche Rohstoffkarte besitzt, muss auch nichts abgeben.

G

Grenzhandel

Ist ein Spieler an der Reihe, so kann er in der Handelsphase auch ohne Mitspieler Rohstoffkarten tauschen: Der Grenzhandel ermöglicht ihm das.

Ⓐ Ohne Grenz- und Handelsposten:
Bei der einfachsten (und ungünstigsten) Tauschvariante 4:1 legt der Spieler 4 gleiche Rohstoffkarten zurück auf die Vorratsstapel und nimmt sich dafür die gewünschte Karte (eine) vom entsprechenden Stapel.

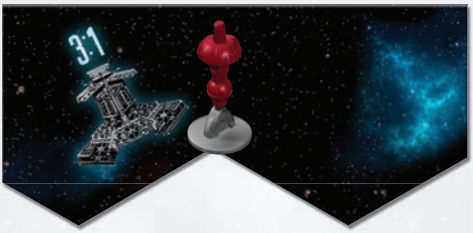
Der Spieler benötigt für den Tausch 4:1 keinen Grenz- und Handelsposten (➡) (Raumstation an einem Grenz- und Handelsposten).
Beispiel: *William legt 4 Karten Wasser auf den Vorratsstapel zurück und nimmt sich*

1 Tritanium-Karte. Sinnvoller wäre es natürlich, zuerst einen günstigeren Tausch mit den Mitspielern zu versuchen (Föderationshandel (➡)).

Mit Grenz- und Handelsposten: Bessere Tauschmöglichkeiten hat ein Spieler, wenn er eine Raumstation an einem Grenz- und Handelsposten (➡) errichtet hat.

Es gibt zwei verschiedene Arten von Grenz- und Handelsposten:

1. Einfacher Grenz- und Handelsposten (3:1): Der Spieler, der an der Reihe ist, darf während seiner Handelsphase 3 gleiche Rohstoffkarten ablegen und sich dafür 1 andere beliebige Rohstoffkarte nehmen.



Beispiel: *Spieler Rot legt 3 Tritanium-Karten auf den Vorratsstapel Tritanium und nimmt sich 1 Karte Wasser.*

2. Spezialisierter Grenz- und Handelsposten (2:1): Für jede Rohstoffart gibt es einen spezialisierten Grenz- und Handelsposten. Die günstige Tauschmöglichkeit 2:1 gilt immer nur für den Rohstoff, der auf dem spezialisierten Grenz- und Handelsposten abgebildet ist. Bitte beachten: Ein spezialisierter Grenz- und Handelsposten berechtigt nicht zum Tausch der anderen Rohstoffarten im Verhältnis 3:1!

Beispiel: *Spieler Rot hat eine Raumstation an dem spezialisierten Grenz- und Handelsposten für Tritanium errichtet. Der Spieler darf beim Tausch 2 Karten Tritanium auf den Vorratsstapel zurücklegen und sich dafür 1 beliebige andere Rohstoffkarte nehmen. Er kann auch 4 Karten Tritanium gegen 2 andere Karten tauschen usw.*

Wichtig: Nur der Spieler, der an der Reihe ist, darf den Grenzhandel durchführen!

Grenz- und Handelsposten

Grenz- und Handelsposten haben den Vorteil, dass man Rohstoffe günstiger tauschen kann. Um in den Besitz eines Grenz- und Handelspostens zu kommen, muss ein Spieler eine Raumstation an der Föderationsgrenze (➡) bauen – auf einem der beiden Raumpunkte (➡), die zu einem Grenz- und Handelsposten gehören.
Siehe auch „Grenzhandel" (➡).

Wichtig: Eine soeben errichtete Kleine Raumstation an einem Grenz- und Handels-

posten kann erst in der nächsten Runde des Spielers benutzt werden – in der nächsten Tauschphase.

Große Raumstation

Nur eine bestehende Kleine Raumstation kann zu einer Großen Raumstation ausgebaut werden. Jede Große Raumstation zählt 2 Siegpunkte und ihr Besitzer erhält für jeden angrenzenden Planeten doppelte Rohstofferträge (2 Rohstoffkarten), falls die Zahl des Sektors gewürfelt wird.

