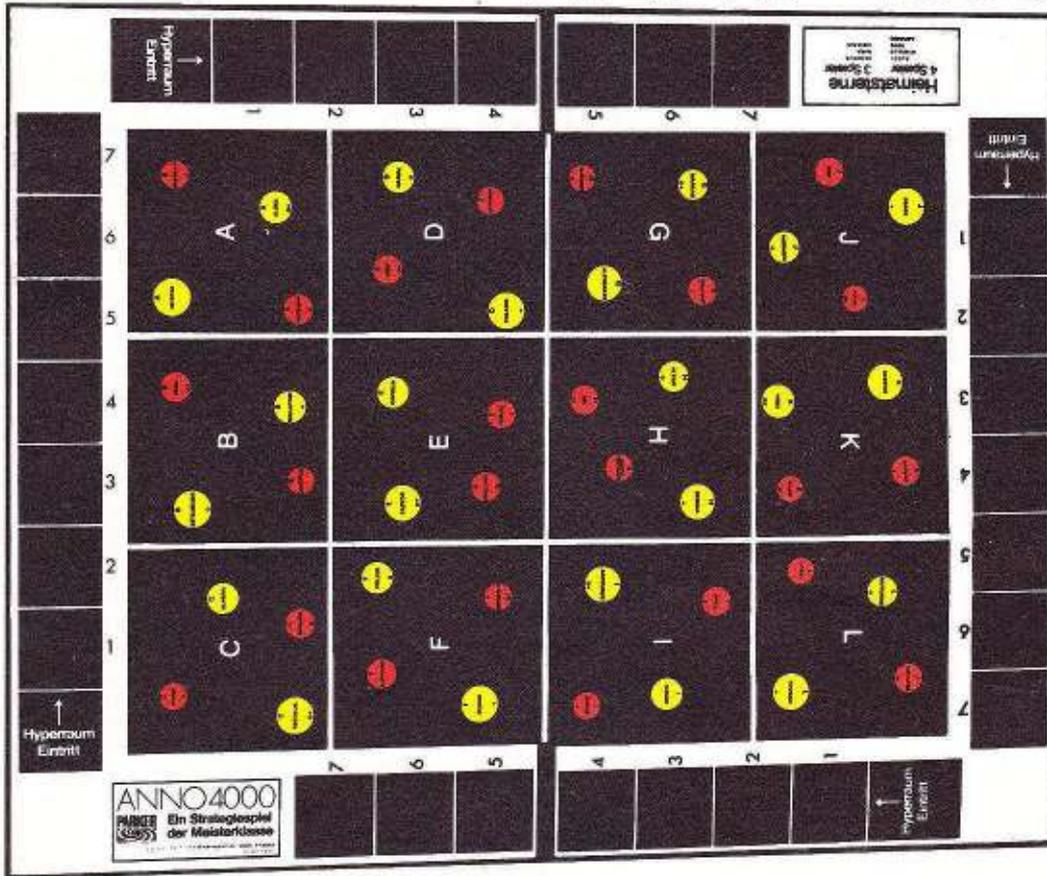


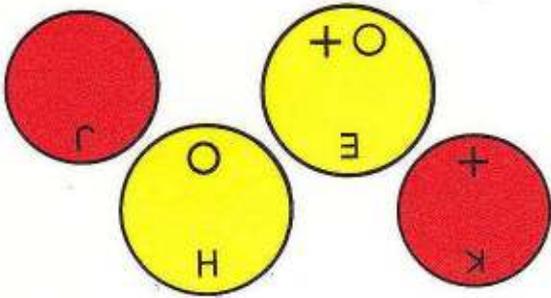
# ANNO 4000



## STANDARD - SPIELREGEL

Sterne sind in zwei Farben vorhanden – gelb und rot. Jeder Stern hat einen Namen, einen Buchstaben und teilweise ein Symbol. Die 4 Sterne eines Sektors haben jeweils den gleichen Buchstaben; insgesamt gibt es 12 Sektoren, 2 Symbole und eine Symbolkombination. Ein Kreis bedeutet, dieser Stern hat menschliche Bevölkerung. Ein Kreuz bedeutet, dieser Stern verfügt über Bodenschätze. Eine Kombination von Kreis und Kreuz bedeutet, dieser Stern hat sowohl Bevölkerung als auch Bodenschätze. Sterne ohne Symbol haben nur strategischen Wert.

