

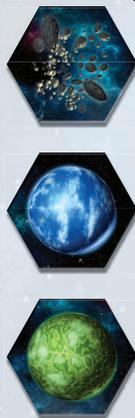


**A** Vor Ihnen liegt der Föderationsraum. Er besteht aus 19 Sektoren mit Planeten oder Asteroiden, mit offenem Welt-raum rundherum. Ihre Aufgabe ist es, den Föderationsraum mit Raumstationen zu versehen und diese auszubauen.

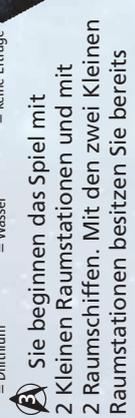
**B** Es gibt im Föderationsraum ein Asteroidensektor und fünf verschiedene Planeten: Jeder Planet wirft dabei andere Erträge an Rohstoffen ab.



Rotbrauner Planet = Tritanium



Hellgrüner Planet = Dillithium



Asteroidenfeld = keine Erträge

**3** Sie beginnen das Spiel mit 2 Kleinen Raumstationen und mit 2 Raumschiffen. Mit den zwei Kleinen Raumstationen besitzen Sie bereits 2 Siegpunkte. Wer zuerst 10 Siegpunkte erreicht, hat das Spiel gewonnen.

**4** Um zu Siegpunkten zu kommen, müssen Sie neue Raumschiffe und Kleine Raumstationen bauen und Ihre Raumstationen ausbauen. Eine Große Raumstation ist schon 2 Siegpunkte wert. Wer bauen will, braucht dazu natürlich Rohstoffe.

**5** Wie kommen Sie zu Rohstoffen? Ganz einfach: In jedem Zug wird ermittelt, welche Planeten Erträge abwerfen. Das geschieht mit 2 Würfeln – deshalb liegt auf jedem Planeten ein runder Zahlenschip. Wird zum Beispiel eine „3“ gewürfelt, werfen alle Planeten mit der „3“ Erträge ab – in der Abbildung rechts also der rotbraune Planet (Tritanium) und der gelbe Planet (Nahrung).

Damit Ihnen der Einstieg in das Spiel so einfach wie möglich fällt, verwenden wir das preisgekrönte „Die Siedler von Catan“-Regelsystem, das aus 3 Teilen besteht. Wenn Sie „Die Siedler von Catan“ bereits kennen, so müssen Sie nur die Abschnitte „Vorbereitung“, „Bauen“ und „Die Unterstützungskarten“ lesen, alle weiteren Regeln sind Ihnen bereits vertraut. Sollten Sie „Die Siedler von Catan“ nicht kennen, lesen Sie bitte zuerst die einführende Spielübersicht **A**. Danach lesen Sie die Spielregel **B** und beginnen mit dem Spiel. Tauchen während des Spiels Fragen auf, ziehen Sie den „Star Trek Catan“-Almanach **C** zu Rate.

**A** Erträge können aber nur die Spieler erhalten, die mit einer Raumstation an die Sektoren dieser Planeten grenzen. In der Abbildung grenzt eine rote Kleine Raumstation (A) an den rotbraunen Planetensektor, eine blaue (B) an den gelben Planetensektor. Bei einer gewürfelten „3“ erhält deshalb Spieler Rot Tritanium, Spieler Blau Nahrung.

