

CATAN

DAS DUELL

LOSSPIELEN
OHNE
REGELLESEN!
Mit der kostenlosen App
CATAN Assistent



Möchtet ihr das Spiel erklärt bekommen, statt die Regeln zu lesen? Dann ladet euch die kostenlose App **CATAN Assistent** herunter. Hier findet ihr auch einen digitalen Karten-Index mit Suchfunktion.

Herzlich willkommen zu „CATAN – Das Duell“, dem Spiel mit Karten für Zwei!

Das Duell führt euch als Fürstin bzw. Fürst in die Welt von Catan. Eure Aufgabe ist es, euer Fürstentum erfolgreich aufzubauen und gleichzeitig euren Mitspieler im Auge zu behalten. Denn am Ende wird nur ein Spieler die nötigen Siegpunkte erreichen und zum Gewinner gekürt!

Die Anleitung und das Spiel sind so aufgebaut, dass ihr zunächst in einem kurzen Einführungsspiel mit eurem Fürstentum und den grundlegenden Spielmechanismen vertraut gemacht werdet. Hierbei kommt nur etwa die Hälfte der im Spiel enthaltenen Karten zum Einsatz. Weitere Unterstützung bietet für die ersten Spiele die Übersicht des Spielablaufs auf der Rückseite dieser Anleitung. Wenn ihr euch in eurer Rolle als Fürstin bzw. Fürst sicher fühlt, könnt ihr zu den „Themensets“ übergehen. Mit diesen werden Schritt für Schritt weitere Kartenarten und Spielmechanismen eingeführt.

Catan – Das Duell ist eine Neuauflage des 2010 erschienenen *Die Fürsten von Catan*. Die Spielkarten und Regeln wurden nicht geändert, sodass eine Kombination mit den Karten der *Die Fürsten von Catan*-Reihe (z. B. den Erweiterungen und Sonderkarten) ohne Einschränkungen möglich ist.

SPIELMATERIAL

- 1 Heldenstein  - 1 Handelsstein 
- 1 Augenwürfel (= Ertragswürfel)  - 1 Symbolwürfel (= Ereigniswürfel) 
- 4 Kartenhalter 
- 180 Karten (im Karten-Index ab Seite 13 sind alle Karten mit Erläuterungen aufgelistet)

INHALTSVERZEICHNIS

Das Einführungsspiel (= Grundregeln)	2
Das Spiel mit den Themensets	9
Das Duell der Fürsten	12
Impressum	12
Karten-Index	13
Spielzug-Übersicht	20

Verteidigt eure Fürstentümer gegen Barbaren, geht Intrigen auf den Grund und entdeckt neue Inseln voller Schätze. Mit den 6 Themensets der Erweiterung *CATAN – Finstere & Goldene Zeiten* stürzt ihr euch in neue spannende Abenteuer.



Das Einführungsspiel – Die ersten Cataner

VORBEREITUNGEN

Setzt euch gegenüber an einen Tisch. Platziert 3 Kartenhalter nebeneinander in der Tischmitte. Die Kartenhalter trennen die Auslageflächen der beiden Spieler. Bereitet die Karten wie im Folgenden beschrieben vor:

Sortierung der Karten

Sortiert zunächst die Karten nach ihren Rückseiten. Sämtliche Karten, die im Einführungsspiel verwendet werden, bilden auch die Grundlage für alle späteren Themenspiele.

Für das erste Spiel benötigt ihr alle Landschaften, Straßen, Siedlungen und Städte sowie die Startkarten, die Karten mit der Rückseite Basisset und die Ereigniskarten. Legt die restlichen Karten (wir nennen sie Themensets) und den 4. Kartenhalter zurück in die Schachtel. Das Einführungsspiel wird ohne die Themensets und den 4. Kartenhalter gespielt.

Ereigniskarten-Stapel

Dreht die Ereigniskarten auf die Vorderseite, sortiert alle Karten aus, die nicht das Symbol des Basissets tragen und legt die aussortierten Karten in die Schachtel zurück. Die Ereigniskarten der Themensets kommen im Einführungsspiel nicht zum Einsatz.

Sortiert dann die Karte *Julfest* aus. Mischt die verbleibenden 8 Ereigniskarten verdeckt und zählt 3 Karten ab. Auf diese 3 Karten legt ihr verdeckt das *Julfest*, darauf dann, ebenfalls verdeckt, die restlichen Karten. Legt den gesamten Stapel in ein äußeres Fach der Kartenhalter (siehe Abb. Seite 3).

Auslage Straßen, Ortschaften, Landschaften

Legt die 3 Stapel mit den Straßen, Siedlungen und Städten (= Ortschaften) mit der Rückseite nach oben in die Kartenhalter. Diese Karten sind alle identisch, ihr braucht sie also nicht zu mischen. Lasst zwischen den Siedlungen und den Städten Platz für einen weiteren Stapel.

Mischt den Stapel mit den Landschaften und legt ihn mit der Rückseite nach oben zwischen den Stapel mit Siedlungen und den Stapel mit Städten

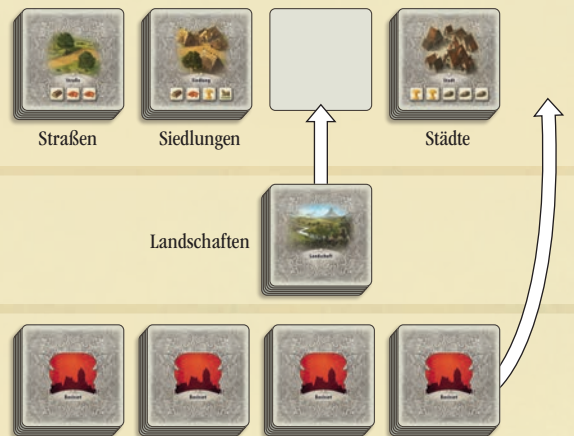
Auslage Nachziehstapel

Mischt die 36 Karten mit dem Symbol des Basissets, teilt diese in 4 Stapel zu je 9 Karten auf und legt sie in die Fächer neben die Städte. Diese Stapel nennen wir „Nachziehstapel“.

Auslage Startkarten

Nehmt nun die Startkarten „Rot“ und legt diese entsprechend der Abbildung aus. Euer Fürstentum besteht zu Spielbeginn aus 2 Siedlungen, die mit einer Straße verbunden sind und 6 unterschiedlichen Landschaften. Der Name der Landschaften muss immer links unten stehen.

Die Startkarten „Blau“ legt ihr auf der gegenüberliegenden Seite der Kartenhalter aus. Die Karten werden immer zum jeweiligen Spieler hin ausgerichtet.



ÜBERSICHT STARTAUSLAGE

In dieser Abbildung zeigen wir euch den Spielaufbau zu Spielbeginn. Ihr sitzt euch gegenüber. Jeder hat sein Fürstentum zu sich ausgerichtet ausgelegt.

Dazwischen liegen die Kartenhalter mit den Straßen, Siedlungen, Landschaften und Städten, sowie den 4 Nachziehstapeln und dem Stapel mit den Ereigniskarten.



„Blau“



„Rot“



EUER FÜRSTENTUM

Anzeige Rohstoffbesitz

Euer Einkommen als Fürsten erhaltet ihr in Form von Rohstoffen. Je nach Landschaft erhaltet ihr Holz, Wolle, Gold, Lehm, Erz oder Getreide. Wie viel ihr von einem bestimmten Rohstoff besitzt, wird auf der jeweiligen Landschaft angezeigt. Entscheidend dabei ist der untere, zu euch ausgerichtete Rand jeder Karte. Zu Spielbeginn ist bei allen Landschaften – mit Ausnahme des Goldflusses – der Rand mit 1 Rohstoff-Symbol zu euch ausgerichtet. Das bedeutet, dass ihr von jedem dieser Rohstoffe genau 1 besitzt. Nur Gold habt ihr noch keines.



Ihr besitzt keine Wolle

Ihr besitzt 1 Wolle

Ihr besitzt 2 Wolle

Ihr besitzt 3 Wolle

Rohstoffe erhalten

Während des Spiels erhaltet ihr Rohstoffe und verbraucht diese. Wenn ihr 1 Rohstoff erhaltet, dreht ihr die Karte so um 90°, dass der Rand mit 1 Rohstoff **mehr** zu euch ausgerichtet ist.



Rohstoffe verbrauchen

Verbraucht ihr 1 Rohstoff, dreht ihr die Karte in die andere Richtung um 90°. Ihr könnt also zwischen 0 und 3 Rohstoffen in einer Landschaft lagern. Solltet ihr bereits 3 Rohstoffe besitzen und in dieser Landschaft 1 weiteren Rohstoff erhalten, so könnt ihr diesen nicht einlagern – er geht ersatzlos verloren.



Das Einführungsspiel – Die ersten Cataner

Siedlungen

Siedlungen sind das Herz Ihres Fürstentums. Eine Siedlung bringt 2 freie Bauplätze für Ausbaukarten (Gebäude oder Einheiten), einen über, einen unter der Siedlung. Siedlungen können zu Städten ausgebaut werden. Wie das geht, erfahrt ihr später (siehe Seite 6). Siedlungen und Städte fassen wir unter dem Oberbegriff „Ortschaft“ zusammen.

