

CATAN

— ERGÄNZUNG 5 – 6 SPIELER —


SEEFÄHRER

EINLEITUNG

Diese Ergänzung bietet Ihnen die Möglichkeit, *CATAN – Seefahrer* mit zwei weiteren Spielern zu erleben. Neben den zusätzlichen Spielfiguren beinhaltet sie weiteres Material und passt einige Spielregeln an.

Falls Sie ältere Versionen von CATAN-Spielen für 5 und 6 Spieler kennen, werden Sie bemerken, dass es keine „Außerordentliche Bauphase“ mehr gibt. Diese wird durch eine neue Regel ersetzt. Falls Sie noch etwas zur alten Regel nachlesen möchten, können Sie dies auf catan.de/spielregeln tun.

Wichtig: Für das Spiel zu fünft und zu sechst benötigen Sie *CATAN – Das Spiel*, außerdem *CATAN – Ergänzung für 5–6 Spieler – Das Spiel*, sowie das Material des entsprechenden Szenarios aus *CATAN – Erweiterung – Seefahrer*. Im Folgenden wird nur das zusätzliche Material aufgeführt, das aus diesem Ergänzungsset benötigt wird. Außerdem werden die Änderungen beim Aufbau bzw. an den Regeln des entsprechenden Szenarios erläutert.

Hinweis: Damit sich das Material der verschiedenen CATAN-Sets bei Bedarf wieder gut voneinander trennen lässt, sind die Sechseckfelder und Zahlenchips der Ergänzung mit diesem Symbol markiert: 

SPIELMATERIAL

2 Rahmenteile



7 Meerfelder



3 Landschaftsfelder



Goldfluss (2x)

Wüste

1 Wollhafen



30 CATAN-Chips



15 braune Schiffe



15 grüne Schiffe



2 Figurenaufsteller „Schiff“
mit zugehörigem Standfuß



Hinweis: Der Zusammenbau des Rahmens geht ganz leicht, wenn Sie die Rahmenteile aus *CATAN – Das Spiel* von oben in die Rahmenteile der *Seefahrer-Erweiterung* einsetzen! Wenn Sie umgekehrt vorgehen, ist eine größere Kraftanstrengung erforderlich, die aber die Rahmenteile beschädigen kann.

Hinweis zu den unterschiedlichen Editionen der CATAN-Spiele

Die CATAN-Spielereihe wurde seit ihrem Erscheinen 1995 mehrfach überarbeitet. Die Spiele der aktuellen Edition sind mit der Edition 2010 ohne jede Einschränkung kombinierbar. Ebenso sind alle Spiele seit 2003 (mit Kunststofffiguren) inhaltlich gleich mit der aktuellen Edition. Lediglich die grafische Gestaltung ist unterschiedlich. Somit sind alle CATAN-Editionen, die Kunststofffiguren enthalten, untereinander kompatibel.

Die von 1995 bis 2002 erschienenen Spiele (mit Holzfiguren) können nur eingeschränkt mit der aktuellen Edition kombiniert werden. Die gemeinsame Spielbarkeit dieser Ausgaben wird durch das weiterhin erhältliche „Kompatibilitäts-Kit“ ermöglicht. Es kann über catanshop.de bestellt werden.

Besitzen Sie Spiele unterschiedlicher Editionen?

Auf unserer Webseite catan.de/kompatibilitaet informieren wir über die Unterschiede und Kompatibilität der verschiedenen Editionen.

REGELÄNDERUNGEN BEI 5 & 6 SPIELERN

STAND DER REGEL

Die Regeln der *CATAN-Erweiterung-Seefahrer* und der zugehörigen *5–6 Spieler-Ergänzung* wurden Anfang 2009 überarbeitet. Bei einigen Szenarien wurde der Spielaufbau geändert, teilweise wurden auch die zum Sieg benötigten Siegpunkte und die zu erringenden Sonder-Siegpunkte verändert. In den einzelnen Szenarien wird auf die Änderungen hingewiesen. Sollten Sie eine Seefahrer-Ausgabe der Editionen vor 2010 besitzen, so können Sie sich die aktualisierten Regeln auf catan.de herunterladen.

