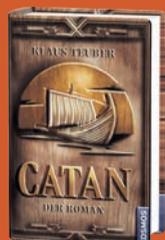


CATAN

SZENARIO DIE HELFER

Erfahrt mehr über eure Verbündeten in *CATAN – Der Roman*.



Spielanleitung

Lernt eure neuen Verbündeten auf Catan kennen! Sie unterstützen euch mit ihren besonderen Fähigkeiten auf dem Weg zu Ruhm und Erfolg. Dieses Szenario ist für 3 bis 6 Spieler geeignet und kann mit *CATAN – Das Spiel* sowie der Erweiterung *CATAN – Seefahrer* gespielt werden.

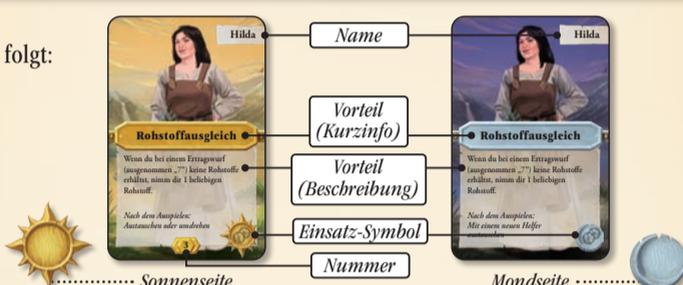
SPIELMATERIAL

12 Helfertafeln



KARTENAUFBAU

Der Aufbau aller Helfertafeln ist wie folgt:



VORBEREITUNG

Bereitet das Spiel wie üblich vor.

Nehmt alle Helfertafeln aus der Schachtel. Ordnet sie in aufsteigender Reihenfolge nach ihren Nummern mit der Sonnenseite nach oben. Nehmt so viele Helfertafeln, wie Spieler mitspielen, beginnend mit Nr. 1 (Asla), und bildet daraus den Startstapel. Dabei liegt die niedrigste Nummer ganz unten und die höchste Nummer ganz oben auf dem Stapel.

Beispiel: Nehmt bei 3 Spielern die Helfer 1, 2 und 3, mit 6 Spielern die Helfer 1 bis 6.

Mischt alle übrigen Helfer und zieht davon per Zufall so viele, wie Spieler mitspielen. Legt diese Helfer in einer Reihe neben dem Startstapel aus, sodass alle Spieler sie gut erreichen können. Die Sonnenseite liegt dabei oben. Legt die übrigen Helfer zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie erst wieder im nächsten Spiel.

Beispiel: Die Startauslage für 4 Spieler könnte so aussehen:



Variante: Benutzt auch bei weniger als 6 Spielern alle 12 Helfer. Dadurch wird das Spiel komplexer. Legt dafür die übrigen Helfertafeln ebenfalls in die Auslage neben den Startstapel.

SPIELABLAUF

Grundsätzlich gelten die Regeln des Basisspiels und ggf. der Erweiterung *Seefahrer*. Im Folgenden werden die zusätzlichen Regeln für dieses Szenario beschrieben.

Sobald du bei der Startaufstellung deine zweite Siedlung und Straße platziert hast, nimmst du dir die oberste Helfertafel vom Startstapel.

WICHTIG: Lege alle Helfer, die du nimmst, immer mit der Sonnenseite nach oben vor dir ab.

Jeder Helfer hat einen speziellen Vorteil, wie auf der Tafel angegeben. Die Symbole in der Sonne bzw. dem Mond unten rechts auf der Tafel zeigen dir, wann du den Helfer einsetzen kannst:

1x Diesen Vorteil kannst du 1 Mal in **deinem** Zug nutzen.

Diesen Vorteil kannst du beim Würfelwurf eines beliebigen Spielers (auch deinem eigenen) nutzen.

Sobald du den Vorteil deines Helfers zum ersten Mal genutzt hast, hast du 2 Möglichkeiten:

- Drehe die Helfertafel von der Sonnen- auf die Mondseite. So kannst du den Helfer behalten und seinen Vorteil ein weiteres Mal nutzen.
- Tausche die Helfertafel aus. Lege sie in die Auslage und nimm dir eine andere von dort. Den neuen Helfer kannst du erst ab deinem nächsten Zug einsetzen.

Hast du die Helfertafel auf ihre Mondseite gedreht, darfst du sie vor ihrer Nutzung nicht mehr gegen eine neue Karte austauschen. Nach ihrer Nutzung tauschst du sie aus.

