

CATAN BIG BOX

SPIELANLEITUNG



Möchten Sie „CATAN – Das Spiel“ erklärt bekommen, anstatt die Anleitung zu lesen? Dann können Sie sich **kostenlos** den „CATAN Brettspiel Assistent“ im entsprechenden Store (verfügbar für iOS und Android) herunterladen.



Herzlich Willkommen auf CATAN!

Erleben Sie mit der Big Box die große Vielfalt von CATAN. Lernen Sie zunächst „CATAN – Das Spiel“ (= Basisspiel) kennen. Im Anschluss können Sie die einzelnen Szenarien ausprobieren. Das Basisspiel und alle Szenarien sind durch die enthaltene „Ergänzung 5–6 Spieler“ für 3–6 Spieler spielbar. Und das eigenständige Würfelspiel mit 2 Varianten empfiehlt sich bei kurzer Spieldauer für 1–4 Spieler.

Eine Auflistung des jeweils benötigten Spielmaterials sowie die besonderen Spielregeln für die „Ergänzung 5–6 Spieler“ und die Szenarien finden Sie im Anschluss an die Regeln für das Basisspiel in diesem Anleitungsheft.

Damit Ihnen der Einstieg in das Spiel so leicht wie möglich fällt, verwenden wir für das Basisspiel das mehrteilige CATAN-Regelsystem: Lesen Sie bitte zuerst die kurze einführende Spielübersicht auf den Seiten 2 und 3. Danach lesen Sie die Spielanleitung ab Seite 4 und beginnen schon mit dem Spiel. Tauchen während des Spiels Fragen auf, ziehen Sie den Almanach zum Basisspiel zu Rate.

Zusätzlich haben Sie die Möglichkeit mit der „Play it smart“-Funktion zu spielen. Hinweise dazu finden Sie auch im Almanach.

Viel Spaß auf CATAN!



Das Spiel



Ergänzung
5–6 Spieler



Das
Würfelspiel



Szenario
Beste Freunde



Länderszenarien
Korsika & New York



Szenario
Die Helfer

INHALTSVERZEICHNIS

CATAN – Das Spiel (= Basisspiel)	2
Ergänzung 5–6 Spieler	7
CATAN – Das Würfelspiel	8
CATAN – Das Würfelspiel-Plus	9
Szenario Beste Freunde	10
Szenario Die Helfer	11
Länderszenarien Korsika & New York	12
Impressum	12

Spielübersicht

1 Vor Ihnen liegt die Insel Catan. Sie besteht aus 19 Landfeldern, mit Meer rundherum. Ihre Aufgabe ist es, diese Insel zu besiedeln.

2 Es gibt auf Catan eine Wüste und fünf verschiedene Landschaften: Jede davon wirft andere Erträge an Rohstoffen ab.



3 Sie beginnen das Spiel mit 2 Siedlungen und mit 2 Straßen. Mit den 2 Siedlungen besitzen Sie bereits 2 Siegpunkte, denn jede Siedlung zählt 1 Siegpunkt. Wer zuerst 10 Siegpunkte erreicht, hat das Spiel gewonnen.

4 Um zu Siegpunkten zu kommen, müssen Sie neue Straßen und Siedlungen bauen und Siedlungen zu Städten erweitern. Eine Stadt ist 2 Siegpunkte wert. Wer bauen will, braucht dazu Rohstoffe.

5 Wie kommen Sie zu Rohstoffen? Ganz einfach: In jedem Zug wird ermittelt, welche Landfelder Erträge abwerfen. Das geschieht mit den 2 Würfeln. Wird zum Beispiel eine „3“ gewürfelt, werfen alle Felder mit einem Zahlenchip „3“ Erträge ab – in der Abbildung rechts also Wald (Holz) und Gebirge (Erz).

Startaufstellung für Einsteiger



6 Erträge können aber nur die Spieler erhalten, die mit einer Siedlung oder Stadt an diese Landfelder grenzen. In der Abbildung grenzt eine weiße Siedlung (D) an den 3er-Wald. Außerdem eine blaue Siedlung (B) und eine orange Siedlung (C) an das 3er-Gebirge. Bei einer gewürfelten „3“ erhält deshalb Spieler Weiß 1 Holz und die Spieler Blau und Orange erhalten jeweils 1 Erz.

7 Die meisten Siedlungen grenzen an mehrere Landfelder (maximal 3) und „ernten“ so – je nach Würfelzahl – verschiedene Rohstoffe. In unserem Beispiel grenzt die blaue Siedlung (B) an 3 Felder: Wald, Gebirge und Hügelland.

8 Da Sie nicht an allen Landfeldern und Zahlenchips Siedlungen haben können, erhalten Sie manche Rohstoffe möglicherweise nur selten – oder gar nicht. Zum Errichten neuer Bauwerke benötigen Sie aber ganz bestimmte Rohstoffkombinationen.

9 Aus diesem Grund dürfen Sie mit Ihren Mitspielern handeln. Sie machen ihnen Tauschangebote oder lassen sich welche machen. Und wenn es klappt, dann haben Sie vielleicht den Rohstoff, der Ihnen zum Bau einer neuen Siedlung fehlt.

10 Eine neue Siedlung dürfen Sie auf einer freien Kreuzung bauen. Vorausgesetzt, eine Ihrer eigenen Straßen führt dort hin – und die nächste Siedlung ist mindestens 2 Kreuzungen weit entfernt.

11 Aber überlegen Sie genau, wohin Sie Ihre Siedlung bauen. Die Ziffern auf den Zahlenchips sind unterschiedlich groß dargestellt. Das soll verdeutlichen, dass größer abgebildete Zahlen häufiger gewürfelt werden als kleiner abgebildete. Die roten Zahlen 6 und 8 sind am größten dargestellt und werden wahrscheinlich am häufigsten gewürfelt. Fazit: Je häufiger eine Zahl gewürfelt wird, desto öfter erhalten Sie Erträge an Rohstoffen.

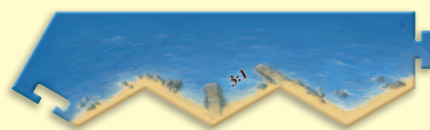
SPIELMATERIAL

19 Landfelder

- Wald (4)
- Weideland (4)
- Ackerland (4)
- Hügelland (3)
- Gebirge (3)
- Wüste (1)



6 Rahmenteile mit 9 Häfen



18 Zahlenchips



95 Rohstoffkarten (je 19)

- Holz = Baumstämme = aus Wald
- Wolle = Schaf = aus Weideland
- Getreide = Ährenbündel = aus Ackerland
- Lehm = Bausteine = aus Hügelland
- Erz = Erzgestein = aus Gebirge



25 Entwicklungskarten

- Ritter (14)
- Fortschritt (6)
- Siegpunkte (5)



4 Karten „Baukosten“



Spielfiguren (in vier Farben)

- 16 Städte
- 20 Siedlungen
- 60 Straßen

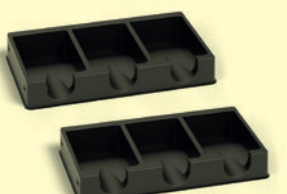


2 Sonderkarten



Längste Handelsstraße Größte Rittermacht

2 Kartenhalter



1 Räuber-Figur



2 Würfel

Diese Anleitung enthält alle wichtigen Informationen, die Sie für das Spiel benötigen. Noch ausführlichere Erklärungen finden Sie unter dem jeweiligen Stichwort (→) im CATAN-Almanach.

