

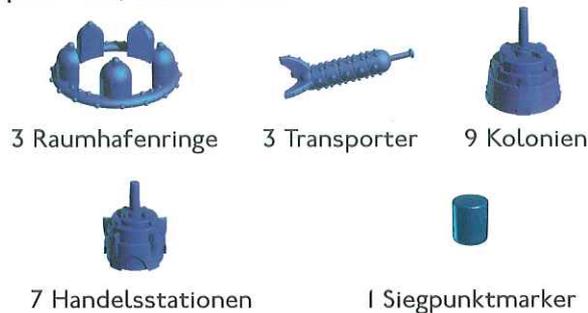
DIE VORBEREITUNG DES SPIELS

Bereiten Sie das Spiel nach den folgenden Anweisungen vor. Sie lernen dabei das Spielmaterial und seine Funktion kennen. Danach folgt die eigentliche Regel. Tauchen Fragen während des Spieles auf, schlagen Sie im Almanach im Stichwortverzeichnis (auf S. 3) nach. **Zunächst breiten Sie den Spielplan aus.**

Sie sehen 11 Sonnensysteme mit jeweils 3 Planeten und 4 Heimatbasen von fremden Völkern.

Die 4 Sonnensysteme im unteren Bereich des Planes heißen „Catanische Kolonien“ (Planeten mit griechischen Buchstaben). Von hier aus starten Sie und ihre Mitspieler.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält seinen Spielvorrat, bestehend aus:



Jeder Spieler setzt 2 seiner Kolonien und 1 Raumhafen auf die Kreise (Koloniepunkte) zwischen die Planeten der Catanischen Kolonien, wie es in der Abbildung „Startaufstellung für Einsteiger“ dargestellt ist.



Ein Raumhafen wird aus einem Raumhafenring und einer Kolonie zusammengesetzt.

ACHTUNG: Beim Spiel zu dritt werden die beiden Kolonien und der Raumhafen der 4. Spielerfarbe ebenfalls wie abgebildet aufgebaut, haben aber im Spiel, abgesehen von der Sperrung der Koloniepunkte, keine Funktion.

Jeder Spieler nimmt eine seiner Kolonien vom Spielvorrat und steckt einen beliebigen seiner Transporter auf die Spitze der Kolonie.

