



Sternenfahrer von Catan

Spielanleitung – kurz erklärt

3–4

SPIELER

Die Sternenfahrer von Catan versetzt das Catan-Prinzip ins Weltall. Ihr startet in den Catanischen Kolonien, schickt Raumschiffe zu fremden Sonnensystemen und gründet dort Kolonien und Handelsstationen. Wer zuerst 15 Siegpunkte sammelt, gewinnt.

Spielziel

Erreicht als Erster 15 Siegpunkte. Punkte bringen neue Kolonien, Raumhäfen, Scheiben der Freundschaft, eroberte Piraten- und Eisplättchen sowie Ruhmesringe.

Vorbereitung

Legt den Spielplan aus und stellt in den Catanischen Kolonien je 2 Kolonien, 1 Raumhafen und 1 Kolonieschiff pro Farbe auf. Die Ertragsplättchen der Startsysteme liegen offen, alle übrigen verdeckt auf ihren Planeten. Jeder bekommt ein Mutterschiff ohne Ausbauten, einen Ruhmesring, eine Übersichtstafel und 3 Rohstoffkarten vom Nachschubstapel. Die Siegpunktmarker starten auf Feld 4.

So spielt ihr

- 1 Würfelt mit beiden Würfeln. Jeder bekommt Rohstoffe von Planeten mit der gewürfelten Zahl, an denen er eine Kolonie oder einen Raumhafen hat.
- 2 Habt ihr weniger als 9 Siegpunkte, zieht ihr zusätzlich die oberste Karte vom Nachschubstapel.
- 3 Handelt mit den Mitspielern oder der Galaktischen Bank und baut, so viel ihr wollt und bezahlen könnt.
- 4 Würfelt mit dem Mutterschiff die Grundgeschwindigkeit aus. Eine schwarze Kugel löst vorher eine Begegnung aus.
- 5 Zieht eure Raumschiffe. Unterwegs erkundet ihr Planeten, gründet mit Kolonieschiffen Kolonien und mit Handelsschiffen Handelsstationen.

So gewinnt ihr

Wer während seines eigenen Zuges 15 Siegpunkte erreicht, beendet das Spiel sofort und gewinnt.

Spielziel

Ihr baut euer Sternenreich von den Catanischen Kolonien aus in die Weite des Spielplans hinein. Jede neue Kolonie bringt 1 Siegpunkt, jeder Raumhafen zählt 2 Siegpunkte inklusive der darunterliegenden Kolonie. Zusätzliche Punkte holt ihr euch über Scheiben der Freundschaft bei den fremden Völkern, über besiegte Piratennester, bewohnbar gemachte Eisplaneten und über Ruhmesringe. Sobald einer 15 Siegpunkte beisammen hat, ist Schluss.