Startaufstellung für Einsteiger

Für die ersten Spiele empfehlen wir, das Spielfeld gemäß der Abbildung auf den Seiten 2 und 3 aufzubauen. Zuerst die 6 Rahmenteile mit den Meerfeldern auslegen, dann den Rahmen mit den sechseckigen Landfeldern füllen und auf diesen die Zahlenchips platzieren. Achten Sie auf die richtige Position der Häfen.

Startaufstellung für Fortgeschrittene

Nach ein oder zwei Spielen sollten Sie das Spielfeld variabel aufbauen. **Alle Infos dazu finden Sie im Almanach unter Aufbau, Variabler (→).**

VORBEREITUNG

Startaufstellung für Einsteiger

- Jeder Spieler erhält eine Karte Baukosten und alle Spielfiguren einer Farbe: 5 Siedlungen (→), 4 Städte (→) und 15 Straßen (→). Jeder Spieler platziert 2 Straßen und 2 Siedlungen auf dem Spielfeld gemäß der Abbildung auf den Seiten 2 und 3. Seine übrigen Spielfiguren legt jeder Spieler vor sich ab. Beteiligen sich nur 3 Spieler, werden alle roten Spielfiguren aus dem Spiel genommen.
- Die Sonderkarten Längste Handelsstraße (→) und Größte Rittermacht werden neben dem Spielfeld bereitgelegt, ebenso die 2 Würfel.



- Die Rohstoffkarten werden in 5 Stapel sortiert und offen in die Fächer der Kartenhalter gelegt. Die Kartenhalter werden neben dem Spielfeld bereitgestellt.



- Die Entwicklungskarten (→) werden gemischt und verdeckt in das freie Fach des Kartenhalters gelegt.



- Zuletzt erhält jeder Spieler für die mit einem Buchstaben markierte Siedlung (siehe S. 2/3) die ersten Rohstoffträge: Für jedes Landfeld, das an diese Siedlung angrenzt, nimmt er sich eine entsprechende Rohstoffkarte vom Stapel. **Beispiele:** Blau erhält für seine Siedlung (B) je 1 Rohstoffkarte Holz, Erz und Lehm; Orange erhält für seine Siedlung (C) 1 Erz und 2 Getreide.

- Seine Rohstoffkarten hält jeder Spieler verdeckt in der Hand.

DER SPIELABLAUF IM ÜBERBLICK

Es beginnt der älteste Spieler. Wer an der Reihe ist, hat in der nachstehend genannten Reihenfolge folgende Aktions-Möglichkeiten:

- Er muss die Rohstoffträge dieses Zuges auswürfeln (das Ergebnis gilt für alle Spieler).
- Er kann handeln (→): Rohstoffe tauschen – auch mit seinen Mitspielern.
- Er kann bauen (→): Straßen (→), Siedlungen (→), Städte (→) und/oder Entwicklungskarten (→) kaufen.

Zusätzlich: Er kann zu einem beliebigen Zeitpunkt seines Zuges (auch vor dem Würfeln) eine seiner Entwicklungskarten (→) ausspielen. Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe; dieser setzt das Spiel mit Aktion 1 fort.

DER SPIELABLAUF IM EINZELNEN

1. Rohstoffträge

Der Spieler am Zug wirft beide Würfel: Die addierte Gesamt-Augenzahl bestimmt die Landfelder, die Erträge erbringen!

- Jeder Spieler, der eine Siedlung an einem Feld mit der gewürfelten Zahl stehen hat, nimmt sich für die Siedlung 1 Rohstoffkarte dieses Feldes. Hat ein Spieler 2 oder 3 Siedlungen um ein ausgewürfeltes Landfeld stehen, erhält er für jede Siedlung 1 Rohstoffkarte. Hat ein Spieler eine Stadt an einem Feld mit der gewürfelten Zahl stehen, erhält er für die Stadt 2 Rohstoffkarten.

Beispiel: Wird eine „8“ gewürfelt, erhält Spieler Rot 2 x Erz für seine beiden Siedlungen. Spieler Weiß erhält 1 Erz. Beim Wurf einer „10“ erhält Spieler Weiß 1 Wolle. Wäre die weiße Siedlung eine Stadt, so würde Spieler Weiß beim Wurf einer „10“ 2 Wolle erhalten.



2. Handel

Danach darf der Spieler Handel treiben, um Rohstoffkarten zu tauschen. Er darf so lange und so oft tauschen, wie es seine Rohstoffkarten (auf der Hand) zulassen. Es gibt zwei Arten von Handel:

a) Binnenhandel (Handel mit Mitspielern) (→):

Der Spieler kann mit allen Spielern Rohstoffkarten tauschen. Er kann mitteilen, welche Rohstoffe er benötigt und was er bereit ist, dafür abzugeben. Er kann sich aber auch die Vorschläge seiner Mitspieler anhören und Gegenangebote machen.

Wichtig: Mitspieler dürfen nur mit dem Spieler tauschen, der an der Reihe ist. Die Mitspieler dürfen nicht untereinander tauschen.

b) Seehandel (Handel mit der Bank) (→):

Der Spieler kann auch ohne Spielpartner tauschen.

- Er kann immer 4:1 tauschen, indem er 4 gleiche Rohstoffkarten auf den Stapel zurücklegt und sich dafür 1 Rohstoffkarte seiner Wahl nimmt.
- Besitzt er eine Siedlung an einem Hafenstandort (→), kann er günstiger tauschen: An einem 3:1-Hafen tauscht man 3 gleiche Rohstoffkarten in 1 Rohstoffkarte nach Wahl, an einem Spezialhafen tauscht man 2 Rohstoffkarten des angegebenen Rohstoffs in 1 Rohstoffkarte nach Wahl.



3. Bauen

Schließlich kann der Spieler bauen, um seine Rohstoffträge zu erhöhen und um die Anzahl seiner Siegpunkte (→) zu erhöhen!