VORBEREITUNG

Aufbau des Spielfelds

Bauen Sie das Spielfeld wie im jeweiligen Szenario beschrieben auf. Grundsätzlich verfahren Sie, wie im Regelheft der *Seefahrer-Erweiterung* beschrieben. Eine genaue Übersicht der jeweils benötigten Teile finden Sie unter dem Stichwort „Material“.

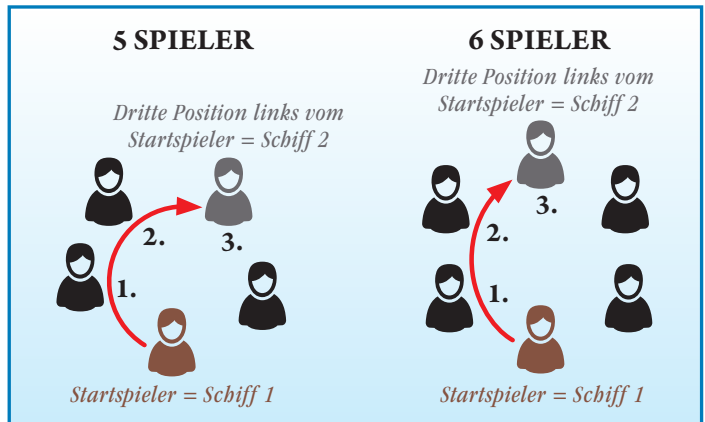
Startaufstellung

Legen Sie den Startspieler fest, indem Sie reihum mit beiden Würfeln würfeln. Wer die höchste Augenzahl erreicht, nimmt sich den Aufsteller „Schiff 1“ und stellt ihn vor sich.

Der im Uhrzeigersinn 3. Spieler links vom Startspieler nimmt sich den Aufsteller „Schiff 2“ und stellt ihn ebenfalls vor sich.

Gründungsphase

Nun folgt die Gründungsphase nach den Szenarioregeln.



SPIELABLAUF



Grundsätzlich bleiben die Regeln von *CATAN – Das Spiel* und *CATAN – Erweiterung – Seefahrer* erhalten. Eine Regeländerung ist, dass immer 2 Spieler, die Schiff 1 bzw. Schiff 2 vor sich stehen haben, an einem Spielzug beteiligt sind:

Zuerst führt der **Spieler mit Schiff 1** seinen Spielzug aus: **Er muss die Rohstoff-Erträge für alle Spieler auswürfeln und darf handeln, bauen (auch Entwicklungskarten kaufen), 1 Entwicklungskarte spielen (auch vor dem Würfeln) und 1 Schiff versetzen.**

Nun beginnt der Zug des **Spielers mit Schiff 2**: Dieser **darf Rohstoffe mit dem Vorrat tauschen (nicht aber mit den Mitspielern), bauen (auch Entwicklungskarten kaufen), 1 Entwicklungskarte ausspielen (jedoch nicht vor dem Würfelwurf des Spielers mit Schiff 1) sowie 1 Schiff versetzen.**

Nachdem beide Spieler alle ihre Aktionen durchgeführt haben, gibt Spieler 1 den Schiff 1-Aufsteller und die Würfel an seinen linken Nachbarn weiter. Spieler 2 gibt den Schiff 2-Aufsteller an seinen linken Nachbarn weiter. Der Spieler, der nun Schiff 1 vor sich stehen hat, beginnt den neuen Spielzug.

Übersicht der Aktionen

Spieler mit Schiff 1 	Spieler mit Schiff 2 
• Rohstoff-Erträge auswürfeln (Pflicht!)	
• mit Mitspielern und dem Vorrat handeln	• mit dem Vorrat handeln (nicht mit den Mitspielern!)
• bauen (Straßen, Siedlungen, Städte, Schiffe, Entwicklungskarte)	• bauen (Straßen, Siedlungen, Städte, Schiffe, Entwicklungskarten)
• 1 Entwicklungskarte ausspielen	• 1 Entwicklungskarte ausspielen
• 1 Schiff versetzen	• 1 Schiff versetzen