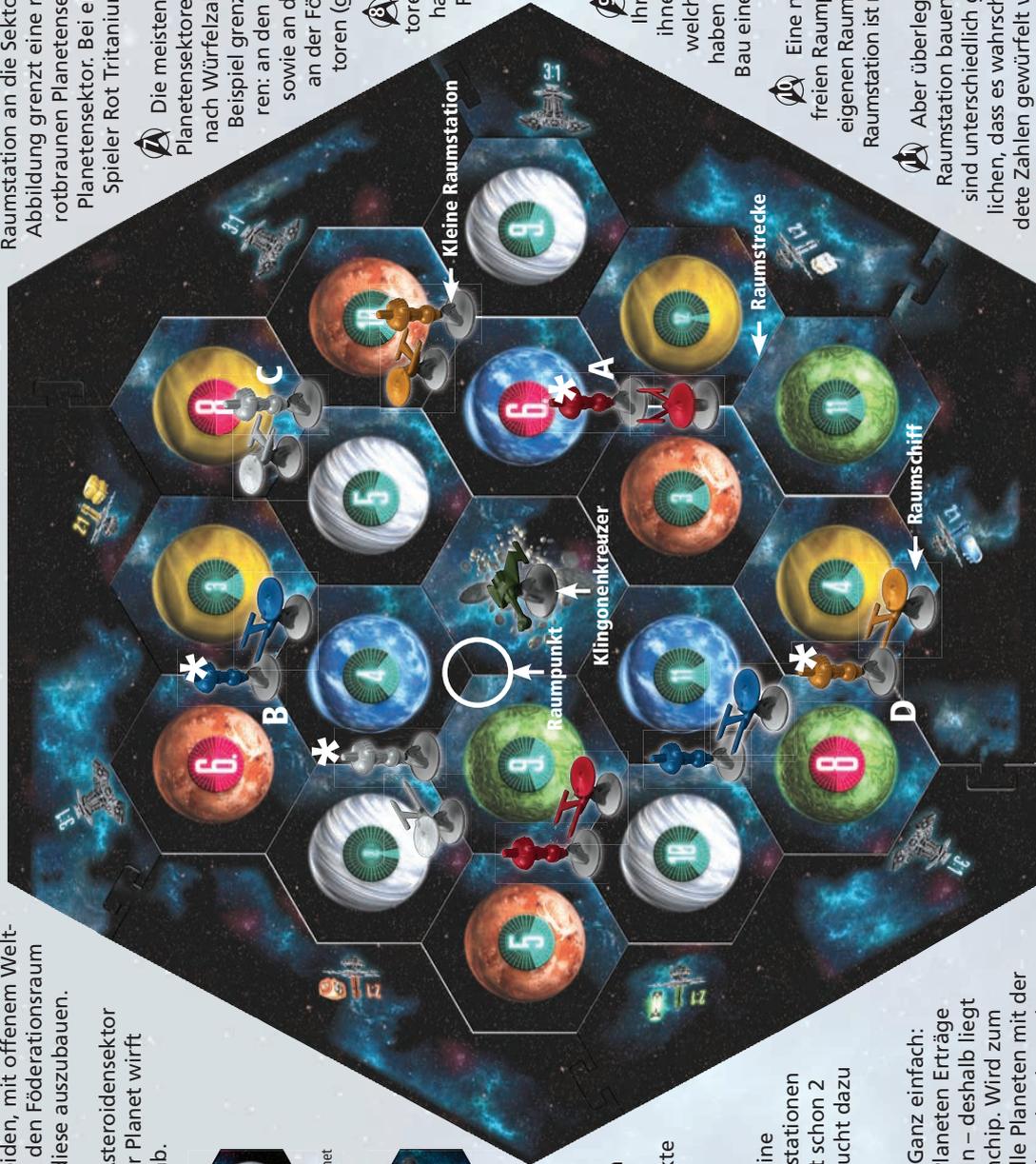
**A** Die meisten Raumstationen grenzen an mehrere Planetensektoren (maximal 3) und produzieren so – je nach Würfelzahl – verschiedene Rohstoffe. In unserem Beispiel grenzt die Kleine Raumstation C an 3 Sektoren: an den rotbraunen und den gelben Planeten sowie an den weißen Gasplaneten. Raumstation D an der Föderationsgrenze erhält nur von 2 Sektoren (gelber und hellgrüner Planet) Erträge.

**B** Da Sie nicht an allen Planetensektoren und Zahlenschips Raumstationen haben können, erhalten Sie manche Rohstoffe möglicherweise nur selten – oder gar nicht. Zum Errichten neuer Raumstationen und Raumschiffe benötigen Sie aber ganz bestimmte Rohstoffkombinationen.

**C** Aus diesem Grund dürfen Sie mit Ihren Mitspielern handeln. Sie machen ihnen Tauschangebote oder lassen sich welche machen. Und wenn es klappt, dann haben Sie vielleicht die Karte, die Ihnen zum Bau einer neuen Raumstation fehlt.

**D** Eine neue Raumstation dürfen Sie auf einem freien Raumpunkt bauen. Vorausgesetzt, eines Ihrer eigenen Raumschiffe führt dahin – und die nächste Raumstation ist mindestens 2 Raumpunkte weit entfernt.

**D** Aber überlegen Sie genau, wohin Sie Ihre Raumstation bauen. Die Ziffern auf den Zahlenschips sind unterschiedlich groß dargestellt. Das soll verdeutlichen, dass es wahrscheinlicher ist, dass groß abgebildete Zahlen gewürfelt werden. Die roten Zahlen 6 und 8 sind am größten dargestellt und werden wahrscheinlich am häufigsten gewürfelt. Fazit: Je häufiger eine Zahl gewürfelt wird, desto öfter erhalten Sie Erträge an Rohstoffen.