- Um zu bauen, muss er bestimmte Kombinationen von Rohstoffkarten (siehe Karte Baukosten) abgeben und setzt entsprechend Straßen, Siedlungen oder Städte aus seinem Vorrat auf das Spielfeld. Abgegebene Rohstoffkarten werden in die jeweiligen Fächer der Kartenhalter zurückgelegt.

a) Straße (→): erfordert: Lehm + Holz



- Straßen werden auf Wegen gebaut. Auf jedem Weg (→) darf nur 1 Straße gebaut werden.

- Eine Straße darf nur an eine Kreuzung angelegt werden, an die eine eigene Straße, Siedlung oder Stadt grenzt und auf der keine fremde Siedlung oder Stadt steht.

Spieler Orange darf eine neue Straße auf den blau markierten Wegen bauen – nicht aber auf dem rot markierten Weg.



- Sobald ein Spieler einen durchgehenden Straßenzug (Abzweigungen zählen nicht) aus mindestens 5 Einzelstraßen besitzt, die nicht von einer fremden Siedlung oder Stadt unterbrochen wird, erhält er die Sonder-Siegpunktkarte Längste Handelsstraße (→). Gelingt es einem anderen Spieler, eine längere Straße als der aktuelle Besitzer zu bauen, erhält dieser sofort die Sonderkarte. Der Besitz der Längsten Handelsstraße ist 2 Siegpunkte wert.



Spieler Rot besitzt einen 6 Straßen langen, durchgehenden Straßenzug (die Abzweigung zählt nicht mit) und hat somit die Längste Handelsstraße. Die 7 Straßen von Spieler Orange werden durch die rote Siedlung in einen zwei und einen fünf Straßen langen Straßenzug getrennt.

b) Siedlung (→): erfordert Lehm + Holz + Wolle + Getreide



- Die Siedlung muss auf einer Kreuzung gebaut werden, zu der mindestens eine eigene Straße führt. Dabei muss die Abstandsregel beachtet werden.
- Abstandsregel:** Eine Siedlung darf nur dann auf einer Kreuzung (→) gebaut werden, wenn die drei angrenzenden Kreuzungen NICHT von Siedlungen oder Städten besetzt sind – egal wem sie gehören.



Spieler Orange darf eine Siedlung auf der blau markierten Kreuzung bauen – wegen der Abstandsregel jedoch nicht auf den rot markierten Kreuzungen.

- Auch für jede neue Siedlung kann der Besitzer Rohstoffträge aus angrenzenden Landfeldern erhalten: je 1 Rohstoffkarte, wenn die Zahl des Feldes gewürfelt wird.

- Jede Siedlung zählt 1 Siegpunkt.

c) Stadt (→): erfordert 3 x Erz + 2 x Getreide

Eine Stadt kann nur durch den Ausbau einer Siedlung zu einer Stadt gebaut werden!



- Baut der Spieler eine seiner Siedlungen zur Stadt aus, so legt er die Siedlung zu seinem Vorrat zurück und ersetzt diese durch eine Stadt.
- Für eine Stadt erhält der Besitzer doppelt so viele Rohstoffträge aus angrenzenden Landfeldern: je 2 Rohstoffkarten, wenn die Zahl des Feldes gewürfelt wird.
- Jede Stadt zählt 2 **Siegpunkte**.

d) Entwicklungskarte (→): erfordert Erz + Wolle + Getreide



- Wer eine Entwicklungskarte kauft, zieht die oberste Entwicklungskarte vom Stapel.
 - Es gibt drei verschiedene Arten dieser Karten, die alle unterschiedliche Auswirkungen haben:
-
- Ritter (→); Fortschritt (→); Siegpunkte (→).
- Gekaufte Entwicklungskarten hält man bis zur Verwendung geheim.

4. Sonderfälle

a) Sieben gewürfelt (→): Räuber (→) wird aktiv

- Würfelt der Spieler, der an der Reihe ist, eine „7“, so erhält kein Spieler Rohstoffträge.
- Alle Spieler, die mehr als 7 Rohstoffkarten besitzen, wählen die Hälfte ihrer Rohstoffkarten aus und legen diese zurück in die jeweiligen Fächer der Kartenhalter. Bei ungeraden Zahlen wird zu Gunsten des betroffenen Spielers abgerundet (wer z. B. 9 Karten hat, muss 4 davon abgeben).
- Danach muss der Spieler den Räuber versetzen:
 1. Der Spieler muss den Räuber auf ein anderes Landfeld versetzen.
 2. Dann raubt er einem Mitspieler, der eine Siedlung oder Stadt an dem Landfeld besitzt, auf welches der Räuber gestellt wurde, 1 Rohstoffkarte. Der Spieler, der beraubt wird, hält dabei seine Rohstoffkarten verdeckt in der Hand.
 3. Danach setzt der Spieler seinen Zug mit der Handelsphase fort.

Wichtig: Wird das Feld gewürfelt, auf dem der Räuber steht, erhalten die Besitzer angrenzender Siedlungen und Städte KEINE Rohstoffträge.

b) Entwicklungskarte spielen (→)

Ein Spieler, der an der Reihe ist, darf zu einem beliebigen Zeitpunkt seines Zuges 1 Entwicklungskarte ausspielen – auch vor dem Würfeln. Das darf aber NICHT eine Karte sein, die er in diesem Zug gekauft hat.

Ritter (→):

- Wer eine Ritterkarte ausspielt, versetzt den Räuber. Siehe Punkte 1. + 2. oben.
- Ausgespielte Ritterkarten bleiben offen vor ihrem Besitzer liegen.
- Wer zuerst 3 Ritterkarten offen vor sich liegen hat, erhält die Sonderkarte Größte Rittermacht, die 2 **Siegpunkte** wert ist.
- Sobald ein anderer Spieler mehr Ritterkarten offen vor sich liegen hat als der aktuelle Besitzer der Größten Rittermacht, so erhält er sofort die Sonderkarte und die damit verbundenen 2 **Siegpunkte**.



Größte Rittermacht

Fortschritt (→):



Wer eine solche Karte spielt, führt die Anweisung des Textes aus. Danach wird die Karte aus dem Spiel entfernt.

Siegpunkte (→):



Karten mit Siegpunkten werden grundsätzlich geheim gehalten. Sie werden erst aufgedeckt, wenn ein Spieler insgesamt 10 Siegpunkte erreicht hat.

SPIELENDE (→)

Das Spiel endet mit dem Zug, in dem ein Spieler **10 oder mehr Siegpunkte** erreicht. Um zu gewinnen, muss ein Spieler an der Reihe sein und in seinem Zug mindestens **10 Siegpunkte** erreichen/besitzen.

