

KLAUS TEUBER

CATAN

— ERGÄNZUNG 5 – 6 SPIELER —

STERNENFAHRER




Spielanleitung

Einleitung

Diese Ergänzung ermöglicht 2 weiteren Sternenfahrern, das catanische Weltall zu erkunden. Neben den zusätzlichen Spielfiguren in 2 Farben beinhaltet sie weiteres Material und passt einige Spielregeln an: Das Spielfeld wird um neue Planetensysteme ergänzt, es können nun auch Artefakte auftauchen und das Wandernde Volk bietet dauerhaft seine Freundschaft an.

Damit ein flüssiger Spielablauf erhalten bleibt, wird dieser an die größere Anzahl von Spielern angepasst. Es machen sich immer 2 Sternenfahrer in einem Spielzug gemeinsam auf den Weg durch den Weltraum. Alle notwendigen Regelanpassungen sind im Folgenden aufgeführt.

Hinweis: Um das Material der verschiedenen CATAN-Sets bei Bedarf wieder gut voneinander trennen zu können, sind die meisten gestanzten Teile und die großen Karten mit diesem Symbol markiert: 

INHALTSVERZEICHNIS

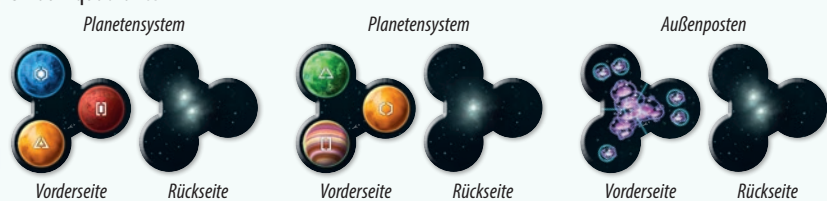
Spielmaterial	2
Vorbereitung	3
Spielablauf	5
Sonderfälle	7
Spielende	7
Freundschaftskarten	8



SPIELMATERIAL

2 Stanztableaus

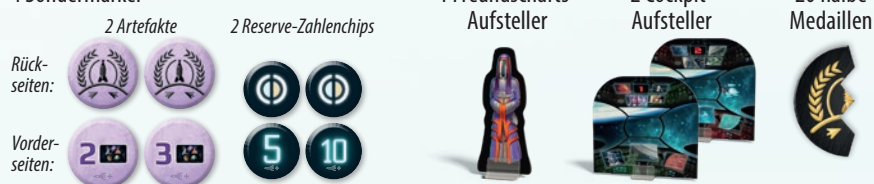
3 Raumquadranten



10 Zahlenchips



4 Sondermarker



59 Karten

40 Rohstoffkarten



14 Übersichtskarten



5 Freundschaftskarten

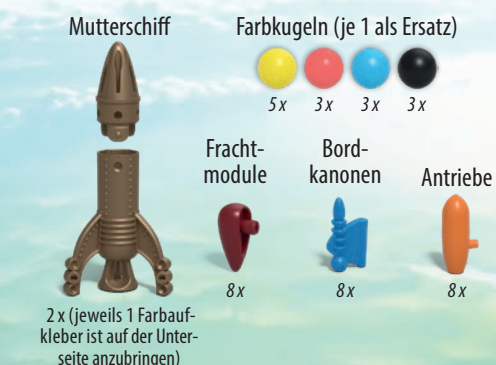
(Abbildungen auf Seite 8 dieser Spielanleitung)



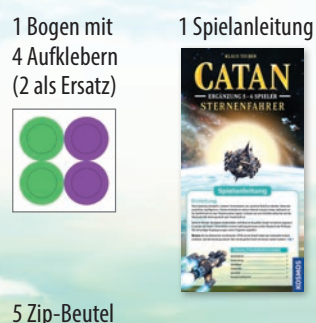
46 Spielfiguren (in 2 Farben)



Mutterschiff und Ausbauten



Weiteres Material



VORBEREITUNG

AUFBAU DES SPIELFELDS

Steckt die 6 Spielplanteile wie im Grundspiel beschrieben passend ineinander. Die Größe des Spielfelds entspricht der Größe des Grundspiels für 3–4 Spieler, aber es ändern sich die Zusammensetzung der Zahlenchips auf den Catanischen Kolonien und die Zusammensetzung der eingesetzten Raumquadranten.