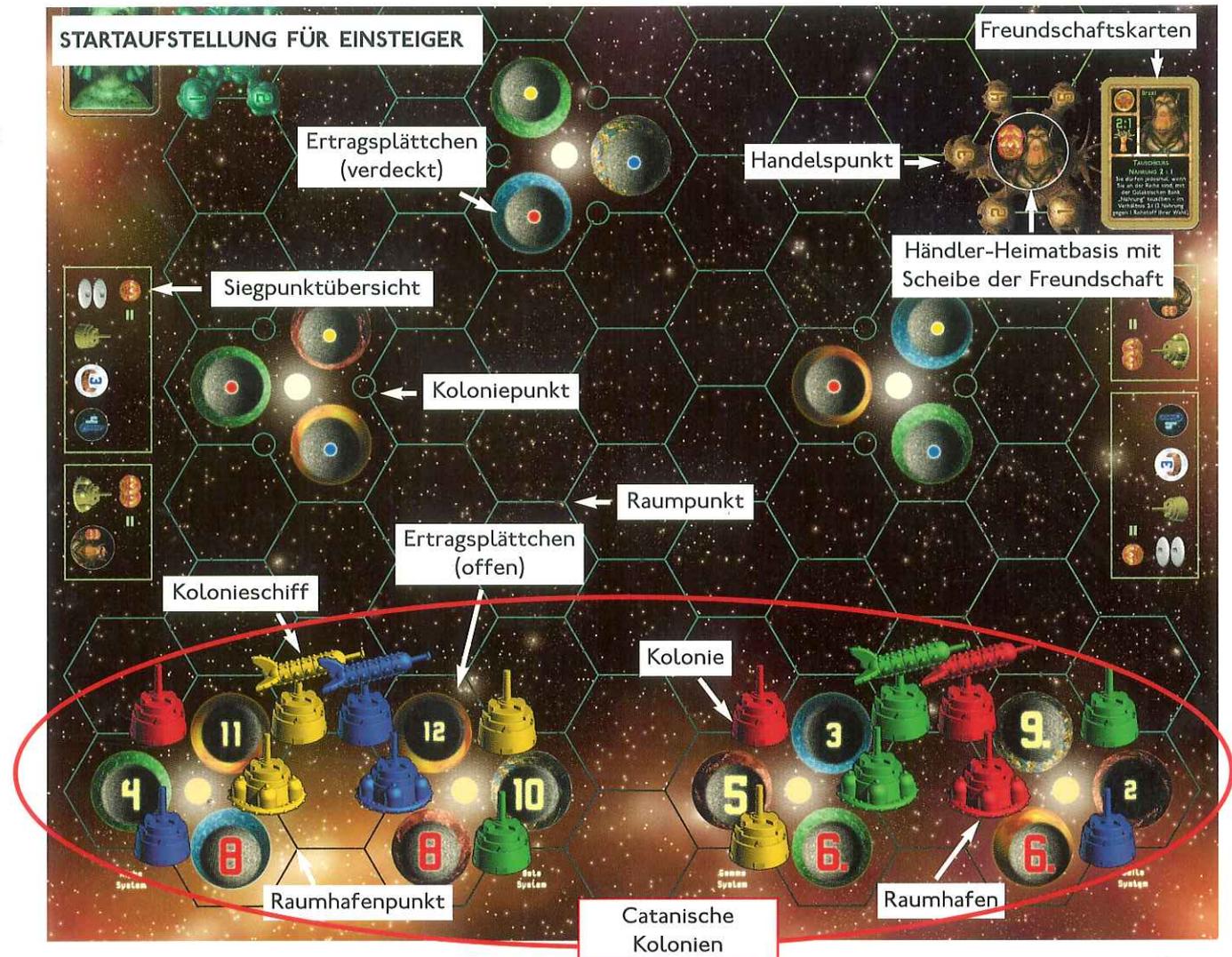


Jeder Spieler setzt sein Kolonieschiff auf den Punkt neben seinen Raumhafen (Raumhafenpunkt), wie es in der Startaufstellung abgebildet ist. Von hier aus starten die Kolonieschiffe der Spieler, um neue Planeten zu kolonisieren.

DIE STERNENFAHRE

VON CATAN

SPIELREGEL



Neue Kolonien und Raumhäfen benötigen Sie unter anderem, um das Spiel mit 15 Siegpunkten zu gewinnen. Jede Kolonie ist 1 Siegpunkt wert, jeder Raumhafen ist 2 Siegpunkte wert. Zu Beginn des Spieles verfügt jeder Spieler daher schon über 4 Siegpunkte. Die Siegpunkte werden mit den Siegpunktmarkern angezeigt: **Jeder Spieler setzt seinen Siegpunktmarker auf das Feld „4“ auf der Siegpunkteiste des Spielplanes.**

Der Bau von Raumschiffen kostet Rohstoffe, denn nur das Kolonieschiff, mit dem Sie das Spiel beginnen, ist kostenlos.

Rohstoffe erhalten Sie vor allem über die **Ertragsplättchen** Ihrer kolonisierten Planeten.

Lösen Sie jetzt vorsichtig die Ertragsplättchen aus dem Stanzbogen.

Die Ertragsplättchen mit den griechischen Buchstaben auf der Rückseite verteilen Sie mit der Zahlenseite nach oben auf den Planeten der Catanischen Kolonien wie es in der Startaufstellung dargestellt ist.

Die Ertragsplättchen mit den **Farbpunkten** auf der Rückseite werden verdeckt (mit den Farbpunkten nach oben) gemischt. Auf jeden Planeten mit einem Farbpunkt kommt ein Ertragsplättchen mit einem Punkt gleicher Farbe. Diese Plättchen werden erst aufgedeckt, wenn ein Spieler auf einem benachbarten Koloniepunkt eine Kolonie gründet.



Die Ertragsplättchen mit den **weißen Punkten** auf der Rückseite dienen als Reserve und werden neben dem Plan mit den weißen Punkten nach oben bereitgelegt.

Wenn während des Spieles die Zahl eines Ertragsplättchen gewürfelt wird, erhalten die Besitzer von Kolonien oder Raumhäfen an dem Planeten mit diesem Ertragsplättchen den Rohstoff dieses Planeten.