SZENARIO 1: ZU NEUEN UFFERN



1. MATERIAL

Hauptinsel:	Sechseckfelder									Gesamt		
	Anzahl	14	2	-	6	5	5	6	6	44		
	Zahlenchips											Gesamt
	Anzahl	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	28
Kleine Inseln:	Sechseckfelder									Gesamt		
	Anzahl	2	-	3	1	2	2	1	1	12		
	Zahlenchips											Gesamt
	Anzahl	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10

Häfen:
6 x Spezialhafen
(Wollhafen 2x)
5 x 3:1-Hafen

Zusätzliches Material:
48 CATAN-Chips

2. DIE VORBEREITUNG

Die Hauptinsel wird nach den Regeln von *CATAN – Ergänzung für 5-6 Spieler – Das Spiel* aufgebaut. Die kleinen Inseln werden entsprechend der Abbildung aufgebaut.

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Es gelten die Regeln entsprechend des Szenarios für 3-4 Spieler – mit folgenden Änderungen zur den Editionen von vor 2010: Für die jeweils erste Siedlung eines Spielers auf einer der kleinen Inseln gibt es 2 Sonder-

Siegpunkte. Das Spiel endet, sobald ein Spieler an der Reihe ist und 14 Siegpunkte erreicht hat.

4. VARIABLER AUFBAU

Die Hauptinsel wird variabel ausgelegt. Die Sechseckfelder der kleinen Inseln (eingerahmte Gebiete) werden verdeckt gemischt, zufällig ausgelegt und dann aufgedeckt. Danach werden die Zahlenchips ebenfalls zufällig platziert. Achten Sie darauf, dass die beiden roten Chips nicht nebeneinander zu liegen kommen.

SZENARIO 2: DIE SECHS INSELN



1. MATERIAL

Alle Inseln:	Sechseckfelder									Gesamt	Häfen: 6 x Spezialhafen (Wollhafen 2x) 5 x 3:1-Hafen		
	Anzahl	24	-	-	6	6	6	7	7			56	
	Zahlenchips											Gesamt	Zusätzliches Material: 60 CATAN-Chips
	Anzahl	2	3	4	4	4	3	4	4	2	2		

2. DIE VORBEREITUNG

Bauen Sie das Szenario wie auf dieser Seite abgebildet auf. Die Häfen werden zufällig verteilt.

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Es gelten die Regeln entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler – mit folgenden Änderungen zu den Editionen von vor 2010: Der Räuber startet auf dem Weideland mit dem Zahlenchip 12. Für die jeweils erste Siedlung eines Spielers auf einer fremden Insel gibt es **2** Sonder-Siegpunkte (Siedlungswert insgesamt: 3 Siegpunkte). Das Spiel endet, sobald ein Spieler an der Reihe ist und **13** Siegpunkte erreicht hat.

4. VARIABLER AUFBAU

Die Umriss der sechs Inseln sollten nicht verändert werden. Innerhalb der Umriss können die Landschaften, die Häfen und die Zahlenchips beliebig verteilt werden. Achten Sie darauf, dass Wald- und Weideland-schaften nicht zu schlechte Zahlenchips erhalten.

SZENARIO 3: OZEANIEN



1. MATERIAL

Start-inseln:	Sechseckfelder									Gesamt	
	Anzahl	14	-	-	5	5	4	5	5	38	
Zahlenchips											Gesamt
	Anzahl	1	2	3	2	3	3	3	3	2	2
Ozeanien:	Sechseckfelder									Gesamt	
	Anzahl	3	1	3	2	2	3	2	2	18	
Zahlenchips											Gesamt
	Anzahl	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1

Häfen:
6 x Spezialhafen (Wollhafen 2x)
5 x 3:1-Hafen

Zusätzliches Material:
-

2. DIE VORBEREITUNG

Die beiden großen Startinseln und das Meer werden wie gezeigt aufgebaut. Die obere Tabelle enthält das Material für die Startinseln. Die grauen Felder bleiben frei, sie werden erst im weiteren Spielverlauf entdeckt. Ansonsten entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler (Hinweis: In der Edition 2003 hieß dieses Szenario „Die Nebelinsel“).