Beispiel: *Es wurde die „8" gewürfelt. Spieler Rot erhält 3 Karten Wasser: für die Kleine Raumstation 1 Wasser und für die Große Raumstation 2 Wasser. Spieler Orange erhält für seine Große Raumstation 2 Tritanium.*

Tipp: Ohne den Ausbau von Kleinen Raumstationen ist das Spiel kaum zu gewinnen. Da jeder Spieler nur 5 Kleine Raumstationen auf dem Spielfeld haben darf, kann er alleine mit den Kleinen Raumstationen nur 5 Siegpunkte erreichen.

Gründungsphase

Die „Gründungsphase" beginnt, nachdem das variable Spielfeld (➡) aufgebaut ist.

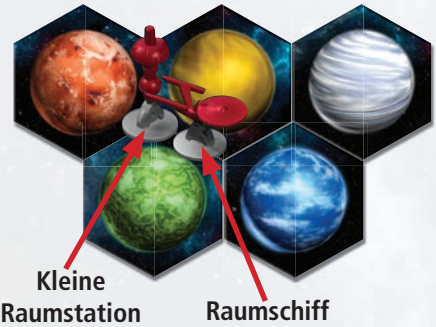
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die entsprechenden Spielfiguren: 7 Kleine Raumstationen, 4 Raumstationen-Ausbauten (Habitatringe), 15 Raumschiffe. Dazu eine Übersichtskarte Baukosten. Von den 7 Kleinen Raumstationen werden 2 vorläufig beiseite gelegt. Für den Ausbau der ersten beiden Kleinen Raumstationen zu Großen Raumstationen erhält man je 1 dieser beiseite gelegten Kleinen Raumstationen in seinen Vorrat.
- Die Rohstoffkarten werden in fünf Stapel sortiert und offen in die beiden Kartenhalter gelegt. Die Kartenhalter werden neben dem Spielfeld bereit gestellt.
- Die Entwicklungskarten (➡) werden gemischt und als verdeckter Stapel in das freie Fach des Kartenhalters gelegt.
- Die Unterstützungskarten (➡) werden offen, mit der A-Seite nach oben, ausgelegt.
- Die beiden Sonderkarten und die Würfel werden griffbereit neben das Spielfeld gelegt.
- Der Klingonenkreuzer wird auf das Asteroidenfeld gesetzt.

Die Gründungsphase erstreckt sich über zwei Runden, in der jeder Spieler 2 Raumschiffe und 2 Kleine Raumstationen einsetzt:

1. Runde

Reihum würfeln alle Spieler mit beiden Würfeln; wer die höchste Augenzahl erreicht, beginnt. Der Spieler setzt eine seiner Kleinen Raumstationen auf einen freien Raumpunkt (➡) seiner Wahl. An diese Kleine Raumstation schließt er in beliebiger Richtung eines seiner Raumschiffe an. Danach folgen die anderen

Spieler im Uhrzeigersinn: Jeder setzt 1 Kleine Raumstation und 1 Raumschiff.
Achtung: Beim Setzen aller weiteren Kleinen Raumstationen muss die **Abstandsregel** beachtet werden!



2. Runde
Haben alle Spieler ihre erste Kleine Raumstation errichtet, so startet der Spieler, der zuletzt an der Reihe war, die zweite Runde: Er darf jetzt zuerst seine zweite Kleine Raumstation gründen und sein zweites Raumschiff anschließen.
Achtung: Nach ihm folgen die anderen Spieler entgegen dem Uhrzeigersinn, der Startspieler ist also als Letzter mit seiner zweiten Kleinen Raumstation dran.

Die zweite Kleine Raumstation kann völlig unabhängig von der ersten auf einen beliebigen Raumpunkt gesetzt werden, wobei auch dort die **Abstandsregel** beachtet werden muss.

Das zweite Raumschiff muss an die zweite Kleine Raumstation anschließen, aber wiederum in beliebiger Richtung.
Jeder Spieler erhält sofort nach der Gründung seiner zweiten Kleinen Raumstation seine ersten Rohstofferträge: Für jedes Planetenfeld, das an diese zweite Kleine Raumstation angrenzt, nimmt er sich eine entsprechende Rohstoffkarte vom Vorrat.

