

CATAN

ERGÄNZUNG 5 – 6 SPIELER
ENTDECKER & PIRATEN

EINLEITUNG

Diese Ergänzung bietet Ihnen die Möglichkeit, *CATAN – Entdecker & Piraten* 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 – Entdecker & Piraten*. Im Folgenden wird nur das zusätzliche Material aufgeführt, das aus diesem Ergänzungssatz 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 der Ergänzung mit diesem Symbol markiert:

VOR DEM ALLERERSTEN SPIEL

Lösen Sie nacheinander die vorgestanzten Teile aus ihren Kartonrahmen:

- Die Rahmenteile „D3“ und „EG“ legen Sie in die Schachtel zurück.
- Alle nachfolgend aufgeführten Teile packen Sie in eine Tüte, zusammen mit der Tafel „Felder & Zahlenchips der Ergänzung E&P 5/6“.
- 4 Meerfelder „EE“
- 6 Landfelder (Grün: Gebirge, Ackerland, Wald; Orange: Gebirge, Hügel, Weideland)
- 2 Goldflussfelder (1 x Grün; 1 x Orange)
- 6 Zahlenchips (Grün: 2, 5, 9; Orange: 3, 4, 10)
- 2 Piratenlager-Scheiben: 9, 10

Das übrige Spielmaterial packen Sie in eine weitere Tüte, zusammen mit der Tafel „Spielfiguren der Ergänzung E&P 5/6“:

- 2 Figurensätze in grün und braun (mit je 4 Hafensiedlungen, 9 Einheiten, 3 Schiffen, 2 Siedlern, 3 Markierungssteinen und 1 Piratenschiff).
- 12 Gewürzsäcke, 2 Fischschwärme
- 2 Aufsteller „Schiff“ mit zugehörigen Standfüßen

DAS BENÖTIGTE SPIELMATERIAL FÜR ALLE SZENARIEN

A) Das je nach Szenario benötigte Material von *Entdecker & Piraten*.

B) Die benötigten Teile aus *CATAN – Das Spiel* (Tüte: Landschaftsfelder + Zahlenchips BASISSPIEL).

C) Aus *CATAN – Ergänzung für 5 – 6 Spieler – Das Spiel*:

- 4 Rahmenteile (als „BA“ bezeichnet)
- 7 Landschaftsfelder: 2 x Weideland; 2 x Gebirge; je 1 x Wald, Ackerland, Hügel.
- 7 Zahlenchips: je 1 x: 2, 4, 5, 6, 8, 9, 10
- 2 Sätze Spielfiguren (pro Satz mit 5 Siedlungen und 15 Straßen)
- 25 Rohstoffkarten

Packen Sie diese Teile in eine Tüte, zusammen mit der Tafel „Landschaftsfelder, Zahlenchips & Rohstoffkarten der Ergänzung Basisspiel 5/6“. Die 4 Rahmenteile „BA“ legen Sie mit in diese Tüte.

D) Das Material dieser Ergänzung (siehe oben).

Abbildungen zum benötigten Material aus anderen CATAN-Sets finden Sie auf Seite 6.



I. AUFBAU DES KLEINEN SPIELFELDES FÜR DAS SZENARIO „DIE PIRATENLAGER“

1) Spielfeldgerüst aufbauen

Bauen Sie jetzt das Spielfeldgerüst entsprechend der Abbildung auf der nächsten Seite auf.

Bitte beachten: Der „Catanische Rat“ auf Teil „D3“ hat in diesem Szenario keine Funktion und wird wie ein normales Meerfeld behandelt.

Entnehmen Sie der Tüte „Standardfelder + Zahlenchips GRÜN & ORANGE“ ein Meerfeld mit orangefarbener Rückseite und ein Meerfeld mit grüner Rückseite.

Platzieren Sie die beiden Felder auf den in der Abbildung gezeigten Positionen.

2) Startinsel auslegen

Platzieren Sie die Felder und Zahlenchips im Gebiet der **Startinsel**. Entnehmen Sie hierzu den Inhalt der beiden Tüten „Landschaftsfelder + Zahlenchips BASISSPIEL“ und „Landschaftsfelder, Zahlenchips & Rohstoffkarten der Ergänzung Basisspiel 5/6“.

Mischen Sie alle 21 Felder verdeckt.