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Es gelten die Regeln entsprechend des Szenarios für 3-4 Spieler – mit

folgenden Änderungen zu den Editionen von vor 2010: Alle Spieler gründen ihre beiden Start-Siedlungen auf den großen Hauptinseln. Der Räuber startet auf dem Ackerland mit dem Zahlenchip 12.

4. VARIABLER AUFBAU

Der Umriss der Hauptinseln sollte nicht verändert werden. Innerhalb dieses Umrisses können die Landschaften und die Zahlenchips beliebig verteilt werden. Sollten 2 rote Zahlenchips nebeneinander zu liegen kommen, ist dies ausnahmsweise erlaubt.

SZENARIO 4: DURCH DIE WÜSTE



1. MATERIAL

Hauptinsel:	Sechseckfelder									Gesamt		
	Anzahl		16	5	-	4	5	4	4	4	42	
Zahlenchips												Gesamt
	Anzahl		1	2	2	2	2	3	3	2	2	21
Kleine Inseln/ jenseits der Wüste:	Sechseckfelder									Gesamt		
	Anzahl		4	-	3	3	2	3	3	3	21	
Zahlenchips												Gesamt
	Anzahl		2	2	2	2	2	1	1	2	1	17

Häfen:
6 x Spezialhafen
5 x 3:1-Hafen

Zusätzliches Material:
60 CATAN-Chips

2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario für 3–4 Spieler. Setzen Sie zum Schluss die Häfen zufällig ein.

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Es gelten die Regeln entsprechend des Szenarios für 3–4 Spieler – mit folgenden Änderungen zu den Editionen von vor 2010: Der Räuber startet auf einer der 5 Wüsten. Für **seine** jeweils **erste** Siedlung, die ein Spieler auf „fremdem“ Gebiet gründet, erhält er **2** Sonder-Siegpunkte. Das Spiel endet, sobald ein Spieler an der Reihe ist und 14 Siegpunkte erreicht hat.

4. VARIABLER AUFBAU

Hauptinsel: Mischen Sie die Landfelder der Hauptinsel und legen Sie diese zufällig aus, ebenso die Zahlenchips. Rote Zahlenchips sollten nicht nebeneinander liegen.

Kleine Inseln: Die Sechseckfelder der eingerahmten Gebiete werden, inklusive der vier Meerfelder, verdeckt gemischt, zufällig ausgelegt und dann aufgedeckt. Danach werden die Zahlenchips ebenfalls zufällig platziert. Achten Sie darauf, dass die beiden roten Chips nicht nebeneinander oder auf einer Goldfluss-Landschaft zu liegen kommen.

SZENARIO 5: DER VERGESSENE STAMM



1. MATERIAL

Alle Inseln:	Sechseckfelder									Gesamt	Häfen: 5 x Spezialhafen 3 x 3:1-Hafen	
	Anzahl	22	4	3	7	7	6	7	7	63		
	Zahlenchips											Zusätzliches Material: 6 Entwicklungskarten 10 CATAN-Chips
	Anzahl	1	4	4	4	3	3	3	3	3	1	

2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

4. VARIABLER AUFBAU

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.



SZENARIO 6: STOFFE FÜR CATAN



1. MATERIAL

Alle Inseln:	Sechseckfelder									Gesamt	Häfen: 6 x Spezialhafen (Wollhafen 2x) 5 x 3:1-Hafen	
	Anzahl	24	4	2	6	4	5	5	6			56
	Zahlenchips											Gesamt
	Anzahl	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	

Zusätzliches Material:
70 CATAN-Chips als Stoffballen

2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler. Es werden 12 Dörfer gebaut und zu jedem Dorf 5 CATAN-Chips gelegt. 10 Chips dienen als „allgemeiner Vorrat“. Der Räuber startet auf dem Ackerland links oben mit der 11.

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

4. VARIABLELER AUFBAU

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

SZENARIO 7: DIE PIRATENINSELN



1. MATERIAL

Alle Inseln:	Sechseckfelder									Gesamt	Häfen: 5 x Spezialhafen 4 x 3:1-Hafen	
	Anzahl		26	5	4	5	4	7	6	6		63
Zahlenchips												Zusätzliches Material: 18 CATAN-Chips
Anzahl		1	4	4	4	4	3	3	4	1	32	

2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario für 3–4 Spieler. Es werden 6 Piratenfestungen gebaut (je 3 CATAN-Chips).