Catanische Kolonien

Die 4 neuen Zahlenchips mit den griechischen Buchstaben α , β , γ , δ auf ihrer Rückseite ersetzen bei den Catanischen Kolonien jeweils 1 Zahlenchip pro Planetensystem. Tauscht die Zahlenchips entsprechend der folgenden Übersicht aus. Die ersetzten Zahlenchips werden zurück in die Schachtel gelegt.

	α	β	γ	δ
Ergänzung 5–6 Spieler	10/11	9/12	3/4	2/5
	↕	↕	↕	↕
Grundspiel 3–4 Spieler	11	3/12	3	2/11

Wir empfehlen für einen schnelleren Einstieg und zum Kennenlernen den folgenden Aufbau der Zahlenchips auf den Catanischen Kolonien.



Natürlich ist es auch möglich, die Zahlenchips der Startkolonien entsprechend des variablen Aufbaus zufällig auszulegen. Mischt die Zahlenchips verdeckt und ordnet sie den Planeten mit den gleichen Buchstaben zufällig zu. Deckt die Chips danach auf.

Variabler Aufbau der Raumquadranten

Grundsätzlich können alle Varianten des variablen Aufbaus genutzt werden.

Bei der Strategischen und der Entdecker-Variante müssen zunächst alle 4 leeren Raumquadranten aussortiert und zurück in die Schachtel gelegt werden. Dafür werden die 3 neuen Raumquadranten entsprechend ihrer Rückseite bei den Raumquadranten mit 1 oder 2 Sternen eingemischt. Die neuen Zahlenchips werden entsprechend ihrer Icons auf der Rückseite sortiert und mit den Zahlenchips des Grundspiels mit dem gleichen Icon auf der Rückseite gemischt.

AUFBAU DES SPIELMATERIALS

Spielfiguren

Nehmt euch jeweils alle Figuren in einer Spielfarbe. Platziert die Siegpunktmarker jeweils auf der „4“ der Siegpunktleiste. Nehmt euch außerdem jeder ein Mutterschiff und rüstet es mit den 5 Kugeln wie im Grundspiel angegeben aus.

Übersichtskarten

Es werden aus dem Grundspiel *Sternenfahrer* 4 Baukostenkarten benötigt. Die restlichen Übersichtskarten des Grundspiels bleiben in der Schachtel.

Nehmt euch jeweils eine der 3 Übersichtskarten Spielzug, Baukosten und Siegpunkte. Legt sie wie abgebildet vor euch ab (die Karte Spielzug mit der „Spielzug Pilot 1“-Seite nach oben).



Rohstoffkarten

Vorrat: Sortiert die zusätzlichen Rohstoffkarten und legt sie passend zum Vorrat in die Fächer des Kartenhalters.

Nachschubstapel: Nehmt von jedem der 5 Rohstoffstapel 12 Karten, mischt diese gut durch und legt den so gebildeten Nachschubstapel verdeckt in das mit „?“ markierte Fach.

Ausbauten und halbe Medaillen

Ausbauten: Legt die jeweils 8 zusätzlichen Ausbauten in die Ausbaubox.

Halbe Medaillen: Die 20 zusätzlichen halben Medaillen fügt ihr dem Vorrat in der Ausbaubox hinzu.

Freundschaftskarten und Aufsteller

Steckt den Aufsteller des Wandernden Volkes in einen Aufstellfuß. Platziert die 5 Freundschaftskarten des Wandernden Volkes als Stapel neben den Kartenstapeln der anderen 4 Völker. Stellt den Aufsteller auf die oberste Karte des Stapels.