Straßen

Zwischen euren beiden Siedlungen liegt eine Straße. Die einzige Funktion einer Straße im Einführungsspiel ist, den Bau von weiteren Siedlungen zu ermöglichen. Wenn ihr im Spielverlauf euer Fürstentum vergrößern wollt, indem ihr 1 weitere Siedlung errichtet, müsst ihr zunächst an eure linke oder rechte Siedlung 1 Straße anlegen.



SPIELZIEL

Das Einführungsspiel „Die ersten Cataner“ wird so lange gespielt, bis ein Spieler am Ende seines Spielzugs 7 (oder mehr) Siegpunkte erreicht hat. Jede Siedlung zählt 1 Siegpunkt – somit besitzt jeder Spieler zu Spielbeginn schon 2 Siegpunkte. Städte zählen 2 Siegpunkte. Weitere Möglichkeiten Siegpunkte zu erzielen, werden später erläutert.



DAS SPIEL BEGINNT

Bestimmt zunächst einen Startspieler: Jeder Spieler würfelt mit dem Augwürfel. Wer die höhere Zahl würfelt, beginnt.

Der Startspieler zieht von einem der 4 Nachziehstapel die obersten 3 Karten. Danach zieht der Mitspieler von einem anderen Nachziehstapel ebenfalls die obersten 3 Karten. Die gezogenen Karten nennen wir Handkarten. Handkarten werden grundsätzlich vor dem Mitspieler geheim gehalten.



SPIELZUG

Ihr seid abwechselnd an der Reihe und führt euren Spielzug aus. Dieser läuft immer folgendermaßen ab:

- 1. Würfeln:** Mit beiden Würfeln, danach Auswertung der Ergebnisse
- 2. Aktionsphase:** In beliebiger Reihenfolge und beliebig oft: Karten einsetzen, Rohstoffe tauschen
- 3. Karten nachziehen:** Anzahl der Handkarten überprüfen, ggf. Karte(n) nachziehen oder ablegen
- 4. Handkarte tauschen:** ggf. Handkarte tauschen

1. Würfeln

Es gibt 1 Aug- und 1 Symbolwürfel. Beide werden zu Beginn jedes Spielzugs geworfen. Wir betrachten zunächst nur den Augwürfel. Über diesen bekommen beide Spieler zu Beginn jedes Spielzugs neue Rohstoffe. Daher nennen wir den Augwürfel „Ertragswürfel“. Jede Landschaft, deren Zahl gewürfelt wird, erhält 1 Rohstoff – das heißt, die Landschaft wird um 90° gegen den Uhrzeigersinn gedreht.



Beispiel: Rot würfelt im ersten Zug eine 6. Sein Ackerland trägt die Augenzahl 6. Daher erhält Rot ein Getreide. Er markiert dies, indem er die Getreidelandschaft um 90° dreht, so dass nun der Rand mit 2 Getreidesymbolen zu ihm ausgerichtet ist.

„Blau“



Auch Blau erhält 1 Rohstoff auf seiner Landschaft mit der 6; bei ihm ist es das Gebirge. Daher erhält er 1 Erz und markiert dies auf dieselbe Weise wie Rot.

Bei Spielbeginn hat jeder Spieler jede Zahl genau 1-mal auf einer seiner Landschaften. Im weiteren Spielverlauf kann sich das ändern. Hat ein Spieler mehrere Landschaften mit derselben Augenzahl, so erhält er auf **jeder** dieser Landschaften 1 Rohstoff.

Die Funktion des Symbolwürfels erläutern wir auf Seite 8 unter „Der Ereigniswürfel“.

2. Aktionsphase

a) Handkarten einsetzen

Ihr könnt in eurer Aktionsphase einige oder auch alle eurer Handkarten einsetzen.

Aktionskarten

Aktionskarten sind durch ein „A“ in der oberen linken Ecke gekennzeichnet und haben ein gelbes Textfeld. Sie werden immer aus der Hand gespielt und haben einen sofortigen Effekt. Wenn ihr eine Aktionskarte ausspielen möchtet, lest ihr eurem Mitspieler deren Text vor, führt die Aktion aus und legt die Karte danach offen auf einen Ablagestapel, der von beiden Spielern verwendet wird. Die Karte ist somit aus dem Spiel.



Der „Kartenreiter“ über dem Textfeld beschreibt die Kartenart und dient der Übersichtlichkeit.

Gelbes Textfeld = Aktionskarte, wird aus der Hand gespielt und danach auf den Ablagestapel gelegt.

Ortschaftsausbauten

Die Karten mit grünem Textfeld sind Ortschaftsausbauten. Auf ihnen sind oben links die Rohstoffe angegeben, die bezahlt werden müssen, um die Karten auszulegen (= Baukosten). Ortschaftsausbauten werden immer auf einen freien Bauplatz einer Ortschaft (Stadt oder Siedlung) gelegt und bringen dauerhafte Vorteile. Es gibt 2 verschiedene Arten von Ortschaftsausbauten: Gebäude und Einheiten. Die Einheiten wiederum unterteilen sich in Helden und Handelsschiffe.



Der 2. „Kartenreiter“ zeigt an, an welche Plätze im Fürstentum eine Karte ausgelegt werden darf.

Grünes Textfeld = Ortschafts-ausbau, wird zu einer Ortschaft (Stadt oder Siedlung) ausgelegt.

Wenn ihr einen Ortschafts-ausbau tätigen möchtet, legt ihr die Karte aus der Hand auf einen freien Bauplatz und bezahlt die auf der Karte angegebenen Baukosten. Fortan steht euch das Gebäude oder die Einheit mit der jeweiligen Funktion zur Verfügung.

Achtung: Auf manchen Ausbaukarten steht (1x). Das bedeutet, dass diese Karte nur 1-mal in eurem Fürstentum vorhanden sein darf.



Beispiel: Rot baut ein Kloster. Er zahlt die Baukosten, indem er die Landschaften Ackerland, Hüggelland und Gebirge um 90° im Uhrzeigersinn dreht. Danach besitzt er noch 1 Getreide, 1 Holz und 1 Wolle, aber kein Lehm und kein Erz mehr.

b) Zentralkarten einsetzen

Als Zentralkarten bezeichnen wir die zwischen den beiden Spielern ausliegenden Karten „Straße“, „Siedlung“ (mit zugehörigen „Landschaften“) und „Stadt“. Beide Spieler haben direkten Zugriff auf diese Karten. Der aktive Spieler kann dort verfügbare Karten direkt bauen, indem er die auf den Rückseiten der Karten abgebildeten Baukosten bezahlt.



Das Einführungsspiel – Die ersten Cataner

Straße bauen

Straßen werden benötigt, um das Fürstentum erweitern zu können. Wenn ihr eine neue Siedlung errichten möchtet, so müsst ihr zunächst eine Straße bauen, da zwischen 2 Siedlungen immer genau 1 Straße liegen muss.



Rot baut eine Straße und zahlt 1 Holz und 2 Lehm

Siedlung bauen

Eine Siedlung wird immer an das freie Ende einer Straße angelegt. Neue Siedlungen bringen Ihnen Vorteile:

- jede Siedlung zählt 1 Siegpunkt
- jede Siedlung bringt Ihnen 2 neue Bauplätze
- jede Siedlung bringt Ihnen 2 neue Landschaften (und damit zusätzliche Chancen auf Rohstoffträge)

Wenn ihr eine neue Siedlung baut, erhaltet ihr vom Stapel „Landschaften“ die 2 obersten Karten. Legt die Landschaften an die freien Ecken der Siedlung an – und zwar so, dass die Ränder ohne Rohstoffsymbole zu euch zeigen.



Rot baut eine Siedlung und zahlt je 1 Holz, Lehm, Getreide und Wolle. Rot zieht ein Gebirge und einen Goldfluss. Beim Wurf einer „4“ erhält Rot zukünftig Wolle und Erz, bei einer „2“ Holz und Gold.

Stadt bauen

Siedlungen können zu Städten ausgebaut werden. Wenn ihr eine Stadt baut, zahlt ihr die Baukosten und legt die Stadt auf eine bestehende Siedlung. Die Siedlung bleibt für den Rest des Spiels unter der Stadt liegen. Auch eine Stadt bringt euch Vorteile:

- Jede Stadt zählt 2 Siegpunkte. Der Siegpunkt der darunter liegenden Siedlung wird aber **nicht** zusätzlich gezählt.
- Jede Stadt bringt euch 2 zusätzliche Bauplätze. Ihr könnt also nun über und unter der Stadt je 2 Ortschaftsausbauten auslegen.

Wichtig: Auch Karten auf einem zusätzlichen Bauplatz gelten den diagonal angrenzenden Landschaften als benachbart.