Spielmaterial

1 Spielplan

3 je Spieler Raumhafenringe

3 je Spieler Transporter

9 je Spieler Kolonien

7 je Spieler Handelsstationen

1 je Spieler Siegpunktmarker

1 je Spieler Mutterschiff mit Abschlußkappe

max. 6 je Mutterschiff Antriebe

max. 6 je Mutterschiff Bordkanonen

max. 5 je Mutterschiff Frachtringe

Ruhmesringe

Ertragsplättchen

5 Sorten Rohstoffkarten

32 Begegnungskarten

5 je Volk Freundschaftskarten

1 je Volk Scheiben der Freundschaft

1 Kartenbox

1 Ausbaubox

1 je Spieler Übersichtstafel

2 Würfel

1 Almanach

Spielaufbau

- Breitet den Spielplan aus. Darauf seht ihr 11 Sonnensysteme mit je 3 Planeten sowie 4 Heimatbasen fremder Völker. Die 4 Systeme am unteren Rand mit den griechischen Buchstaben sind die Catanischen Kolonien und euer Startgebiet.
- Jeder wählt eine Farbe und nimmt den zugehörigen Spielvorrat: 3 Raumhafenringe, 3 Transporter, 9 Kolonien, 7 Handelsstationen und 1 Siegpunktmarker.
- Stellt gemäß der Abbildung „Startaufstellung für Einsteiger“ je 2 Kolonien und 1 Raumhafen auf die Koloniepunkte zwischen den Planeten der Catanischen Kolonien. Ein Raumhafen entsteht, indem ihr einen Raumhafenring über eine Kolonie stülpt.
- Steckt einen beliebigen Transporter auf eine weitere Kolonie. Dieses Kolonieschiff stellt ihr auf den Raumhafenpunkt neben eurem Raumhafen.
- Setzt euren Siegpunktmarker auf Feld 4 der Siegpunktleiste. Die 4 Punkte stammen aus den beiden Startkolonien und dem Startraumhafen.
- Löst die Ertragsplättchen aus dem Stanzbogen. Die Plättchen mit griechischen Buchstaben auf der Rückseite kommen mit der Zahl nach oben auf die Planeten der Catanischen Kolonien, so wie es die Startaufstellung zeigt.
- Mischt die Plättchen mit Farbpunkten auf der Rückseite verdeckt. Auf jeden Planeten mit Farbpunkt legt ihr ein Plättchen mit einem Punkt derselben Farbe, Farbpunkt nach oben.
- Die Plättchen mit weißen Punkten auf der Rückseite sind Reserve und bleiben mit den weißen Punkten nach oben neben dem Plan liegen.
- Sortiert die Rohstoffkarten nach den 5 Sorten und stellt die Kartenbox als Vorrat an ein Kopfende des Plans.
- Jeder nimmt ein Mutterschiff mit Abschlußkappe in seiner Farbe und stellt es vor sich ab, nicht auf den Plan. Zu Beginn hat es keine Ausbauten.
- Sortiert Frachtringe, Antriebe und Bordkanonen in die Ausbaubox, dazu kommen die Ruhmesringe ins vierte Fach. Die Box stellt ihr ebenfalls an ein Kopfende des Plans.
- Sortiert die Freundschaftskarten nach Völkern und legt die jeweils 5 Karten eines Volkes als offenen Stapel auf das Feld mit dessen Abbildung. Die Scheibe der Freundschaft kommt direkt auf die Heimatbasis.
- Mischt die 32 Begegnungskarten und legt sie verdeckt neben den Plan.
- Jeder erhält einen Ruhmesring für die Spitze seines Mutterschiffs und eine Übersichtstafel.
- Bildet den Nachschubstapel: Nehmt von jedem der 5 Rohstoffstapel 12 Karten, mischt sie und legt den Stapel verdeckt neben die Kartenbox. Jeder zieht davon 3 Karten auf die Hand.
- Legt die Würfel bereit.

Spielbeginn

Alle würfeln einmal, wer die höchste Zahl hat, eröffnet das Spiel. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Habt ihr das Spiel ein- oder zweimal gespielt, könnt ihr eure Startkolonien und den Startraumhafen stattdessen nach der Startaufstellung für Fortgeschrittene aus dem Almanach aufbauen.

Spielablauf

Der Zug in drei Phasen

Jeder Zug läuft immer gleich ab: erst die Ertragsphase, dann die Handels- und Bauphase, zum Schluss die Flugphase. Ist die Flugphase beendet, kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe.

Ertragsphase

- 1 Würfelt mit beiden Würfeln. Jeder Planet, dessen Ertragsplättchen die gewürfelte Zahl zeigt, wirft Ertrag ab.
- 2 Alle Spieler, nicht nur der aktive, kassieren für jede Kolonie und jeden Raumhafen an einem solchen Planeten eine Rohstoffkarte der passenden Sorte.
- 3 Habt ihr weniger als 9 Siegpunkte, zieht ihr anschließend die oberste Karte vom Nachschubstapel. Das gilt auch dann, wenn eine 7 gefallen ist.

Wer mehr als 8 Siegpunkte hat, bekommt keine Nachschubkarte mehr. Vergesst ihr das Ziehen, dürft ihr es noch in der Handels- und Bauphase nachholen. Sobald ihr in der Flugphase mit dem Mutterschiff gewürfelt habt, ist das Recht verfallen. Ist der Nachschubstapel leer, bildet ihr aus 6 Karten je Rohstoffsorte einen neuen.