SPIELMATERIAL

- 11 Sechseckfelder mit Landschaften: je 2 x Wald, Weideland, Ackerland, Hügelland, Gebirge, 1 x Wüste



- 25 Rohstoffkarten (5 pro Rohstoff)



- 9 Entwicklungskarten



- 2 Karten „Baukosten“
- 4 Rahmenteile



- 2 Sätze Spielfiguren in Braun und Grün (pro Satz mit 4 Städten, 5 Siedlungen, 15 Straßen)



- 28 Zahlenchips (2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12)



- Sämtliches Material aus „CATAN – Das Spiel“, außer den Zahlenchips

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: Es befindet sich bei den Sechseckfeldern auf der Vorderseite in der linken unteren Ecke und bei den Zahlenchips auf der Rückseite.

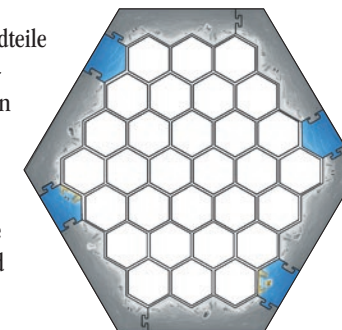
VORBEREITUNG

Wichtig: Für das Spiel zu fünft und zu sechst benötigen Sie **alle** Sechseckfelder aus „CATAN – Das Spiel“ **und** dieser Ergänzung! Verwenden Sie aber **nur die Zahlenchips aus dieser Ergänzung!**

Zuerst wird der Rahmen zusammengesetzt, der aus 10 Teilen besteht: 6 Rahmenteile aus dem Basisspiel, 4 Teile (blau) aus diesem Set. Legen Sie die großen Rahmenteile aus dem Basisspiel in beliebiger Folge mit den aufgedruckten Häfen nach oben aus, dazwischen wie gezeigt die kleinen Rahmenteile.

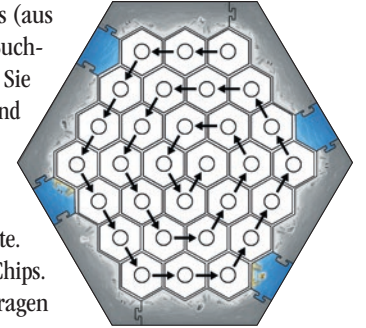
Die Insel wird nun aus insgesamt 30 Landteilen (aus beiden Sets) zusammengesetzt.

- Mischen Sie alle verdeckten Landteile und bilden Sie daraus einen verdeckten Stapel. Nehmen Sie dann immer das oberste verdeckte Landfeld und legen es offen nach folgendem Schema aus: 6 Landteile nebeneinander in die Mitte; schließen Sie darüber und darunter jeweils 1 Reihe zu je 5



Landteilen an. Daran schließen oben und unten zwei Reihen zu je 4 Landteilen an. Den Abschluss bilden zwei Reihen zu je 3 Landteilen.

- Legen Sie jetzt die 28 Zahlenchips (aus dieser Ergänzung) aus, mit der Buchstabenseite nach oben. Beginnen Sie in einer Ecke (mit Zahlenchip A) und führen Sie die Reihe gegen den Uhrzeigersinn nach innen zum Zentrum (B, C usw.). Drehen Sie die Chips dabei auf die Zahlenseite. Die beiden Wüsten bleiben ohne Chips. **Hinweis:** Die drei letzten Chips tragen je 2 Buchstaben – Za, Zb, Zc.



- Der Räuber startet beliebig auf einer der beiden Wüsten.
- Die weiteren Vorbereitungen entsprechen denen des Basisspiels.

SPIELABLAUF

Gespielt wird nach den gleichen Regeln wie im Spiel für 3–4 Spieler, d.h. wie gewohnt erledigt der Spieler, der an der Reihe ist, zunächst seine drei Aktionen:

- 1) Er würfelt die Rohstoffträge aus.
- 2) Er kann handeln.
- 3) Er kann bauen.

Danach erfolgt die einzige Sonderregel, die **außerordentliche Bauphase**.

SONDERREGEL

Hat der aktive Spieler seinen Zug beendet, beginnt eine außerordentliche Bauphase: Alle anderen Spieler dürfen nun reihum ebenfalls bauen und Entwicklungskarten kaufen.

In der Praxis sieht das so aus:

Der aktive Spieler hat gebaut. Bevor er den Würfel an seinen linken Nachbarn weitergibt, der ja als nächster an der Reihe wäre, fragt er seine Mitspieler, ob noch jemand bauen möchte. Meldet sich ein Spieler, darf dieser sofort bauen und/oder Entwicklungskarten kaufen. Melden sich mehrere Spieler, ist die Sitzreihenfolge entscheidend: Wer dem aktiven Spieler **im Uhrzeigersinn** am nächsten sitzt, beginnt, die anderen Bauwilligen folgen ebenfalls im Uhrzeigersinn. Danach ist wie gewohnt der nächste Spieler an der Reihe.

Wichtig: Während einer außerordentlichen Bauphase dürfen Spieler nur Siedlungen, Straßen, Städte bauen und/oder Entwicklungskarten kaufen. Sie dürfen keine Karten ausspielen oder tauschen, jede Form von Handel (also Binnen- und Seehandel) ist in dieser Phase verboten.

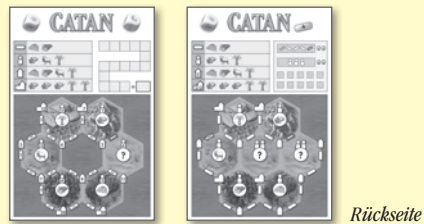
TIPP: Durch die Einführung der „außerordentlichen Bauphase“ haben Sie die Möglichkeit, das Spiel zu beeinflussen, auch wenn Sie nicht an der Reihe sind. Deshalb sollten Sie, so lange Mitspieler in ihrer Handelsphase sind, mit ihnen handeln, was das Zeug hält. Da Sie nach jeder Runde eines Spielers bauen können, wenn Sie die entsprechenden Rohstoffkarten besitzen, können Sie anderen Spielern zuvorkommen und natürlich auch dem stets drohenden Räuber ein Schnippchen schlagen.

SPIELMATERIAL

- 6 Rohstoffwürfel mit je 6 verschiedenen Seiten



- 1 beidseitig bedruckter Block

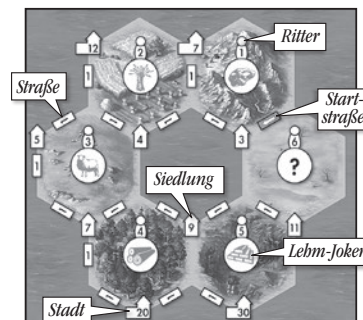


VORBEREITUNG

Die Spieler entscheiden gemeinsam, ob sie das normale „CATAN – Das Würfelspiel“ oder ob sie die „Plus-Variante“ spielen möchten. Jeder Spieler erhält ein Blatt des Blocks und legt dieses mit der Seite der gewünschten Variante vor sich ab. Die 6 Würfel werden bereitgelegt. Zusätzlich benötigt jeder Spieler einen Stift. Der Startspieler wird ermittelt. Im Folgenden werden zunächst die Regeln von „CATAN – Das Würfelspiel“ erklärt. Für diese verwenden Sie die Vorderseite (mit 2 Würfeln). Die Regeln der „Plus-Variante“ sind am Ende der Regel zu finden. Auch wenn Sie gleich die Plus-Variante ausprobieren möchten, müssen Sie zunächst die Regeln des Würfelspiels lesen, da die wesentlichen Elemente des Würfels und des Bauens in beiden Varianten identisch sind.