Manche Ausbaukarten wirken auf links und rechts benachbarte Landschaften. Es kann daher wichtig sein, ob ihr eine Ausbaukarte ober- oder unterhalb einer Ortschaft auslegt. Bei den beiden benachbarten Bauplätzen ober- oder unterhalb einer Stadt ist es aber egal, welchen Platz ihr belegt: Die beiden Landschaften links und rechts sind zu beiden Bauplätzen gleichberechtigt benachbart.



Rot zahlt 2 Getreide und 3 Erz und legt die Stadt auf eine der Siedlungen.

c) Rohstoffe tauschen

Im Spielverlauf kann es vorkommen, dass ihr von einer Rohstoffsorte sehr viele besitzt, aber einen ganz anderen Rohstoff benötigt, den ihr gar nicht habt. In solchen Fällen könnt ihr eure Rohstoffe in andere Rohstoffe umtauschen.

• Normaler Tauschkurs

Ihr könnt immer 3 gleiche Rohstoffe gegen 1 beliebigen Rohstoff einer anderen Sorte tauschen. Die Rohstoffe, die ihr abgibt, dürft ihr auch mehreren Landschaften gleicher Art entnehmen.



Rot zahlt 3 Erz (aus 2 Landschaften) und nimmt sich dafür 1 Wolle.

• Verbesserter Tauschkurs

Wenn ihr einen Ortschaftsausbau „Handelsschiff“ gebaut habt, verbessert sich euer Tauschkurs und ihr könnt 2 gleiche Rohstoffe gegen 1 beliebigen einer anderen Sorte tauschen. Welche Rohstoffsorte(n) ihr tauschen dürft, ist von der Art des jeweiligen Handelsschiffes abhängig.



Rot hat ein Erz-Handelsschiff ausliegen. Rot gibt 2 Erz ab und nimmt sich 1 Wolle.

3. Karten nachziehen

Wenn ihr in eurer Aktionsphase nichts mehr unternehmen wollt oder könnt, beendet ihr diese. Überprüft zunächst, ob ihr die erlaubte Anzahl an Handkarten besitzt:

- Ihr dürft am Ende eures Zuges 3 Handkarten halten.
Für jede Karte mit einem Fortschrittspunkt (Symbol „Buch“) in eurem Fürstentum dürft ihr 1 Handkarte mehr halten.
- Habt ihr weniger Handkarten als erlaubt, füllt ihr eure Kartenhand wieder auf die erlaubte Kartenzahl auf. Ihr dürft hierbei von beliebigen Nachziehstapeln Karten ziehen.
- Habt ihr mehr Handkarten als erlaubt, müsst ihr so viele Handkarten abgeben, bis die Anzahl eurer Handkarten wieder der erlaubten Menge entspricht. Karten, die ihr abgibt, legt ihr verdeckt unter beliebige Nachziehstapel.

4. Handkarte tauschen

Jetzt habt ihr so viele Karten auf der Hand, wie euch aktuell erlaubt ist. Ihr dürft nun noch 1 Handkarte austauschen. Wenn ihr möchtet, legt ihr 1 Karte, die ihr nicht benötigt, unter einen beliebigen Nachziehstapel. Dann zieht ihr die oberste Karte von einem beliebigen Nachziehstapel.

Oder gezielt aussuchen: Ihr legt 1 Karte unter einen Nachziehstapel, bezahlt 2 beliebige Rohstoffe, nehmt euch diesen oder einen anderen Nachziehstapel und sucht euch aus diesem Stapel 1 Karte aus.

Achtung: Hierbei dürft ihr die Reihenfolge der Karten im Nachziehstapel nicht verändern!

So nachgezogene oder getauschte Karten könnt ihr erst im nächsten Spielzug einsetzen, nicht sofort.



Fortschrittspunkt

Normalerweise sind 3 Handkarten erlaubt. Wer ein Kloster baut, erhöht seine erlaubte Handkartenzahl auf 4 Karten.

WEITERE REGELN

1. Stärke- und Handelsvorteil

Auf manchen Karten sind Symbole mit einer Axt oder einer Waage abgebildet. Das Symbol mit der Axt nennen wir Stärkepunkt, das Symbol mit der Waage Handelspunkt.

- Ein Spieler erhält den Spielstein mit der Axt, den „Heldenstein“, wenn er den Stärkevorteil hat. Ein Spieler hat dann den Stärkevorteil, wenn er Karten mit insgesamt 3 oder mehr Stärkepunkten in seinem Fürstentum ausliegen hat **und** mehr Stärkepunkte als sein Mitspieler besitzt.
- Ein Spieler erhält den Spielstein mit der Waage, den „Handelsstein“, wenn er den Handelsvorteil hat. Ein Spieler hat den Handelsvorteil, wenn er Karten mit insgesamt 3 oder mehr Handelspunkten in seinem Fürstentum ausliegen hat **und** mehr Handelspunkte als sein Mitspieler besitzt.

Wer im Besitz eines oder beider Steine ist, legt sie auf eine seiner Ortschaften. Sowohl der Besitz des Handelssteins als auch der Besitz des Heldensteins zählt 1 Siegpunkt. Sobald ein Spieler nicht mehr die Mehrheit an Stärke- oder Handelspunkten hat, muss er den zugehörigen Spielstein (und damit den Siegpunkt) wieder abgeben bzw. dem Mitspieler geben, sollte dieser nun die Mehrheit dieser Punkte haben.

2. Geschick- und Fortschrittspunkte

Geschickspunkte: Die Anzahl der Harfensymbole zeigt das Geschick eines Helden an. Das Geschick bietet ggf. einen Vorteil beim Ereignis „Fest“, das auf der nächsten Seite erläutert wird.

Fortschrittspunkte: Einige Gebäude zeigen ein Buch, das Symbol für den Fortschritt. Jeder Fortschrittspunkt erlaubt den Besitz 1 weiteren Handkarte (siehe oben unter „3. Karten nachziehen“).



Stärkepunkt



Stärkevorteil



Heldenstein = 1 Siegpunkt



Handelspunkt



Handelsvorteil



Handelsstein = 1 Siegpunkt



Geschickspunkt



Fortschrittspunkt

Das Einführungsspiel – Die ersten Cataner

3. Der Ereigniswürfel

Zu Beginn jedes Spielzugs werft ihr neben dem Ertragswürfel auch den Symbolwürfel, den wir „Ereigniswürfel“ nennen. Es gibt 5 verschiedene Symbole, die alle unterschiedliche Auswirkungen haben. 4 dieser Symbole sind schwarz. Über diese können die Spieler zusätzliche Rohstoffe erhalten oder es tritt ein Ereignis ein. Das fünfte Symbol, die Keule, ist rot. Dieses Ereignis kann negative Auswirkungen für die Spieler haben und ist abhängig von der Anzahl der eingelagerten Rohstoffe der Spieler. In welcher Reihenfolge die beiden Würfel ausgewertet werden, ist abhängig von der Farbe des Symbols:

- Prüft den Ereigniswürfel. Ist das Symbol die rote Keule, findet ein Räuberüberfall statt, der sofort ausgewertet wird, also nur in diesem Fall **VOR** dem Ertragswürfel.
- Ist das Symbol des Ereigniswürfels schwarz, wertet ihr zunächst den Ertragswürfel aus: Ihr erhaltet beide euer Rohstoffeinkommen. Danach wertet ihr das Ergebnis des Ereigniswürfels aus.

Wurde ein Fragezeichen gewürfelt und eine Ereigniskarte gezogen, wird diese nach der Durchführung des Ereignisses unter den Ereigniskarten-Stapel geschoben. Wird die Karte *Julfest* gezogen, wird der Ereigniskarten-Stapel, wie auf Seite 2 beschrieben, neu gebildet. Anschließend wird 1 neue Ereigniskarte gezogen.



Räuberüberfall: Wer mehr als 7 Rohstoffe besitzt, verliert alle Gold- und Wollevorräte.



Handel: Besitzt ein Spieler den Handelsvorteil, erhält er 1 Rohstoff seiner Wahl von seinem Mitspieler.



Fest: Jeder Spieler erhält 1 beliebigen Rohstoff. Hat ein Spieler die meisten Geschickpunkte, erhält nur er 1 beliebigen Rohstoff.



Reiche Ernte: Jeder Spieler erhält 1 beliebigen Rohstoff.



Ereigniskarte ziehen: Wer gewürfelt hat, zieht die oberste Ereigniskarte und liest das Ereignis vor. Alle Spieler, die das Ereignis betrifft – das kann keiner, einer oder können beide Spieler sein – führen die Folgen des Ereignisses durch.

SPIELENDE

Beim Einführungsspiel „Die ersten Cataner“ wird so lange gespielt, bis ein Spieler am Ende seines Spielzugs 7 (oder mehr) Siegpunkte erreicht hat. Jede Siedlung zählt 1 Siegpunkt, jede Stadt zählt 2 Siegpunkte. Außerdem zählt der Besitz von Helden- oder Handelsstein jeweils 1 Siegpunkt.



Das hier abgebildete Fürstentum ist das eines Siegers. Der Spieler gewinnt mit 2 Städten, 1 Siedlung und jeweils dem Handelsvorteil und dem Stärkevorteil.