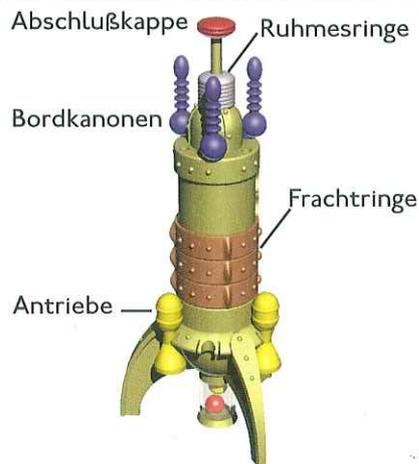
Nehmen Sie jetzt die Rohstoffkarten.

Es gibt 5 verschiedene Sorten, für jede Planetenart eine. **Sortieren Sie die Rohstoffkarten** und legen Sie die 5 Stapel in die Fächer der Kartenbox. Diese Kartenbox bildet den Rohstoffvorrat und wird am besten an einem Kopfende des Spielplanes aufgestellt.

Jetzt erhält jeder Spieler ein großes Mutterschiff und eine Abschlußkappe in seiner Farbe.

Jeder Spieler stellt sein Mutterschiff vor sich ab (nicht auf den Spielplan!).

Das Mutterschiff und seine Ausbauten



Sortieren Sie die Frachtringe, Antriebe und Bordkanonen (Ausbauten) und legen Sie diese in die Fächer der Ausbaubox. Stellen Sie die Ausbaubox an ein Kopfende des Spielplanes.

Zu Beginn des Spieles besitzen die Mutterschiffe der Spieler keine Ausbauten. Während des Spieles können die Spieler aber gegen Abgabe von Rohstoffen Ausbauten erwerben und damit ihr Mutterschiff ausrüsten. Die Abbildung oben zeigt ein zum Teil ausgebautes Mutterschiff.

Die Funktion des Mutterschiffes ist ganz einfach: Wenn Sie es mit Antrieben ausbauen, steigern Sie die Geschwindigkeit Ihrer Raumschiffe auf dem Spielplan, mit Bordkanonen steigern sie deren Kampfkraft und mit Frachtringen das Handelsvolumen.

Sie sehen, Ihr Mutterschiff hat den Zweck, die Eigenschaften Ihrer Raumschiffe auf dem Spielplan zu bestimmen.



Scheibe der Freundschaft



Freundschaftskarten

Nur mit Kolonien und Raumhäfen können Sie nicht gewinnen. Wenn Sie im Laufe des Spieles Handelsstationen an den Heimatbasen der fremden Völker errichten, erhalten Sie Freundschaftskarten und können Scheiben der Freundschaft (2 Siegpunkte) erringen.

Sortieren sie die Freundschaftskarten nach Völkern. Legen Sie die jeweils 5 Karten eines Volkes neben die entsprechende Heimatbasis. Die Karten werden als offener Stapel auf die Felder mit der Abbildung des Volkes gelegt. **Die Scheibe der Freundschaft kommt direkt auf die Heimatbasis.**

Wenn Sie mit Ihren Raumschiffen unterwegs sind, können Sie überraschende Begegnungen haben.

Mischen Sie die 32 Begegnungskarten und legen Sie diese als verdeckten Stapel neben den Spielplan.

Begegnungen können Ihren Ruhm mehren. Ruhm wird mit den Ruhmesringen dargestellt. Ruhmesringe kommen in das vierte Fach der Ausbaubox.



Jeder Spieler erhält einen Ruhmesring, den er auf die Spitze seines Mutterschiffes steckt.



Jeder Spieler erhält eine Übersichtstafel mit wichtigen Informationen für den Spielablauf.

Zum Abschluß der Spielvorbereitung legen Sie die Würfel bereit und bilden den **Rohstoff-Nachschubstapel**: Sie nehmen von jedem der 5 Rohstoff-Stapel 12 Rohstoffkarten, mischen diese gut und legen den so gebildeten Nachschubstapel verdeckt neben die Kartenbox.

Jeder Spieler zieht nun noch 3 Rohstoffkarten von diesem Stapel und hält sie verdeckt auf der Hand.

WICHTIG: Wenn Sie das Spiel ein- oder zweimal gespielt haben, sollten Sie ihre ersten Kolonien und Ihren Raumhafen nach der Startaufstellung für Fortgeschrittene (siehe Almanach) gründen.

