



CATAN

LOGIK RÄTSEL

SPIELANLEITUNG

Land in Sicht!

Nach Monaten auf See sichtigst du dein Ziel in der Ferne: die Insel CATAN. Selbst bei bewölktem Himmel strahlt sie Schönheit und Verheißung aus. Ihre hohen Felsengipfel, dichten Wälder und üppigen Weiden zeugen von der Vielfalt, für die die Insel berühmt ist.

Alle Geschichten von CATAN enthalten eine hoffnungsvolle Botschaft: Mit ein wenig Einfallsreichtum kann hier jeder Erfolg haben. Du bist hergekommen, weil du von Abenteuern träumst. Weil du hoffst, hier deine Fähigkeiten beim Planen und Handeln gut einsetzen zu können.

Als du den Kai betrittst, begrüßt dich der Hafenmeister mit einer Warnung: „Hüte dich vor Räufern! Sie sind berüchtigt dafür, in dieser Gegend Händler zu überfallen.“

Für einen Augenblick schwindet deine Hoffnung – war es ein Fehler hierher zu kommen?

Dann klart der Himmel auf. Die Sonne bricht durch die Wolken und lässt riesige Weizenfelder in goldenem Licht erstrahlen.

Du lächelst und deine Hoffnung kehrt zurück. Komme was wolle, CATAN bietet unbegrenzte Möglichkeiten!

KOSMOS

Du kannst die Rätselkarten in der durch die Zahlen vorgegebenen Reihenfolge spielen. Die Schwierigkeitsstufe des Rätsels erkennst du an der farblichen Umrandung der Rätselkarte. Wähle eine Rätselkarte und setze alle Startteile, wie auf der Karte gezeigt, auf das Spielfeld. Lege alle weiteren auf der Spielkarte abgebildeten Teile neben dem Spielfeld bereit. Du bist soweit, eine Handelsroute anzulegen.

Ersteiger
Fortgeschritten
Kenner
Profi

Spielaufbau

Um eine Rätselkarte zu lösen, musst du ALLE Siedlungen und Städte miteinander verbinden, wozu du ALLE auf der Karte abgebildeten Handelsrouten-Abschnitte und Ritter einsetzt. Sobald du ein Rätsel gelöst hast, schau dir die Rückseite der Rätselkarte an, um zu sehen, ob deine Lösung richtig ist.

Eine Rätselkarte lösen



Du bist ein Entdecker und Händler mit dem Ziel, Handelsrouten zwischen den Siedlern CATANs zu errichten. So werden neue Siedlungen und Städte entstehen und das Leben auf CATAN zum Blühen bringen.

Jede Rätselkarte ist ein Abschnitt deiner Reise. Sie zeigt dir den Spielaufbau, dein Ziel und die Teile, die du benötigst, um deine Handelsroute fertigzustellen.

Übersicht

- Spielanleitung
- 1 Aufbewahrungsbox mit Spielfeld-Deckel
- 40 Rätselkarten
- 10 Handelsrouten-Teile
- 5 Räuber-Teile
- 5 Ritter-Teile
- 5 Siedlungs-Teile
- 5 Stadt-Teile
- 2 Fluss-Teile
- 1 Wusten-Teil

Spielmaterial



Start-Teile

Die Start-Teile werden für jedes Rätsel neu auf dem Spielfeld positioniert. Sie repräsentieren die Umgebung, die Siedlungen und die Gefahren in jedem Rätsel. Nach dem Spielaufbau werden die Start-Teile **NICHT MEHR** verschoben.

Siedlungen und Städte

Die Siedlungen und Städte CATANs sind die Orte, an denen die Siedler der Insel leben, arbeiten und Handel betreiben.

Um Rätsel erfolgreich zu lösen, müssen alle Siedlungen und Städte auf dem Spielfeld durch Handelsrouten miteinander verbunden werden.



Räuber

Räuber verstecken sich in der Wildnis, um Händler aus dem Hinterhalt zu überfallen.

Handelsrouten dürfen niemals an einen Räuber angelegt werden. Nur Ritter darfst du an einen Räuber anlegen (siehe Ritter).



Wüsten und Flüsse

Öde Wüsten und reißende Flüsse bilden Hindernisse für den Bau von Handelsrouten.

Wüsten und Flüsse blockieren Bereiche des Spielfelds. Du darfst aber Handelsrouten-Abschnitte angrenzend an sie anlegen.



Handelsrouten errichten

Um eine Handelsroute fertigzustellen, musst du **ALLE** Siedlungen und Städte auf dem Spielfeld miteinander verbinden. Dafür benötigst du alle auf der Rätselkarte abgebildeten Handelsrouten-Abschnitte.

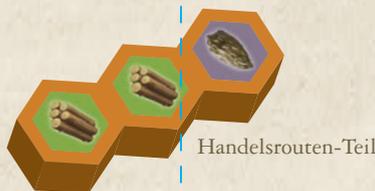
Beispiel: Die Siedlungen A und B und die Stadt C werden wie abgebildet platziert. Um das Rätsel zu lösen, müssen alle Siedlungen und Städte durch eine Handelsroute verbunden werden.



Handelsrouten-Abschnitte

Handelsrouten-Abschnitte stehen für den Handel und Tausch, den die Händler zwischen den Siedlungen und Städten vornehmen.

Eine Handelsroute setzt sich aus mehreren Handelsrouten-Abschnitten zusammen. Wenn ein Handelsrouten-Abschnitt an ein anderes Teil angelegt wird, **MÜSSEN** die Rohstoffe auf diesem Handelsrouten-Abschnitt mit den Rohstoffen auf dem Teil, an das es angelegt wird, übereinstimmen. Lege also einen Handelsrouten-Abschnitt nie so an, dass einer seiner Rohstoffe an einen unterschiedlichen Rohstoff grenzt.



Handelsrouten-Abschnitte müssen vollständig innerhalb des Spielfelds platziert werden. Sie dürfen nicht über den Rand des Spielfelds hinausragen.

Beispiel: Der Handelsrouten-Abschnitt wird so platziert, dass das Erz an das Erz auf der Siedlung grenzt und das Holz an das Holz des zuvor platzierten Handelsrouten-Abschnitts.



Beispiel: Der Handelsrouten-Abschnitt darf nicht so platziert werden, dass Getreide an Holz grenzt.



Ritter

Ritter bewegen sich entlang der Handelsrouten und schützen die Händler vor Räubern.

Ritter unterliegen denselben Regeln wie Handelsrouten-Abschnitte, mit folgender Ausnahme:

Ein Ritter muss **IMMER** an einen Räuber angelegt werden. Er darf nicht anderswo platziert werden. Nur das Ritter-Symbol darf direkt an den Räuber angelegt werden, nicht aber die auf dem Ritter abgebildeten Rohstoffe.



Beispiel: Ein Ritter wird an einen Räuber angelegt.



Beispiel: Ein Erz darf nicht an einen Räuber angrenzen.



Beim Platziere eines Ritters darfst du dir aussuchen, an welchen Räuber du ihn anlegen willst. Bis zu drei Ritter-Teile dürfen an einen einzelnen Räuber angelegt werden.