Sondermarker und Cockpit-Aufsteller

Artefakte: Legt die 2 Marker offen neben die Marker der Piratenstützpunkte und Eisplaneten.



Reserve-Zahlenchips: Mischt verdeckt die 2 zusätzlichen Chips mit den 5 Reserve-Zahlenchips des Grundspiels und legt sie neben den Spielplan.

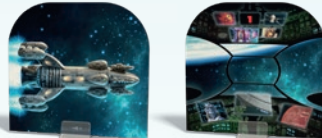


Cockpit-Aufsteller: Stellt die beiden Aufsteller neben dem Spielplan bereit. Sie werden in der Gründungsphase vergeben.

STARTAUFSTELLUNG

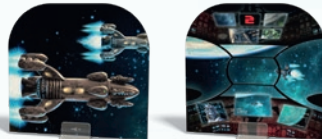
Die Gründungsphase weicht leicht von der Gründungsphase für 3–4 Spieler ab. Im Folgenden wird die komplette Gründungsphase beschrieben:

Legt den Startspieler fest, indem ihr reihum mit beiden Würfeln würfelt. Wer die höchste Augenzahl erreicht, nimmt sich den Aufsteller „Pilot 1“ und stellt ihn so vor sich, dass er auf das Cockpit schaut. Seine Mitspieler sehen die Seite mit 1 Raumschiff.



Pilot 1

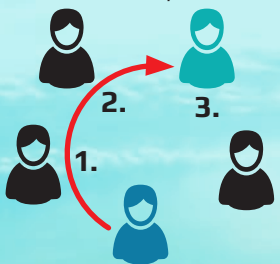
Der im Uhrzeigersinn 3. Spieler links vom Startspieler nimmt sich den Aufsteller „Pilot 2“ und stellt ihn so vor sich, dass er auf das Cockpit schaut. Seine Mitspieler sehen die Seite mit 2 Raumschiffen.



Pilot 2

5 SPIELER

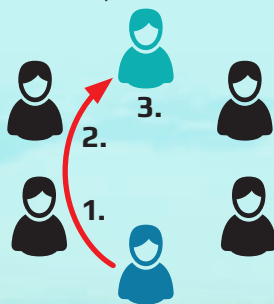
Dritte Position links vom Startspieler = Pilot 2



Startspieler = PILOT 1

6 SPIELER

Dritte Position links vom Startspieler = Pilot 2



Startspieler = PILOT 1

Der Startspieler beginnt mit der Gründungsphase und danach auch das Spiel. Die Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn.

Die Gründungsphase verläuft in 4 Runden:

1. Runde

Der Startspieler beginnt und setzt auf einen beliebigen Koloniebauplatz der „Catanischen Kolonien“ seine **erste Kolonie**. Danach sind im Uhrzeigersinn alle anderen Spieler an der Reihe.



2. Runde

Haben alle Spieler ihre erste Kolonie gegründet, startet der Spieler, der zuletzt an der Reihe war. Er darf nun zuerst seine **zweite Kolonie** bauen. Die anderen Spieler folgen jetzt entgegen dem Uhrzeigersinn.



3. Runde

Hat der letzte Spieler seine zweite Kolonie gesetzt, erweitert er eine seiner Kolonien mit einer Raumwerft und baut damit **einen Raumhafen**. Anschließend platziert er **1 kostenloses Kolonieschiff oder Handelsschiff** auf einem Raumhafenpunkt des Raumhafens. Anschließend folgen die Mitspieler im Uhrzeigersinn.



4. Runde

Hat der letzte Spieler sein Raumschiff platziert, werden Ausbauten vergeben. Legt 2 Antriebe, 2 Frachtmodule und 2 Bordkanonen auf das Spielfeld. Der letzte Spieler nimmt sich **1 der ausgelegten Ausbauten** und rüstet sein Mutterschiff damit aus. Die Mitspieler folgen wieder entgegen dem Uhrzeigersinn. Dabei stehen ihnen die Ausbauten nicht mehr zur Verfügung, die von den Spielern davor gewählt wurden.