DAS SPIELZIEL

Es gewinnt, wer zuerst 15 Siegpunkte erreicht. Siegpunkte gibt es unter anderem für neue Kolonien und Raumhäfen. Eine Siegpunkt-Übersicht ist an beiden Längsseiten des Spielplanes abgebildet.

DER SPIELABLAUF IM ÜBERBLICK

Wer am höchsten würfelt, beginnt das Spiel.

Der Zug eines Spielers gliedert sich in drei Phasen:

- **Ertragsphase**
 1. Der Spieler würfelt mit beiden Würfeln. Planeten mit der gewürfelten Zahl erzeugen Rohstoffe.
 2. Nachschub von der Erde
- **Handels- und Bauphase** - Der Spieler handelt und baut.
- **Flugphase** - Der Spieler zieht seine Raumschiffe.

Hat ein Spieler die Aktionen seiner Flugphase beendet, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

DER SPIELABLAUF IM EINZELNEN

Die Ertragsphase

1. ERTRÄGE AUSWÜRFELN

Ist ein Spieler an der Reihe, würfelt er zunächst die

Rohstofferträge für diesen Zug aus.

- Jeder Planet, der ein Ertragsplättchen mit der gewürfelten Zahl besitzt, wirft Erträge ab.
- **Alle** Spieler erhalten für jede Kolonie und jeden Raumhafen, den sie auf einem Koloniepunkt eines Planeten mit der gewürfelten Zahl stehen haben, den Rohstoff (Rohstoffkarte) dieses Planeten.
- **„7“ gewürfelt:** Wurde eine Sieben gewürfelt, fordert die Erde Tribut:
 - Jeder Spieler, der mehr als 7 Rohstoffkarten besitzt, wählt die Hälfte seiner Karten (bei ungerader Kartenzahl vorher abrunden) aus und legt sie zurück auf die entsprechenden Vorratsstapel.
 - Der Spieler, der die „7“ gewürfelt hat, darf von einem beliebigen Spieler eine Rohstoffkarte aus dessen verdeckter Kartenhand ziehen.

Beispiel: Spieler „Rot“ hat in seiner Ertragsphase eine 8 gewürfelt. Spieler „Gelb“ und Spieler „Blau“ erhalten jeder eine Rohstoffkarte Carbon.



2. KARTE VOM NACHSCHUBSTAPEL ZIEHEN

Besitzt der Spieler, der an der Reihe ist, weniger als 9 Siegpunkte, darf er die oberste Karte vom Nachschubstapel ziehen (auch bei einer „7“).

WICHTIG: Verfügt ein Spieler über mehr als 8 Siegpunkte, gilt dieser Anspruch nicht!

Sollte ein Spieler vergessen, eine Rohstoffkarte vom Nachschubstapel zu ziehen, darf er dies auch noch in seiner Handels- und Bauphase nachholen. Sobald ein Spieler aber in seiner Flugphase mit dem „Mutterschiff“ gewürfelt hat, erlischt dieses Recht.

Ist der Nachschubstapel aufgebraucht, wird mit 6 Karten von jeder Rohstoffsorte ein neuer Nachschubstapel gebildet

Handels- und Bauphase

Im Anschluß an die Ertragsphase darf der Spieler in beliebigem Wechsel Rohstoffe handeln und bauen.

HANDELN

1. Handel mit den Mitspielern

Möchte ein Spieler mit seinen Mitspielern Rohstoffe handeln, teilt er Ihnen mit, welche(n) Rohstoff(e) er benötigt und welche(n) Rohstoff(e) er bereit ist, dafür abzugeben. Er kann sich aber auch Angebote seiner Mitspieler anhören und Gegenangebote machen. Zu welchem Tauschkurs die Rohstoffe gehandelt werden (ob beispielsweise einmal Nahrung gegen ein, zwei oder sogar zwei Erz und ein Carbon getauscht werden) bleibt den Spielern überlassen.

WICHTIG: Es darf nur mit dem Spieler, der an der

Reihe ist, gehandelt werden. Spieler, die nicht an der Reihe sind, dürfen untereinander nicht handeln!

2. Handel mit der Galaktischen Bank

Als „Galaktische Bank“ werden die fünf Rohstoff-Vorratsstapel bezeichnet. Wer an der Reihe ist und mit der Galaktischen Bank tauschen möchte, legt drei Rohstoffe einer Sorte zurück auf den Vorratsstapel und nimmt sich eine beliebige andere Rohstoffkarte (Tauschverhältnis 3:1).