UM WAS ES GEHT

Auf jedem Blatt ist die Insel Catan mit Symbolen für Straßen, Siedlungen, Städten und Rittern abgebildet. Jeder Spieler versucht, im Laufe des Spiels möglichst viele Straßen, Siedlungen, Städte und Ritter auf der Insel seines Blattes zu bauen.



Bauen heißt: Man kennzeichnet das jeweilige Symbol entweder mit einem Kreis, einem Kreuz oder man füllt seinen Umriss aus. **Bauen kostet Rohstoffe.** Die Rohstoffe werden mit 6 Würfeln ausgewürfelt. Auf jedem Würfel ist je einmal Wolle, Getreide, Lehm, Erz, Holz und Gold abgebildet. Der Bau einer Straße kostet beispielsweise je 1 Holz und 1 Lehm. Nur dann, wenn ein Spieler diese beiden Rohstoffe gewürfelt hat, kann er auch eine Straße bauen. Wer etwas gebaut bzw. das entsprechende Symbol markiert hat, darf sich so viele Punkte gutschreiben, wie die Zahl in dem Symbol angibt. Wer sich am Ende des Spiels die meisten Punkte gutschreiben konnte, gewinnt das Spiel.

SPIELABLAUF

Der Startspieler beginnt. Er würfelt bis zu dreimal. Anschließend baut er mit den gewürfelten Rohstoffen und schreibt sich die entsprechenden Punkte gut. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

1. Würfeln

Wer an der Reihe ist, **darf bis zu dreimal würfeln.** Nach dem ersten Würfelwurf legt der Spieler beliebig viele Würfel zur Seite und würfelt mit den verbleibenden erneut. Nach dem zweiten Wurf darf er weitere Würfel beiseite legen, aber auch zuvor beiseite gelegte Würfel wieder aufnehmen und für seinen letzten Wurf verwenden. Nach dem dritten Wurf steht das Ergebnis fest. Natürlich kann ein Spieler auch schon nach dem ersten oder zweiten Würfelwurf das Ergebnis stehen lassen. Es darf jetzt nur noch über den Einsatz eines Rohstoffjokers oder den Goldtausch verändert werden.

2. Bauen

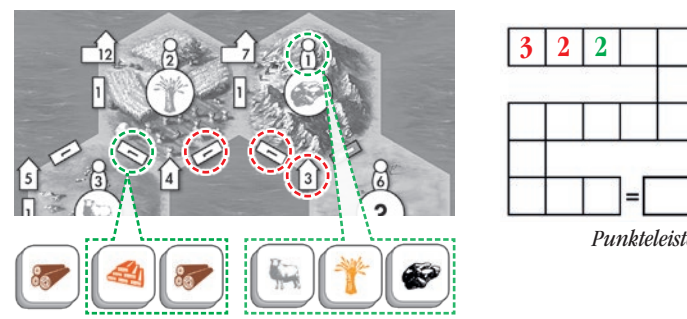
In der Bauübersicht ist angegeben, welche Rohstoffe man benötigt, um eine Straße, eine Siedlung, eine Stadt oder einen Ritter zu bauen. Wer beispielsweise einen Ritter baut, legt je einen Würfel mit Erz, Wolle und Getreide beiseite und markiert mit seinem Stift ein Rittersymbol auf dem Blatt. Entsprechend wird beim Bau einer Straße, Siedlung oder einer Stadt verfahren. Es ist erlaubt, mehrere Dinge zu bauen, solange die gewürfelten Rohstoffe ausreichen.



Bauübersicht

3. Siegpunkte

Danach trägt der Spieler die Punkte des markierten Symbols im nächsten freien Feld der Punkteleiste ein. Der erste Eintrag erfolgt im linken oberen Kästchen der Punkteleiste. Konnte ein Spieler in seinem Spielzug mehrere Dinge bauen, addiert er die Zahlen der markierten Symbole und trägt die Gesamtsumme in das nächste Kästchen ein. **Wichtig:** Kann ein Spieler in seinem Spielzug gar nichts bauen, so muss er 2 Minuspunkte (-2) eintragen.



Beispiel: Ein Spieler hat in seinem ersten Zug eine Siedlung gebaut und dafür 3 Punkte eingetragen und dann im zweiten Zug 2 Straßen gebaut und dafür 2 Punkte eingetragen. Die Symbole der Straßen und der Siedlung hat er jeweils mit einem Kreis markiert. In seinem dritten Zug hat er die abgebildeten Rohstoffe gewürfelt. Er legt Holz und Lehm beiseite und markiert das Straßensymbol mit einem Kreis. Dann legt er je einmal Wolle, Erz und Getreide beiseite und markiert den Ritter. Ritter und Straße zählen je einen Punkt – der Spieler trägt 2 Punkte im dritten Kästchen seiner Punkteleiste ein.

BAUREGELN: WAS DARF WO GEBAUT WERDEN

Straße: Eine Straße kostet 1 Lehm und 1 Holz und ist immer 1 Punkt wert. Die erste Straße (Startstraße) ist bereits errichtet, sie kostet keine Rohstoffe mehr. Straßen werden fortlaufend gebaut, es muss also immer eine Straße gebaut werden, die an eine zuvor gebaute Straße grenzt.

Eine Siedlung oder Stadt, egal ob bereits gebaut oder nicht, behindert den Weiterbau der Straße **nicht**.

Siedlung: Eine Siedlung kostet je 1 Lehm, Holz, Wolle und Getreide. Eine Siedlung kann nur dann gebaut werden, wenn eine gebaute Straße an sie grenzt. Weiterhin gilt, dass Siedlungen in der Reihenfolge ihrer Punkte gebaut werden müssen: zuerst also die Siedlung mit 3 Punkten, dann die Siedlung mit 4 Punkten usw.

Stadt: Eine Stadt kostet 3 Erz und 2 Getreide. Es wird wie beim Bau einer Siedlung verfahren: Eine Stadt darf erst dann gebaut werden, wenn eine gebaute Straße an sie grenzt; auch Städte müssen in der Reihenfolge ihrer Punkte gebaut werden.