Die 7: Tribut an die Erde

Bei einer gewürfelten 7 gibt es keine Erträge. Stattdessen muss jeder mit mehr als 7 Rohstoffkarten die Hälfte seiner Karten abgeben, bei ungerader Anzahl wird vorher abgerundet. Die Karten wandern zurück auf die Vorratsstapel. Wer die 7 gewürfelt hat, zieht danach bei einem Mitspieler seiner Wahl eine Karte blind aus der Hand.

Handeln

Im Handel mit den Mitspielern sagt ihr, was ihr sucht und was ihr dafür hergebt. Den Kurs handelt ihr frei aus. Gehandelt wird immer nur mit dem Spieler, der gerade am Zug ist. Untereinander dürfen die übrigen Spieler nicht tauschen.

Die fünf Vorratsstapel bilden die Galaktische Bank. Dort gebt ihr 3 gleiche Rohstoffe ab und erhaltet dafür eine Karte eurer Wahl. Handelsware ist die Ausnahme: Sie geht zu 2:1 über den Tisch. Freundschaftskarten der Händler können euren Kurs bei der Bank weiter verbessern.

Bauen

In eurer Bauphase dürft ihr beliebig viel bauen, solange ihr die Rohstoffe habt und das Material im Vorrat reicht. Die Preise stehen auf eurer Übersichtstafel.

Raumschiffe. Ein Raumschiff besteht immer aus einem Transporter plus einer Kolonie (Kolonieschiff) oder einer Handelsstation (Handelsschiff). Ihr zahlt an die Bank, steckt beides zusammen und setzt das fertige Schiff auf einen freien Raumhafenpunkt neben einem eurer Raumhäfen. Gebaut werden kann nicht, wenn alle 3 Transporter unterwegs sind, wenn euer Vorrat an Kolonien beziehungsweise Handelsstationen leer ist oder wenn kein Raumhafenpunkt frei ist. Ein frisch gebautes Schiff darf schon in derselben Flugphase losfliegen.

Raumhafen. Ein Raumhafen entsteht nur aus einer bestehenden Kolonie. Ihr zahlt 3 Carbon und 2 Nahrung, nehmt einen Raumhafenring und stülpt ihn über eine eurer Kolonien. Der Raumhafen zählt 2 Siegpunkte einschließlich des Punktes der Kolonie, liefert beim Würfeln aber weiterhin nur 1 Rohstoffkarte. Raumhafenringe braucht ihr nicht mit einem Transporter zu transportieren. Weil eure Schiffe ausschließlich von den beiden Raumhafenpunkten neben einem Raumhafen starten, lohnt sich ein zweiter oder dritter Hafen, je weiter die Ziele rücken.

Ausbauten des Mutterschiffs. Gegen Rohstoffe rüstet ihr euer Mutterschiff mit Frachtringen, Antrieben und Bordkanonen aus. Jeder Antrieb bringt 1 Einheit mehr Geschwindigkeit, jede Bordkanone 1 Einheit mehr Kampfkraft, jeder Frachtring 1 Einheit mehr Laderaum. Alle eure Raumschiffe auf dem Plan bekommen diese Werte. Die Obergrenze liegt bei 6 Bordkanonen, 6 Antrieben und 5 Frachtringen.

Flugphase

Wer kein Raumschiff auf dem Plan hat, überspringt diese Phase.

- 1 Ermittelt die Grundgeschwindigkeit: Schüttelt das Mutterschiff kopfüber und stellt es wieder auf. Zwei Kugeln fallen in den Zylinder am Heck. Jeder Kugelfarbe ist auf der Übersichtstafel eine Zahl zugeordnet, die Summe ist euer Würfelergebnis.
- 2 Ohne schwarze Kugel ist die Grundgeschwindigkeit gleich dem Würfelergebnis. Rot und Blau ergeben zum Beispiel eine 4.
- 3 Addiert die Antriebe eures Mutterschiffs sowie die Antriebe, die auf euren Freundschaftskarten des wissenden Volkes abgebildet sind. Das Ergebnis ist die Geschwindigkeit.
- 4 Diese Geschwindigkeit gilt für jedes einzelne eurer Raumschiffe. Jedes darf so viele Raumpunkte weit ziehen, wie die Geschwindigkeit erlaubt.