WICHTIG: Der Rohstoff „Handelsware“ nimmt beim Handel mit der Galaktischen Bank eine Sonderrolle ein. Dieser darf im Verhältnis 2:1 getauscht werden. Wer Freundschaftskarten der Händler erwirbt, kann das Tauschverhältnis mit der Galaktischen Bank verbessern.

BAUEN

Befindet sich ein Spieler in seiner Handels- und Bauphase, so kann er beliebig viel bauen, sofern er über die entsprechenden Rohstoffkarten verfügt und das vorhandene Spielmaterial ausreicht.

Die Kosten für die einzelnen Bauvorhaben sind auf der Übersichtstafel aufgeführt, die jeder Spieler vor sich liegen hat.

1. Raumschiffe (Kolonie- und Handelsschiffe)

- „Raumschiff“ ist der Oberbegriff für Kolonie- und Handelsschiffe.
- Ein Raumschiff besteht immer aus einem Transporter und einer Kolonie bzw. einer Handelsstation.
- Will ein Spieler ein **Kolonieschiff** bauen, so zahlt er die dafür erforderlichen Rohstoffe an die Bank (Rohstoff-Vorrat). Dann nimmt er eine Kolonie von seinem Vorrat und steckt einen beliebigen Transporter seines Spielvorrats auf die Kolonie.



Transporter + Kolonie = Kolonieschiff

- Will ein Spieler ein **Handelsschiff** bauen, zahlt er die dafür erforderlichen Rohstoffe. Dann nimmt er eine Handelsstation von seinem Vorrat und bestückt sie mit einem beliebigen Transporter seines Vorrats.



Transporter + Handelsstation = Handelsschiff

- Das Kolonieschiff bzw. Handelsschiff setzt der Spieler auf einen freien Raumhafenpunkt neben seinen Raumhafen bzw. einen seiner Raumhäfen, wenn er mehrere besitzt.
- Ein Raumschiff kann nicht gebaut werden (auch wenn der Spieler über die notwendigen Rohstoffe verfügt), wenn:
 - alle drei Transporter des Spielers auf dem Spiel-

plan unterwegs sind oder

- wenn der Spieler alle Kolonie bzw. Handelsstationen seines Vorrates gebaut hat oder
- wenn es keinen freien Raumhafenpunkt gibt.
- Hat der Spieler ein Raumschiff gebaut, kann er schon in der anschließenden Flugphase damit starten.
- Besitzt ein Spieler mehrere Raumschiffe auf dem Spielplan, gilt immer das Raumschiff, dessen Transporter die wenigsten Kugeln an der Spitze besitzt, als sein „erstes Raumschiff“ (wichtig bei Begegnungen).

2. Raumhafen

- Zu Beginn des Spieles verfügt jeder Spieler über einen Raumhafen. Nur von den beiden benachbarten Raumpunkten eines Raumhafens (Raumhafenpunkte) aus, kann ein Spieler seine Raumschiffe starten lassen. Daher ist es im Laufe des Spieles, wenn die Wege zu neuen Planeten immer weiter werden, sinnvoll einen zweiten oder dritten Raumhafen zu bauen.
- Ein Raumhafen entsteht durch den Ausbau einer bestehenden Kolonie. Wer einen Raumhafen bauen möchte, zahlt 3 x Carbon und 2 x Nahrung an die Bank, nimmt einen Raumhafenring seines Vorrates und stülpt ihn über eine seiner Kolonien.
- Ein Raumhafen zählt 2 Siegpunkte (inklusive des Siegpunktes der Kolonie), liefert aber wie eine Kolonie nur 1 Rohstoffkarte, wenn die Zahl eines benachbarten Planeten gewürfelt wird.
- Raumhafenringe müssen nicht mit einem Transporter befördert werden.

3. Ausbauten des Mutterschiffes

Jeder Spieler kann sein Mutterschiff, wenn er die entsprechenden Rohstoffe zahlt (Siehe „Baukosten“ auf der Übersichtstafel), mit Frachtringen, Antrieben, und Bordkanonen ausbauen. Wer für einen Ausbau gezahlt hat, befestigt ihn an der entsprechenden Stelle seines Mutterschiffes.