Legen Sie die Landschaftsfelder zufällig, mit der Landschaftsseite nach oben, im Gebiet der Startinsel aus.

Platzieren Sie die 22 Zahlenchips wie abgebildet.

3) Teile für das unentdeckte Gebiet heraussuchen

Für die **unentdeckten** Gebiete suchen Sie jetzt die folgenden Teile heraus:

- Die übrigen 14 Standardfelder (davon 2 Meerfelder) aus der Tüte „Standardfelder + Zahlenchips GRÜN & ORANGE“ und alle 12 Zahlenchips.
- 6 Landfelder und Zahlenchips aus der Tüte „Felder & Zahlenchips Ergänzung E&P 5/6“.
- Alle 6 Goldflussfelder und Piratenlager aus der Tüte „Piratenlager“.
- Dazu 2 Goldflussfelder und Piratenlager aus der Tüte „Felder & Zahlenchips Ergänzung E&P 5/6“.

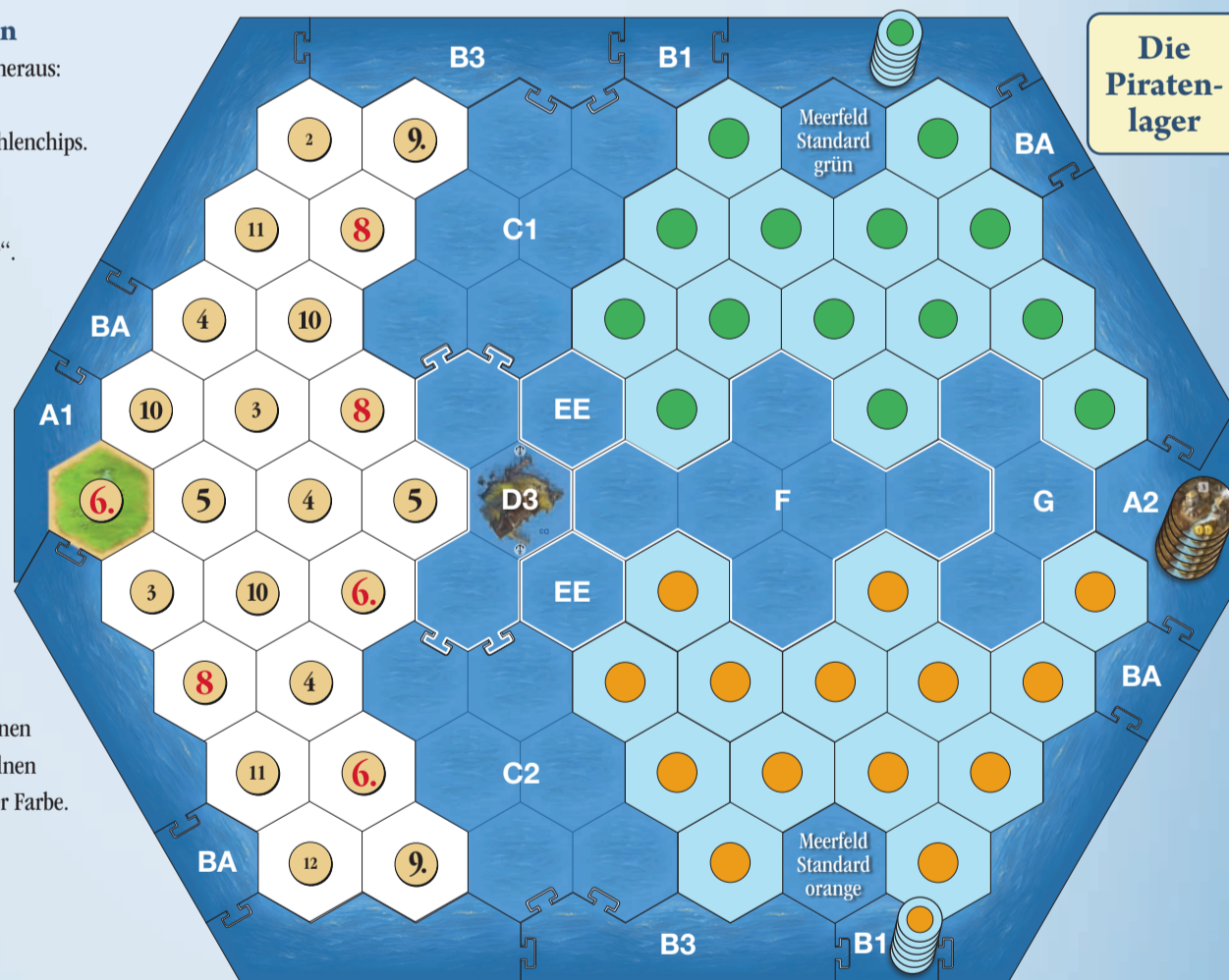
4) Unentdecktes Gebiet auslegen

Platzieren Sie jetzt die 28 Felder in den unentdeckten Gebieten. Trennen Sie hierzu zunächst alle Felder nach ihren Rückseiten in einen grünen und einen orangefarbenen Stapel.

Mischen Sie jeden Stapel einzeln und legen Sie dann alle Felder verdeckt aus – wie abgebildet.

Mischen Sie verdeckt die 8 Piratenlager-Scheiben und setzen Sie dann den Stapel verdeckt (Zahlen nach unten) auf den Rahmen des Spielfelds.

Trennen Sie die 18 Zahlenchips nach ihren Rückseiten in einen grünen und einen orangefarbenen Stapel. Mischen Sie verdeckt jeden einzelnen Stapel. Setzen Sie die beiden Stapel auf den Rahmen, jeden zu seiner Farbe.



II.a AUFBAU DES MITTLEREN SPIELFELDES FÜR DAS SZENARIO „FISCHE FÜR CATAN“

1) Spielfeldgerüst aufbauen

Bauen Sie das Spielfeldgerüst entsprechend der Abbildung auf der nächsten Seite auf.

Entnehmen Sie der Tüte „Standardfelder + Zahlenchips GRÜN & ORANGE“ ein Meerfeld mit orangefarbener Rückseite und ein Meerfeld mit grüner Rückseite. Platzieren Sie die beiden Felder auf den in der Abbildung gezeigten Positionen.