# STAR TREK CATAN

## Spielanleitung

Vor dem ersten Spiel müssen Sie die Raumschiffe und Raumstationen vorsichtig auf die Standfüße stecken.

**Achtung:** Die Steckvorrichtungen der Raumschiffe und der Raumstationen unterscheiden sich geringfügig.



Diese Regel enthält alle wichtigen Informationen, die Sie für das Spiel brauchen! Benötigen Sie während des Spiels mehr Informationen, so schlagen Sie unter dem jeweiligen Stichwort (⇒) im „Star Trek Catan“-Almanach nach.

### Aufbau des Spielfelds

#### Startaufstellung für Einsteiger

Für die ersten Spiele empfehlen wir das Spielfeld gemäß der umseitigen Abbildung aufzubauen. Zuerst die 6 Rahmenteile auslegen, dann den Rahmen mit den sechseckigen Planetensektoren füllen und auf diesen die Zahlenchips platzieren. Achten Sie auf die richtigen Positionen der Grenz- und Handelsposten auf dem Rahmen.

#### Startaufstellung für Fortgeschrittene

Nach ein oder zwei Spielen sollten Sie das Spielfeld variabel aufbauen. Alle Infos dazu finden Sie im Almanach unter Aufbau, Variabler (⇒).



### Vorbereitung

#### Startaufstellung für Einsteiger

- ♣ Jeder Spieler erhält eine Karte Baukosten.
- ♣ Von jeder Spielfarbe werden zwei Kleine Raumstationen als Reserve-Raumstationen neben das Spielfeld gelegt.
- ♣ Jeder Spieler erhält die restlichen Spielsteine einer Farbe: 5 Kleine Raumstationen (⇒), 4 Raumstationen-Ausbauten und 15 Raumschiffe (⇒). Jeder Spieler platziert 2 Raumschiffe und 2 Kleine Raumstationen auf dem Spielfeld (siehe Abb. Rückseite). Seine übrigen Spielsteine legt jeder Spieler vor sich ab. Beteiligen sich nur 3 Spieler, werden alle roten Spielsteine aus dem Spiel genommen.
- ♣ Die Charakterkarten werden offen nebeneinander ausgelegt. Jeder Spieler erhält eine Karte. Im Spiel zu viert erhält der älteste Spieler die Karte A4 (Sulu). Der Spieler links von ihm die Karte A3 (Spock) usw. Im Spiel zu dritt erhält der älteste Spieler die Karte A3 (Spock) usw. So sind zu Beginn der Partie die Karten A1 – A3 bzw. A1 – A4 im Spiel.
- ♣ Die Sonderkarten „Längste Versorgungsroute“ (⇒) und „Größte Sternenflotte“ werden neben dem Spielfeld bereitgelegt, ebenso die 2 Würfeln.
- ♣ Die Rohstoffkarten werden in 5 Stapel sortiert und offen in die Fächer der Kartenhalter gelegt. Die Kartenhalter werden neben dem Spielfeld bereitgestellt.



- ♣ Die Entwicklungskarten (⇒) werden gemischt und verdeckt in das freie Fach eines Kartenhalters gelegt.



- ♣ Zuletzt erhält jeder Spieler für die mit einem Stern markierte Kleine Raumstation (siehe Rückseite) die ersten Rohstoffträge: Für jeden Planetensektor, der an diese

Kleine Raumstation angrenzt, nimmt er sich 1 entsprechende Rohstoffkarte vom Stapel. **Beispiel:** Blau erhält für seine Kleine Raumstation ganz oben je 1 Nahrung, Wasser und Tritanium.

- ♣ Seine Rohstoffkarten hält jeder Spieler verdeckt in der Hand.

### Der Spielablauf im Überblick



Es beginnt der älteste Spieler. Wer an der Reihe ist, hat in der nachstehend genannten Reihenfolge folgende Aktions-Möglichkeiten:

1. Er muss die **Rohstoffträge** dieses Zuges **auswürfeln** (das Ergebnis gilt für alle Spieler).
2. Er kann **handeln** (⇒): Rohstoffe tauschen – auch mit seinen Mitspielern.
3. Er kann **bauen** (⇒): Raumschiffe (⇒), Kleine Raumstationen (⇒) oder Raumstationen-Ausbauten und/oder (⇒) Entwicklungskarten kaufen.