- Jeder **Antrieb** erhöht die Geschwindigkeit der Raumschiffe eines Spielers um 1 Einheit.
- Jede **Bordkanone** erhöht die Kampfkraft der Raumschiffe eines Spielers um 1 Einheit.
- Jeder **Frachtring** erhöht den Laderaum der Raumschiffe eines Spielers um 1 Einheit.
- Jeder Spieler kann sein Mutterschiff mit maximal 6 Bordkanonen, 6 Antrieben und 5 Frachtringen ausbauen.

Flugphase

Besitzt ein Spieler kein Raumschiff auf dem Spielplan, entfällt für ihn die Flugphase, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Besitzt ein Spieler Raumschiffe, ermittelt er zunächst durch „Würfeln mit dem Mutterschiff“ deren Geschwindigkeit. Würfelt er eine schwarze Kugel, kommt es zunächst zu einer Begegnung.

Danach zieht er seine Schiffe gemäß den **Flugregeln** (siehe Abschnitt „Flugregeln“) auf dem Spielplan weiter

und kann dabei:

- Mit Raumschiffen Planeten erkunden
- Mit Kolonieschiffen Kolonien gründen
- Mit Handelsschiffen Handelsstationen errichten

GESCHWINDIGKEIT ERMITTELN

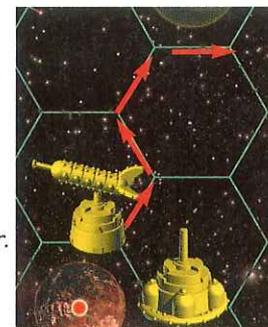
Der Spieler ermittelt zunächst die **Grundgeschwindigkeit** seiner Raumschiffe, indem er mit seinem Mutterschiff würfelt: Er schüttelt sein Mutterschiff kopfstehend und stellt es aufrecht wieder hin. Es fallen zwei Kugeln in den durchsichtigen Zylinder am Heck des Mutterschiffes.

Jeder Kugelfarbe ist auf der Übersichtstafel eine Zahl zugeordnet. Die Summe beider Zahlen ergibt das „Würfelergebnis“. Es gibt zwei Möglichkeiten:

1. Die schwarze Kugel wurde nicht gewürfelt.

- Dann entspricht die Grundgeschwindigkeit dem Würfelergebnis. Eine rote und eine blaue Kugel ergibt beispielsweise die Grundgeschwindigkeit „4“.
- Die Geschwindigkeit seiner Raumschiffe erhält der Spieler, indem er zur Grundgeschwindigkeit die Anzahl der Antriebe seines Mutterschiffes und die auf den Freundschaftskarten des wissenden Volkes abgebildeten Antriebe addiert (falls er eine solche Karte besitzt).
- Die Geschwindigkeit gilt für alle Raumschiffe des Spielers auf dem Spielplan; das heißt, **jedes** seiner Raumschiffe darf er – unter Beachtung der Flugregeln – so viele Raumpunkte vorziehen, wie die zuvor ermittelte Geschwindigkeit erlaubt.

Beispiel: *Spieler „Gelb“ hat für seine Raumschiffe eine Geschwindigkeit von „4“ ermittelt. Er besitzt ein Raumschiff auf dem Spielplan und zieht es 4 Raumpunkte vor.*



2. Die schwarze Kugel wurde gewürfelt.

Das bedeutet, daß der Spieler, bevor er seine Raumschiffe zieht, eine **Begegnung** hat.

- Der linke Nachbar des Spielers zieht die oberste Begegnungskarte und liest zunächst die Frage im ersten Kästchen vor, ohne daß der andere Spieler Einsicht in die Karte erhält.
- Der Spieler entscheidet sich für eine Antwort. Je nach Entscheidung liest der linke Nachbar das betreffende Ergebnis vor.
- Das Ergebnis wird ausgeführt, und die Karte kommt auf einen Ablagestapel.

WICHTIG: Bezieht sich das Ergebnis auf ein Raumschiff des Spielers, ist immer das „erste Raumschiff“ des Spielers auf dem Spielplan betroffen (Transporter mit kleinster Anzahl Kugeln an der Spitze).

- Wer eine Begegnung erfolgreich meistert, kann Ruhmesringe gewinnen. Diese werden auf die Spitze des Mutterschiffes gesteckt. Andererseits können

Ruhmesringe auch verloren gehen, wenn die Begegnung weniger glimpflich für den Spieler ausgeht.