2) Startinsel auslegen

Der Aufbau der Startinsel erfolgt wie unter „I“ beschrieben.

Die Abbildung des Spielplans finden Sie auf Seite 5.

3) Teile für das unentdeckte Gebiet heraussuchen

Für die **unentdeckten** Gebiete suchen Sie jetzt die folgenden Teile heraus:

- Die 12 Landschaftsfelder (ohne Meer) aus der Tüte „Standardfelder + Zahlenchips GRÜN & ORANGE“ und alle 12 Zahlenchips.
- 6 Landfelder und Zahlenchips aus der Tüte „Felder & Zahlenchips Ergänzung E&P 5/6“.
- Alle 6 Goldflussfelder und Piratenlager aus der Tüte „Piratenlager“.
- Dazu 2 Goldflussfelder und Piratenlager aus der Tüte „Felder & Zahlenchips Ergänzung E&P 5/6“.
- 6 Fischfelder aus der Tüte „Fische für Catan“.

4) Unentdecktes Gebiet auslegen

Sortieren und platzieren Sie die in 3) genannten Felder und Chips wie unter „I“ beschrieben.

II.b AUFBAU DES MITTLEREN SPIELFELDES FÜR DAS SZENARIO „GEWÜRZE FÜR CATAN“

1) Spielfeldgerüst aufbauen

Bauen Sie das Spielfeldgerüst entsprechend der Abbildung auf der nächsten Seite auf.

Entnehmen Sie der Tüte „Standardfelder + Zahlenchips GRÜN & ORANGE“ ein Meerfeld mit orangefarbener Rückseite und ein Meerfeld mit grüner Rückseite. Platzieren Sie die beiden Felder auf den in der Abbildung gezeigten Positionen.

2) Startinsel auslegen

Der Aufbau der Startinsel erfolgt wie unter „I“ beschrieben.

3) Teile für das unentdeckte Gebiet heraussuchen

Für die **unentdeckten** Gebiete suchen Sie jetzt die folgenden Teile heraus:

- Die 14 Landschaftsfelder (davon 2 Meer) aus der Tüte „Standardfelder + Zahlenchips GRÜN & ORANGE“ und alle 12 Zahlenchips.
- 6 Standardfelder und Zahlenchips aus der Tüte „Felder & Zahlenchips Ergänzung E&P 5/6“.
- 6 Gewürzfelder aus der Tüte „Gewürze für Catan“.
- 6 Fischfelder aus der Tüte „Fische für Catan“.