Begegnungen

Fällt beim Schütteln eine schwarze Kugel, habt ihr vor dem Ziehen eine Begegnung. Euer linker Nachbar zieht die oberste Begegnungskarte und liest die Frage im ersten Kästchen vor, ohne euch die Karte zu zeigen. Ihr entscheidet euch für eine Antwort, der Nachbar liest das zugehörige Ergebnis vor. Das Ergebnis wird ausgeführt, die Karte kommt auf den Ablagestapel.

Betrifft das Ergebnis eines eurer Raumschiffe, ist immer euer erstes Raumschiff gemeint. Das ist das Schiff, dessen Transporter die wenigsten Kugeln an der Spitze trägt. Meistert ihr eine Begegnung, gewinnt ihr Ruhmesringe und steckt sie auf die Spitze eures Mutterschiffs. Läuft es schlecht, verliert ihr welche. Je 2 Ruhmesringe zählen 1 Siegpunkt.

Nach einer Begegnung beträgt die Grundgeschwindigkeit immer 3, unabhängig von den gefallen Kugeln. Antriebe und Freundschaftskarten werden wie gewohnt dazugerechnet. Danach zieht ihr eure Schiffe, sofern die Karte nichts anderes anordnet.

Planeten erkunden

Zieht ihr ein Kolonie- oder Handelsschiff auf einen Raumpunkt, der an einen Planeten mit verdecktem Ertragsplättchen grenzt, dürft ihr euch dessen Vorderseite ansehen. Landet ihr auf einem Koloniepunkt, dem kreisförmigen Raumpunkt, seht ihr die Plättchen beider Nachbarplaneten ein. Anschließend legt ihr

das Plättchen wieder verdeckt zurück, ohne den Mitspielern etwas zu verraten. Sind noch Zugpunkte übrig, fliegt ihr danach weiter.

Kolonien gründen

- 1 Beendet ihr den Flug eines Kolonieschiffs auf einem freien Koloniepunkt, seht ihr euch zuerst die Ertragsplättchen beider Nachbarplaneten an.
- 2 Ist keines davon ein Piratennest oder ein Eisplättchen, dürft ihr gründen. Nehmt den Transporter von der Kolonie und legt ihn in euren Vorrat zurück.
- 3 Deckt die Ertragsplättchen beider Planeten auf.

Die Kolonie zählt 1 Siegpunkt und bringt euch künftig Rohstoffe von beiden Nachbarplaneten. Eine gegründete Kolonie lässt sich nicht mehr in ein Kolonieschiff zurückverwandeln.

Handelsstationen gründen

Jede Heimatbasis ist von 5 nummerierten Handelspunkten umgeben. Die erste Handelsstation an einer Basis entsteht auf Handelspunkt 1, und euer Mutterschiff muss mindestens 1 Frachtring tragen. Sind beide Bedingungen erfüllt, nehmt ihr den Transporter von der Handelsstation und legt ihn zurück in den Vorrat.

Für die Gründung bekommt ihr die Scheibe der Freundschaft dieses Volkes und rückt euren Siegpunktmarker um 2 Felder vor. Außerdem seht ihr die 5 Freundschaftskarten des Volkes durch, wählt eine aus und legt sie offen vor euch ab. Ihren Vorteil nutzt ihr ab sofort.

Die nächste Station an derselben Basis muss auf Handelspunkt 2 stehen und verlangt 2 Frachtringe. Für die Stationen 3 bis 5 gilt das entsprechend. Jede neue Station bringt ihrem Besitzer eine der noch offenen Freundschaftskarten.

Piratennester und Eisplaneten

Auf einem Koloniepunkt darf keine Kolonie entstehen, wenn eines der beiden Nachbarplättchen ein Piratennest oder ein Eisplättchen ist. Ihr könnt die Hindernisse aber räumen.

