



Hawaii (der „Aloha-Staat“)

Einwohnerzahl: ca. 1.455.000 (2020)

Hawaii liegt im Pazifischen Ozean und ist der fünfzigste, am südlichsten gelegene Bundesstaat der USA. Hawaii besteht aus sechs größeren Inseln, verschiedenen kleineren Inseln sowie über hundert kleinen Felseninseln. Die sechs größeren Inseln sind: Hawaii (Big Island), Kauai, Lanai, Oahu, Maui und Molokai.

Das Klimaspektrum reicht von mild bis tropisch. Im Sommer liegen die Höchsttemperaturen um 31°C, im Winter um 28°C. Zucker und frische Ananas sind nur einige der hochwertigen Exportprodukte Hawaiis. Die Topografie variiert von Insel zu Insel. Auf den Inseln Hawaiis gibt es Gebirge, traumhafte Strände, Regenwälder, vulkanisches Gelände und üppige Küstenebenen. Auf Big Island gibt es sogar einen aktiven Vulkan.

Vor etwa 1.500 Jahren erreichten Polynesier von den Marquesas-Inseln die Inseln Hawaiis. Nach den Sternen navigierend legten sie in ihren Kanus über 3.000 km zurück. 1.000 Jahre später trafen weitere, aus Tahiti kommende Polynesier ein und brachten neue religiöse Sitten und Bräuche mit. Streitigkeiten zwischen herrschenden Stammesfürsten über die Landaufteilung waren keine Seltenheit.

Im Jahre 1778 erreichte Kapitän James Cook Hawaii. Spätere Besuche durch Händler und Forschungsreisende brachten Krankheiten, denen ein Großteil der Bevölkerung zum Opfer fiel. Ende des 18. Jahrhunderts vereinte Kamehameha der Große die Inseln Hawaiis in ein einziges Königreich. 1898 wurde Hawaii von den Vereinigten Staaten als US-Territorium annektiert und 1959 wurde es zum 50. US-Bundesstaat.

Spielmaterial

Enthaltenes Material aus CATAN – Hawaii

1 Spielplan



25 Fisch-Chips zeigen 43 Fische:



13 x 1 Fisch

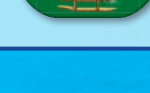


6 x 2 Fische



6 x 3 Fische

6 Fischerboote in 6 Farben



6 Fischmarkt-Karten

Benötigtes Material aus CATAN – Das Spiel



- 5 Siedlungen je Spieler
- 4 Städte je Spieler
- 15 Straßen je Spieler
- 1 Räuber
- 2 Würfel
- 4 Baukostenkarten
- 2 Sonderkarten
- Kartenhalter mit Rohstoff- & Entwicklungskarten

Benötigtes Material aus CATAN – Seefahrer



- 15 Schiffe je Spieler
- 1 Seeräuber
- 8 CATAN-Chips

Zusätzlich für 5–6 Spieler

Benötigtes Material aus CATAN – Ergänzung für 5–6

- 5 Siedlungen je Spieler
- 4 Städte je Spieler
- 15 Straßen je Spieler
- Rohstoff- & Entwicklungskarten

Benötigtes Material aus CATAN – Ergänzung für 5–6 – Seefahrer

- 15 Schiffe je Spieler



Spielanleitung

In diesem CATAN-Szenario für *Seefahrer* besiedelt ihr die Inselgruppe Hawaii und brecht mit euren Schiffen zu lukrativen Fischgründen der hawaiianischen Küstenregion auf. Dort geht ihr auf Fischfang und sichert euch zusätzliche Siegpunkte und wertvolle Spielvorteile. Viel Spaß auf Hawaii!

VORBEREITUNG

- Jeder Spieler erhält:
 - Die Spielfiguren aus *CATAN – Das Spiel* und *CATAN – Erweiterung – Seefahrer* in einer Farbe und eine Baukostenkarte.
 - Eine Fischmarkt-Karte.
 - Ein Fischerboot in der Farbe der Spielfiguren.

- Legt den Spielplan aus.

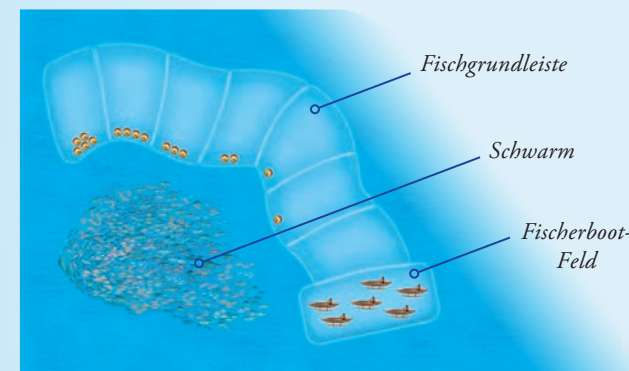
- Platziert die Rohstoff- und Entwicklungskarten in den Kartenhaltern sowie die Würfel und die Sonderkarten neben dem Spielplan.