Ritter: Ein Ritter kostet 1 Erz, 1 Wolle und 1 Getreide. Die Ritter müssen in der Reihenfolge ihrer Punktezahlen gebaut werden. Damit ein Ritter gebaut werden kann, ist es **nicht** notwendig, dass eine Straße, Siedlung oder Stadt an die entsprechende Landschaft angrenzt.

ROHSTOFF-JOKER

Hat ein Spieler einen Ritter gebaut, so kann er den unter dem Ritter abgebildeten Rohstoff **einmal** im Spiel gegen „Abgabe“ eines beliebigen anderen Rohstoffes erhalten: Nach dem Würfeln dreht der Spieler einen beliebigen seiner Würfel auf die Seite mit dem Rohstoff, der unterhalb eines gebauten (markierten) Ritters abgebildet ist. Anschließend wird das Symbol des Rohstoff-Jokers durchgestrichen.

Beispiel: Ein Spieler hat den ersten Ritter (mit der Zahl 1: Erz) gebaut. Nach seinem dritten Würfelwurf hat er 2 Erz, 2 Getreide, 1 Gold und 1 Wolle vor sich liegen. Da der Spieler eine Stadt bauen möchte, setzt er den Ritter ein und dreht die Wolle auf die Seite mit dem Erz. Der Spieler kann nun mit 3 Erz und 2 Getreide die Stadt bauen. Anschließend streicht er das Erzsymbol unter dem Ritter durch. Wird der letzte Ritter (mit der Zahl 6) gebaut, so kann der Spieler gegen „Abgabe“ eines Rohstoffes einen beliebigen Rohstoff erhalten. Da es sechs Ritter gibt, kann ein Spieler im Spiel bis zu 6 Rohstoff-Joker nutzen – vorausgesetzt, er baut alle Ritter. Es ist auch erlaubt, in einem Zug zwei oder mehr Joker einzusetzen.

GOLDTAUSCH

Mit Gold kann man nichts direkt bauen. Gold ist eine reine Tauschwährung, mittels derer man aber alle anderen Rohstoffe erhalten kann. Das kann sehr hilfreich sein, ist aber auch teuer. Für je 2 gewürfelte Gold kann man – nachdem das Würfelergebnis feststeht – einen beliebigen anderen Rohstoff erhalten: Einer der beiden Würfel mit dem Goldsymbol wird auf eine Seite mit einem beliebigen Rohstoff gedreht, der andere steht dem Spieler in diesem Zug nicht mehr zur Verfügung.

Beispiel: Wieder möchte der Spieler eine Stadt bauen. Diesmal hat er 2 Erz, 2 Getreide und 2 Gold gewürfelt. Da er für 2 Gold einen beliebigen Rohstoff erhalten kann, dreht er einen der beiden Goldwürfel auf die Seite mit dem Erz, den zweiten Würfel, der Gold zeigt, legt der Spieler beiseite. Nun hat er 3 Erz und 2 Getreide und kann die Stadt bauen.

SPIELLENDE

Nachdem jeder Spieler 15-mal an der Reihe war, somit alle 15 Kästchen seiner Punkteleiste ausgefüllt hat, ist das Spiel zu Ende. Jeder Spieler addiert seine Punkte. Wer die höchste Punktezahl erreicht hat, gewinnt.

DAS WÜRFELSPIEL-PLUS

Die Plus-Variante wird von 2–4 Spielern mit der Rückseite der Blätter gespielt, die das Plus-Symbol zeigt. Alle anderen Vorbereitungen bleiben unverändert. Es gelten sämtliche Regeln für das Würfeln und Bauen, ausgenommen der im Folgenden beschriebenen Änderungen. Während in der normalen Variante des Würfelspiels jeder Spieler für sich versucht, ein möglichst gutes Ergebnis zu erreichen, treten die Spieler in der Plus-Variante in direkte Konkurrenz. Wie auf dem Spielplan zu erkennen ist, tragen die Straßen, Siedlungen, Städte und Ritter keine Punktezahlen. Denn es geht nicht darum, nach 15 Runden die meisten Punkte erspielt zu haben, sondern darum, als Erster 10 Siegpunkte zu erreichen. Die Plus-Variante orientiert sich in dieser Hinsicht am Brettspiel „CATAN – Das Spiel“.

Siegpunkte

Jede Siedlung, die ein Spieler baut, ist 1 Siegpunkt wert. Jede Stadt, die ein Spieler baut, ist 2 Siegpunkte wert. Für jeden Siegpunkt, den man erhält, markiert man eines der 10 Quadrate rechts neben der Bauübersicht. Zusätzlich gibt es noch die „Größte Rittermacht“ und die „Längste Handelsstraße“. Wer als Erster 3 Ritter gebaut hat, besitzt die Größte Rittermacht, die 2 Siegpunkte wert ist. Dies wird im Feld markiert. Der Spieler behält die Größte Rittermacht so lange bis ein anderer Spieler mehr Ritter gebaut hat. Verliert ein Spieler die Größte Rittermacht an einen anderen Spieler, so muss er die Markierung streichen und verliert die 2 Siegpunkte wieder. Ein gebauter Ritter zählt immer für die Größte Rittermacht, egal ob seine Funktion als Rohstoff-Joker genutzt wurde oder nicht. Entsprechendes gilt für die Längste Handelsstraße: Wer als Erster die markierte (fünfte) Straße baut, besitzt die Längste Handelsstraße und die zugehörigen 2 Siegpunkte, und markiert dies im Feld – so lange bis ein anderer Spieler mehr Straßen gebaut hat. Für die Zählung der Längsten Handelsstraße gelten aber nur fortlaufende Straßen, Abzweigungen werden nicht gezählt.

Beispiel: Für die Berechnung der Länge der Handelsstraße zählen nur die grün markierten Straßen. Die rot markierte Straße zweigt ab und zählt somit nicht mit. Die Länge der Handelsstraße beträgt somit 6.



Weitere Änderungen

- Wer das Spiel beginnt, würfelt nur mit 3 Würfeln. Jeder nachfolgende Spieler darf mit einem Würfel mehr würfeln, bis schließlich ein Spieler an der Reihe ist und – wie dann alle nachfolgenden Spieler – alle 6 Würfel nutzen darf.
- Siedlungen, Städte und Ritter dürfen in beliebiger Reihenfolge gebaut werden (wobei Siedlungen und Städte natürlich mit Straßen angeschlossen sein müssen).
- Die beiden Doppelritter in den Wüsten können als Joker eingesetzt werden. Allerdings müssen beide Ritter an einer Wüste gebaut sein, damit die Jokerfunktion (einmalig!) genutzt werden kann.

SPIELLENDE

Ein Spieler hat gewonnen, sobald er 10 Siegpunkte erreicht hat.