Außerdem nimmt sich jeder Spieler nach der Gründung seiner zweiten Kleinen Raumstation eine Unterstützungskarte (➡). Der erste Spieler der sich eine Karte nimmt, erhält die Unterstützungskarte A1 (Uhura), der nächste Spieler die Unterstützungskarte A2 (Scott) usw. Der Startspieler (der als Letzter seine zweite Kleine Raumstation gegründet hat) beginnt das Spiel: Er würfelt mit beiden Würfeln die Rohstofferträge des ersten Zuges aus. Hilfreiche Tipps über das Vorgehen bei der Gründung finden Sie unter „Taktik" (➡).

H

Handel
Nachdem der Spieler, der an der Reihe ist, die Rohstofferträge für diesen Zug ausgewürfelt hat, darf er Handel treiben. Er darf mit seinen Mitspielern Rohstoffkarten tauschen (Föderationshandel (➡)), aber auch ohne Mitspieler tauschen (Grenzhandel (➡)), indem er eigene Rohstoffkarten gegen Karten aus den Vorratsstapeln umtauscht. Der Spieler, der an der Reihe ist, darf so lange und so oft tauschen, wie es seine Rohstoffkarten (auf der Hand) zulassen.

Handeln und Bauen – Trennung aufgehoben
Die Trennung von Handels- und Bauphase wurde 1995 im originalen Spiel „Die Siedler von Catan" eingeführt, um Neulingen durch klare Strukturen einen schnellen Einstieg ins Spiel zu ermöglichen. Erfahrenen Spielern empfehlen wir jedoch, die Trennung zwischen

Handels- und Bauphase aufzuheben.
Somit kann man nach dem Auswürfeln der Rohstoffe in beliebiger Reihenfolge handeln und bauen.
Natürlich kann man zum Beispiel auch handeln, bauen, dann weiterhandeln und erneut bauen – so lange das die eigenen Handkarten zulassen. Wenn die Trennung aufgehoben ist, darf ein Spieler, der eine Kleine Raumstation an einem Grenz- und Handelsposten neu gebaut hat, diesen noch im gleichen Zug zum Tauschen nutzen.

K

Kleine Raumstation

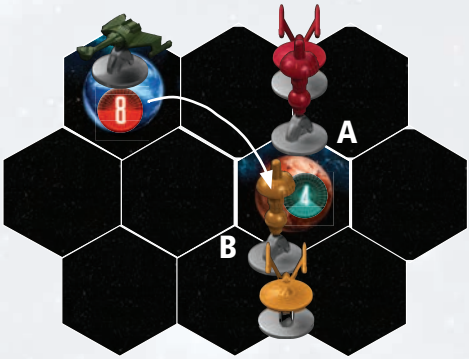
Eine Kleine Raumstation zählt 1 Siegpunkt und ihr Besitzer kann für alle angrenzenden Planeten Rohstofferträge erhalten.

Wichtig: Beim Bau einer Kleinen Raumstation muss die **Abstandsregel** beachtet werden – auf keinem der benachbarten Raumpunkte darf bereits eine Raumstation (egal welchen Spielers) stehen.

Achtung: Obwohl es 7 Kleine Raumstationen gibt, darf jeder Spieler maximal 5 Kleine Raumstationen zur gleichen Zeit auf dem Spielfeld haben. Hat ein Spieler 5 Kleine Raumstationen gebaut, so muss er zuerst eine seiner Kleinen Raumstationen ausbauen. Tut er dies, erhält er eine der zu Spielbeginn beiseite gelegten Kleinen Raumstationen und kann diese nun ebenfalls bauen. Ein Spieler kann bis zu 7 Raumstationen im Spiel haben, Bedingung dafür ist aber, dass mindestens 2 dieser Raumstationen zu Großen Raumstationen ausgebaut worden sind.

Klingonenkreuzer

Der Klingonenkreuzer steht zu Beginn des Spieles auf dem Asteroidenfeld (➡).
Er wird nur bewegt, wenn eine „7" gewürfelt (➡) wird oder wenn ein Spieler eine „Sternenflotte greift ein"-Karte (➡) aufdeckt. Wurde der Klingonenkreuzer auf einen Planetensektor versetzt, so verhindert er die Rohstoffproduktion dieses Planeten, so lange er dort steht. Alle Spieler, die an diesem Planetensektor Raumstationen besitzen, erhalten von diesem Planeten keine Rohstoffe, so lange der Klingonenkreuzer auf diesem Sektor steht.