Ein Piratennest gilt als besiegt, wenn eines eurer Raumschiffe auf einem benachbarten Raum- oder Koloniepunkt steht und ihr mindestens so viele Bordkanonen habt, wie die Zahl auf dem Piratenplättchen angibt. Gezählt werden Bordkanonen am Mutterschiff und auf Freundschaftskarten.

Ein Eisplättchen räumt ihr, wenn eines eurer Raumschiffe auf einem benachbarten Raum- oder Koloniepunkt steht und euer Mutterschiff mindestens so viele Frachtringe trägt, wie die Zahl auf dem Eisplättchen verlangt.

In beiden Fällen tauscht ihr das Plättchen gegen ein Reserveplättchen mit weißem Punkt auf der Rückseite. Das Piraten- oder Eisplättchen legt ihr vor euch ab, es zählt 1 Siegpunkt.

Flugregeln

- Zugpunkte dürft ihr verfallen lassen oder ganz auf das Ziehen verzichten.
- Innerhalb eines Zuges dürft ihr auch zu Raumpunkten zurückkehren, von denen ihr gekommen seid.

- Raumpunkte mit eigenen oder fremden Raumschiffen, Handelsstationen, Kolonien oder Raumhäfen dürft ihr überspringen. Sie zählen aber als Zugpunkt mit.
- Auf einem Raumpunkt steht immer nur ein Raumschiff.
- Blockieren ist verboten: Ihr dürft euren Zug nicht auf dem Raumhafenpunkt eines Mitspielers beenden.
- Ein Kolonieschiff darf seinen Zug nicht auf einem Handelspunkt beenden.
- Endet der Zug eines Kolonieschiffs auf einem Koloniepunkt, ohne dass eine Kolonie entsteht, muss der Punkt im nächsten Zug geräumt werden, sofern das möglich ist.
- Ein Handelsschiff darf seinen Zug nicht auf einem Koloniepunkt beenden.
- Auf einem Handelspunkt darf ein Handelsschiff nur enden, wenn das Mutterschiff die nötigen Frachtringe hat und der Spieler dort eine Handelsstation gründet.

Siegpunkte festhalten

Jedes Mal, wenn ihr einen Siegpunkt gewinnt oder verliert, verschiebt ihr euren Marker auf der Siegpunktleiste entsprechend vor oder zurück.