## Die Sterne Erklärung der Bestandteile und Symbole



- Das Spielfeld mit: 4 HYPERRAUMBÄHNEN
- HYPERRAUMSCHLEIBEN, für jeden Spieler 2 MARKIERUNGSSTIFTE, gelb und rot, 1 Satz pro Scheibe RAUMSCHIFFE, 4 Sätze in 4 Farben, 2 Größen (1 großes Raumschiff = 5 kleine Schiffe)
- 1 Standard-Spielregel
- 1 Profi-Spielregel

## Ausstattung

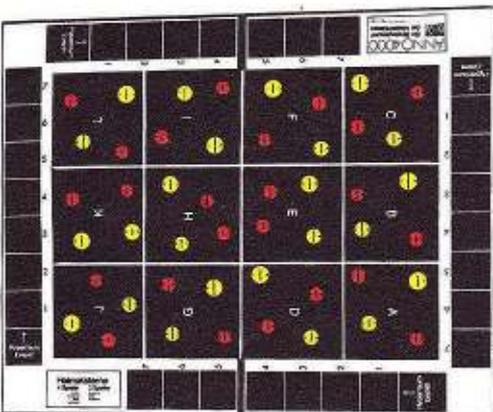
Der Spieler gewinnt, der als letzter seinen Heimatstern behält.

der Spieler ausscheiden.  
nicht, den Stern innerhalb der nächsten Runde zurückzuerobern, so muß Hat ein Spieler den eigenen Heimatstern verloren und gelingt es ihm besetzt zu halten.

## Ziel des Spieles

Ziel jedes Spielers ist es, die Heimatsterne der Gegner zu erobern und

Ziel: Gegnerische Heimatsterne zu besetzen!



ANNO 4000 ist ein hochwertiges Strategiespiel. Es enthält zwei Spielanleitungen.

Die Standard-Regel beinhaltet die einfachste Variante und ist für Anfänger gedacht. Sinnvoll ist es, die gesamte Anleitung zu lesen und die Beispiele nachzuspielen. Dadurch werden Sie schneller mit den Regeln vertraut.

Die Profi-Regel bietet zusätzliche Möglichkeiten und Varianten und ist aus diesem Grund nur für fortgeschrittene Spieler gedacht.

## Inhaltsverzeichnis

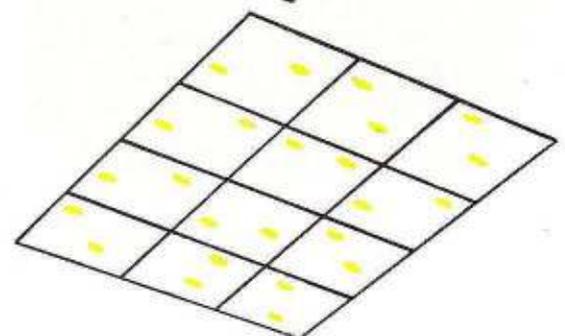
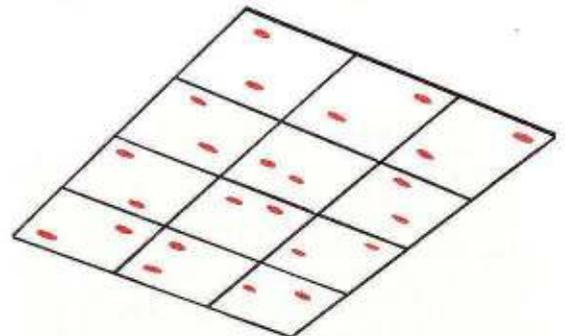
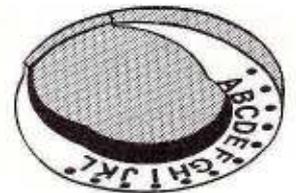
Ziel des Spieles	Seite 3
Ausstattung	3
Erklärung der Bestandteile und Symbole	3
Die Sterne	3
Das Sternfeld	4
Die Hyperraumbahnen	4
Die Hyperraumscheiben	4
a) Transport der Raumschiffe	4
b) Kennzeichnung des Abflugortes	5
c) Transportmittel im Hyperraum	5
Überbrücken von Entfernungen	5
Beispiele	6
Grundsätze	7
Besetzte Sterne	8
Start und Landung	8
Zielsektor – Zielstern	9
Raumgefechte	9
Produktion von neuen Raumschiffen	9
Kurzflüge	10
Mehrfachangriffe	11
Verlust eines Hauptsterns	11
Der Spielablauf in Beispielen	12
Vorbereitungen	12
1. Spielrunde	12
2. Spielrunde	12
3. Spielrunde	14
4. Spielrunde	14
xte Spielrunde	14
xte Spielrunde (Ende des Spiels)	15

**a) Transport der Raumschiffe**  
 Raumschiffe werden immer nur mit Hilfe dieser Scheiben bewegt. Beim Abflug von einem Stern werden die Schiffe auf eine Hyperraumscheibe gestellt. Die Raumschiffe bleiben bis zur Landung auf dem Zielstern auf dieser Scheibe. **Landen** heißt, die Raumschiffe werden um den Zielstern gestellt.