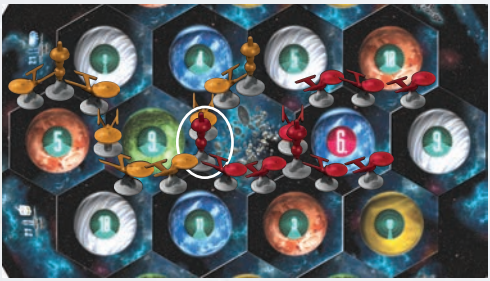


Beispiel: *Benjamin ist an der Reihe und hat eine „7" gewürfelt. Er muss nun den Klingonenkreuzer versetzen. Der Klingonenkreuzer stand auf einem blauen Planeten. Benjamin setzt ihn auf den Zahlenchip „4" eines rotbraunen Planeten. Benjamin darf sich von einem der beiden Spieler, denen die Raumstationen „A" und „B" gehören, eine Rohstoffkarte aus dessen verdeckter Hand ziehen. Außerdem gilt: Sollte in den nächsten Runden eine „4" gewürfelt werden, erhalten die Besitzer der Raumstationen „A" und „B" keine Tritanium-Rohstoffkarte. Dies gilt so lange, bis der Klingonenkreuzer durch eine weitere „7" oder eine „Sternenflotte greift ein"-Karte versetzt wird.*

L

Längste Versorgungsroute

- Eine Versorgungsroute kann für die Zählung der Längsten Versorgungsroute unterbrochen werden, wenn ein anderer Spieler eine Kleine Raumstation auf einem freien Raumpunkt dieser Versorgungsroute errichtet!



Beispiel: *Orange hatte die „Längste Versorgungsroute" mit 7 Raumschiffen. Rot baute die mit einem weißen Kreis markierte Kleine Raumstation, unterbrach damit die Versorgungsroute von Orange und besitzt nun selbst die „Längste Versorgungsroute" und die 2 Siegpunkte.*

Bitte beachten: Eigene Raumstationen unterbrechen die Versorgungsroute nicht!

- Haben nach der Unterbrechung einer Versorgungsroute mehrere Spieler eine gleich lange Versorgungsroute so muss folgendes geprüft werden:
  - Ist der Spieler, der die Sonderkarte „Längste Versorgungsroute" besitzt, am Gleichstand beteiligt, so behält er diese.
  - Ist der Spieler, der die Sonderkarte „Längste Versorgungsroute" besitzt, nicht am Gleichstand beteiligt, so wird diese beiseite gelegt. Sie kommt erst wieder ins Spiel, wenn ein Spieler allein die „Längste Versorgungsroute" besitzt. Die Sonderkarte wird auch beiseite gelegt, wenn kein Spieler nach einer Unterbrechung 5 oder mehr zusammenhängende Raumschiffe besitzt, es also keine „Längste Versorgungsroute" mehr gibt.

P

Planeten, Planetensektoren

Planet, Planetensektor und Sektor sind Sammelbegriffe für alle Sechseckfelder in Star Trek Catan – auch wenn es sich nicht bei allen Planetenfeldern um Planeten im eigentlichen Sinn handelt (Asteroidenfeld).

R

Raumpunkt

Jedes Hexfeld hat 6 Ecken; jede Ecke berührt entweder 2 andere Hexfelder oder 1 anderes Hexfeld und den Rahmen oder nur den Rahmen. Diese Ecken werden Raumpunkte genannt.
Nur auf Raumpunkten dürfen Kleine Raumstationen errichtet werden.

Raumschiffe

Raumschiffe stehen symbolisch für feste Routen zwischen den eigenen Raumstationen. Raumschiffe werden auf den Raumstrecken (➡) errichtet. Auf jeder Raumstrecke (auch an der Föderationsgrenze (➡) entlang) darf immer nur ein Raumschiff gebaut werden.
Ein Raumschiff wird entweder an einen Raumpunkt angelegt, auf dem eine eigene Raumstation steht oder es wird an einem unbesetzten (freien) Raumpunkt angelegt, an den ein eigenes Raumschiff grenzt.
Ohne den Bau neuer Raumschiffe können keine neuen Kleinen Raumstationen errichtet werden. Raumschiffe alleine verhelfen nur in einem Fall zu Siegpunkten – wenn man die Sonderkarte „Längste Versorgungsroute"(➡) besitzt.