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Entsprechend dem Szenario für 3–4 Spieler. Für das mit „!“ markierte Meerfeld gilt: Endet der Zug des Piratenschiffes auf diesem Feld, sind eventuell angrenzende Siedlungen automatisch von einem Piratenüberfall geschützt. Beim Spiel zu fünft entfallen die Spielfiguren der braunen Farbe.

4. VARIABLER AUFBAU

Entsprechend dem Szenario für 3–4 Spieler.

SZENARIO 8: DIE CATANISCHEN WUNDER



1. MATERIAL

Alle Inseln:	Sechseckfelder									Gesamt	Häfen: 6 x Spezialhafen (Wollhafen 2x) 5 x 3:1-Hafen Zusätzliches Material: 7 Wunderkarten 18 CATAN-Chips	
	Anzahl	24	4	3	6	6	6	7	7	63		
	Zahlenchips											Gesamt
	Anzahl	2	3	4	4	4	4	4	4	4	2	35

2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler. Es stehen 7 Wunder (5 aus der Erweiterung Seefahrer) zum Bau zur Verfügung.

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler. Der Räuber startet auf einer der 4 Wüsten.

4. VARIABLER AUFBAU

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

Zusatzmaterial für Szenario 8 „Die Catanischen Wunder“: Wunderkarten zum Kopieren.