4) Unentdecktes Gebiet auslegen

Sortieren und platzieren Sie die in 3) genannten Felder und Chips wie unter „I“ beschrieben.

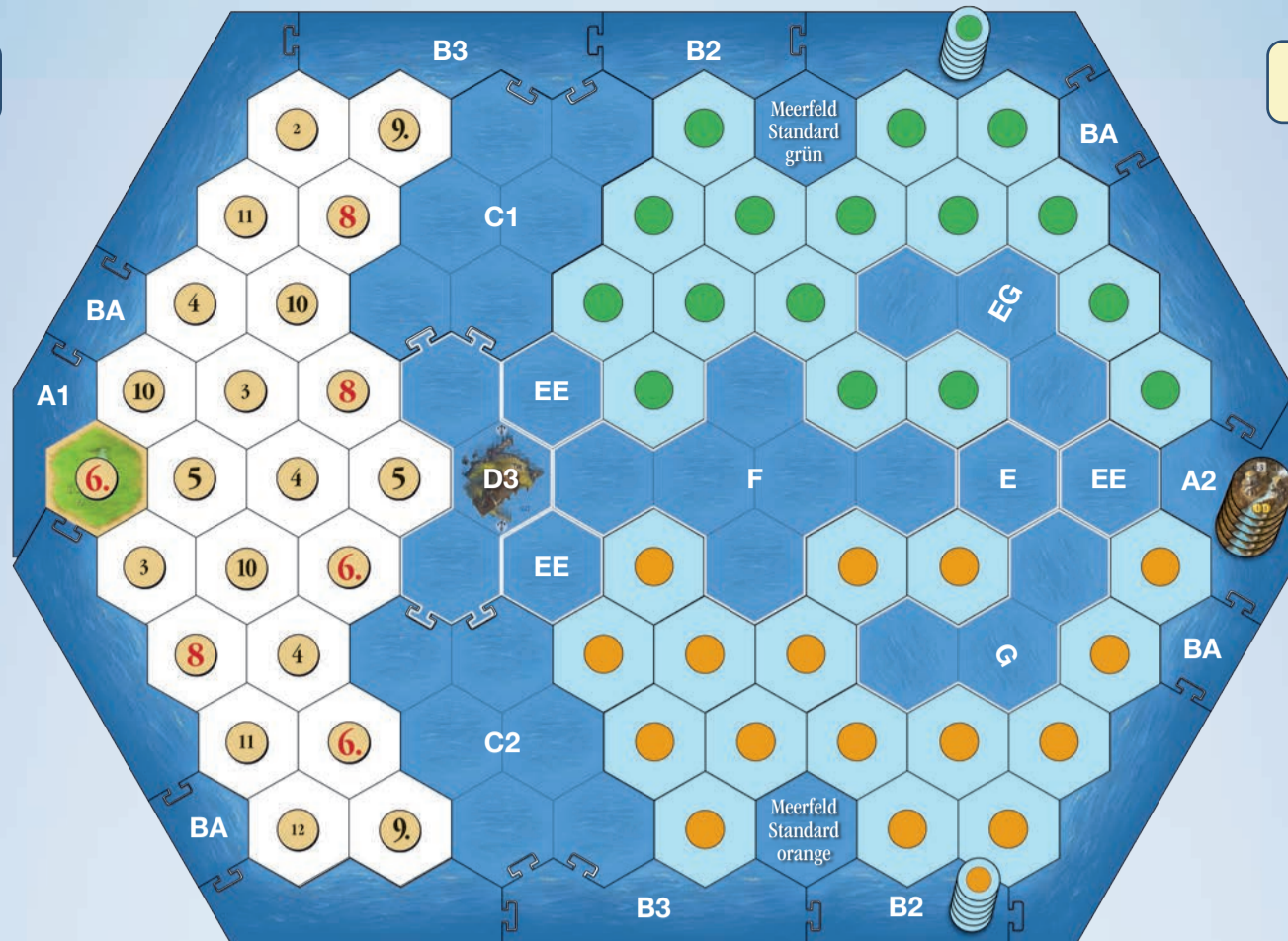
1

2

3

4

KOSMOS



III. AUFBAU DES GROSSEN SPIELFELDES FÜR DAS SZENARIO „ENTDECKER & PIRATEN“

1) Spielfeldgerüst aufbauen

Bauen Sie das Spielfeldgerüst entsprechend der Abbildung auf der nächsten Seite auf. Entnehmen Sie der Tüte „Standardfelder + Zahlenchips GRÜN & ORANGE“ ein Meerfeld mit orangefarbener Rückseite und ein Meerfeld mit grüner Rückseite. Platzieren Sie die beiden Felder auf den in der Abbildung gezeigten Positionen.