**Die Hyperraumscheiben**  
 Diese Scheiben – jeder Spieler verfügt über zwei – haben mehrere wichtige Funktionen.

**Die Hyperraumbahnen**  
 Jeder Spieler verfügt über eine Hyperraumbahn. Jede der vier Bahnen ist eingeteilt in 7 nummerierte Felder und ein Eintrittsfeld. Jedes der nummerierten Felder stellt eine Entfernungseinheit dar: **Ein Feld auf der Hyperraumbahn entspricht einem Sektor des Spielfeldes!** Jedes nummerierte Feld der Hyperraumbahn darf immer nur von einer Hyperraumscheibe besetzt werden.

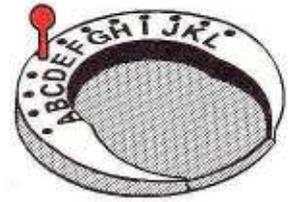
**Das Sternfeld**  
 Das violette Sternfeld ist in 12 Sektoren eingeteilt; jeder Sektor hat 2 rote und 2 gelbe Sterne.  
 Achtung:  
 Das Sternfeld müssen Sie sich so vorstellen, als bestünde es aus **zwei Ebenen**: Eine obere Ebene mit gelben Sternen und eine untere Ebene mit roten Sternen.  
 Das Sternfeld besteht somit aus **24 Sektoren**:  
 12 gelbe Sektoren,  
 12 rote Sektoren.



## b) Kennzeichnung des Abflugortes

Auf jeder Scheibe befinden sich 12 Buchstaben, die denen des Sternfeldes entsprechen. Mit Hilfe der beiliegenden roten und gelben Markierungsstifte läßt sich jeder Abflugort kennzeichnen.

Beispiel: Roter Stift beim Buchstaben E heißt, die Raumschiffe sind im Sektor E Rot abgeflogen – entweder vom Stern SIRIUS oder von PROCYON.

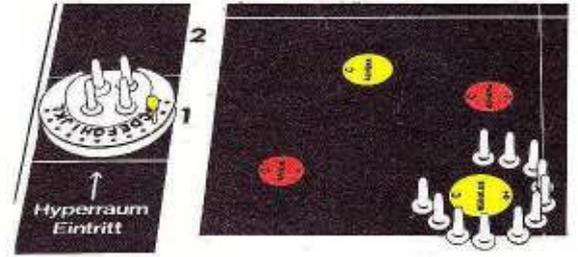


## c) Transportmittel im Hyperraum

Die leeren Hyperraumscheiben befinden sich immer auf dem Feld „Hyperraum Eintritt“. Beim Start von einem Stern wird die Scheibe mit einer beliebigen Anzahl von Raumschiffen beladen und auf Feld 1 der Bahn geschoben. Die Raumschiffe dürfen natürlich nur von dem Stern genommen werden, von dem aus gestartet wird.

In jeder Spielrunde **muß** die Scheibe **ein Feld** auf der Hyperraumbahn weitergeschoben werden.

Hat ein Spieler die Entfernung (Anzahl der Sektoren) zurückgelegt, die ihn vom Ziel trennt, so wird die Scheibe von der Bahn genommen und die Raumschiffe werden um den Zielstern gestellt.



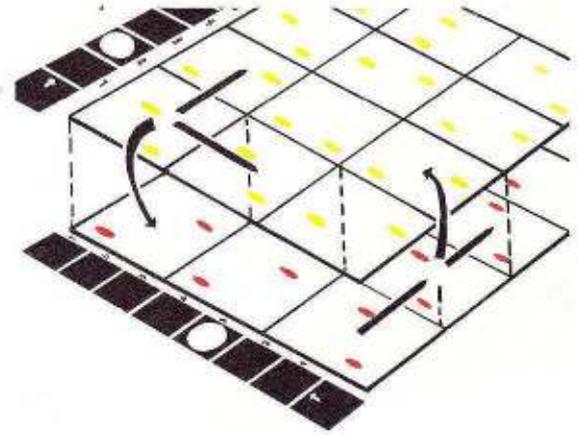
## Überbrücken von Entfernungen

Entfernungen werden mit Hilfe der Hyperraumbahnen überwunden. Die Entfernung wird in Entfernungseinheiten gemessen:

- 1 Entfernungseinheit = 1 Sektor  
= 1 Feld der Hyperraumbahn
- 2 Entfernungseinheiten = 2 Sektoren  
= 2 Felder der Hyperraumbahn