Wenn ihr euch mit den Regeln und den Karten des Einführungsspiels vertraut und sicher fühlt, dann könnt ihr zu den Themenspielen übergehen. Diese bieten neben einer längeren Spieldauer ein etwas anspruchsvolleres und abwechslungsreicheres Spiel, da nicht nur neue Karten, sondern ganz neue Kartenarten und Baumöglichkeiten hinzukommen. Beginnt mit der „Zeit des Goldes“. Ansonsten spielt ruhig noch 1–2 Partien der „ersten Cataner“, bis ihr euch mit den Regeln und Abläufen vertraut fühlt.

Das Spiel mit den Themensets

Grundsätzlich behalten alle Regeln, die ihr bereits gelernt habt, in den Themenspielen Gültigkeit. Es kommen aber einige neue Regeln hinzu. Diese erläutern wir im Folgenden. Zunächst folgen die allgemeinen, zusätzlichen Regeln, die im Spiel mit den Themensets grundsätzlich gelten, danach folgen spezielle Regeln zu den drei einzelnen Sets.

Empfehlung:

Spielt die Themenspiele in der Reihenfolge, in der sie in den Regeln vorgestellt werden. In „Zeit des Goldes“ lernt ihr neue Kartenarten und einfache Bedingungen für Aktionskarten kennen. In „Zeit der Wirren“ kommen einige aggressive Karten ins Spiel, mit denen ihr eurem Mitspieler zusetzen könnt. In „Zeit des Fortschritts“ geht es wieder friedlicher zu – hier steht der konstruktive Aufbau beider Fürstentümer im Vordergrund.

ALLGEMEINE VORBEREITUNG

Ereigniskarten-Stapel

Es werden immer die Ereigniskarten des Basissets und die Ereigniskarten des jeweiligen Themensets verwendet. Sortiert wie im Einführungsspiel zunächst die Karte *Julfest* aus. Mischt dann die Ereigniskarten des Basissets und des Themensets, zählt 3 Karten ab, legt das *Julfest* verdeckt darauf und darauf wiederum die restlichen Karten.



Beim Themenspiel „Zeit des Goldes“ besteht der Ereigniskarten-Stapel aus den Ereigniskarten des Basissets und den 3 Ereigniskarten des Themensets: *Geschenk für den Fürsten*, einer weiteren Karte *Fabrender Händler* und einer weiteren Karte *Wettfahrt der Handelsschiffe*.

Offener Ausbaustapel

Bei jedem Themenset gibt es Ausbaukarten, die beiden Spielern zugänglich sein müssen. Diese Karten werden vorher aussortiert und als offener Ausbaustapel neben die Nachziehstapel gelegt. Die Karten des offenen Ausbaustapels werden nicht auf die Kartenhand genommen. Will ein Spieler eine dieser Karten bauen, bezahlt er wie üblich die Baukosten, nimmt die Karte direkt aus dem Stapel und legt sie auf einen freien Bauplatz seines Fürstentums. Alle Karten des offenen Ausbaustapels sind mit (1x) gekennzeichnet und dürfen daher in jedem Fürstentum nur einmal ausgelegt werden. Ihr dürft die Karten des offenen Ausbaustapels jederzeit durchsehen, wenn es mehr als eine offene Ausbaukarte pro Spieler gibt. Diese dürft ihr in beliebiger Reihenfolge bauen.



Die *Händlergilden* sind die offenen Ausbaukarten bei „Zeit des Goldes“. Ihr findet diese Information bei der Übersicht des jeweiligen Sets.

Auslage der Nachziehstapel

Mischt die Karten des Basissets und die übrigen Karten des jeweiligen Themensets getrennt voneinander. Aus den Karten des Basissets werden 3 Stapel mit je 12 Karten pro Stapel gebildet. Aus den Karten des Themensets werden 2 Stapel mit gleich vielen Karten pro Stapel gebildet. Bei den Themenspielen kommen nun alle 4 Kartenhalter zum Einsatz. Seid ihr an der Reihe, könnt ihr von allen Stapeln Karten nachziehen, auch von den Themensets. So kommen die neuen Karten ins Spiel.



Beim Themenspiel „Zeit des Goldes“ liegen neben den 3 Nachziehstapeln des Basissets die beiden Nachziehstapel des Themensets sowie der offene Ausbaustapel mit den beiden *Händlergilden*.

Das Spiel mit den Themensets

Startkarten auswählen

Anders als im Einführungsspiel zieht ihr eure Startkarten nicht mehr zufällig von einem Stapel. Beginnend mit dem Startspieler wählt jeder Spieler einen Nachziehstapel des Basissets und sucht sich aus diesem 3 Karten aus, mit denen er das Spiel beginnen möchte. Die Reihenfolge der Karten im Stapel darf dabei nicht verändert werden.

Landschaften neu anordnen

Nachdem ihr euer Fürstentum aufgebaut und euch eure Startkarten genommen habt, dürft ihr eure 6 Landschaften neu anordnen.

Ablagestapel

Manche Karten der Themensets erlauben den Zugriff auf den Ablagestapel. Es gilt daher, dass nur die oberste, offenliegende Karte des Ablagestapels sichtbar ist. Der restliche Ablagestapel darf nicht durchgesehen werden.



Der Spieler sucht sich aus einem Nachziehstapel des Basissets die Karten *Lagerstätte*, *Gemeindehaus* und *Kaufmannszug* aus.



Wenn ihr beispielsweise eine Webstube zu euren Start-Handkarten zählt, ist es sinnvoll, die Weidelandschaft nach außen zu legen. Dann könnt ihr beim Bau eurer nächsten Siedlung eine zweite (eventuell über einen Kundschafter ausgesuchte) Weidelandschaft auslegen. Baut ihr die Webstube dazwischen, verdoppelt diese dann die Erträge beider Weidelandschaften.

SPIELZIEL

Jedes Themenspiel wird so lange gespielt, bis ein Spieler in seinem Spielzug 12 (oder mehr) Siegpunkte erreicht hat. Dieser Spieler gewinnt, egal wie viele Siegpunkte der Mitspieler zu diesem Zeitpunkt hat.

Zusätzlich zu den bereits bekannten Siegpunkten zählt nun auch jedes Siegpunktsymbol auf Stadtausbauten 1 Siegpunkt.

Hinweis: Sollte der Spieler bereits vor seinem Würfelwurf 12 Siegpunkte besitzen, muss er nicht mehr würfeln und gewinnt sofort.



Siegpunkt

WEITERE REGELN

Stadtausbauten

Eine neue Kartenart in den Themensets sind Ausbaukarten mit roten Textfeldern. Diese Ausbaukarten sind „Stadtausbauten“. Sie dürfen nur auf einem der 4 Bauplätze einer Stadt gelegt werden.

Landschaftsausbauten

Eine weitere neue Kartenart sind Ausbaukarten mit braunen Textfeldern. Diese Ausbaukarten sind „Landschaftsausbauten“. Sie werden niemals auf Bauplätze von Ortschaften gelegt, sondern oben bzw. unten an eine Landschaft.



Stadtausbauten dürfen nur auf einem der 4 Bauplätze einer Stadt ausgelegt werden.



Landschaftsausbauten werden über oder unter einer Landschaft ausgelegt.

Bedingungen

Anders als im Einführungsspiel haben einige Karten nun Bedingungen, die erfüllt sein müssen, bevor sie eingesetzt werden dürfen. Dies können ganz unterschiedliche Bedingungen sein wie z. B. der Besitz des Stärkevorteils oder eines Gebäudes, das im Fürstentum ausgelegt sein muss. Ihr dürft eine Karte nur dann einsetzen, wenn alle Anweisungen des Textes von euch und eurem Mitspieler erfüllbar sind. So dürft ihr die Karte „Bogenschütze“ beispielsweise nicht spielen, wenn euer Mitspieler keine Einheit mit mindestens 1 Stärkepunkt besitzt und somit auch keine entfernen kann.

Abreißen von Einheiten und Gebäuden

Im späteren Spielverlauf kann es passieren, dass in eurem Fürstentum kein freier Bauplatz mehr vorhanden ist. Ihr dürft daher in eurer Aktionsphase kostenlos eigene Gebäude oder eigene Einheiten aus eurem Fürstentum entfernen und auf den Ablagestapel legen. Entfernt ihr ein Gebäude des offenen Ausbaustapels, so wird dieses nicht auf den Ablagestapel gelegt, sondern zurück auf den offenen Ausbaustapel.

Die Stapelordnung

Wenn ihr eine Karte unter einen Nachziehstapel schiebt, müsst ihr einen Stapel wählen, dessen Karten die gleichen Rückseiten wie die abgeworfene Karte haben. Ein Stapel besteht aus einer beliebigen Anzahl Karten. Sollte ein Stapel ganz aufgebraucht sein, könnt ihr die Karte dennoch dort ablegen und den Stapel mit 1 Karte neu gründen. Es gibt für den gesamten Verlauf einer Partie immer eine gleich bleibende Anzahl an Möglichkeiten, um eine Karte abzulegen.