- Jeweils zwei Ruhmesringe zählen 1 Siegpunkt.

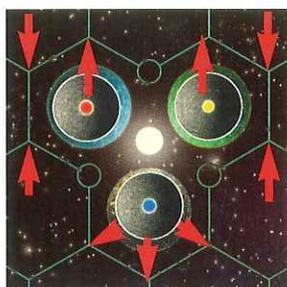


- Nach einer **Begegnung** ist die Grundgeschwindigkeit, unabhängig von den gewürfelten Kugeln immer „3“. Zu dieser Grundgeschwindigkeit werden – wie oben beschrieben – die Antriebe des Mutterschiffes und eventueller Freundschaftskarten addiert.
- Anschließend darf der Spieler – falls das Ergebnis der Begegnungskarte nichts anderes vorschreibt – seine Raumschiffe entsprechend der Geschwindigkeit ziehen.

ACHTUNG: Die Anweisungen der beiden Begegnungskarten, die mit „Zahn der Zeit“ beginnen, werden nacheinander ausgeführt und betreffen alle Spieler.

Planeten erkunden

- Zieht ein Spieler sein Handels- oder Kolonieschiff während seines Fluges auf einen Raumpunkt, der an einen Planeten mit einem verdeckten Ertragsplättchen grenzt (in der Abbildung mit roten Pfeilen markiert), darf sich der Spieler die Vorderseite des Plättchens dieses Planeten ansehen.
- Zieht er sein Raumschiff auf einen Koloniepunkt (kreisförmiger Raumpunkt), darf er sich die Plättchen beider benachbarter Planeten ansehen.
- Anschließend legt er das Plättchen wieder verdeckt zurück auf den Planeten, ohne daß seine Mitspieler Informationen über das Plättchen erhalten.
- Nach jeder Erkundung darf er mit seinem Raumschiff weiterziehen, falls noch Zugpunkte übrig sind.



Kolonie gründen

- Beendet ein Spieler den Flug eines Kolonieschiffes auf einem freien Koloniepunkt, erkundet er zunächst die Ertragsplättchen der beiden Planeten.
- Handelt es sich bei **keinem** der beiden Plättchen um ein **Piratennest** oder **Eisplättchen**, kann er eine Kolonie gründen. Hierzu entfernt er den Transporter von der Kolonie und legt ihn zu seinem Vorrat zurück.
- Anschließend deckt er die Ertragsplättchen der beiden Planeten auf.
- Die Kolonie zählt 1 Siegpunkt und bringt dem Spieler bei entsprechenden Würfelzahlen Rohstoff-erträge von den beiden benachbarten Planeten.
- Sind Kolonien einmal gegründet, können sie nicht mehr in Kolonieschiffe zurückgewandelt werden.

SONDERREGEL FÜR DAS SPIEL ZU DRITT:

Jedes Planetensystem besitzt drei Koloniepunkte. Im Spiel zu viert ist es erlaubt, auf jedem dieser Punkte eine Kolonie zu gründen. Wird aber zu dritt gespielt, dürfen in jedem Planeten-

system nur zwei Kolonien gegründet werden. Ein Koloniepunkt (welcher ist egal) muß also immer frei bleiben.

Handelsstation gründen

- Jede Heimatbasis eines fremden Volkes ist von 5 mit Zahlen markierten Handlungspunkten umgeben.
- Der Spieler, der als erster mit einem Handelsschiff die Heimatbasis eines fremden Volkes erreicht, kann dort eine Handelsstation gründen, wenn folgende Voraussetzungen erfüllt sind:
 - Sein Handelsschiff befindet sich auf dem Handlungspunkt mit der Zahl „1“.
 - Sein Mutterschiff ist mit mindestens einem Frachtring ausgebaut.
- Sind diese Voraussetzungen erfüllt, entfernt er den Transporter von der Handelsstation und legt ihn zu seinem Vorrat zurück.