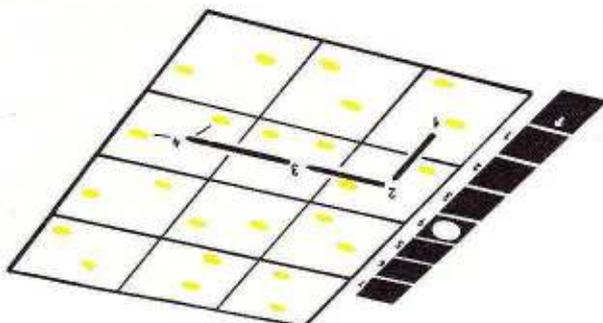
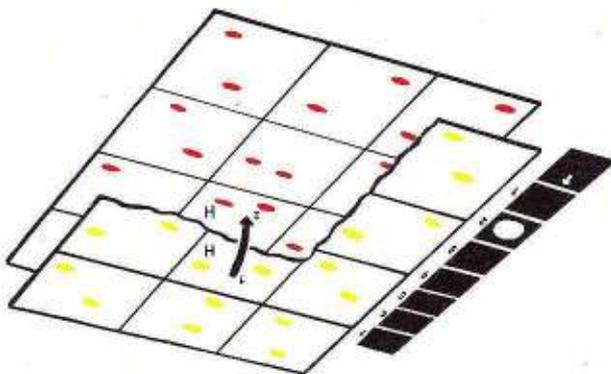
usw.

Bei Raumfahrten befinden sich die Raumschiffe auf den Hyperraumscheiben und die Scheiben werden nur auf den Hyperraumbahnen bewegt.



5

7



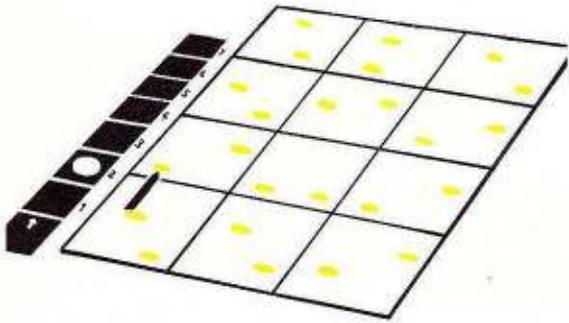
## Folgende Grundsätze sind zu beachten:

- Es sind nur Bewegungen in gerader Linie möglich!
- Diagonale Züge sind verboten!
- Der Wechsel von einer Ebene in die andere umfaßt immer 2 Schritte!
- Kein Flug kann mehr als 7 Schritte umfassen!
- Flüge müssen immer auf dem kürzesten Weg erfolgen!
- Umkehren (Kehrtwendung) während des Fluges ist nicht erlaubt!

Entfernungen überwindet man, indem die Hyperraumscheibe in jeder Runde ein Feld weitergeschoben wird.

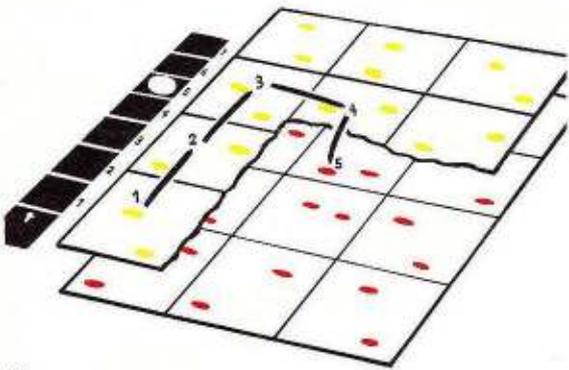
Je mehr Runden eine Scheibe auf der Hyperraumbahn bleibt, desto größer wird die zurückgelegte Entfernung.

Die größtmögliche Reiseentfernung beträgt **sieben** Sektoren. Startsektor und Zielsektor jeder Reise werden mitgezählt.



### Beispiel 1:

Eine Fahrt von Stern ALGOL zum Stern HAMAL umfaßt zwei Sektoren: A Gelb und D Gelb!



### Beispiel 2:

Eine Fahrt von ALGOL nach SOL berührt 5 Sektoren. Sie kann nur unternommen werden, wenn sich die Hyperraumscheibe auf Feld 5 der Hyperraumbahn befindet; das heißt, genau fünf Runden nach Betreten der Hyperraumbahn.

Dieser Flug berührt folgende Sektoren, obwohl auch andere Streckenführungen möglich sind:

Von **A Gelb** nach **D Gelb** weiter nach **G Gelb**, rechtwinklig abbiegen nach **H Gelb**, dann erfolgt der Wechsel hinunter in die rote Ebene, auf Sektor **H Rot**.