**Zusätzlich:** Er kann zu einem beliebigen Zeitpunkt seines Zuges (auch vor dem Würfeln) 1 seiner Entwicklungskarten (⇒) ausspielen.

Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe; dieser setzt das Spiel mit Aktion 1 fort.

### Der Spielablauf im Einzelnen



#### 1. Rohstoffträge

- ♣ Der Spieler beginnt seinen Zug, indem er beide Würfel wirft: Die addierte Gesamt-Augenzahl bestimmt die Planeten, die Erträge erbringen!
- ♣ Jeder Spieler, der eine Kleine Raumstation an einem Planetensektor mit der gewürfelten Zahl hat, nimmt sich für die Kleine Raumstation eine Rohstoffkarte dieses Planeten.  
Hat ein Spieler 2 oder 3 Kleine Raumstationen an einem ausgewürfelten Planetensektor, erhält er für jede Kleine Raumstation 1 Rohstoffkarte. Hat ein Spieler eine Große Raumstation an einem Planetensektor mit der gewürfelten Zahl, erhält er für die Große Raumstation 2 Rohstoffkarten.

**Beispiel:** Wird eine „8“ gewürfelt, erhält Spieler Rot 2 x Wasser für seine beiden Kleinen Raumstationen. Spieler Weiß erhält 1 Wasser. Beim Wurf einer „10“ erhält Spieler Weiß einmal Nahrung. Wäre die weiße Kleine Raumstation eine Große Raumstation, so würde Spieler Weiß beim Wurf einer „10“ zweimal Nahrung erhalten.



## 2. Handel

Danach darf der Spieler Handel treiben, um die Rohstoffkarten einzutauschen, die ihm fehlen! Es gibt zwei Arten von Handel:

### a) Föderationshandel (Handel mit Mitspielern) (⇒)

Der Spieler kann mit allen Spielern Rohstoffkarten tauschen. Er kann mitteilen, welche Rohstoffe er benötigt und was er bereit ist, dafür abzugeben. Er kann sich aber auch die Vorschläge seiner Mitspieler anhören und Gegenangebote machen.

**Wichtig:** Mitspieler dürfen nur mit dem Spieler tauschen, der an der Reihe ist. Die Mitspieler dürfen nicht untereinander tauschen.

### b) Grenzhandel (Handel mit der „Bank“) (⇒)

Der Spieler kann auch ohne Spielpartner tauschen!

♣ Er kann immer 4:1 tauschen, indem er vier gleiche Rohstoffkarten auf den entsprechenden Stapel zurücklegt und sich dafür 1 Rohstoffkarte seiner Wahl nimmt.

♣ Besitzt er eine Raumstation an einem Grenz- und Handelsposten (⇒), kann er günstiger tauschen: An einem 3:1-Grenz- und Handelsposten tauscht man drei gleiche Rohstoffkarten in 1 Rohstoffkarte nach Wahl, an einem spezialisierten Grenz- und Handelsposten tauscht man zwei Rohstoffkarten des angegebenen Rohstoffs in 1 Rohstoffkarte nach Wahl.



Grenzhandel 4:1 ohne Grenz- und Handelsposten



Grenzhandel 3:1 mit 3:1-Grenz- und Handelsposten



Grenzhandel 2:1 mit spezialisiertem Grenz- und Handelsposten

## 3. Bauen (⇒)

Schließlich kann der Spieler bauen, um seine Rohstoffträge zu erhöhen und um die Anzahl seiner Siegpunkte (⇒) zu erhöhen!

♣ Um zu bauen, muss er bestimmte Kombinationen von Rohstoffkarten (siehe Karte Baukosten) abgeben und setzt entsprechend Raumschiffe oder Kleine Raumstationen aus seinem Vorrat auf das Spielfeld bzw. erweitert bereits vorhandene Kleine Raumstationen zu Großen Raumstationen. Abgegebene Rohstoffkarten werden auf die jeweiligen Vorratsstapel zurückgelegt.

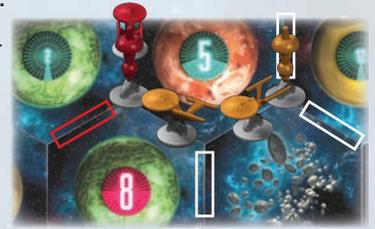
a) Raumschiff (⇒); erfordert: 1 x Dilithium + 1 x Tritanium



♣ Raumschiffe werden auf der Raumstrecke (⇒) zwischen zwei Raumpunkten (⇒) gebaut. Auf jeder Raumstrecke darf nur 1 Raumschiff gebaut werden.