Hinweis zu (eigene) oder (gegnerische)

Auf manchen Karten findet ihr die Begriffe (eigene) oder (gegnerische). Diese beziehen sich meistens auf Nachzieh- oder Ablagestapel, können aber auch Karten z. B. auf der Hand betreffen. Dieser Hinweis ist für das Turnierspiel relevant. Die Regeln dazu findet ihr ab S. 23. Hier spielen beide Spieler mit einem eigenen Karten-Set und dabei sollten die Karten nicht durchmischt werden. Deshalb zieht man von eigenen Stapeln nach und legt sie auf eigenen Stapeln ab. Spielt ihr kein Turnier, ist das nicht von Bedeutung und ihr könnt die Hinweise einfach ignorieren.

SPEZIELLE REGELN

1. Zeit des Goldes

Die beiden Nachziehstapel des Themensets enthalten je 11 Karten. Der offene Ausbaustapel besteht aus den beiden Karten *Händlergilde*.



Das Set intensiviert den Kampf um den Handelsvorteil und der Rohstoff Gold erhält unter anderem durch eine weitere *Zollbrücke*, die *Münzstätte* und das *Goldversteck* eine größere Bedeutung. Wer sein Handelsimperium mit *Handelsschiffen* aufbaut, muss sich vor *Kaperschiffen* in Acht nehmen.

2. Zeit der Wirren

Die beiden Nachziehstapel des Themensets enthalten je 11 Karten. Der offene Ausbaustapel besteht aus den beiden Karten *Spelunke*.



Mit *Verrätern*, *Bogenschützen* und *Feuerteufeln* geht es härter zwischen den Spielern zu. Wer über den Stärkevorteil verfügt, hat öfter Gelegenheit, seinen Mitspieler zu stören. Auch sollte man immer genügend Gold besitzen, um seine Einheiten vor *Unruben* zu schützen.

3. Zeit des Fortschritts

Die beiden Nachziehstapel des Themensets enthalten je 12 Karten. Der offene Ausbaustapel besteht aus den beiden Karten *Universität*.



Wer eine *Universität* baut, kann mit der *Dreifelderwirtschaft*, dem *Flözbau* oder dem *Baukran* die Früchte des Fortschritts ernten. Leider machen auch *Seuchen* nicht Halt vor Catan. Wohl dem, der sein Fürstentum mit *Badhäusern* und *Apotheken* vor größeren Verlusten schützt.



Die Karten *Handelsmeister* und *Stapelhaus* haben die Bedingung *Händlergilde*. Möchte ein Spieler die Aktionskarte *Handelsmeister* ausspielen oder ein *Stapelhaus* bauen, muss er eine *Händlergilde* in seinem Fürstentum ausliegen haben.

Das Duell der Fürsten

Wenn Ihr alle 3 Themenspiele gespielt haben und die Karten kennenlernen konntet, ist es Zeit für „Das Duell der Fürsten“.

In diesem Spielmodus kommen neben den Karten des Basissets Karten aus allen 3 Themensets zum Einsatz. Abgesehen von den Änderungen beim Zusammenstellen der Nachziehstapel und der Ereigniskarten kommen keine neue Regeln hinzu.

VORBEREITUNGEN

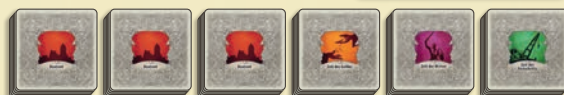
Auslage der Nachziehstapel

Ein Teil der Karten jedes Themensets ist auf seiner Vorderseite mit einem Halbmond gekennzeichnet. Die Karten mit dem Halbmond werden aussortiert. Die Karten des Basissets werden wie im Themenspiel in drei Stapel aufgeteilt. Daneben kommen drei Stapel mit den Karten der Themensets. Jeder Stapel enthält dabei nur die Karten eines Themensets, die nicht mit dem Halbmond auf der Vorderseite markiert sind. **Es gibt keinen offenen Ausbaustapel.**

Ereigniskarten-Stapel

Auch 15 Ereigniskarten sind mit einem Halbmond markiert. Die 6 sog. Standardkarten, die bei jedem Duell der Fürsten zum Zuge kommen, besitzen **keinen** Halbmond. Es handelt sich um je 1 Karte *Julfest*, *Erfindung*, *Ertragreiches Jahr*, *Unruben*, *Fahrender Händler* und *Seuche*. Die restlichen 15 Karten mit Halbmond werden gemischt. Die obersten 6 Karten werden gezogen und den Standardkarten hinzu gegeben. Danach wird der Ereigniskarten-Stapel wie auf Seite 2 beschrieben gebildet.

Alle Karten mit einem Halbmond werden aussortiert (gehen schlafen). Neben den 3 Nachziehstapeln des Basissets liegen die reduzierten Nachziehstapel der 3 Themensets.



Von den mit einem Halbmond markierten Ereigniskarten werden 6 Karten gezogen. Sie bilden zusammen mit den 6 Standard-Ereigniskarten (ohne Halbmond) den Ereigniskarten-Stapel.

SPIELZIEL

„Das Duell der Fürsten“ wird auf 13 Siegpunkte gespielt.

DAS TURNIERSPIEL

Das Turnierspiel ist die anspruchsvollste „Duell“-Variante. Um es spielen zu können, benötigt jeder Spieler ein Exemplar von *CATAN – Das Duell* und (möglichst) sämtliche Erweiterungen. In dieser Variante stellt sich jeder Spieler aus seinen Karten ein eigenes „Spieldeck“ zusammen. Im Verlauf des Spiels hat jeder Spieler nur Zugriff auf seine eigenen Kartenstapel. Jeder Spieler bestimmt also selbst, welche Karten er im Spielverlauf ausspielen möchte. Die Regeln für das Turnierspiel findet ihr auf catan.de

IMPRESSUM

Autor: Klaus Teuber
Illustration: Michael Menzel
Grafik: Michaela Kienle
3D-Grafik: Andreas Resch
Design Kartenhalter: Andreas Klover
Redaktion der Edition 2016: Arnd Fischer
Redaktion: Peter Gustav Bartschat, Dr. Reiner Düren, Sebastian Rapp, Klaus Teuber
Regelstand: Januar 2023

© 2010, 2023 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5–7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

© 2010, 2023 CATAN GmbH – CATAN, das CATAN-Logo, die CATAN-Sonne und das CATAN-Brandlogo sind eingetragene Marken der CATAN GmbH (catan.de).

Alle Rechte vorbehalten. MADE IN GERMANY
Art.-Nr.: 693732

Hinweise zu
Verpackungsmüll:



kosmos.de/disposal

Danksagung

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern, ganz besonders Peter Gustav Bartschat und Dr. Reiner Düren sowie Barbara Bartschat, Arnd Beenen, Maria Fischer-Witzmann, Sabine Fugmann, Dr. Walther Prinz, Benjamin Teuber, Claudia Teuber, Guido Teuber.

Karten-Index

Zentralkarten

(insg. 49 Karten)

Zentralkarten können nicht abgerissen oder vom Mitspieler angegriffen werden.

Straßen



Straße (9)

7x mit Rückseite Straße
1x mit Rückseite rotes Schild
1x mit Rückseite blaues Schild

Ortschaften



Siedlung (9)

5x mit Rückseite Siedlung
2x mit Rückseite rotes Schild
2x mit Rückseite blaues Schild



Stadt (7)

Rückseite Stadt

Landschaften



Ackerland (4)

2x mit Rückseite Landschaft
1x mit Rückseite rotes Schild
1x mit Rückseite blaues Schild



Gebirge (4)

2x mit Rückseite Landschaft
1x mit Rückseite rotes Schild
1x mit Rückseite blaues Schild



Goldfluss (4)

2x mit Rückseite Landschaft
1x mit Rückseite rotes Schild
1x mit Rückseite blaues Schild



Hügelland (4)

2x mit Rückseite Landschaft
1x mit Rückseite rotes Schild
1x mit Rückseite blaues Schild



Wald (4)

2x mit Rückseite Landschaft
1x mit Rückseite rotes Schild
1x mit Rückseite blaues Schild



Weideland (4)

2x mit Rückseite Landschaft
1x mit Rückseite rotes Schild
1x mit Rückseite blaues Schild



Basisset

(insg. 45 Karten)

Aktionskarten

(insg. 9 Karten)



Brigitta, die weise Frau (2)

Diese Karte spielt ihr vor dem Würfeln aus. Bestimmt zunächst das Ergebnis des Ertragswürfels und dreht diesen auf die entsprechende Seite. Werft danach den Ereigniswürfel und wertet beide Würfel in der üblichen Reihenfolge aus. Ihr könnt *Brigitta* nicht nachträglich einsetzen, um einen unpassenden Ertragswurf zu ändern.



Goldschmied (2)

Das Gold darf aus unterschiedlichen Goldflüssen und/oder dem *Goldversteck* (siehe Seite 32) entnommen werden.