Zieht **jeweils 3 Rohstoffkarten** vom verdeckten Nachschubstapel.

Die Karten haltet ihr verdeckt auf der Hand. Nehmt euch aus der Ausbaubox **jeder 3 halbe Medaillen** und legt sie vor euch ab.



Bei 5 Spielern werden die nicht besetzten Koloniebauplätze mit Kolonien der 6. Spielfarbe besetzt. Sie haben, abgesehen von der Sperrung der Koloniebauplätze, im Spiel keine Funktion.

Der Startspieler beginnt das Spiel: Er führt die Phasen des Spielzugs von „Pilot 1“ durch. Der Spieler mit dem Aufsteller „Pilot 2“ dreht seine Spielzugkarte auf die „Pilot 2“-Seite und führt die Phasen des Spielzugs jeweils nach „Pilot 1“ durch.

DER SPIELABLAUF IM ÜBERBLICK

Eine wesentliche Regeländerung im Vergleich zum Grundspiel *Sternenfahrer* ist, dass immer 2 Spieler (Pilot 1 und Pilot 2) an einem Spielzug beteiligt sind. Im Gegensatz zu anderen Ergänzungen für 5–6 Spieler in der CATAN-Reihe gibt es keine „Außerordentliche Bauphase“.

Pilot 1 und Pilot 2 führen die folgenden Aktionen in der genannten Reihenfolge durch. Die Aktionen sind auf den Übersichtskarten „Spielzug Pilot 1“ und „Spielzug Pilot 2“ jeweils kurz zusammengefasst.

1. Ertragsphase

- Pilot 1 würfelt mit beiden Würfeln die Rohstoffträge dieses Spielzugs für alle Spieler aus.
- Pilot 1 zieht die ihm erlaubte Anzahl Rohstoffkarten vom Nachschubstapel.
- Pilot 2 zieht die ihm erlaubte Anzahl Rohstoffkarten vom Nachschubstapel.

2. Handels- und Bauphase

- Pilot 1 darf in beliebiger Reihenfolge handeln und bauen.
- Pilot 2 darf in beliebiger Reihenfolge mit dem Vorrat handeln und bauen.

3. Flugphase

- Pilot 1 würfelt mit seinem Mutterschiff, um die Grundgeschwindigkeit seiner Schiffe und der Schiffe von Pilot 2 zu ermitteln.
- Pilot 1 darf alle seine Raumschiffe bewegen.
- Pilot 2 darf alle seine Raumschiffe bewegen.

Nach dem Abschluss aller Aktionen gibt Pilot 1 den „Pilot 1“-Aufsteller und die Würfel an seinen linken Nachbarn weiter. Pilot 2 gibt den „Pilot 2“-Aufsteller an seinen linken Nachbarn weiter. Der neue Pilot 1 setzt das Spiel mit der Aktion 1. a) fort.

DER SPIELBLAUF IM EINZELNEN

Die Phasen des Grundspiels bleiben erhalten. Die Spieler müssen allerdings beachten, dass in einzelnen Phasen sowohl Pilot 1, als auch Pilot 2 Aktionen durchführen. Es muss immer erst Pilot 1 seine Aktion durchgeführt haben, bevor Pilot 2 dieselbe Aktion beginnt.

ERTRAGSPHASE

Erträge vom Nachschubstapel

Anzahl: Es bleibt dabei, dass der Spieler am Zug abhängig von seiner aktuellen Siegpunktzahl 0–2 Rohstoffkarten vom Nachschubstapel zieht. Pilot 1 zuerst, danach Pilot 2.