Raumstation

Der Begriff „Raumstation" ist der Sammelbegriff, wenn sich ein Passus sowohl auf Kleine Raumstationen (➡) wie auf Große Raumstationen (➡) bezieht.
Jeder Spieler kann maximal 7 Raumstationen im Spiel haben, 4 davon können ausgebaut sein.

Raumstrecke

Als Raumstrecke bezeichnet man die Kanten, an denen zwei Felder (Hexfeld oder Rahmen) aneinander stoßen.

Raumstrecken verlaufen also zwischen zwei Planetensektoren bzw. zwischen Planetensektoren und der Föderationsgrenze (Rahmen).
Auf jeder Raumstrecke kann nur ein Raumschiff (➡) gebaut werden.
Eine Raumstrecke liegt dabei immer zwischen zwei Raumpunkten (➡), auf denen Raumstationen errichtet werden können.

Rohstofferträge

Zu Beginn eines Zuges werden die „Rohstofferträge" für alle Spieler mit 2 Würfeln ausgewürfelt. Sollten von einer Rohstoffsorte nicht ausreichend Karten im Vorrat vorhanden sein, um ALLE Spieler komplett mit den ihnen zustehenden Erträgen zu versehen, so erhält in diesem Zug kein Spieler Rohstoffe der betroffenen Sorte.

5

Sieben gewürfelt – Klingonenkreuzer wird aktiv

Würfelt ein Spieler in seiner Phase Rohstofferträge eine „7", so erhält kein Spieler Erträge.
Im Gegenteil:

Ⓐ Alle Spieler zählen die Rohstoffkarten in ihrem Besitz. Wer mehr als 7 Rohstoffkarten hat (also 8, 9 und mehr), muss die Hälfte davon auswählen und ablegen – zurück auf die Vorratsstapel. Bei einer ungeraden Anzahl an Karten wird immer zum Vorteil des betroffenen Spielers abgerundet: wer z. B. 9 Rohstoffkarten besitzt, muss 4 davon ablegen.
Beispiel: *William würfelt eine „7". Er hat nur 6 Rohstoffkarten auf der Hand. Benjamin hat 8 Karten und Julian 11. Benjamin muss 4 Karten ablegen und Julian 5 (zu seinem Vorteil abgerundet).*

- Dann nimmt der Spieler, der an der Reihe ist, den Klingonenkreuzer (➡) und versetzt ihn auf einen beliebigen anderen Planetensektor (auch auf das Asteroidenfeld, wenn gewünscht). Damit sind die Rohstoffeinnahmen dieses Feldes blockiert. Außerdem darf der Spieler, der den Klingonenkreuzer versetzt hat, dem Spieler 1 Rohstoffkarte aus der verdeckten Hand rauben, der eine Raumstation an diesem Feld besitzt; gibt es dort 2 oder mehr Spieler mit Raumstationen, darf er sich einen davon aussuchen und berauben. Siehe auch „Sternenflotte greift ein" (➡). Danach setzt der Spieler seinen Zug mit seiner Handelsphase fort.

Siegpunkte

Wer zuerst 10 Siegpunkte erreicht und an der Reihe ist, gewinnt das Spiel. Siegpunkte erhält ein Spieler für:

Eine Kleine Raumstation:	1 Siegpunkt
Eine Große Raumstation:	2 Siegpunkte
Längste Versorgungsroute:	2 Siegpunkte
Größte Sternenflotte:	2 Siegpunkte
Entwicklungskarte Siegpunkt:	1 Siegpunkt

Jeder Spieler beginnt mit 2 Kleinen Raumstationen, hat also schon von Anfang an 2 Siegpunkte. Es gilt also, noch 8 Siegpunkte dazu zu gewinnen.