Kaufmannszug (2)

Ihr dürft 2 gleiche oder 2 verschiedene Rohstoffe von 1 oder von 2 Landschaften umtauschen. Ihr dürft auch dieselben Rohstoffe wieder nehmen, wenn euch das sinnvoll erscheint. Ihr müsst aber 2 Rohstoffe besitzen um den *Kaufmannszug* spielen zu können.



Kundschafter (2)

Ihr könnt diese Karte nur in dem Moment nutzen, in dem ihr eine neue Siedlung baut. Spielt dann den *Kundschafter*, um euch 2 Landschaften nach Wunsch auszusuchen.



Umzug (1)

Diese Karte kann euch helfen, Ertragsverstärker (siehe unter „Gebäude“, Seite 30) effektiver zu nutzen.

Ortschaftsausbauten

(insg. 27 Karten)

Gebäude



Ertragsverstärker (5):
Eisenschmelze
Getreidemühle
Holzfüllerlager
Webstube
Ziegelbrennerei

Die Ertragsverstärker wirken ausschließlich, wenn ihr den entsprechenden Rohstoff durch den Ertragswurf zu Beginn eines Spielzugs erhaltet. Sollte in der betroffenen Landschaft kein Platz für den zusätzlichen Rohstoff sein, so geht dieser verloren. Ihr erhaltet den entsprechenden Rohstoff auch wenn ihr die Ertragszahl mittels *Brigitta, die weise Frau* bestimmt habt



Gemeindehaus (2)

Ihr dürft nur 1 *Gemeindehaus* in eurem Fürstentum errichten. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)



Kloster (2)

Ihr dürft nur 1 *Kloster* in eurem Fürstentum errichten. Das *Kloster* hat 1 Fortschrittspunkt und erlaubt somit den Besitz einer zusätzlichen Handkarte. Zieht am Ende eures Zuges entsprechend viele Handkarten nach. Solltet ihr das *Kloster* verlieren, so müsst ihr ggf. am Ende eures nächsten Zuges 1 Handkarte abwerfen, um nicht mehr Handkarten zu haben als das neue Limit erlaubt.



Lagerstätte (2)

Die Rohstoffe links und rechts der *Lagerstätte* werden beim Räuberüberfall nicht mitgezählt – solltet ihr bei der Zählung ohne Berücksichtigung der Rohstoffe in den geschützten Landschaften trotzdem mehr als 7 Rohstoffe besitzen, so verliert ihr ggf. auch Gold und/oder Wolle in einer Landschaft neben einer *Lagerstätte*.



Markt (2)

Ihr dürft nur 1 *Markt* in eurem Fürstentum bauen. Beispiel zur Funktion: Euer Mitspieler (blaues Schild) hat die erste Siedlung des Spiels gebaut und die Landschaften Ackerland 3 und Goldfluss 3 ausgelegt. Er hat nun zwei 3er mehr als ihr. Wird in einem der folgenden Ertragswürfe eine 3 gewürfelt, so erhaltet ihr einen zusätzlichen Rohstoff, den auch euer Mitspieler über diesen Wurf erhalten hat: Entweder 1 Getreide, 1 Gold oder 1 Holz. Sollte euer Mitspieler durch den Ertragswürfel einen Rohstoff erhalten haben, den er aber nicht in der entsprechenden Landschaft unterbringen konnte, weil diese bereits voll war, dürft ihr diesen Rohstoff dennoch wählen.



Zollbrücke (1)

Das erhaltene Gold müsst ihr auf euren Goldflüssen (oder ggf. im *Goldversteck*) unterbringen können. Habt ihr nur Platz für 1 oder 0 Gold, geht der Rest verloren.

Einheiten



„Gemeine“ Handelsschiffe (6):

- Erz-Handelsschiff**
- Getreide-Handelsschiff**
- Gold-Handelsschiff**
- Holz-Handelsschiff**
- Lehm-Handelsschiff**
- Woll-Handelsschiff**

Mit den *Handelsschiffen* könnt ihr zum verbesserten Kurs Rohstoffe tauschen. Die „gemeinen“ *Handelsschiffe* beziehen sich auf genau 1 Rohstoffsorte, die ihr zu besseren Konditionen tauschen könnt. Die getauschten Rohstoffe können von verschiedenen Landschaftsfeldern der entsprechenden Art kommen. Ein *Handelsschiff* kann mehrmals pro Spielzug genutzt werden, wenn entsprechend Rohstoffe verfügbar sind. Das *Handelsschiff* muss nicht neben der Landschaft liegen, dessen Rohstoffe damit getauscht werden.



„Gemeine“ Helden (6):

- Austin**
- Candamir**
- Harald**
- Inga**
- Osmund**
- Siglind**

„Gemeine Helden“ unterscheiden sich nur in den Baukosten und bei Geschick- und Stärkepunkten.



Großes Handelsschiff (1)

Mit dem *Großen Handelsschiff* könnt ihr exakt die Rohstoffe der linken bzw. der rechten Landschaft tauschen. Ihr könnt die Rohstoffe der linken und der rechten Seite nicht kombinieren. Entweder ihr tauscht die Rohstoffe der linken Landschaft oder die der rechten Landschaft. Ihr könnt in einem Spielzug aber durchaus zunächst die Rohstoffe der linken Landschaft und danach die Rohstoffe der rechten Landschaft tauschen.

Ereigniskarten

(insg. 9 Karten)



Bruderzwist (1)

Habt ihr den Stärkevorteil, dann gibt euch euer Mitspieler alle seine Karten, ihr sucht zwei davon aus und legt die beiden unter einen Nachziehstapel mit passender Rückseite – oder auch unter 2 verschiedene Nachziehstapel mit passender Rückseite. (Der Zusatz „(seiner)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.) Euer Mitspieler erfährt nur, unter welche(n) Stapel ihr die Karten gelegt habt. Die übrigen Karten geht ihr eurem Mitspieler zurück. Euer Mitspieler darf seine Kartenhand erst am Ende seines Zuges wieder auffüllen.



Erfindung (1)

Jeder Spieler entscheidet für sich, welche Rohstoffe er erhält und auf welche Landschaften er diese verteilt.



Ertragsreiches Jahr (2)

Grenzen an eine Landschaft mehrere Klöster oder Lagerstätten, erhält die Landschaft für jedes dieser angrenzenden Gebäude einen Rohstoff – vorausgesetzt es ist genügend Platz in der Landschaft vorhanden.



Fahrender Händler (2)

Ihr könnt auch das Gold einsetzen, das ihr über den Ertragswürfel dieses Wurfes erhalten habt.



Feinde (1)

Besitz der betroffene Spieler nur 3 oder weniger Gebäude, so sind diese automatisch betroffen und der Spieler wählt unter diesen eines, das er entfernt. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)



Julfest (1)

Wenn das Julfest als Ereignis aufgedeckt wird, stellt ihr den Ereigniskarten-Stapel neu zusammen, wie auf Seite 4 beschrieben. Danach zieht ihr eine neue Ereigniskarte.



Wettfahrt der Handelsschiffe (1)

Hat kein Spieler ein Handelsschiff gebaut, so erhält kein Spieler den Rohstoff.



Zeit des Goldes (insg. 27 Karten)

Aktionskarten

(insg. 8 Karten)

Goldschmied (1)

Siehe Basisset (Seite 13).



Gudrun, Schrecken der Meere (1)

Wenn ihr kein Kapers Schiff besitzt und/oder euer Mitspieler kein Gold in seinen Landschaften hat, könnt ihr Gudrun nicht ausspielen. Euer Mitspieler muss euch das geforderte Gold geben: Maximal soviel Gold wie er hat – und wie ihr in euren Goldflüssen (und ggf. Goldversteck) unterbringen könnt. Der Mitspieler bestimmt, von welchen Landschaften er das Gold nimmt.



Handelsmeister (2)

Wenn ihr keine Händlergilde besitzt, könnt ihr den Handelsmeister nicht ausspielen. Wenn ihr den Handelsmeister ausspielt, bestimmt ihr 1 oder 2 Rohstoffe, die euch euer Mitspieler geben muss. Der Mitspieler bestimmt, von welchen Landschaften er diese Rohstoffe nimmt. Hat euer Mitspieler keinen Rohstoff, könnt ihr den Handelsmeister nicht ausspielen.



Händler (2)

Wenn ihr weder eine Stadt noch 3 Handelspunkte habt, könnt ihr den Händler nicht ausspielen. Wenn ihr den Händler ausspielt, bestimmt ihr 1 oder 2 Rohstoffe, die euch euer Mitspieler geben muss. Der Mitspieler bestimmt, von welchen Landschaften er diese Rohstoffe nimmt. Ihr müsst ihm danach einen beliebigen Rohstoff zurückgeben. Das kann auch ein Rohstoff sein, den ihr eben erst von ihm erhalten habt. Hat euer Mitspieler keinen Rohstoff, könnt ihr den Händler nicht ausspielen.



Raubzug (1)

Wenn ihr den Stärkevorteil nicht habt, könnt ihr den Raubzug nicht ausspielen. Der Mitspieler muss euch die geforderten Rohstoffe geben. Der Mitspieler bestimmt, von welchen Landschaften er diese Rohstoffe nimmt.