Nachschubstapel aufgebraucht: Sofort wenn der Nachschubstapel aufgebraucht ist, wird mit **10 Karten** von jeder Rohstoffsorte ein neuer Nachschubstapel gebildet.

HANDELS- UND BAUPHASE

Pilot 1 stehen alle Handlungsoptionen offen und er darf wie gewohnt bauen. Wenn Pilot 1 seine Handels- und Bauphase abgeschlossen hat, darf Pilot 2 ebenfalls in beliebiger Reihenfolge handeln und bauen. Allerdings darf **Pilot 2 ausschließlich mit dem Vorrat handeln** (3:1 oder Handelswaren 2:1), nicht jedoch mit seinen Mitspielern. Bauen darf auch Pilot 2 beliebig.

FLUGPHASE

Besitzen weder Pilot 1, noch Pilot 2 Raumschiffe auf dem Spielplan, entfällt für beide die Flugphase und die Piloten-Aufsteller werden weiter gegeben.

Geschwindigkeit ermitteln

Pilot 1 würfelt mit seinem Mutterschiff und ermittelt die Grundgeschwindigkeit sowohl für seine Raumschiffe als auch für die von Pilot 2. Falls Pilot 1 keine Schiffe auf dem Spielplan hat, würfelt er trotzdem und Pilot 2 führt die Flugphase aus.

Raumschiffe bewegen

Pilot 1 bewegt seine Raumschiffe. Danach darf auch Pilot 2 seine Raumschiffe bewegen.

Artefakt

Beim Erkunden der Planetensysteme können nun auch Artefakte aufgedeckt werden. Sie werden nach der Erkundung in die entsprechenden Sondermarker eingetauscht.

Entsprechend den Regeln zu Piratenstützpunkten und Eisplaneten, dürfen Kolonien nicht auf Koloniebauplätzen gegründet werden, wenn sich auf einem der benachbarten Planeten ein Artefakt-Sondermarker befindet.

Um das Artefakt zu finden und vom Planeten zu entfernen, muss ein Spieler von 2 bzw. 3 **verschiedenen** Völkern Freundschaftskarten besitzen und mit einem seiner Raumschiffe auf einem dem Planeten benachbarten Raumpunkt stehen bzw. über einen solchen ziehen.

Erfüllt ein Spieler die Bedingungen, nimmt er den Sondermarker und legt ihn als Siegpunkt vor sich ab, indem er ihn umdreht. Anschließend wird auf dem Planeten einer der Reserve-Zahlenchips offen ausgelegt.



SONDERFÄLLE

Begegnungskarte ausführen

Würfelt Pilot 1 beim Ermitteln der Geschwindigkeit die schwarze Kugel, haben er und Pilot 2 eine Begegnung im Weltall. Erst nachdem beide Piloten die Begegnung durchgeführt haben, bewegen sie ihre Raumschiffe.

Karte vorlesen: Der linke Nachbar von Pilot 1 zieht die oberste Begegnungskarte und liest zunächst die Frage im ersten Textkasten vor.

Wichtig: Grundsätzlich gilt diese Begegnungskarte für Pilot 1 und Pilot 2! Hat jedoch einer der beiden Spieler kein Raumschiff auf dem Plan, somit folglich auch keine Flugphase, so gilt für ihn die Begegnung in dieser Runde nicht.

Entscheidung treffen: Pilot 1 entscheidet sich für eine Antwort. Danach entscheidet sich Pilot 2 für eine Antwort. Die beiden Piloten können unterschiedliche Antworten geben. Der Vorleser liest das Ergebnis für Pilot 1 und Pilot 2 vor. Nur wenn sich die Piloten gleich entschieden haben, ist auch das Ergebnis gleich.