Starts können mit allen Raumschiffen des Startsterns erfolgen oder nur mit einigen oder mit einem; das bleibt jedem Spieler überlassen. Läßt ein Spieler seine Raumschiffe auf einem Stern landen, so kann er in der gleichen Runde von diesem Stern wieder starten – mit beliebig vielen Schiffen. Nur nach einem Raumgeecht ist ein Start in der gleichen Runde nicht möglich. LANDEN heißt, die Raumschiffe werden von der Scheibe genommen und um den Zielstern gestellt. Eine Landung erfolgt immer mit **allen** Raumschiffen, die sich auf der Hyperraumscheibe befinden. Nach der Landung muß die Hyperraumscheibe von der Bahn genommen werden. Starts müssen immer über Feld 1 der Bahn erfolgen.

## Start und Landung

Jeder Spieler erhält bei Spielbeginn 15 Raumschiffe. Mit diesen Schiffen besetzt jeder Spieler seinen Heimatstern, auch Hauptstern genannt. Von diesen Heimatsternen aus können nun Raumschiffe abgezogen werden, um andere Sterne zu besetzen. Ein Raumschiff, das auf einem Stern stationiert wird, bedeutet, dieser Stern ist besetzt. Der Spieler, dem das Raumschiff gehört, kann die Bodenschätze und/oder Bevölkerung für seine Zwecke einsetzen und neue Raumschiffe damit produzieren. Wird das Raumschiff abgezogen, so entfällt auch dieser Stern für die Produktion. Das gilt auch für den Heimatstern.

## Besetzte Sterne

## Zielsektor – Zielstern

Ziel jeder Reise ist immer ein **Sektor** des Sternfeldes. Jeder der 24 Sektoren hat zwei Sterne. Jeder Spieler hat bis zur Landung in einem Sektor die Wahl zwischen zwei Zielsternen.

Die gegnerischen Spieler können zwar anhand des Startortes und der Position auf der Hyperraumbahn ermitteln, welche Sektoren als Ziel in Frage kommen; aber über Zielsektor und erst recht über Zielstern können sie nur Vermutungen anstellen.

**Landen** kann ein Spieler nur auf **einem** Stern, aber der Spieler hat immer die Wahl zwischen zwei möglichen Zielsternen.

## Raumgefechte

Ein Raumgefecht findet statt, wenn feindliche Raumschiffe auf einem Stern landen, der bereits von einem anderen Spieler besetzt ist. Dabei wird die zahlenmäßig unterlegene Raumflotte sofort vernichtet.

Will ein Angreifer Erfolg haben, so muß er mit mindestens einem Raumschiff mehr angreifen, als auf dem Stern stationiert sind.

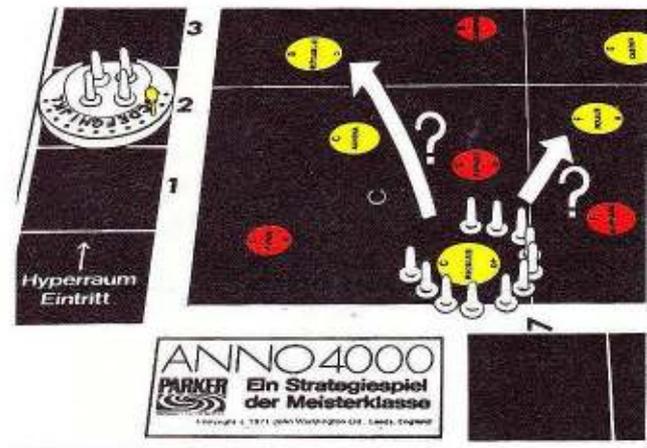
Die vernichteten Raumschiffe werden sofort vom Sternfeld genommen, scheiden aber nicht ganz aus dem Spiel aus.

Vernichtete Schiffe können bei Neuproduktionen wieder ins Spiel gebracht werden.

Da nach einem Raumgefecht alle Energie verbraucht ist, ist ein Start in der gleichen Runde von **diesem** Stern nicht mehr möglich. Von diesem Stern kann erst in der nächsten Runde wieder gestartet werden.

## Produktion von neuen Raumschiffen

Auseinandersetzungen im Weltraum erfordern sehr viele Raumschiffe – neue Raumschiffe, um die Verluste auszugleichen und die Kampfkraft der Flotte zu verstärken.



## Mehrfachangriffe

Ein normaler Angriff besteht darin, daß eine Raumflotte eine andere, zahlenmäßig unterlegene Raumflotte vernichtet. Ein Mehrfachangriff besteht dagegen aus dem gemeinsamen Vorgehen zweier kleinerer Raumflotten, die, von verschiedenen Sternen gestartet, zusammen eine gegnerische Raumflotte vernichten.