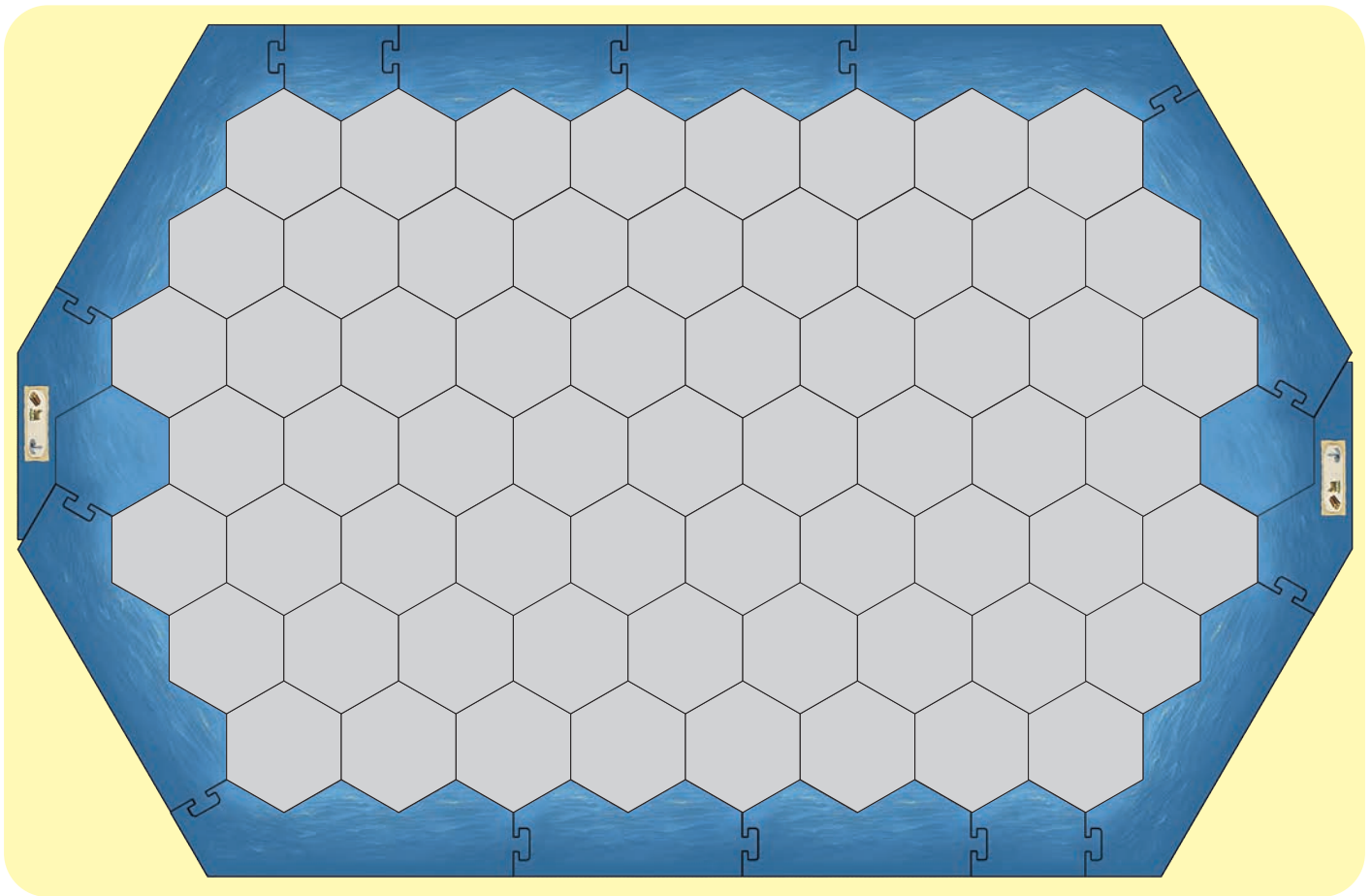
GROSSE BIBLIOTHEK

Bedingung:
2 Städte

GROSSE BRÜCKE

Bedingung:
Siedlung an der Meerenge im Norden (violetter Punkt)

SZENARIO 9: NEUE WELT



1. MATERIAL

Alle Inseln:	Sechseckfelder									Gesamt	Häfen: 6 x Spezialhafen (Wollhafen 2x) 5 x 3:1-Hafen	
	Anzahl		21	3	4	7	7	7	7	7		63
Zahlenchips												Gesamt
Anzahl		2	3	4	5	5	5	5	4	4	2	39

2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

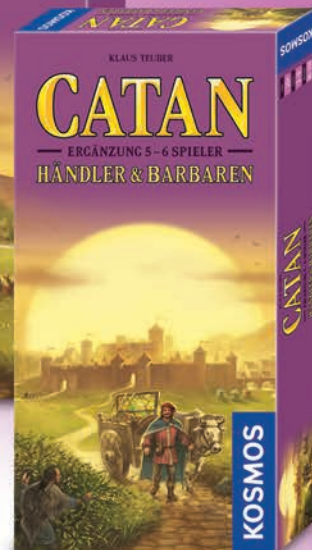
4. VARIABLER AUFBAU

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

CATAN

ERWEITERUNG

HÄNDLER & BARBAREN

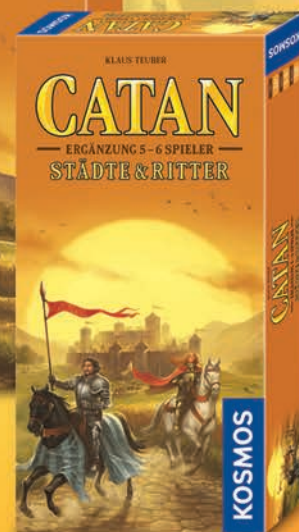


Die dritte Erweiterung mit dem Titel „Händler & Barbaren“ bringt mehrere Abenteuer, die über die ganze Welt Catan verteilt sind, in vollkommen unterschiedlichen Szenarien: So erhalten Meerfelder durch Fischfang eine ganz neue Bedeutung und nun ziehen sich auch Flüsse durch Catan, die nur mit Brücken zu überqueren sind. Neutrale Kamelkarawanen ziehen durch die Insel, aber auch Ihre Trosswagen sind im Einsatz, um von dem wachsenden Handel zu profitieren. Auch die gefürchteten Barbaren tauchen wieder auf – allerdings jetzt mit dem Ziel, die Insel zu erobern.

CATAN

ERWEITERUNG

STÄDTE & RITTER



Das vielleicht intensivste Abenteuer auf Catan – für versierte Spieler – bringt die Erweiterung „Städte & Ritter“. Barbarenhorden kommen immer näher und drohen, die Insel Catan zu überfallen. Die Spieler müssen gemeinsam ihre Ritter aufbieten, um die Barbaren zu bekämpfen.