Denkt daran, dass ihr während des gesamten Spiels stets einen Helfer vor euch liegen habt.



Beispiel 1: Hilda liegt vor dir mit der Sonnenseite aus und du nutzt ihren Vorteil. Du darfst sie austauschen, behältst sie aber lieber, um ihren Vorteil später erneut zu nutzen. Also drehst du die Helfertafel um (Mondseite nach oben).



Beispiel 2: Hilda liegt mit der Mondseite vor dir aus und du nutzt ihren Vorteil. Anschließend musst du sie in die Auslage legen und einen neuen Helfer wählen, den du mit der Sonnenseite nach oben vor dir ablegst.

Weitere Regeln

- Erhältst du einen Helfer in deinem eigenen Zug, darfst du ihn erst in deinem nächsten Zug einsetzen.
- Spielt ihr mit der „außerordentlichen Bauphase“ der alten Ergänzung für 5 bis 6 Spieler, darfst du in dieser Phase deinen Helfer nicht einsetzen. Spielt ihr mit der aktuellen Regel für 5 bzw. 6 Spieler, darf der Spieler mit dem Aufsteller „Stein 2“ bzw. „Schiff 2“ in seinem Spielzug den Helfer einsetzen.

DIE HELFER IM DETAIL

Hier findet ihr die vollständigen Beschreibungen und teilweise Beispiele für die Helfer und deren Vorteile.



Erzwungener Handel

ASLA ist eine selbstbewusste Heilerin. Ihre außergewöhnlichen Fähigkeiten helfen vor allem in Zeiten großer Not.

Wähle 1 Rohstoff. Verlange diesen von 1 oder nacheinander von 2 Spielern. Haben sie diesen Rohstoff, müssen sie dir 1 davon geben. Gib für jeden erhaltenen Rohstoff 1 Rohstoff deiner Wahl an den jeweiligen Spieler zurück – wenn du willst, auch denselben. Hat keiner der Spieler den gewünschten Rohstoff, gilt die Fähigkeit trotzdem als genutzt.

Beispiel: Du verlangst von Spielerin Rot 1 Erz. Sie gibt es dir und du gibst ihr 1 Getreide zurück. Anschließend verlangst du 1 Erz von Spieler Blau, der allerdings keines hat.



Hilfe beim Straßenbau

YNGVI ist ein Freidenker mit tausend neuen Ideen. Mit seiner Hilfe wird das Udenkbare möglich.

Wenn du eine Straße baust, darfst du 1 Holz oder 1 Lehm durch 1 anderen Rohstoff deiner Wahl ersetzen.

Beispiel: Du möchtest eine Straße bauen, hast aber keinen Lehm. Du zahlst 1 Holz und ersetzt das fehlende Lehm durch 1 Wolle (oder einen beliebigen anderen Rohstoff).



Rohstoffausgleich

HILDA ist eine begnadete Köchin. Mit wenigen Zutaten zaubert sie einen leckeren Eintopf, und niemand bleibt hungrig.

Wenn du in der Ertragsphase keine Rohstoffe erhältst, darfst du dir sofort (bevor andere Helfer genutzt werden) 1 Rohstoff deiner Wahl nehmen. Ausnahme: Wird eine „7“ gewürfelt, darf Hilda nicht eingesetzt werden.

Beispiel: Jemand würfelt eine „8“. Du hast aber keine Siedlung oder Stadt an einer Landschaft mit einer „8“, erhältst also keinen Rohstoff. Du setzt Hilda ein und nimmst dir 1 Rohstoff deiner Wahl.



Straße versetzen

HÖGNI, der Schiffbauer, ist ein großartiger Handwerker. Es heißt, er legt die Axt niemals beiseite – nicht mal im Schlaf.

Du darfst 1 deiner endständigen Straßen entfernen und anderswo gemäß den Grundregeln anlegen.



Beispiel: Eine Straße ist „endständig“, wenn an einem Ende keine eigene Spielfigur (Straße, Siedlung, Stadt) angrenzt. Die weiß umrandeten Straßen links sind endständig.



Schutz vor der „7“

THOROLF ist ein charismatischer Anführer. Als Oberster Richter sorgt er dafür, dass auf Catan Gerechtigkeit herrscht.

Wenn eine „7“ gewürfelt wird, MUSST du sofort Thorolfs Vorteil nutzen. Wenn du mehr als 7 Rohstoffe besitzt, gibst du keine Rohstoffe ab. Wenn du bis zu 7 Rohstoffe besitzt, nimm dir 1 Rohstoff deiner Wahl.