SPIELMATERIAL

- 84 Gunstbriefe:



- 1 Gilden-Leiste



- 12 Catan-Chips



- Sämtliches Spielmaterial aus „CATAN – Das Spiel“ bzw. „Ergänzung 5–6 Spieler“

EINLEITUNG

Wir erleben eine Zeit der Selbstlosigkeit und Harmonie auf CATAN! Da werden Rohstoffe verschenkt, um zurückliegenden Spielern unter die Arme zu greifen. Der Räuber wird an abgelegene Standorte versetzt, um die Sicherheit unserer Mitspieler zu gewährleisten. Es werden sogar weder Kosten noch Mühen gescheut, um Straßen an die Siedlungsstrukturen der Nachbarn anzuschließen. Spielen denn hier jetzt alle verrückt? Ach so! Dank der Gilden Catans wird solch „edelmütiges“ Verhalten mit der Überreichung von „Gunstbriefen“ belohnt. Gunstbriefe gewähren verschiedene Vorteile: Kostenloser Straßenbau, Entwicklungskarten, beliebige Rohstoffe, günstige Tauschmöglichkeiten oder gar Siegpunkte. Seufz ... selbst wenn es echte Uneigennützigkeit tatsächlich geben sollte ... vermutlich nicht in diesem Szenario.

VORBEREITUNG

- „CATAN – Das Spiel“ bzw. die „Ergänzung 5–6 Spieler“ wird wie gewohnt aufgebaut.
- Legen Sie die Gilden-Leiste neben der Insel aus.
- Legen Sie die Catan-Chips rechts neben der Gilden-Leiste ab.
- Die Anzahl der im Spiel zur Verfügung stehenden Gunstbriefe bestimmt sich wie folgt nach der Spieleranzahl:

	3 Spieler	4 Spieler	5 Spieler	6 Spieler
Händler	6	8	10	12
Kaufmann	6	8	10	12
Straßenbauer	6	8	10	12
Gelehrter	12	16	20	24
Baumeister	12	16	20	24

Bilden Sie nun einen Vorrat, indem Sie die entsprechende Anzahl Gunstbriefe mit der Rückseite nach oben auslegen und gründlich durchmischen.

SPIELABLAUF & SZENARIOREGELN

Grundsätzlich gelten für dieses Szenario die Regeln von „CATAN – Das Spiel“ bzw. der „Ergänzung 5–6 Spieler“. Zusätzlich können durch großzügige Taten Gunstbriefe verdient werden. Diese lassen sich dann gegen wertvolle Vorteile einlösen. Folgende Sonderregeln sind für die Gunstbriefe gültig:

Gunstbriefe verdienen

Sie können sich Gunstbriefe auf 3 Weisen verdienen:

1. Räuber versetzen, ohne Schaden zu verursachen

Sie erhalten 1 Gunstbrief, wenn Sie nach dem Würfeln einer „7“ oder dem Ausspielen einer Ritterkarte den Räuber auf eine der folgenden Weisen versetzen:

- Sie versetzen den Räuber auf eine beliebige Landschaft (auch auf die Wüste), an die keine Siedlungen oder Städte grenzen, oder
- Sie versetzen den Räuber auf die Wüste, entscheiden sich aber dafür, einem Spieler, der eine Siedlung oder Stadt an der Wüste besitzt, keinen Rohstoff wegzunehmen.

2. Rohstoffkarte verschenken

Während Ihres Zuges dürfen Sie einem Mitspieler 1 Rohstoffkarte anbieten. Dieser Mitspieler muss entweder dieselbe Anzahl von (sichtbaren) Siegpunkten wie Sie haben oder weniger. Weist der Mitspieler Ihr Angebot zurück, dürfen Sie einem anderen Spieler eine Karte anbieten (wobei dieselbe Einschränkung hinsichtlich der Siegpunktzahl gilt). Wird Ihr Angebot angenommen, bekommen Sie 1 Gunstbrief.

Bitte beachten: Sie dürfen während Ihres Zuges nur einmal 1 Rohstoffkarte verschenken.

3. Siedlungsstrukturen miteinander verbinden

Eine Siedlungsstruktur ist die Gesamtheit aller miteinander verbundenen Straßen, Siedlungen und Städte einer Farbe. Bauen Sie eine Straße, die eine Ihrer Siedlungsstrukturen mit der Siedlungsstruktur eines Mitspielers zum ersten Mal miteinander verbindet, nimmt sich zunächst dieser Mitspieler 1 Gunstbrief. Danach nehmen Sie sich 3 Gunstbriefe.

Sie erhalten Gunstbriefe nur für erstmalige Verbindungen von Siedlungsstrukturen unterschiedlicher Farbe. Sollten die beiden Siedlungsstrukturen zu einem späteren Zeitpunkt an anderer Stelle nochmals miteinander verbunden werden, werden dafür keine weiteren Gunstbriefe verteilt.

Beispiel: Spieler Rot baut die Straße „A“, verbindet damit seine untere Siedlungsstruktur mit der Siedlungsstruktur von Spieler Blau. Blau erhält 1 Gunstbrief, Rot erhält 3 Gunstbriefe. Würde entweder Blau oder Rot auf dem Weg „B“ eine Straße bauen, würden diese Spieler dafür keine weiteren Gunstbriefe erhalten. Baut jedoch einer von ihnen eine Straße auf dem Weg „C“, erhalten beide Spieler Gunstbriefe, weil dann erstmals die obere Siedlungsstruktur von Spieler Rot mit der Siedlungsstruktur von Spieler Blau verbunden wird. Sie können keine Gunstbriefe bekommen, indem Sie Ihre eigenen Siedlungsstrukturen miteinander verbinden.



Bitte beachten:

- Wenn Sie während des Spielaufbaus 2 Siedlungsstrukturen miteinander verbinden, werden keine Gunstbriefe verteilt.
- Bauen Sie eine Straße, die Ihre Siedlungsstruktur mit den Siedlungs-

strukturen von zwei Mitspielern gleichzeitig verbindet, erhalten sie dennoch nur 3 Gunstbriefe. Die Besitzer der anderen beiden Siedlungsstrukturen erhalten jeweils 1 Gunstbrief. Welcher der beiden Mitspieler sich zuerst einen Gunstbrief nimmt, bestimmen Sie.

Gunstbriefe erhalten

Wenn Sie sich einen Gunstbrief verdient haben, nehmen Sie sich einen beliebigen Gunstbrief vom verdeckt ausliegenden Vorrat.

Gunstbriefe einlösen oder tauschen

Während Ihres Zuges dürfen Sie entweder **einmal** Gunstbriefe einlösen oder **eine** Tauschaktion vornehmen.