Siegpunktkarten

Siegpunktkarten gehören zu den Entwicklungskarten (➡), sie können also „gekauft" werden. Diese Entwicklungskarten stellen wichtige Errungenschaften und Meilensteine der Föderation dar. Jede Siegpunktkarte zählt 1 Siegpunkt. Hat ein Spieler eine Siegpunktkarte gekauft, bewahrt er sie verdeckt auf.

Wer an der Reihe ist und zusammen mit seinen Siegpunktkarten 10 Punkte erreicht hat, deckt die Karte(n) auf (auch mehrere!) und hat damit gewonnen.

Spielende

Ist ein Spieler an der Reihe und hat er 10 Siegpunkte erreicht (oder erreicht er sie in diesem Zug), so beendet er sofort das Spiel und gewinnt.

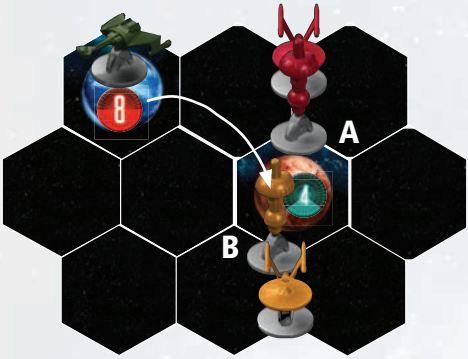
Beispiel: *Ein Spieler hat 2 Kleine Raumstationen (2 SP), die Sonderkarte Längste Versorgungsroute (2 SP), 2 Große Raumstationen (4 SP) und 2 Siegpunktkarten (2 SP). Er deckt seine beiden Siegpunktkarten auf und besitzt damit die erforderlichen 10 Punkte zum Sieg.*

Sternenflotte greift ein

Deckt ein Spieler während seines Zuges eine Entwicklungskarte „Sternenflotte greift ein" auf (das kann auch vor dem Würfeln sein), muss er sofort den Klingonenkreuzer (➡) versetzen.

- Der Spieler, der die „Sternenflotte greift ein"-Karte gespielt hat, muss den Klingonenkreuzer nehmen und ihn auf ein beliebiges anderes Planetenfeld versetzen.
- Dann darf er demjenigen Spieler 1 Rohstoffkarte rauben (und behalten), der eine Raumstation an diesem Feld stehen hat. Haben dort zwei oder mehr Spieler Raumstationen stehen, darf er sich aussuchen, wen er berauben will.
- Der Spieler, der beraubt wird, bekommt die Karte aus der verdeckten Hand gezogen.
- Wer zuerst 3 „Sternenflotte greift ein"-Karten offen vor sich liegen hat, erhält die Sonderkarte „Größte Sternenflotte", die 2 Siegpunkte wert ist.

- Sobald ein anderer Spieler eine „Sternenflotte greift ein"-Karte mehr aufdeckt als der aktuelle Besitzer der Sonderkarte hat, so erhält er die Sonderkarte vom derzeitigen Besitzer; die beiden Siegpunkte wechseln mit.



Beispiel: *Benjamin ist an der Reihe und deckt eine „Sternenflotte greift ein"-Karte auf. Er versetzt den Klingonenkreuzer von dem blauen Planeten auf den rotbraunen Planeten mit der „4". Benjamin darf nun entweder von Spieler A oder B eine Rohstoffkarte aus dessen verdeckten Handkarten ziehen.*

Wichtig: Wenn eine „Sternenflotte greift ein"-Karte ausgespielt wird, wird nicht geprüft ob ein Spieler mehr als 7 Karten auf der Hand hält. Karten muss man nur abgeben, wenn eine 7 gewürfelt wird und man mehr als 7 Karten auf der Hand hält.

T

Taktik

Da „Star Trek Catan" auf einem variablen Spielplan gespielt wird, sind die taktischen Überlegungen bei jedem Spiel anders. Dennoch gibt es ein paar allgemeine Punkte, die jeder Spieler beachten sollte.

Hier die wichtigsten Punkte:

1. Dilithium und Tritanium sind zu Beginn des Spieles die wichtigsten Rohstoffe. Beide benötigt man für Raumschiffe und Kleine Raumstationen. Man sollte am Anfang seine Kleinen Raumstationen zumindest an ein gutes Dilithium- oder Tritaniumfeld grenzen lassen.