Reimer, der Herold (1)

Auch wenn ihr beim Ereignis Fest regulär keinen Rohstoff erhaltet, weil euer Mitspieler mehr Geschickpunkte hat als ihr, erhaltet ihr dennoch 1 Rohstoff über Reimer.

Karten-Index

Landschaftsausbauten

(insg. 1 Karte)

Besondere Orte



Goldversteck (1)

Das *Goldversteck* wird an 1 beliebige Landschaft oben oder unten angelegt. Das Gold im *Goldversteck* ist sicher vor dem Räuberüberfall. Ihr könnt das Gold dort beliebig für Aktionen wie Bauen und Tauschen verwenden. Spielt euer Mitspieler eine Aktionskarte wie beispielsweise *Händler* oder *Raubzug* und fordert Gold von euch, ist auch das Gold eures *Goldverstecks* betroffen.

Ortschaftsausbauten

(insg. 5 Karten)

Gebäude

Lagerstätte (1):

Siehe Basisset (Seite 14).

Zollbrücke (1):

Siehe Basisset (Seite 14).

Einheiten

Großes Handelsschiff (1):

Siehe Basisset (Seite 14).



Kaperschiff (2)

Die Funktion des *Kaperschiffs*, ein *Handelsschiff* des Mitspielers zu versenken, wird nur direkt beim Bau ausgeführt. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.) Hat euer Mitspieler kein *Handelsschiff*, so passiert nichts. Ein später gebautes *Handelsschiff* wird von einem bereits ausliegenden *Kaperschiff* nicht betroffen. Davon unabhängig erhaltet ihr beim Ereignis *Reiche Ernte* immer 1 Gold.

Stadtausbauten

(insg. 10 Karten)



Geldverleiher (1)

Ihr dürft den *Geldverleiher* auch bauen, wenn ihr den Handelsvorteil nicht habt. Besitzt euer Mitspieler nur 1 Rohstoff, so bekommt ihr nur diesen 1 Rohstoff. Ihr könnt nur Rohstoffe wählen, die ihr in euren Landschaften unterbringen könnt. Habt ihr keinen Platz in euren Landschaften, behält euer Mitspieler seine Rohstoffe.



Hafen (1)

Ihr dürft den *Hafen* auch bauen, wenn ihr keine oder weniger als 3 *Handelsschiffe* besitzt. In diesem Fall zählt nur der Handelspunkt. Baut ihr nachträglich 3 *Handelsschiffe*, zählt der *Hafen* sofort 1 Siegpunkt. Verliert ihr ein *Handelsschiff* und besitzt dann wieder weniger als 3 *Handelsschiffe*, verliert ihr auch den Siegpunkt. Der Handelspunkt bleibt davon unberührt.



Handelsstützpunkt (1)

Ihr dürft den *Handelsstützpunkt* auch bauen, wenn ihr keinen *Hafen* oder *Markt* besitzt. In diesem Fall zählt nur der Handels- und Siegpunkt des *Handelsstützpunkts*. Baut ihr den *Hafen* oder *Markt* nachträglich, zählen diese sofort 2 Handelspunkte, solange der *Handelsstützpunkt* in eurem Fürstentum steht.



Händlergilde (2)

Ihr dürft nur 1 *Händlergilde* in eurem Fürstentum bauen. Die *Händlergilde* ist ein Bedingungsgebäude für andere Ausbauten und Aktionskarten. Entfernt ihr die *Händlergilde* aus eurem Fürstentum, bleiben alle Gebäude mit der Bedingung *Händlergilde* in eurem Fürstentum erhalten.



Münzstätte (2)

Ihr dürft pro Zug genau 1 Gold über 1 *Münzstätte* gegen 1 anderen Rohstoff umtauschen. Habt ihr beide *Münzstätten* gebaut, dürft ihr über jede *Münzstätte* je 1 Gold in 1 anderen Rohstoff umtauschen.



Salzspeicher (1)

Ihr dürft den *Salzspeicher* auch bauen, wenn ihr keine *Handelsschiffe* besitzt. In diesem Fall zählt nur der Siegpunkt des *Salzspeichers*. Baut ihr später ein *Handelsschiff*, zählt dieses sofort 2 Handelspunkte, solange der *Salzspeicher* in eurem Fürstentum steht.



Stapelhaus (2)

Wenn ihr keine *Händlergilde* besitzt, könnt ihr das *Stapelhaus* nicht bauen. Ihr müsst zunächst das *Stapelhaus* komplett bezahlen und erhaltet erst danach 2 beliebige Rohstoffe. Ihr könnt die Rohstoffe, die ihr nach dem Bau des *Stapelhauses* erhaltet, also nicht mit den Baukosten „verrechnen“.

Ereigniskarten

(insg. 3 Karten)

Fahrender Händler (1):

Siehe Basisset (Seite 15).



Geschenk für den Fürsten (1)

Ihr müsst das Gold auf euren Goldflüssen (oder ggf. im *Goldversteck*) unterbringen können. Erhaltet ihr mehr Gold als ihr unterbringen könnt, geht der Rest verloren.

Wettfahrt der Handelsschiffe (1):

Siehe Basisset (Seite 15).



Zeit der Wirren (insg. 28 Karten)

Aktionskarten

(insg. 10 Karten)



Beutefahrt (2)

Wenn ihr den Stärkevorteil nicht habt, könnt ihr die *Beutefahrt* nicht ausspielen. Besitzt euer Mitspieler keine Rohstoffe, die ihr in euren Landschaften unterbringen könnt, dürft ihr die Karte nicht ausspielen.



Bogenschütze (2)

Wenn ihr keine *Spelunke* besitzt, könnt ihr den *Bogenschützen* nicht ausspielen. Besitzt euer Mitspieler keine Einheit mit Stärkepunkten, könnt ihr den *Bogenschützen* nicht ausspielen. Der Mitspieler bestimmt, welche seiner Einheiten er entfernt. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)



Feuerteufel (2)

Wenn ihr keine *Spelunke* besitzt, könnt ihr den *Feuerteufel* nicht ausspielen. Besitzt euer Mitspieler kein ungeschütztes Gebäude, könnt ihr den *Feuerteufel* nicht ausspielen. Wenn euer Mitspieler eine Schutzkarte (*Heinrich, der Wächter*, *Spähturm*) nutzen möchte, so könnt ihr das Ergebnis des Würfelwurfs abwarten, bevor ihr das Ziel des *Feuerteufels* bestimmt. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)

Raubzug (1):

Siehe „Zeit des Goldes“ (Seite 15).



Sebastian, der Wanderprediger (1)

Diese Karte könnt ihr nur in dem Moment ausspielen, in dem ein entsprechendes Ereignis aufgedeckt wird. Ihr könnt die Karte nicht ausspielen, wenn ihr schon durch eine *Kapelle* gegen das Ereignis *Unruhen* geschützt seid. Besitzt ihr Gold, so könnt ihr wählen, ob ihr das Gold oder *Sebastian* einsetzt, um die *Unruhen* abzuwehren.



Verräter (2)

Wenn ihr keine *Spelunke* besitzt, könnt ihr den *Verräter* nicht ausspielen. Hat euer Mitspieler keine Handkarten, könnt ihr den *Verräter* nicht ausspielen. Eine gestohlene Karte könnt ihr ggf. auch sofort ausspielen bzw. bauen. Euer Mitspieler zieht erst am Ende seines nächsten Zuges Ersatz für die gestohlene Karte nach. Sollten euch die Karten des Mitspielers nicht gefallen, so könnt ihr auch darauf verzichten, eine davon zu nehmen – der *Verräter* kommt aber in jedem Fall auf den Ablagestapel.

Ortschaftsausbauten

(insg. 5 Karten)

Gebäude



Spähturm (1)

Wenn ihr zusätzlich auch *Heinrich, den Wächter* in eurem Fürstentum ausliegen habt, so seid ihr bei den Würfelergebnissen 1 bis 5 geschützt. Es wird auch bei der Kombination mit *Heinrich, dem Wächter* nur 1-mal gewürfelt.



Übungsplatz (1)

Die Baukosten für *Helden* reduzieren sich um 1 beliebigen Rohstoff. Der *Übungsplatz* hat keinen Effekt auf Einheiten, die keine *Helden* sind.

Einheiten



Carl Gabelbart (1)

Siehe Basisset: *Gemeine Helden* (Seite 14).



Heinrich, der Wächter (1)

Heinrich ist ein *Held* mit Sondereigenschaft, die er neben seinen Stärkepunkten besitzt. Wenn ihr zusätzlich auch einen *Spähturm* in eurem Fürstentum ausliegen habt, so seid ihr bei den Würfelergebnissen 1 bis 5 geschützt. Es wird auch bei der Kombination mit dem *Spähturm* nur 1-mal gewürfelt.



Irmgard, Bewahrerin des Lichts (1)

Irmgard ist eine *Heldin* mit Sondereigenschaft, die sie neben ihren Geschickpunkten besitzt. Ihr erhaltet den Rohstoff, wann immer ihr durch eine Aktionskarte eures Mitspielers oder aufgrund eines Ereignisses eine ausliegende Ausbaukarte aus eurem Fürstentum entfernen müsst. Wenn *Irmgard* selbst entfernt wird, erhält man hierfür keinen Rohstoff.