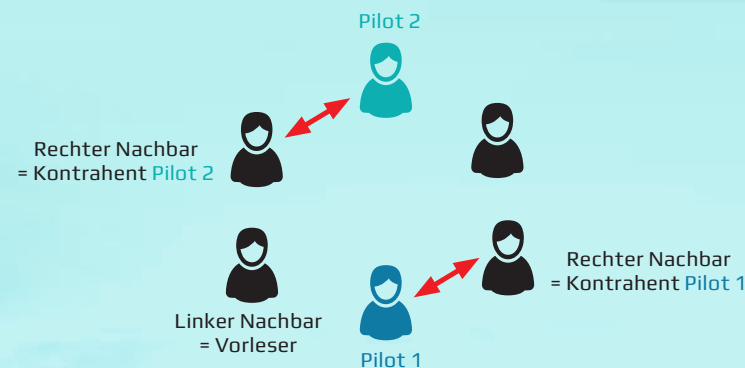
Ergebnis ausführen: Werden Ergebnisse durch das „Würfeln mit dem Mutterschiff“ entschieden, würfeln Pilot 1 und Pilot 2 jeweils für sich selbst. Als Kontrahent für den Vergleich tritt der jeweils benannte Nachbar von Pilot 1 und Pilot 2 an.

Beispiel: Die Begegnungskarte „16“ wird beiden Piloten vorgelesen.

Pilot 1 entscheidet sich zu fliehen, Pilot 2 nicht. Pilot 1 vergleicht seine Antriebe mit denen seines rechten Nachbarn. Da sein rechter Nachbar mehr Antriebe hat, muss Pilot 1 ebenso kämpfen wie Pilot 2.

Beide treten jeweils gegen ihren rechten Nachbarn an, welche die Kampfkraft für die Piraten ermitteln.

Pilot 1 verliert gegen seinen rechten Nachbarn und muss als Folge einen Ausbau seines Mutterschiffs entfernen. Pilot 2 gewinnt gegen seinen rechten Nachbarn und erhält einen Ausbau und 1 halbe Medaille.



Hinweis: Im Spiel zu fünft kann es vorkommen, dass Pilot 1 Kontrahent von Pilot 2 ist oder umgekehrt. In diesem Fall würfelt der Spieler zwei Mal: Einmal für sein eigenes Ergebnis und einmal, um das Ergebnis in seiner Rolle als Kontrahent zu ermitteln.

Blockadeverbot

Pilot 2 führt genauso wie Pilot 1 einen Spielzug aus. Dementsprechend muss ein Koloniebauplatz, welcher besetzt wurde ohne dort zu bauen, im nächsten Spielzug gemäß der Regel des Grundspiels auch als Pilot 2 geräumt werden, falls das möglich ist.

SPIELEND

Das Spiel endet weiterhin mit dem Zug, in dem ein Spieler 15 oder mehr Siegpunkte erreicht. Um zu gewinnen, muss ein Spieler an der Reihe sein und in seinem Zug mindestens 15 Siegpunkte erreichen/ besitzen. Als „an der Reihe“ gelten Pilot 1 und Pilot 2. Sollten Pilot 1 und Pilot 2 im selben Spielzug die 15 Punkte erreichen, ist die Reihenfolge der Phasen zu beachten. Sollte beispielsweise Pilot 1 in seiner Bauphase oder seiner Flugphase (z. B. durch den Gewinn einer halben Medaille) 15 Siegpunkte erreichen, hat er sofort gewonnen. Pilot 2 kommt dann nicht mehr an die Reihe.

DIE FREUNDSCHAFTSKARTEN

Sowohl Pilot 1 als auch Pilot 2 dürfen in ihrem Zug ihre Freundschaftskarten einsetzen.

Wanderndes Volk

Raumsprung (2 x)

Wer im Besitz dieser Karte ist, kann dank der Fähigkeiten des Wandernden Volks eine Raumzerrung gezielt nutzen. Der Besitzer darf in seiner Flugphase mit einem seiner Raumschiffe einen Raumsprung durchführen. Der Raumsprung ersetzt die normale Bewegung des Raumschiffs. Nach einem Raumsprung darf ein Raumschiff nicht nochmal um die gewürfelte Zahl geflogen werden.