♣ Ein Raumschiff darf nur an einen Raumpunkt angelegt werden, an den ein eigenes Raumschiff grenzt (oder auf dem eine eigene Raumstation steht) und auf dem keine fremde Raumstation steht.

Spieler Orange darf ein neues Raumschiff auf die weiß markierten Raumstrecken bauen – nicht aber auf die rot markierte Raumstrecke, da die rote Kleine Raumstation den Weiterbau verhindert.



♣ Sobald ein Spieler eine durchgehende Versorgungsrute (Abzweigungen zählen nicht) aus mindestens fünf Raumschiffen besitzt, die nicht von fremden Raumstationen unterbrochen wird, erhält er die Sonder-Siegpunktkarte „Längste Versorgungsrute“ (⇒). Gelingt es einem anderen Spieler, eine längere Versorgungsrute als der aktuelle Besitzer zu bauen, erhält dieser sofort die Sonderkarte. Der Besitz der „Längsten Versorgungsrute“ ist 2 Siegpunkte wert.



Spieler Rot besitzt eine durchgehende Versorgungsrute mit 6 Raumschiffen (die Abzweigung zählt nicht mit) und hat somit die „Längste Versorgungsrute“. Die 7 Raumschiffe von Spieler Orange werden durch die rote Kleine Raumstation in eine zwei und eine fünf Raumschiffe lange Versorgungsrute getrennt.

b) Kleine Raumstation (⇒); erfordert: 1 x Nahrung + 1 x Dilithium + 1 x Tritanium + 1 x Sauerstoff



♣ Die Kleine Raumstation muss auf einen Raumpunkt, zu dem mindestens ein eigenes Raumschiff führt, gebaut werden. Beim Bau muss die **Abstandsregel** beachtet werden.

♣ **Abstandsregel:** Eine Kleine Raumstation darf nur dann gebaut werden, wenn die drei (bzw. am Rahmen ggf. zwei) angrenzenden Raumpunkte NICHT bereits von Raumstationen besetzt sind – egal wem sie gehören.



Spieler Orange darf eine Kleine Raumstation auf dem weiß markierten Raumpunkt bauen – wegen der Abstandsregel jedoch nicht auf den rot markierten Raumpunkten.

- ♣ Auch für jede neue Kleine Raumstation erhält der Besitzer Rohstoffträge von angrenzenden Sektoren mit Planeten: je **1 Rohstoffkarte**, wenn die Zahl des Planeten gewürfelt wird.
- ♣ Jede Kleine Raumstation zählt **1 Siegpunkt**.
- ♣ Hat ein Spieler den Vorrat seiner Kleinen Raumstationen aufgebraucht, kann er keine Raumstation mehr bauen bzw. muss ggf. vorher eine seiner Raumstationen ausbauen (siehe unten).

c) **Große Raumstation** (⇒); erfordert: 3 x Wasser + 2 x Sauerstoff



- ♣ Eine Große Raumstation entsteht durch den Ausbau einer Kleinen Raumstation: Der Spieler steckt den Raumstationen-Ausbau (Habitatring) auf die Kleine Raumstation.
  - ♣ Für eine Große Raumstation erhält der Besitzer doppelt so viele Rohstoffträge von angrenzenden Planetensektoren: je **2 Rohstoffkarten**, wenn die Zahl des Planeten gewürfelt wird.
  - ♣ Jede Große Raumstation zählt **2 Siegpunkte**.
- Wichtig:** Für seine ersten beiden Großen Raumstationen erhält ein Spieler bei jedem Ausbau eine Kleine Raumstation von der Reserve, die er zu seinem Vorrat nimmt.

d) **Entwicklungskarte kaufen** (⇒); erfordert: 1 x Wasser + 1 x Nahrung + 1 x Sauerstoff



- ♣ Wer eine Entwicklungskarte kauft, zieht die oberste Entwicklungskarte vom Stapel.
- ♣ Es gibt drei verschiedene Arten dieser Karten, die alle unterschiedliche Auswirkungen haben:



„Sternenflotte greift ein“ (⇒); Fortschritt (⇒); Siegpunkte (⇒).