Stadtausbauten

(insg. 9 Karten)



Festplatz (1)

Ihr müsst zunächst den *Festplatz* komplett bezahlen und erhaltet erst danach 2 beliebige Rohstoffe. Ihr könnt die Rohstoffe, die ihr nach dem Bau des *Festplatzes* erhaltet, also nicht mit den Baukosten „verrechnen“. Ihr dürft den *Festplatz* auch bauen, wenn ihr nicht die meisten Geschickpunkte habt, erhaltet dann aber keine Rohstoffe.



Feuerwache (2)

Die *Feuerwache* schützt alle Gebäude (Stadt- und Ortschaftsausbauten) in der Stadt, in der sie gebaut wurde, inkl. der *Feuerwache* selbst.



Große Festhalle (1)
Ist 2 Siegpunkte wert.



Kapelle (2)
Es gilt der aktuelle Wurf des Ertragswürfels. (Es wird also nicht neu gewürfelt.) Eine der beiden *Kapellen* schützt euch beim Wurf von 1, 2 oder 3 gegen das Ereignis *Unruben*, die andere beim Wurf von 4, 5 oder 6. Habt ihr beide *Kapellen* gebaut, seid ihr immer vor dem Ereignis *Unruben* geschützt.



Spelunke (2)
Ihr dürft nur 1 *Spelunke* in eurem Fürstentum bauen. Die *Spelunke* ist ein Bedingungsgebäude für viele Angriffs-Aktionskarten.



Zehntscheuer (1)
Wenn ihr die *Zehntscheuer* baut, wählt ihr eine Rohstoffsorte – entweder Wolle oder Getreide. Für jeden eurer *Helden* erhaltet ihr 1 Rohstoff der gewählten Sorte. Bei 3 *Helden* also entweder 3 Wolle oder 3 Getreide. Ihr müsst die erhaltenen Rohstoffe auf euren Landschaften unterbringen können. Erhaltet ihr mehr Rohstoffe als ihr unterbringen könnt, geht der Rest verloren.

Ereigniskarten

(insg. 4 Karten)

Bruderzwist (1):
Siehe Basisset (Seite 15).

Fehde (1):
Siehe Basisset (Seite 15).



Unruben (2)
Habt ihr genügend Gold, möchtet aber nicht bezahlen, könnt ihr euch freiwillig dafür entscheiden, 1 Einheit zu entfernen. Entfernte Einheiten müssen unter passende Stapel geschoben werden. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)



Zeit des Fortschritts

(insg. 31 Karten)

Aktionskarten

(insg. 11 Karten)



Benjamin, der fahrende Scholar (1)
Wenn ihr *Benjamin* auf der Hand haltet, solltet ihr euch das Ergebnis des Ertragswurfs gut merken. Wenn ihr eine neue Siedlung baut und *Benjamin* danach ausspielt, erhaltet ihr ggf. auch in den neuen Landschaften Rohstoffe über *Benjamin* – wenn die Zahl der Landschaft zum Würfelwurf passt. Ausbaukarten, die – wie beispielsweise die Ertragsverstärker – den Ertrag von Landschaften vergrößern, werden beim Ausspielen von *Benjamin* nicht berücksichtigt. Ihr könnt *Benjamin* auch nutzen wenn ihr die Ertragszahl durch *Brigitta*, die weise Frau bestimmt habt.

Brigitta, die weise Frau (1):
Siehe Basisset (Seite 13).



Dreifelderwirtschaft (2)
Wenn ihr keine *Universität* besitzt, könnt ihr die *Dreifelderwirtschaft* nicht ausspielen. Getreide, das ihr erhaltet, könnt ihr auf beliebige Ackerlandschaften verteilen. Habt ihr nicht genügend Platz auf euren Ackerlandschaften, geht das übrige Getreide verloren.



Flözbau (2)
Wenn ihr keine *Universität* besitzt, könnt ihr den *Flözbau* nicht ausspielen. Erz, das ihr erhaltet, könnt ihr auf beliebige Gebirge verteilen. Habt ihr nicht genügend Platz auf euren Gebirgen, geht das übrige Erz verloren.



Guido, der Gesandte (1)
Wenn ihr kein *Rathaus* besitzt, dürft ihr *Guido* nur ausspielen, wenn ihr weniger Siegpunkte als euer Mitspieler habt. Die Karte, die ihr aus dem Ablagestapel nehmt, könnt ihr auch sofort ausspielen – wenn möglich. (Der Zusatz „(gegnerischen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)



Gustav, der Bibliothekar (1)
Wenn ihr keine *Bibliothek* besitzt, dürft ihr *Gustav* nur ausspielen, wenn ihr weniger Siegpunkte als euer Mitspieler habt. Die Karte, die ihr aus dem Ablagestapel nehmt, könnt ihr auch sofort ausspielen – wenn möglich. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)



Medicus (2)
Wenn ihr kein *Badhaus* besitzt, könnt ihr den *Medicus* nicht ausspielen.

Umzug (1):
Siehe Basisset (Seite 13).

Ortschaftsausbauten

(insg. 2 Karten)

Einheiten



Geschützmeister (2)

Wenn ihr keine *Universität* besitzt, könnt ihr den *Geschützmeister* nicht ausspielen. Der *Geschützmeister* ist eine Einheit, aber kein *Held*. Daher könnt ihr auch 2 *Geschützmeister* in eurem Fürstentum auslegen. Karten, die sich auf *Helden* beziehen, gelten nicht für den *Geschützmeister*. Karten, die sich auf Einheiten beziehen, gelten hingegen für den *Geschützmeister*.

Stadtausbauten

(insg. 13 Karten)



Apotheke (2)

Egal, ob ihr durch eine *Seuche* Rohstoffe verliert oder nicht, ihr erhaltet nach etwaigen Verlusten auf jeden Fall 1 Rohstoff über die *Apotheke* in einer beliebigen Landschaft. Habt ihr mehr als 1 *Apotheke*, erhaltet ihr für jede *Apotheke* 1 Rohstoff. Ihr dürft auch einen Rohstoff nehmen, den ihr durch die *Seuche* verloren habt.



Badhaus (3)

Die 4 Landschaften, die an die Stadt mit einem *Badhaus* angrenzen, sind vor der *Seuche* geschützt.



Baukran (1)

Wenn ihr keine *Universität* besitzt, könnt ihr den *Baukran* nicht bauen. Nur *Stadtausbauten*, die mehr als 4 Rohstoffe kosten, werden durch den *Baukran* günstiger. Welchen Rohstoff ihr spart, bleibt euch überlassen.



Bibliothek (2)

Die ausgesuchte Karte könnt ihr ggf. auch sofort bauen bzw. ausspielen. (Der Zusatz „(eigenen)“ bezieht sich auf das Turnierspiel.)



Parlament (1)

Wenn ihr nicht wenigstens 2 Fortschrittspunkte auf den Ausbauten eures Fürstentums besitzt, dürft ihr das *Parlament* nicht bauen.



Rathaus (2)

Um das *Rathaus* bauen zu können, muss euer *Gemeindebaus* in einer Stadt stehen. Wenn ihr das *Rathaus* baut, bleibt das *Gemeindebaus* unter dem *Rathaus* liegen. Müsst ihr das *Rathaus* entfernen, bleibt das *Gemeindebaus* liegen. Solltet ihr das *Rathaus* mittels *Umzug* in eine andere Stadt verlegen, so zieht das *Gemeindebaus* mit um. Wenn ihr das *Rathaus* gebaut habt, dürft ihr dennoch kein zweites *Gemeindebaus* bauen, da das erste *Gemeindebaus* nach wie vor in eurem Fürstentum vorhanden ist.



Universität (2)

Wenn ihr weder ein *Kloster* noch eine *Bibliothek* besitzt, dürft ihr die *Universität* nicht bauen. Ihr dürft nur 1 *Universität* in eurem Fürstentum errichten. Die *Universität* ist ein Bedingungsgebäude für andere Ausbauten und Aktionskarten. Entfernt ihr die *Universität* aus eurem Fürstentum, bleiben alle Einheiten und Gebäude mit der Bedingung *Universität* in eurem Fürstentum erhalten.

Ereigniskarten

(insg. 5 Karten)

Erfindung (2):

Siehe Basisset (Seite 15).



Seuche (3)

Landschaften, die an 2 Städte grenzen, verlieren nur 1 Rohstoff. Landschaftsausbauten, wie das *Goldversteck*, sind nicht von einer *Seuche* betroffen.

CATAN
Shop

Schaut
doch mal im
CatanShop
vorbei!

Hier gibt es alles, um die CATAN-Welt noch abwechslungsreicher zu erleben.

Entdeckt die
neuesten und exklusiven
Karten für *Das Duell*.



Oder baut das
Brettspiel mit
weiteren spannenden
Szenarien aus!

www.catanshop.de

Spielzug-Übersicht