Jede kleine Raumflotte allein unterliegt dem Gegner, zusammen aber können sie ihn schlagen.

Wesentlich beim Mehrfachangriff ist es, die beiden verschiedenen Abflugorte und Starttermine zu koordinieren. Dies ist notwendig, da ein Spieler in einer Runde nur einen Start durchführen kann.

## Verlust eines Hauptsterns

Gelingt es, einen gegnerischen Hauptstern zu erobern, so muß der betreffende Spieler ausscheiden. Seine Schiffe müssen vom Spielfeld genommen werden.

Das Ausscheiden läßt sich nur vermeiden, wenn er seinen Hauptstern zurückerobert, sobald er an der Reihe ist. Gelingt dem Spieler die Rückeroberung nicht, so ist das Spiel für ihn beendet.

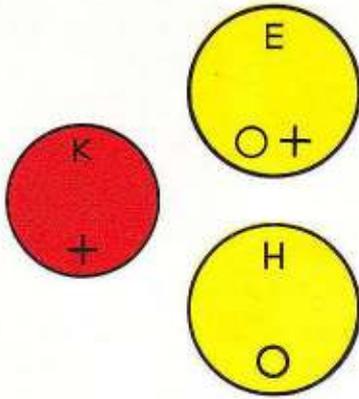
Eine weitere Möglichkeit das Ausscheiden zu vermeiden, besteht darin, den Hauptstern des Gegners zu erobern und einen Austausch anzubieten: Wird der Hauptstern eines Spielers besetzt und ist er dann an der Reihe, so muß er versuchen, den Hauptstern des Gegners zu erobern, der seinen eigenen Hauptstern besetzt hält. Gelingt das dem Spieler in dieser Runde, so bleiben beide Spieler im Spiel. Beide Spieler räumen in der nächsten Runde den jeweiligen gegnerischen Hauptstern.

Wird der Hauptstern eines Spielers besetzt, so kann dieser Spieler keine neuen Raumschiffe produzieren.

Produktion von neuen Raumschiffen ist nur möglich, wenn man den eigenen Hauptstern besetzt hält.

## Zwei Raumflotten eines Spielers greifen einen Stern an!

## Ein verlorener Hauptstern muß zurückerobert werden!



Neue Raumschiffe aber kann man nur produzieren, wenn man über Sterne mit den passenden Symbolen verfügt.

Der Bau von neuen Raumschiffen ist **nur** möglich in den **Produktionsrunden!**

Jede **zweite** Runde des Spiels ist eine Produktionsrunde! Jeder Spieler, der an der Reihe ist, zählt die Symbole seiner Sterne. Für jedes Paar, bestehend aus Kreis und Kreuz, erhält der Spieler **ein** neues Raumschiff. Neue Raumschiffe müssen immer zu dem Hauptstern gesetzt werden.

Für die Produktion von Raumschiffen ist unwichtig, ob sich das Symbolpaar zusammen auf einem Stern befindet oder getrennt auf zwei Sternen. Beispiel: Ein Spieler besitzt folgende Sterne:

- Drei Sterne mit beiden Symbolen,
  - Sechs Sterne mit einem Kreuz,
  - Vier Sterne mit einem Kreis.
- Der Spieler erhält **sieben** neue Raumschiffe!

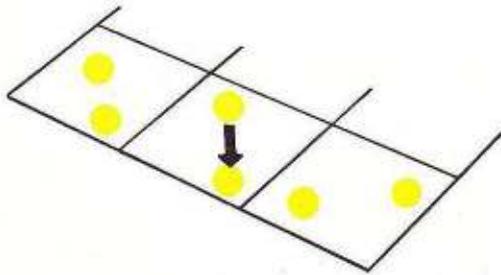
## Kurzflüge

Kurzflüge sind zwischen zwei Sternen der gleichen Ebene möglich, aber nur innerhalb eines Sektors! Da ein solcher Flug nur einen Sektor umfaßt, wird er auch nur als eine Entfernungseinheit gewertet. Für einen Kurzflug nimmt man nur Feld 1 der Hyperraumbahn in Anspruch (das natürlich frei sein muß).

Bei einem Kurzflug ist es nicht erforderlich, die Raumschiffe auf die Hyperraumscheiben zu setzen und die Hyperraumbahn zu betreten. Die Raumschiffe können direkt von einem Stern zum anderen bewegt werden.

Theoretisch müßte jedoch eine Hyperraumscheibe benutzt werden; aus diesem Grund ist ein Kurzflug immer nur dann möglich, wenn eine freie Hyperraumscheibe vorhanden ist. Innerhalb einer Runde ist ein normaler Start **und** ein Kurzflug nicht erlaubt.