2) Startinsel auslegen

Der Aufbau der Startinsel erfolgt wie unter „I“ beschrieben. Die Abbildung des Spielplans finden Sie auf Seite 7.

3) Teile für das unentdeckte Gebiet herausuchen

- Für die unentdeckten Gebiete suchen Sie jetzt die folgenden Teile heraus:
- Die 14 Landfelder (davon 2 Meer) aus der Tüte „Standardfelder + Zahlenchips GRÜN & ORANGE“ und alle 12 Zahlenchips..
 - 6 Landfelder und Zahlenchips aus der Tüte „Felder & Zahlenchips Ergänzung E & P 5/6“.
 - Alle 6 Goldflussfelder und Piratenlager aus der Tüte „Piratenlager“.
 - Dazu 2 Goldflussfelder und Piratenlager aus der Tüte „Felder & Zahlenchips Ergänzung E & P 5/6“.
 - 6 Fischfelder aus der Tüte „Fische für Catan“.
 - 6 Gewürzfelder aus der Tüte „Gewürze für Catan“.

4) Unentdecktes Gebiet auslegen

Sortieren und platzieren Sie die in 3) genannten Felder und Chips wie unter „I“ beschrieben.

Benötigte Landschaften und Zahlenchips für das unentdeckte Gebiet

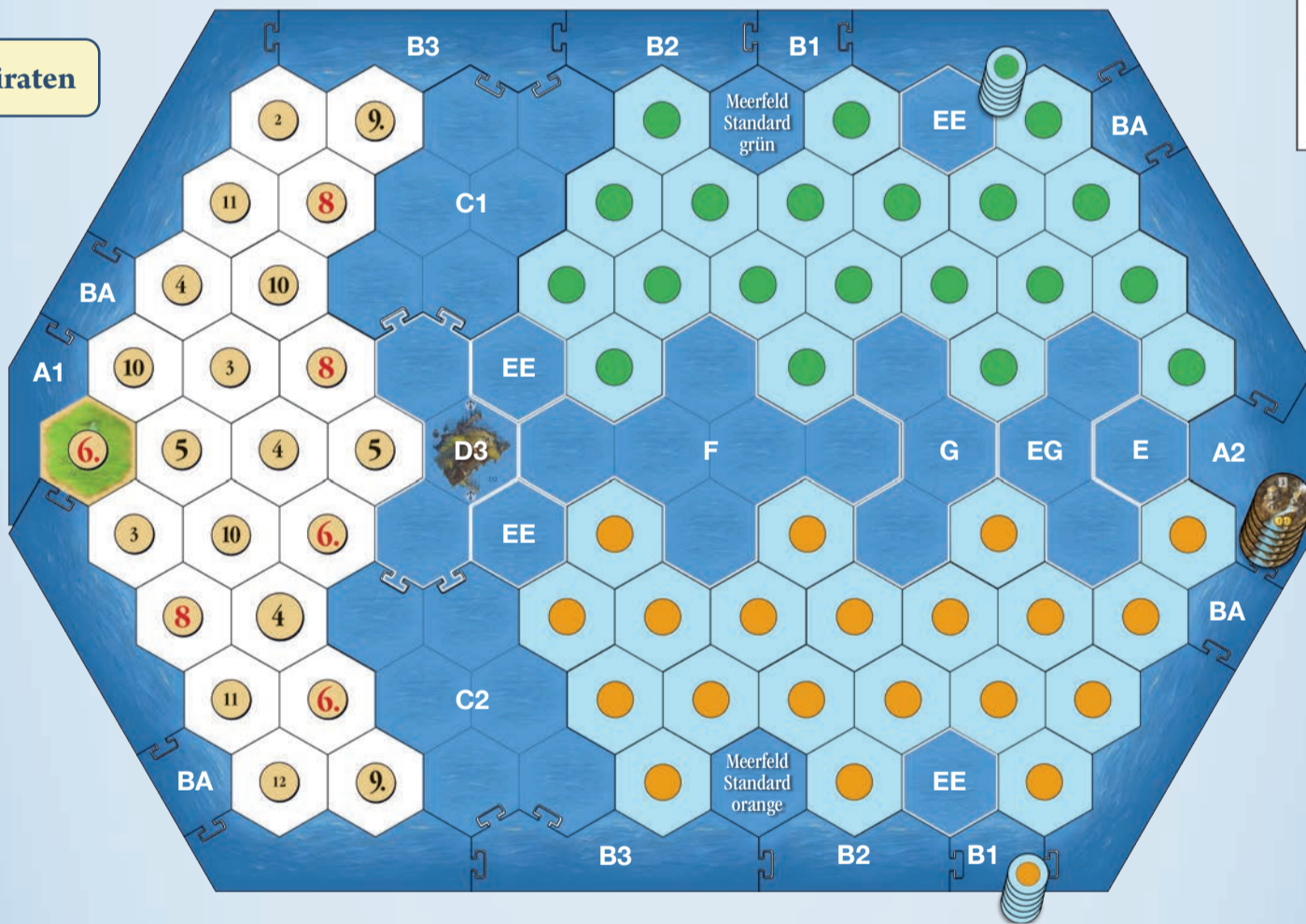
Standardfelder + Zahlenchips GRÜN & ORANGE