- Stellt den Räuber und den Seeräuber auf ihre Startfelder (Abbildungen der Figuren) rechts unten auf dem Spielplan.

- Legt im Spiel mit 3–4 Spielern auf jede Kreuzung mit der Abbildung eines CATAN-Chips einen CATAN-Chip.

- Legt die Fisch-Chips offen als Vorrat auf den großen Schwarm neben der Fischgrundleiste.

- Platziert für jeden Spieler ein Fischerboot in seiner Farbe auf dem Fischerboot-Feld der Fischgrundleiste.



SPIELABLAUF & SONDERREGELN

Grundsätzlich gelten für dieses Szenario die Regeln des Brettspiels *CATAN – Das Spiel* und *CATAN – Erweiterung – Seefahrer*. (Bitte beachtet die zusätzlichen Regeln am Ende dieser Anleitung, falls ihr zu fünf oder sechs spielt.) Folgende Sonderregeln sind gültig:

1. Bau von Siedlungen

Siedlungen dürft ihr nur auf den runden, mit Namen versehenen **Ortsfeldern** bauen.



Lahaina Ortsfeld

2. Straßenbau

Straßen dürft ihr nur auf den rechteckigen, braun eingefärbten **Straßenfeldern** bauen.



Straßenfeld

3. Schiffsbau

Schiffe dürft ihr nur auf den ovalen, blau eingefärbten **Schiffsfeldern** bauen. Spezielle Schiffsfelder sind die rot umrahmten **Handelsschiff-Felder** und die mit einem Fisch illustrierten **Fischgrund-Felder**.



Schiffsfeld

Handelsschiff-Feld

Fischgrund-Feld

Wichtig!

Baut ihr eine Straße oder ein Schiff zu einem Ortsfeld, dürft ihr eine nächste Straße oder ein nächstes Schiff hinter diesem Ortsfeld erst dann bauen, wenn ihr eine Siedlung auf dem Ortsfeld gebaut habt.

Entgegen der normalen Seefahrer-Regel dürft ihr ein Schiff an eine beliebige Straße bauen (und umgekehrt), ohne die dazwischenliegende Kreuzung zuerst mit einer Siedlung bebauen zu müssen. Eure miteinander verbundenen Netzwerke von Schiffen bzw. Straßen zählen für die Bestimmung der „Längsten Handelsstraße“.

4. Gründungsphase

Jeder Spieler beginnt mit 3 Siedlungen und 3 Straßen/Schiffen. Die Gründungsphase verläuft zunächst wie im Almanach von *CATAN – Das Spiel* beschrieben. Hat der Startspieler seine zweite Siedlung gegründet und eine Straße oder ein Schiff an diese angesetzt, gründet er anschließend seine dritte Siedlung und setzt auch an diese eine Straße oder ein Schiff an. Danach verfahren alle Spieler nacheinander im Uhrzeigersinn ebenso. Jeder Spieler erhält die Startrohstoffe für seine dritte Siedlung.

Wichtig: Ihr müsst eure 3 Start-siedlungen auf **3 verschiedenen Inseln** bauen.

5. 2:1- und 3:1-Handel

Habt ihr ein Schiff auf einem Handelsschiff-Feld gebaut, dürft ihr Rohstoffe mit dem Vorrat tauschen, wie es auf der jeweils benachbarten Urkunde angegeben ist: Entweder dürft ihr 3 Rohstoffe einer beliebigen anderen Rohstoff mit dem Vorrat tauschen.

Wichtig: Wird ein Schiff von einem Handelsschiff-Feld entfernt, verliert der Besitzer des Schiffs den auf der zugeordneten Urkunde angegebenen Handelsvorteil.

6. Rohstoffträge

Eine Siedlung/Stadt produziert – wie gewohnt – Rohstoffe von jedem angrenzenden Landschaftsfeld, dessen Zahl gewürfelt wird. Das gilt auch dann, wenn das Ortsfeld, auf dem die Siedlung/Stadt steht, durch Meer vom entsprechenden Landfeld getrennt ist. Wird z. B. eine „11“ gewürfelt, produziert sowohl eine Siedlung/Stadt auf Lanai City als auch eine Siedlung/Stadt auf Kaunakakai Wolle.

7. Sonder-Siegpunkte für Fischgründe

Wer ein Schiff auf einem Fischgrund-Feld einsetzt, rückt sein Fischerboot auf der Fischgrundleiste 1 Feld vor. Auf den Feldern sind zwischen 0 und 5 CATAN-Chips abgebildet, die zusätzliche Siegpunkte darstellen. Die Positionen eurer Fischerboote zeigen euch somit an, wie viele zusätzliche Siegpunkte ihr für Fischgründe besitzt.