Der Spielzug

- 1 Ertragsphase, Teil 1: Mit beiden Würfeln die Erträge auswürfeln. Alle Spieler mit Kolonie oder Raumhafen an einem Planeten der gewürfelten Zahl kassieren den passenden Rohstoff. Bei einer 7 greift stattdessen der Tribut an die Erde.
- 2 Ertragsphase, Teil 2: Bei weniger als 9 Siegpunkten die oberste Karte vom Nachschubstapel ziehen.
- 3 Handels- und Bauphase: In beliebigem Wechsel mit Mitspielern oder der Galaktischen Bank handeln und Raumschiffe, Raumhäfen sowie Ausbauten bauen.
- 4 Flugphase, Teil 1: Mit dem Mutterschiff die Grundgeschwindigkeit auswürfeln. Bei einer schwarzen Kugel zuerst die Begegnung abhandeln, danach gilt die Grundgeschwindigkeit 3.
- 5 Flugphase, Teil 2: Antriebe des Mutterschiffs und der Freundschaftskarten addieren, dann alle eigenen Raumschiffe ziehen, dabei Planeten erkunden, Kolonien gründen und Handelsstationen errichten.
- 6 Zugende: Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Spiel zu dritt, Startaufstellung: Stellt die 2 Kolonien und den Raumhafen der vierten Farbe auch dann so auf, wie es die Abbildung zeigt. Eine Aufgabe übernehmen sie nicht – sie blockieren lediglich die Koloniepunkte, auf denen sie stehen.
- Spiel zu dritt, Kolonien: Pro Planetensystem sind höchstens 2 Kolonien erlaubt, sodass einer der 3 Koloniepunkte unbesetzt bleiben muss; welchen ihr freilässt, entscheidet ihr selbst. Im Spiel zu viert stehen dagegen alle 3 Punkte zur Verfügung.
- Nachschubkarte nur unter 9 Siegpunkten: Habt ihr 9 Siegpunkte oder mehr erreicht, zieht ihr gar nicht mehr vom Nachschubstapel.
- Nachholrecht: Habt ihr die Nachschubkarte vergessen, holt ihr das in der Handels- und Bauphase nach. Sobald ihr aber in der Flugphase den Würfelwurf für das Mutterschiff ausgeführt habt, ist das nicht mehr möglich.
- Scheibe der Freundschaft kann wechseln: Unterhältst du bei einem Volk mehr Handelsstationen als derjenige, der die Scheibe gerade besitzt, geht sie an dich über. Sind beide gleichauf, erhält sie, wer den Handelspunkt mit der niedrigsten Zahl innehat.
- Erstes Raumschiff: Nennt ein Begegnungsergebnis „ein Raumschiff“, so ist damit stets dasjenige Schiff gemeint, bei dem an der Spitze des Transporters die geringste Anzahl Kugeln steckt.
- Zahn der Zeit: Zwei Begegnungskarten tragen am Anfang den Text „Zahn der Zeit“. Ihre Anweisungen arbeitet ihr eine nach der anderen ab, und sie gelten für die gesamte Runde.
- Handel nur mit dem aktiven Spieler: Ein Tausch von Rohstoffen zwischen zwei Mitspielern, von denen keiner am Zug ist, ist nicht zulässig.
- Handelsware zu 2:1: Die Galaktische Bank tauscht im Regelfall 3:1; bei Handelsware jedoch zu 2:1.
- Kolonien sind endgültig: Habt ihr eine Kolonie einmal gegründet, wird daraus nie wieder ein Kolonieschiff.
- Leerer Nachschubstapel: Nehmt von jeder der 5 Rohstoffsorten 6 Karten und bildet daraus einen neuen Stapel.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet in dem Moment, in dem ein Spieler während seines eigenen Zuges 15 Siegpunkte erreicht. Dieser Spieler gewinnt sofort. Die Punkte setzen sich zusammen aus Kolonien (je 1), Raumhäfen (je 2 inklusive der Kolonie), Scheiben der Freundschaft (je 2), abgelegten Piraten- und Eisplättchen (je 1) sowie Ruhmesringen (je 2 Ringe 1 Punkt). Zu Beginn stehen alle bei 4 Punkten. Eine Regelung für Gleichstand nennt die Quelle nicht, sie ist durch die Bedingung „während seines Zuges“ auch nicht nötig.

Varianten

- Schnellere Partie: Liegen bei dir zu Beginn deines Zuges höchstens 6 Siegpunkte vor dir, nimmst du dir nicht eine, sondern 2 Rohstoffkarten vom Nachschubstapel.
- Startaufstellung für Fortgeschrittene: Habt ihr ein bis zwei Partien hinter euch, richtet ihr euch beim Gründen eurer ersten Kolonien und des Raumhafens nicht mehr nach der Einsteigerabbildung, sondern nach der Aufstellung für Fortgeschrittene im Almanach.

Tipps

- Erkundet Planeten, bevor ihr eine Kolonie festlegt. Ein Raumschiff auf einem Koloniepunkt sieht beide Nachbarplättchen ein, ein einfacher Raumpunkt nur eines. Das Wissen bleibt bei euch, denn ihr legt verdeckt zurück.
- Baut rechtzeitig einen zweiten Raumhafen. Schiffe starten ausschließlich von den beiden Raumhafenpunkten eines eigenen Hafens, und die Ziele liegen mit jeder Runde weiter entfernt.
- Antriebe wirken auf alle eure Schiffe gleichzeitig. Mit mehreren Schiffen auf dem Plan zählt sich jeder zusätzliche Antrieb mehrfach aus.
- Frachtringe zahlen doppelt: Sie sind Voraussetzung für Handelsstationen und räumen zugleich Eisplättchen weg. Bordkanonen wiederum verwandeln blockierte Piratenplaneten in freie Koloniepunkte samt 1 Siegpunkt für das Plättchen.
- Achtet ab 8 Siegpunkten auf eure Rohstoffe. Ab 9 Punkten entfällt die Nachschubkarte, euer Kartenfluss versiegt also genau in der Schlussphase.
- Haltet eure Hand bei höchstens 7 Karten, wenn ihr mit einer 7 rechnet. Wer darüber liegt, gibt die Hälfte ab.