Entwicklungskarte aussuchen

DIARA erfüllt mit ihrer unbändigen positiven Ausstrahlung die Herzen aller Siedler mit Freude und Mut.

Beim Kauf einer Entwicklungskarte darfst du 1 der 3 Rohstoffe durch 1 Rohstoff deiner Wahl ersetzen. Schau dir danach die obersten 3 Entwicklungskarten an, behalte 1 und mische die 2 anderen wieder in den Stapel.

Beispiel: Du möchtest eine Entwicklungskarte kaufen, hast aber kein Erz. Du zahlst 1 Wolle, 1 Getreide und ersetzt das fehlende Erz durch 1 Lehm. Dann siehst du dir die obersten 3 Entwicklungskarten an und behältst 1 davon.



Rohstoff für Bedürftige

RYAN ist ein friedliebender Anführer, immer um Vermittlung und gerechten Ausgleich bemüht.

Nachdem du gewürfelt hast und alle Rohstoffe verteilt wurden, darfst du 1 Mitspieler auswählen, der mehr (sichtbare) Siegpunkte hat als du. Sieh dir seine Kartenhand an und nimm dir 1 Rohstoffkarte deiner Wahl.



Ritter als Baumeister

GREGOR ist ein gebildeter Mann. Seine originellen Ideen bringen die Gemeinschaft stets voran.

Du darfst 1 deiner bereits ausgespielten Ritter aus dem Spiel nehmen und dafür 1 der folgenden Aktionen ausführen:

- 1 Siedlung für 1 Holz + 1 Lehm bauen.
- 1 Stadt für 2 Erz + 1 Getreide bauen.

Beispiel: Du hast 2 Ritter vor dir ausliegen. Du möchtest 1 Stadt bauen, hast aber nicht genug Getreide. Du entfernst 1 der Ritter, zahlst 2 Erz + 1 Getreide und baust die Stadt. Deine Rittermacht ist nun um 1 Ritter kleiner.



2:1-Handel

STINA ist eine Kämpfernatur und gibt niemals auf. Sie setzt sich dafür ein, dass Menschen eine zweite Chance bekommen.

Du darfst 1 Rohstoffsorte deiner Wahl im Verhältnis 2:1 tauschen – so oft du willst direkt hintereinander. Sobald du eine andere Aktion ausführt (z. B. Handel mit einem anderen Rohstoff oder Bauen einer Spielfigur), ist der Tauschvorteil beendet.

Beispiel: Du wählst „Lehm“ als Rohstoff und tauschst dreimal 2 Lehm (insgesamt also 6 Lehm) gegen je 1 Wolle, 1 Getreide und 1 Erz ein.



Räuber in die Wüste

DIGUR ist ein groß gewachsener, gefürchteter Krieger. Er geht entschieden gegen Räuber und alle Feinde Catans vor.

Du darfst den Räuber in die Wüste versetzen. Danach erhältst du 1 Rohstoff von dem Landschaftsfeld, von dem du den Räuber entfernt hast. Du kannst Digur vor oder nach dem Ertragswurf einsetzen – nicht aber, wenn der Räuber in der Wüste steht.

Beispiel: Der Räuber blockiert ein Ackerland. Bevor du würfelst, setzt du Digur ein, versetzt den Räuber in die Wüste und erhältst 1 Getreide.



Räuber-Rohstoff

KAJA ist eine furchtlose Freundin, deren tatkräftige Unterstützung nicht zu unterschätzen ist.

Du darfst 1 Rohstoff nehmen, den das Feld einbringen würde, auf dem der Räuber aktuell steht. Ist dies die Wüste, darfst du 1 Rohstoff frei wählen.

Beispiel: Der Räuber blockiert ein Landschaftsfeld „Gebirge“. Du setzt Kaja ein und erhältst 1 Erz.



Entwicklungskarten-Tausch

CARLA ist eine kluge junge Frau, die viele Sprachen spricht und für jeden Händler eine große Hilfe ist.

Du darfst 1 deiner noch nicht ausgespielten Entwicklungskarten unter den Entwicklungskartenstapel schieben und die oberste Karte ziehen. Zur Erinnerung: Du darfst eine Entwicklungskarte nicht im selben Zug ausspielen, in dem du sie erhältst (außer, sie bringt dir den 10. Siegpunkt ein).