- Für die frisch gegründete Handelsstation erhält der Spieler die Scheibe der Freundschaft dieses Volkes. Da die Scheibe der Freundschaft 2 Siegpunkte wert ist, zieht er seinen Siegpunktmarker 2 Felder weiter.
- Außerdem darf der Spieler die 5 Freundschaftskarten dieses Volkes ansehen, wählt eine davon aus und legt sie offen vor sich ab. Ab sofort kann der Spieler die Vorteile für sich nutzen, die auf der Karte beschrieben sind.
- Die nächste Handelsstation an derselben Heimatbasis muß ein Spieler auf Handlungspunkt „2“ errichten. Voraussetzung ist aber jetzt, daß das Mutterschiff des Spielers über 2 Frachtringe verfügt.
- Bei den Handelsstationen 3 bis 5 wird entsprechend verfahren. Für jede neu gegründete Handelsstation darf sich ihr Besitzer eine der noch vorhandenen Freundschaftskarten nehmen und die Vorteile für sich nutzen.

WICHTIG: Ein Spieler verliert die Scheibe der Freundschaft, wenn ein anderer Spieler über mehr Handelsstationen bei diesem Volk verfügt. Bei Gleichstand hat der Spieler, der den Handlungspunkt mit der kleinsten Zahl besetzt hat, das Recht auf die Scheibe der Freundschaft.

Piratennester und Eisplaneten

Kolonien dürfen nicht auf Koloniepunkten gegründet werden, wenn eines der Ertragsplättchen der beiden benachbarten Planeten ein Piratennest oder ein Eisplättchen ist.

Wenn es einem Spieler jedoch gelingt, ein Piratennest zu besiegen oder einen Eisplaneten bewohnbar zu machen, tauscht er das Piraten- bzw. Eisplättchen gegen ein Reserveplättchen (weißer Punkt auf der Rückseite) aus. Das Piraten- bzw. Eisplättchen legt er vor sich ab. Es zählt 1 Siegpunkt.

Ein **Piratennest** gilt als besiegt, wenn der Spieler mit einem Raumschiff auf einem dem Planeten benachbarten Raum- oder Koloniepunkt steht und die Anzahl seiner Bordkanonen (Mutterschiff + Freundschaftskarten) mindestens so groß ist, wie die Zahl auf dem Piratenplättchen.

Ein **Eisplättchen** darf entfernt werden, wenn der Spieler mit einem Raumschiff auf einem dem Planeten benachbarten Raum- oder Koloniepunkt steht und sein Mutterschiff mit mindestens so vielen Frachtringen ausgebaut ist, wie die Zahl auf dem Eisplättchen vorgibt.

Die Flugregeln

Wenn ein Spieler seine Raumschiffe zieht, gibt es einige Regeln, die beachtet werden müssen:

- Ein Spieler kann Zugpunkte jederzeit verfallen lassen oder gar nicht mit einem Raumschiff ziehen.
- Raumschiffe können während eines Zuges auch wieder zu Raumpunkten zurückgezogen werden, von denen sie gekommen sind.
- Raumpunkte mit eigenen oder fremden Raumschiffen sowie eigenen oder fremden Handelsstationen, Kolonien oder Raumhäfen dürfen übersprungen werden, (werden aber mitgezählt).
- Auf jedem Raumpunkt darf immer nur ein Raumschiff stehen.

Blockade ist nicht erlaubt:

- Der Zug eines Raumschiffes darf nicht auf dem Raumhafenpunkt eines Mitspielers beendet werden.
- Der Zug eines Kolonieschiffes darf nicht auf einem Handlungspunkt beendet werden.
- Wird der Zug eines Kolonieschiffes auf einem Koloniepunkt beendet, ohne daß eine Kolonie gegründet wurde, muß der Koloniepunkt im nächsten Zug (falls möglich) geräumt werden.
- Ein Handelsschiff darf seinen Zug nicht auf einem Koloniepunkt beenden.
- Ein Handelsschiff darf seinen Zug auf einem Handlungspunkt nur dann beenden, wenn das Mutterschiff des Spielers über die erforderlichen Frachtringe verfügt, und der Spieler eine Handelsstation gründet.

Siegpunkte markieren

Jedesmal, wenn ein Spieler einen Siegpunkt erhält oder verliert, zieht er seinen Siegpunktmarker entsprechend auf der Siegpunktleiste des Spielplanes vor oder zurück.

DAS SPILENDE

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

VARIANTE

Wer das Spiel beschleunigen möchte, spielt nach folgender Regel:

Jeder Spieler darf sich, wenn er an der Reihe ist und weniger als 7 Siegpunkte besitzt, zwei Rohstoffkarten vom Nachschubstapel ziehen.