Häufige Fragen

Bekommen bei einer gewürfelten Zahl alle Rohstoffe oder nur der aktive Spieler?

Alle Spieler kassieren. Jeder bekommt für jede Kolonie und jeden Raumhafen an einem Planeten mit der gewürfelten Zahl eine Rohstoffkarte dieses Planeten.

Bringt ein Raumhafen doppelte Erträge, weil er 2 Siegpunkte zählt?

Nein. Ein Raumhafen zählt zwar 2 Siegpunkte inklusive des Punktes der darunterliegenden Kolonie, liefert beim Würfeln aber nur 1 Rohstoffkarte wie eine gewöhnliche Kolonie.

Was passiert bei einer gewürfelten 7?

Die Erde fordert Tribut. Wer mehr als 7 Rohstoffkarten hat, gibt die Hälfte davon ab, bei ungerader Zahl wird vorher abgerundet. Anschließend zieht der Spieler, der die 7 gewürfelt hat, bei einem beliebigen Mitspieler eine Karte verdeckt aus der Hand.

Darf ich die Nachschubkarte noch nachträglich ziehen, wenn ich sie vergessen habe?

Ja, aber nur bis zu einem bestimmten Punkt. Ihr dürft sie noch in der Handels- und Bauphase nachholen. Sobald ihr in der Flugphase mit dem Mutterschiff gewürfelt habt, erlischt das Recht.

Darf ich handeln, wenn ein anderer Spieler am Zug ist?

Nur mit diesem Spieler. Gehandelt wird ausschließlich mit demjenigen, der gerade an der Reihe ist. Zwei Spieler, die beide nicht am Zug sind, dürfen untereinander nichts tauschen.

Mein Kolonieschiff steht auf einem Koloniepunkt, ich will aber nicht gründen. Darf es dort stehen bleiben?

Nicht dauerhaft. Endet der Zug eines Kolonieschiffs auf einem Koloniepunkt, ohne dass dort eine Kolonie gegründet wird, muss der Punkt im nächsten Zug geräumt werden, sofern das möglich ist.

Wie schnell fliegen meine Schiffe nach einer Begegnung?

Nach einer Begegnung beträgt die Grundgeschwindigkeit immer 3, ganz gleich welche Kugeln gefallen sind. Dazu rechnet ihr wie gewohnt die Antriebe eures Mutterschiffs und die Antriebe auf euren Freundschaftskarten.

Kann ich eine Handelsstation an jedem freien Handelspunkt errichten?

Nein, die Reihenfolge ist fest. Die erste Station an einer Heimatbasis entsteht auf Handelspunkt 1 und verlangt mindestens 1 Frachtring, die zweite auf Punkt 2 mit 2 Frachtringen, und so weiter bis Punkt 5.

Behalte ich die Scheibe der Freundschaft für immer?

Nein. Ihr verliert sie an einen Spieler, der bei diesem Volk mehr Handelsstationen besitzt. Bei Gleichstand bekommt sie derjenige, der den Handelspunkt mit der kleinsten Zahl besetzt hat.

Kann ich auf einem Planeten mit Piratennest siedeln?

Erst, wenn ihr das Nest besiegt habt. Solange eines der beiden Nachbarplättchen ein Piratennest oder ein Eisplättchen ist, darf dort keine Kolonie entstehen. Mit genügend Bordkanonen beziehungsweise Frachtringen tauscht ihr das Plättchen gegen ein Reserveplättchen und legt es als 1 Siegpunkt vor euch ab.

Wie viele Ausbauten passen an ein Mutterschiff?

Höchstens 6 Bordkanonen, 6 Antriebe und 5 Frachtringe. Zu Spielbeginn hat das Mutterschiff keinen einzigen Ausbau.

Informationen zum Spiel

Verlag	KOSMOS
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von KOSMOS, zuletzt geprüft am 22.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/sternenfahrer-von-catan/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/sternenfahrer-von-catan/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026