2. Der Wert der Grenz- und Handelsposten sollte nicht unterschätzt werden.
   Wer z. B. Raumstationen an guten Sauerstofffeldern besitzt, sollte im Lauf des Spieles eine Kleine Raumstation am Grenz- und Handelsposten „Sauerstoff" gründen.

3. Man sollte in der Gründungsphase beim Bau der ersten beiden Kleinen Raumstationen darauf achten, genügend freien Raum zu besitzen, damit man sich weiter ausbreiten kann. Der Bau beider Raumstationen im Zentrum des Föderationsraums ist gefährlich. Schnell sind die Raumstrecken von Mitspielern blockiert.

4. Wer viel handelt, hat bessere Chancen. Ruhig auch mal dem Spieler, der an der Reihe ist, von sich aus ein Angebot machen!

U

Unterstützungskarten

Jeder Spieler hat zu jedem Zeitpunkt des Spiels genau 1 Unterstützungskarte vor sich liegen.

Unterstützungskarten haben zwei Seiten, die mit Ausnahme der Kennzeichnung A und B, identisch sind. Der Besitz einer Unterstützungskarte verleiht dem Spieler einen besonderen Vorteil. Die meisten dieser Vorteile kann man nur im eigenen Zug nutzen.

Lediglich die Unterstützungskarten „James T. Kirk" und „Spock" können auch Auswirkungen im Zug eines Mitspielers haben. Wird der Vorteil einer Unterstützungskarte, die auf der A-Seite liegt, genutzt, entscheidet der Spieler danach, ob er die Unterstützungskarte offen in die Auslage der Unterstützungskarten legt und sich eine andere der dort liegenden Unterstützungskarten nimmt oder ob er die Karte auf die B-Seite dreht, um sie noch einmal zu nutzen. Wird eine Unterstützungskarte genutzt, die bereits auf der B-Seite liegt, muss die Karte nach Nutzung auf jeden Fall in die Auslage zurückgelegt werden und eine neue, andere Unterstützungskarte genommen werden. Karten in der Auslage liegen immer auf der A-Seite.

Wichtig: Besitzt man eine Unterstützungskarte, so kann man diese **nicht** aktiv gegen eine andere austauschen. Man behält eine Karte so lange, bis man sie nutzt. Erst dann kann man die Karte abgeben und eine andere nehmen. Man kann Karten nur aktivieren, wenn man ihren Vorteil auch wirklich nutzt. So ist es z. B. nicht erlaubt, die Unterstützungskarte „Janice Rand" zu aktivieren, ohne danach einen Tausch durchzuführen.

Z

Zahlenchips

Die Größe der Zahlen auf diesen Chips zeigt an, mit welcher Wahrscheinlichkeit das zugehörige Planetenfeld Rohstoffe abwirft. Je größer die Zahlen abgebildet sind, umso größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass sie gewürfelt werden. So ist ein Feld mit einer „6" oder „8" wesentlich ertragreicher als ein Feld mit einer „2" oder „12".

Impressum
© 2012 Kosmos Verlag
Autor: Klaus Teuber
Lizenz: Catan GmbH, www.catan.de
Illustration: Franz Vohwinkel
Grafik: Imelda Vohwinkel
Design der Spielfiguren: Andreas Klober
Konzeption und Umsetzung: Gero Zahn und Sebastian Rapp
Redaktion: Sebastian Rapp
Regelstand Dezember 2011

CBS ® & © 2012 CBS Studios Inc.
STAR TREK and all related marks and logos are registered marks of CBS Studios Inc.
All Rights Reserved.

CATAN hat viel zu bieten!

Mit dem Basisspiel öffnet sich die Tür in eine fantastische Welt.

Mit den Erweiterungen wird das Spiel

noch variabler,

komplexer

und vielschichtiger.

Für größere Spielerzahlen gibt es die Ergänzungen für 5 und 6 Spieler:

Und wer öfters nur zu zweit ist, der kann sich
mit den Fürsten von Catan einen direkten Zweikampf liefern.

Auch unterwegs oder wenn mal wenig
Zeit vorhanden ist, bietet Catan mit dem Würfelspiel
und dem Schnellen Kartenspiel viel Spielspaß.

Entdecken Sie die ganze Welt der Siedler von Catan!