



CATAN

SZENARIO

DER WEIHNACHTSMANN



Ein Szenario für die Weihnachtszeit

HO, HO, HO!

Der Weihnachtsmann benötigt dringend Wolle für seinen neuen Mantel. Bist du am Zug und versorgst den Weihnachtsmann mit Wolle, darfst du ihn auf ein anderes Landfeld versetzen. Dort beschenkt er die Siedler reichlich – und kann sogar den Räuber vertreiben!

Das Szenario *Der Weihnachtsmann* ist eine *Mini-Erweiterung für CATAN*. Es eignet sich für *CATAN – Das Spiel* und alle Erweiterungen, in denen der Räuber dabei ist.

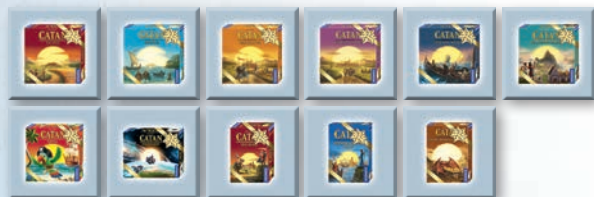
SPIELMATERIAL



1 Sonderfeld
„Haus des Weihnachtsmanns“



1 Weihnachtsmann-
Aufsteller



11 Geschenk-Chips

VORBEREITUNG

Baut das Spielfeld wie gewohnt auf.

Entfernt den Zahlenchip „2“ von der entsprechenden Landschaft und platziert ihn stattdessen zusätzlich auf der Landschaft mit der „12“.

Ersetzt nun die Landschaft ohne Zahlenchip durch das Sonderfeld „Haus des Weihnachtsmanns“.

Stellt den Weihnachtsmann auf das „Haus des Weihnachtsmanns“. Legt die Geschenk-Chips neben dem Spielfeld bereit.

SZENARIOREGELN

Grundsätzlich gelten die Regeln von *CATAN – Das Spiel* bzw. den zusätzlich genutzten Erweiterungen. Folgende Zusatzregeln sind gültig:

Rohstofferträge

Das Landfeld mit den Zahlenchips „2“ und „12“ liefert im Laufe des Spiels sowohl beim Wurf einer „2“ als auch einer „12“ Erträge.

Weihnachtsmann versetzen

Nachdem du in deinem Spielzug die Erträge ausgewürfelt hast, darfst du den Weihnachtsmann mit Wolle versorgen (lege die Wolle in den Vorrat zurück). Gibst du dem Weihnachtsmann:

- 1 Rohstoffkarte Wolle, versetzt du ihn auf ein beliebiges Landfeld, das nicht vom Räuber besetzt ist.
- 2 Rohstoffkarten Wolle, versetzt du ihn auf das vom Räuber besetzte Landfeld und vertreibst den Räuber zurück auf das Wüsten-Feld.

Wichtig: Du darfst den Weihnachtsmann nur einmal in deinem Zug versetzen.

Geschenk-Chips erhalten

Versetzt du den Weihnachtsmann auf:

- ein **Landfeld**, erhält jeder Spieler mit 1 oder mehr Siedlungen/Städten an diesem Feld 1 Geschenk-Chip.
- das **„Haus des Weihnachtsmanns“**, erhalten alle Spieler mit 1 oder mehr Siedlungen/Städten an diesem Feld 2 Geschenk-Chips.

Geschenk-Chips einsetzen

Hast du mindestens 2 Geschenk-Chips, musst du **sofort** (auch wenn du gerade nicht am Zug bist) 2 dieser Chips in den Vorrat zurücklegen und dir dafür 1 beliebigen Rohstoff aus dem Rohstoff-Vorrat nehmen.

Räuber versetzen

Du darfst den Räuber **nie** auf ein vom Weihnachtsmann besetztes Landfeld oder auf das „Haus des Weihnachtsmanns“ versetzen.

Idee: Klaus Teuber
Lizenz: CATAN GmbH © 2021, catan.de
Illustration: Tanja Donner, Michael Menzel
Gestaltung: Michaela Kienle
Redaktion: Arnd Fischer, Tobias Gayer

© 2021 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191 - 0, Fax: +49 711 2191 - 199
catan@kosmos.de, kosmos.de
Alle Rechte vorbehalten. MADE IN GERMANY

Copyright © 2021 CATAN GmbH – CATAN, das CATAN-Logo, die CATAN-Sonne und das CATAN-Brandlogo sind eingetragene Marken der CATAN GmbH (catan.de).



Entdecke die
Welt von CATAN!



KOSMOS