DIE PIRATEN-LAGER

FISCHE FÜR CATAN

GEWÜRZE FÜR CATAN

Landschaftsfelder, Zahlenchips & Rohstoffkarten der Ergänzung Basisspiel 5/6

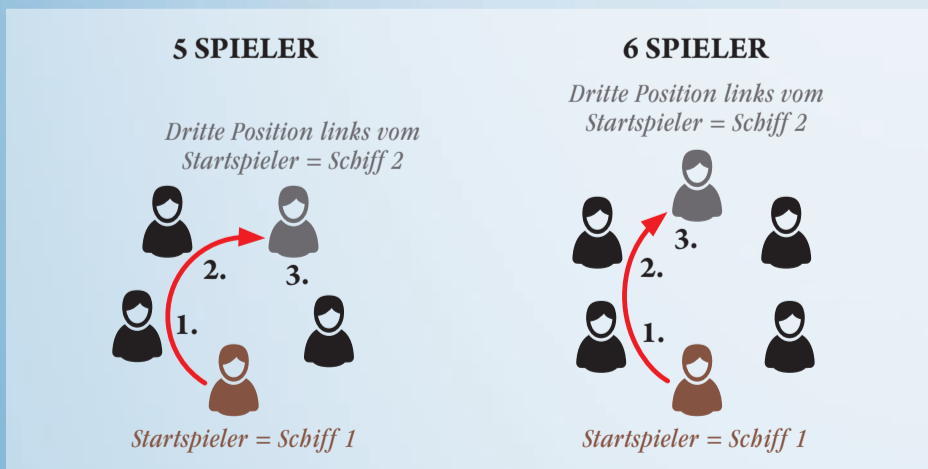


WEITERE VORBEREITUNG

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.

IMPRESSUM

SPIELABLAUF

Grundsätzlich bleiben die Regeln von *CATAN – Das Spiel* und *CATAN – Erweiterung – Entdecker & Piraten* 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 und Schiffe ziehen sowie Aktionen mit ihnen ausführen.

Nun beginnt der Zug des **Spielers mit Schiff 2**: Dieser darf Rohstoffe mit dem Vorrat tauschen (nicht aber mit den Mitspielern), bauen sowie Schiffe ziehen und Aktionen mit ihnen ausführen.

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
<ul style="list-style-type: none"> • Rohstoff-Erträge auswürfeln (Pflicht!) • mit Mitspielern und dem Vorrat handeln • bauen (Straßen, Siedlungen, Hafensiedlungen, Schiffe, Siedler) • Schiffe ziehen • Aktionen mit Schiffen ausführen 	<ul style="list-style-type: none"> • mit dem Vorrat handeln (nicht mit den Mitspielern!) • bauen (Straßen, Siedlungen, Hafensiedlungen, Schiffe, Siedler) • Schiffe ziehen • Aktionen mit Schiffen ausführen