Wichtig: Wird ein Schiff von einem Fischgrund-Feld entfernt, muss der Besitzer des Schiffs sein Fischerboot auf der Fischgrundleiste 1 Feld zurück ziehen und verliert dadurch eventuell einen Siegpunkt.

8. Fischfang

Habt ihr ein Schiff auf einem Fischgrund-Feld stehen und das Ergebnis des Ertragswurfs entspricht der Zahl eines benachbarten blauen Zahlenchips, erhaltet ihr 1 Fisch.

Wichtig: Nur für Schiffe auf Fischgrund-Feldern könnt ihr Fische erhalten. Für eine Siedlung/Stadt erhaltet ihr **KEINE** Fische, wenn die Zahl eines angrenzenden blauen Zahlenchips gewürfelt wird.

Für den Umgang mit Fisch-Chips gilt:

- Fisch-Chips zählen nicht zu den Handkarten, sie sind keine Rohstoffe oder Handelswaren und werden somit beim Wurf einer „7“ nicht berücksichtigt. Sie dürfen auch nicht gestohlen werden.
- Die Spieler dürfen untereinander mit Fisch-Chips handeln.
- Der Seehandel mit Fischen erfolgt über die Nutzung des Fischmarktes.

9. Der Fischmarkt

Die auf der Fischmarkt-Karte angegebenen Vorteile dürft ihr zu einem beliebigen Zeitpunkt eures Zuges nutzen – auch vor dem Würfeln. Nutzt ihr einen oder mehrere Vorteile, legt ihr die jeweils geforderten Fische zum Vorrat.

Wichtig: Mehr als 7 Fische darf ein Spieler am Ende seines Zuges nicht besitzen. Wer mehr besitzt, muss einen oder mehrere der auf der Fischmarkt-Karte angegebenen Vorteile nutzen.

Hinweis zu den Fischmarkt-Vorteilen „3 Fische“: Wer 3 Fische abgibt, darf **entweder** 1 Rohstoffkarte eines Mitspielers ziehen **oder** 1 Rohstoffkarte vom Vorrat nehmen (sofern er 3:1 handeln darf). Für die Abgabe von 6 Fischen dürfen natürlich auch beide Vorteile einmal (oder einer der Vorteile zweimal) genutzt werden.

Für 5 – 6 Spieler

Es gelten zusätzlich zu den obengenannten Regeln für 3–4 Spieler auch die Regeln der *CATAN – Ergänzung für 5–6 Spieler* und der *CATAN – Seefahrer – Ergänzung für 5–6 Spieler*. Außerdem gilt:

VORBEREITUNG

- Verwendet zusätzlich die Figuren und Karten der *CATAN – Ergänzung für 5–6 Spieler* und die Figuren der *CATAN – Ergänzung für 5–6 Spieler – Seefahrer*.
- Auf die Kreuzungen mit der Abbildung eines CATAN-Chips legt ihr **keine** CATAN-Chips.

ZUSÄTZLICHE SONDERREGELN

1. CATAN-Chip-Kreuzung

Die CATAN-Chip-Kreuzungen bringen euch nun keinen CATAN-Chip mehr ein. Sie sind stattdessen Ortsfelder, auf denen ihr – wie unter 1. und 4. aufgeführt – Siedlungen gründen bzw. bauen dürft.



2. Gründungsphase

Ihr müsst eure 3 Start-siedlungen lediglich auf **2 verschiedenen Inseln** bauen.

SPIELENDEN

Das Spiel endet, wenn ein Spieler an der Reihe ist und eine bestimmte Anzahl Siegpunkte besitzt und damit gewonnen hat. Bei **5 Spielern** werden **11 Siegpunkte** benötigt. Bei **6 Spielern** werden **10 Siegpunkte** benötigt.

10. CATAN-Chip Kreuzung

Der jeweils erste Spieler, der mit einer Straße oder einem Schiff eine Kreuzung mit einem CATAN-Chip erreicht, nimmt sich den CATAN-Chip, welcher 1 Siegpunkt zählt.



SPIELENDEN

Das Spiel endet, wenn ein Spieler an der Reihe ist und eine bestimmte Anzahl Siegpunkte besitzt und damit gewonnen hat. Bei **3 Spielern** werden **15 Siegpunkte** benötigt. Bei **4 Spielern** werden **13 Siegpunkte** benötigt.

Impressum

Autoren: Klaus Teuber und Benjamin Teuber
Entwicklungsteam: Arnd Beenen, Coleman Charlton, Morgan Dontanville, Pete Fenlon, Arnd Fischer, Ron Magin, Guido Teuber
Illustration Landschaften: Michael Menzel
Illustration Inseln: Tanja Donner
Grafik: Michaela Kienle
Redaktion: Jasmin Balle, Arnd Fischer, Martin Pflieger

© 2017, 2023 KOSMOS
Frankh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pflizerstraße 5–7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

© 2017, 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



Hinweise zu Verpackungsmüll: kosmos.de/disposal

Art.-Nr.: 683542