- ♣ Gekaufte Entwicklungskarten hält man bis zur Verwendung geheim.

#### 4. Sonderfälle

a) **Sieben gewürfelt** (⇒) Klingonenkreuzer wird aktiv

- ♣ Würfelt der Spieler, der an der Reihe ist, eine „7“, so erhält kein Spieler Rohstoffträge.
- ♣ **Alle Spieler**, die **mehr als 7 Rohstoffkarten** besitzen, wählen die Hälfte ihrer Rohstoffkarten aus und legen diese zurück in den Vorrat. Bei ungeraden Zahlen wird zu Gunsten des betroffenen Spielers abgerundet (wer z. B. 9 Karten hat, muss 4 davon abgeben).
- ♣ Danach **muss** der Spieler den Klingonenkreuzer (⇒) versetzen:
  - 1) Der Spieler muss den Klingonenkreuzer (⇒) auf einen **anderen Planetensektor** (oder den Asteroidensektor) versetzen.
  - 2) Dann raubt er **1 Mitspieler**, der eine Raumstation an dem Planetensektor (oder dem Asteroidensektor)

besitzt, auf welches der Klingonenkreuzer gestellt wurde, **1 Rohstoffkarte**. Der Spieler, der beraubt wird, hält dabei seine Rohstoffkarten verdeckt in der Hand.

3. Danach setzt der Spieler seinen Zug mit der Handelsphase fort.

**Wichtig:** Wird im weiteren Spielablauf die Zahl des Sektors gewürfelt, auf dem der Klingonenkreuzer steht, erhalten die Besitzer angrenzender Raumstationen **KEINE Rohstoffträge**.

b) **Entwicklungskarte spielen** (⇒)

Ein Spieler, der an der Reihe ist, darf zu einem beliebigen Zeitpunkt seines Zuges 1 Entwicklungskarte ausspielen - auch vor dem Würfeln. Das darf aber **NICHT** eine Karte sein, die er in diesem Zug gekauft hat!



„Sternenflotte greift ein“-Karten: (⇒)

- ♣ Wer eine „Sternenflotte greift ein“-Karte ausspielt, versetzt den Klingonenkreuzer. Siehe Punkte 1) + 2) oben.
- ♣ Ausgespielte „Sternenflotte greift ein“-Karten bleiben offen vor ihrem Besitzer liegen.
- ♣ Wer zuerst drei „Sternenflotte greift ein“-Karten offen vor sich liegen hat, erhält die Sonderkarte „Größte Sternenflotte“, die 2 Siegpunkte wert ist.
- ♣ Sobald ein anderer Spieler mehr „Sternenflotte greift ein“-Karten offen vor sich liegen hat als der aktuelle Besitzer der „Größten Sternenflotte“, so erhält er sofort die Sonderkarte und die damit verbundenen 2 Siegpunkte.



**Fortschritt:** (⇒)

Wer eine solche Karte spielt, führt die Anweisung des Textes aus. Danach wird die Karte aus dem Spiel entfernt.



**Siegpunkte:** (⇒)

Karten mit Siegpunkten werden grundsätzlich geheim gehalten. Sie werden erst aufgedeckt, wenn ein Spieler insgesamt 10 Siegpunkte erreicht hat.

#### 5. Unterstützungskarten

Jede Unterstützungskarte (⇒) bietet einen Vorteil. Hat ein Spieler den Vorteil einer Karte genutzt, hat er 2 Möglichkeiten: Er legt die Karte zurück zur Auslage und nimmt sich von dort eine beliebige andere, die er wieder mit der A-Seite vor sich auslegt. Oder: Der Spieler dreht die Karte auf die B-Seite und darf den Vorteil der Karte nach Beendigung seines Zuges erneut nutzen. Nach der zweiten Nutzung einer Unterstützungskarte muss der Spieler sie zurücklegen und sich eine neue Karte nehmen.

#### Spielende (⇒)



Das Spiel endet mit dem Zug, in dem ein Spieler 10 oder mehr Siegpunkte erreicht. Um zu gewinnen, muss ein Spieler an der Reihe sein und in seinem Zug mindestens 10 Siegpunkte erreichen/besitzen.

#### Impressum

© 2012 Kosmos Verlag  
 Autor: Klaus Teuber  
 Lizenz: Catan GmbH, catan.com  
 Illustration: Franz Vohwinkel  
 Grafik: Imelda Vohwinkel  
 Design der Spielfiguren: Andreas Klover  
 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.