Ein Kurzflug ist nur möglich, wenn eine freie Scheibe vorhanden ist!



scheibe nimmt und um den Zielstern herum gruppiert. Dann wird die Die Landung erfolgt, indem er seine Raumschiffe von der Hyperraumscheibe nimmt und um den Zielstern herum gruppiert. Dann wird die a) Er kann seine Raumschiffe landen! Spieler A hat jetzt verschiedene Möglichkeiten: Schiff. Spieler A schiebt nun seine Hyperraumscheibe auf Feld 2 der Bahn. Spieler A ist an der Reihe; er hat ein Symbolpaar, erhält also ein neues werden um den Hauptstern herum gesetzt.

diese neuen Raumschiffe, wenn er an die Reihe kommt. Die neuen Schiffe Kreuz, bedeutet den Bau eines neuen Raumschiffs. Jeder Spieler erhält Produktionsrunde – jedes Paar von Sternen, bestehend aus Kreis und 2. Spielrunde

zeigern. Auf dieser Scheibe wird nun der Abflugort gekennzeichnet: Ein gelber

Schiffe nimmt er von REGULUS und setzt sie auf eine seiner Hyperraumscheiben. (für die gelbe Ebene) beim Buchstaben C (für den Sektor C). Dann wird diese Scheibe auf Feld 1 der Hyperraumbahn gesetzt. Für Spieler A ist diese erste Runde beendet; die anderen Spieler folgen im Uhr-

1. Spielrunde

Spieler A startet mit 4 grünen Raumschiffen von REGULUS. Diese 4

weise Spieler A mit Hauptstern REGULUS, grüne Raumflotte. Ein Startspieler wird gegebenenfalls durch das Los ermittelt, beispiels-

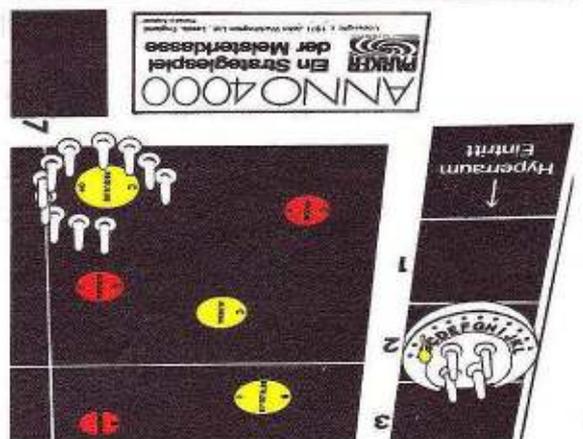
Sterne gesetzt, um die Bezeichnungen nicht zu verdecken. Jeder Spieler setzt um seinen Hauptstern herum die 15 Raumschiffe, mit

der vier Raumflotten. Bei Unstimmigkeiten entscheidet das Los. Vier Spieler nehmen teil – jeder Spieler wählt einen Hauptstern und eine

Vorbereitungen

## Der Spielverlauf in Beispielen

Jede zweite Spielrunde ist eine Produktionsrunde!



15 Raumschiffe werden um den Hauptstern herum gesetzt!

Scheibe von der Bahn genommen. Folgende Sektoren stehen als Ziel zur Wahl: C Rot

F Gelb

B Gelb

Welcher der beiden Sterne im jeweiligen Zielsektor angefliegen wird, ist dem Spieler freigestellt. Sofort nach der Landung kann Spieler A wieder starten – von einem der Sterne, die er besetzt hält.

b) Er kann **weiterfliegen**, das heißt, seine Hyperraumscheibe bleibt auf der Bahn.

Zusätzlich kann er mit seiner zweiten Scheibe starten, da Feld 1 der Hyperraumbahn frei geworden ist. Ein Spieler kann von jedem Stern aus starten, den er besetzt hält; in diesem Fall kommt nur REGULUS in Frage.

c) Er macht einen Doppelzug!

Spieler A landet in einem der bereits genannten Sektoren – das ist der erste Teil des Zuges.

Beispielsweise erfolgt die Landung in Sektor F Gelb auf POLLUX.

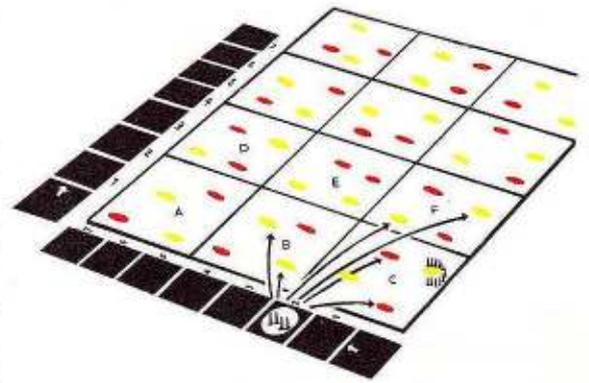
Bei dieser Landung ist eine Hyperraumscheibe besetzt – die zweite Scheibe ist frei.