Voraussetzung ist, dass in dem Spielzug keine schwarze Kugel gewürfelt wurde und der Besitzer mindestens über 3 Antriebe an seinem Mutterschiff verfügt. Die Antriebserweiterung durch Karten des „Wissenden Volks“ zählen mit.

Wer beide Freundschaftskarten „Raumsprung“ besitzt, darf in seinem Spielzug mit 2 Raumschiffen jeweils einen Raumsprung durchführen, nicht aber mit 1 Raumschiff zwei Raumsprünge.



Gezielte Begegnung (1 x)

Besitzt ein Spieler diese Karte, darf er entscheiden, ob er in der Flugphase eine Begegnung hat oder nicht. Die Entscheidung muss er treffen, bevor die Begegnung vorgelesen wird.

Wurde eine schwarze Kugel gewürfelt, kann er ohne Begegnung weiterfliegen. Seine Grundgeschwindigkeit beträgt „3“. Die Nutzung der Karte „Raumsprung“ ist nicht erlaubt.

Wurde keine schwarze Kugel gewürfelt, kann der Spieler trotzdem eine Begegnung fordern. Sein linker Nachbar liest die oberste Begegnungskarte vor. Nach der Begegnung folgt die Bewegung der Raumschiffe mit der Grundgeschwindigkeit der gewürfelten bunten Kugeln. Die Nutzung der Karte „Raumsprung“ ist erlaubt.

Im Spiel mit 5 und 6 Spielern bezieht sich die Entscheidung zur Begegnung immer nur auf den Besitzer der Karte selbst, nicht auf den mit ihm fliegenden Piloten.



Ruhmvolle Spende (1 x)

Wer im Besitz dieser Karte ist, darf jedes Mal, wenn er an der Reihe ist, einmal einen beliebigen Mitspieler nach einem bestimmten Rohstoff fragen, z. B. „Carbon“. Gibt der Mitspieler dem Besitzer der Freundschaftskarte den Rohstoff, erhalten beide Spieler 1 halbe Medaille aus dem Vorrat. Kann oder will der Mitspieler den Rohstoff nicht geben, so passiert nichts weiter.



Schiffswandel (1 x)

Wer im Besitz dieser Karte ist, darf jedes Mal, wenn er an der Reihe ist, eines seiner Handelsschiffe in ein Kolonieschiff umwandeln oder umgekehrt.

Er nimmt dafür den Transporter vom Spielfeld, tauscht die Kolonie oder Handelsstation mit einer Figur aus seinem Vorrat und stellt den Transporter mit der gewechselten Figur auf den ursprünglichen Raumpunkt auf dem Spielfeld zurück. Ein Positionstausch von 2 Raumschiffen auf dem Spielfeld ist nicht erlaubt.

Der Wandel kann zu jedem Zeitpunkt des Spielzugs erfolgen, z. B. auch vor der Handels- und Bauphase.



Impressum

Autor: Klaus Teuber
Lizenz: Catan GmbH © 2020, catan.de
Entwicklungsteam: Arnd Beenen, Coleman Charlton, Morgan Dontanville, Pete Fenlon, Arnd Fischer, Ron Magin, Martin Pflieger, Benjamin Teuber, Guido Teuber
Illustration: Franz Vohwinkel
Gestaltung: Michaela Kienle
Design der Spielfiguren: Jason Beaudoin
3D-Grafik: Andreas Resch
Technische Produktentwicklung: Monika Schall

Redaktionsteam: Arnd Beenen, Morgan Dontanville, Pete Fenlon, Ron Magin, Benjamin Teuber
Redaktionsleitung: Arnd Fischer

© 2020 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pflzerstr. 5–7, D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191 – 0, Fax: +49 711 2191 – 199
catan@kosmos.de, kosmos.de
Alle Rechte vorbehalten. MADE IN CHINA
Art.-Nr.: 680466