Mit dieser freien Scheibe kann sofort ein Kurzflug unternommen werden – innerhalb des Sektors F Gelb. Nach einem Kurzflug ist ein neuer Start in der gleichen Runde nicht mehr möglich.

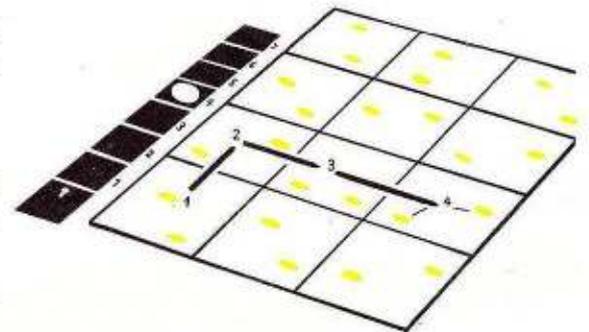
Ein Beispiel:

Spieler A landet auf POLLUX und setzt seine 4 Raumschiffe dort ab. Unter Hinweis auf eine freie Scheibe und freies Feld 1 der Hyperraumbahn nimmt er eines seiner Raumschiffe und setzt es zu MERAK – er könnte auch zwei oder drei Schiffe dorthin setzen.

Der Zug von Spieler A ist beendet und es folgen im Uhrzeigersinn die anderen Spieler.



**Doppelzug: Landen auf einem Stern des Sektors, dann Kurzflug mit der freien Scheibe zum zweiten Stern des Sektors.**



6051 Nieder-Roden  
Boschstraße 1  
Marketinggruppe  
Parker Spiele und Spielzeug

Bei Rückfragen und Anregungen schreiben Sie bitte an:

**PARKER**  **Parker... mehr als nur ein Spiel**

**xxte Spielrunde**  
Ende des Spiels! Das Spiel endet mit dem Sieg des Spielers D mit den roten Raumschiffen. Spieler D war es gelungen, den Hauptstern des Spielers A zu erobern. Spieler A, der an der Reihe war, gelang es nicht, seinen Heimatstern zurückzuerobern; auch eine Eroberung des gegnerischen Hauptsterns war nicht möglich!  
Das Spiel ist sofort beendet, da die beiden anderen Spieler bereits vorher ausgeschieden waren.

Start von anderen Sternen ist möglich. Vernichtete Raumschiffe werden aus dem Spiel genommen, können aber bei Neuproduktion wieder ins Spiel gebracht werden.

### 3. Spielrunde

Wir gehen davon aus, daß Spieler A in der zweiten Runde den Doppelzug gewählt hat. Spieler A startet deshalb in dieser Runde neu – vom Stern POLLUX, der mit drei Raumschiffen besetzt ist.

Spieler A setzt zwei dieser Schiffe auf eine Hyperraumscheibe, kennzeichnet den Abflugort (gelber Stecker bei F), und setzt die Scheibe auf Feld 1 der Bahn. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn!

### 4. Spielrunde

Produktionsrunde! Spieler A erhält für zwei Symbolpaare (Kreis und Kreuz) zwei neue Raumschiffe, die er bei REGULUS absetzt.

Seine Hyperraumscheibe bewegt er von Feld 1 nach Feld 2 der Bahn und landet dann auf CASTOR im Sektor E Gelb. Anschließend startet der Spieler A neu: vom Heimatstern REGULUS mit 5 Raumschiffen auf Feld 1 der Hyperraumbahn. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

### 5. bis xte Spielrunde

Das Spiel läuft Runde um Runde weiter. Jeder Spieler verfolgt seine Ziele – in erster Linie Besetzung von Sternen, um mehr Raumschiffe produzieren zu können.

### xte Spielrunde

Produktionsrunde!

Spieler A hat sich entschlossen, den Stern DENEbola im Sektor F Rot anzugreifen. Ein Raumgefecht findet statt.

Spieler A schiebt seine Scheibe auf Feld 3 der Bahn – gestartet war er von REGULUS mit 6 Raumschiffen. DENEbola ist mit 4 blauen Raumschiffen besetzt.

Spieler A sagt: „Ich greife DENEbola an!“ und setzt seine 6 grünen Raumschiffe auf den Stern; die 4 blauen Schiffe entfernt er.

Nach einem Raumgefecht ist ein Start von dem Stern, auf dem das Gefecht stattgefunden hat, in der gleichen Runde nicht mehr möglich. Ein

Raumgefecht:

Größere Flotte vernichtet kleinere Flotte!