1. Gunstbriefe einlösen

Gunstbriefe lösen Sie ein, indem Sie die entsprechende Anzahl von Gunstbriefen mit der Vorderseite nach oben auf das passende Gildenhaus der Gilden-Leiste legen:

- Händler benötigen 1 (graues) Planwagen-Plättchen,
- Kaufleute benötigen 1 (blaues) Schiffs-Plättchen,
- Straßenbauer benötigen 1 (ziegelrotes) Schaufel-Plättchen,
- Gelehrte benötigen 2 (goldene) Buch-Plättchen und
- Baumeister benötigen 2 (grüne) Zirkel-Plättchen.

Bitte beachten: Sie dürfen keine Gunstbriefe einlösen, die Sie während Ihres Zuges erhalten. Sie müssen damit bis zu Ihrem nächsten Zug warten.

Im Spiel mit 5 oder 6 Spielern dürfen Gunstbriefe nicht in der außerordentlichen Bauphase eingesetzt werden. Erhalten Sie einen Gunstbrief während der außerordentlichen Bauphase, dürfen Sie diesen in Ihrem nächsten Zug einsetzen.

Nachdem die Gunstbriefe abgelegt wurden, nehmen Sie sofort die Gunst der entsprechenden Gilde in Anspruch – sie darf nicht gutgeschrieben und für später aufgespart werden.

Jede Gilde gewährt eine spezielle Gunst:

- Gunst der Händler: Tauschen Sie 1 Rohstoffkarte gegen 1 beliebige andere Rohstoffkarte mit dem Vorrat. Sie dürfen auf diese Weise bis zu zwei Mal in Ihrem Zug Rohstoffe tauschen.
- Gunst der Kaufleute: Nehmen Sie sich 1 beliebige Rohstoffkarte aus dem Vorrat.
- Gunst der Straßenbauer: Bauen Sie kostenlos 1 Straße.
- Gunst der Gelehrten: Ziehen Sie kostenlos 1 Entwicklungskarte.
- Gunst der Baumeister: Nehmen Sie sich 1 Catan-Chip. Jeder Chip zählt 1 Siegpunkt. Die Chips müssen immer für alle Spieler sichtbar ausgelegt werden, da sich die Siegpunktzahl eines Spielers auf seine Fähigkeit auswirkt, Rohstoffkarten zu verschenken.

2. Gunstbrief tauschen

Wenn Sie keine Gunst in Anspruch nehmen, dürfen sie 1 Gunstbrief gegen 1 Gunstbrief aus dem Vorrat tauschen. Nehmen Sie sich zuerst einen Gunstbrief aus dem verdeckten Vorrat, dann legen Sie einen beliebigen eigenen Gunstbrief mit der Vorderseite nach unten in den Vorrat zurück. Sie dürfen dabei auch den Gunstbrief zurücklegen, den Sie sich gerade genommen haben.

Bitte beachten: Sie dürfen Gunstbriefe weder verschenken, noch mit anderen Spielern tauschen.

SPIELEND

Das Spiel endet, wenn ein Spieler am Zug ist und 11 Siegpunkte besitzt.

CATAN – Szenario – Die Helfer

SPIELMATERIAL

- 10 Helferkarten



- Sämtliches Material aus „CATAN – Das Spiel“ bzw. „Ergänzung 5–6 Spieler“

VORBEREITUNG

- Bilden Sie einen Stapel mit den Helferkarten, die mit einer Zahl markiert sind. Ganz oben liegt die Karte A1. Die übrigen Karten folgen in der Reihenfolge ihrer Zahlen, also A2, A3, A4, A5 und A6. Die Karten ohne Zahl schieben sie in beliebiger Reihenfolge unter den Stapel.
- Wer in der Gründungsphase seine zweite Siedlung baut, nimmt sich anschließend die jeweils oberste Karte des Stapels und legt sie mit der A-Seite vor sich aus.
- Ist die Gründungsphase beendet, werden alle übrigen Karten des Stapels einzeln mit der A-Seite nach oben neben dem Spielfeld ausgelegt.

SPIELABLAUF & SZENARIOREGELN

Grundsätzlich gelten für dieses Szenario die Regeln von „CATAN – Das Spiel“ bzw. der „Ergänzung 5–6 Spieler“. Folgende Sonderregeln sind gültig:

- Jede Helferkarte bietet einen bestimmten Vorteil, der auf der Karte beschrieben wird. Hat ein Spieler den Vorteil einer Karte genutzt, hat er 2 Möglichkeiten:
 1. Der Spieler legt die Karte sofort zurück in die Auslage und nimmt sich von dort eine beliebige andere Karte, die er wieder mit der **A-Seite** nach oben vor sich auslegt.
 - ODER
 2. Der Spieler dreht die Karte auf die **B-Seite** und darf bzw. muss den Vorteil der Karte nach Beendigung seines Zuges später erneut nutzen, sobald sich die Situation dafür ergibt. Nach der zweiten Nutzung einer Helferkarte muss der Spieler sie mit der A-Seite in die Auslage zurücklegen und sich eine neue Karte nehmen, die er wieder mit der A-Seite nach oben vor sich auslegt.

Wichtig:


- Ein Spieler darf eine Helferkarte nicht im gleichen Zug nutzen, indem er sie erhalten hat.
- Es ist nicht erlaubt, eine Helferkarte freiwillig ungenutzt wieder in die Auslage zurückzulegen, um sich eine „bessere“ Karte zu nehmen. Das gilt auch, wenn ein Spieler seine Helferkarte auf die „B“-Seite gedreht hat, um sie ein zweites Mal zu nutzen.

Bitte beachten: Im Almanach auf Seite 11 finden sie zu einigen Helferkarten noch konkretere Angaben.


SPIELMATERIAL

- 1 Korsika-Spielplan
- 1 New York-Spielplan





- Catan-Chips  Für Korsika: 11 Catan-Chips
Für New York: 9 Catan-Chips
- Sämtliches Material aus „CATAN – Das Spiel“ bzw. „Ergänzung 5–6 Spieler“, außer den Landfeldern, Rahmenteilen & Zahlenchips

VORBEREITUNG

- Der Spielplan wird mit der gewünschten Seite nach oben ausgelegt.
- Im Spiel mit 3–4 Spielern wird auf jede Kreuzung mit einem Siegpunktsymbol  ein Catan-Chip gelegt
- Der Räuber steht zu Beginn auf der Räuber-Abbildung.
- Der restliche Aufbau und Spielbeginn entspricht der Gründungsphase des Basisspiels.

SPIELABLAUF & SZENARIOREGELN

Grundsätzlich gelten die Regeln von „CATAN – Das Spiel“ bzw. der „Ergänzung 5–6 Spieler“. Folgende Sonderregeln sind gültig:

- 1. Bau von Siedlungen:** Siedlungen dürfen nur auf den runden Ortsfeldern (, bei New York auch ) gegründet bzw. gebaut werden.
- 2. Straßenbau:** Straßen dürfen nur auf den rechteckigen Straßenfeldern gebaut werden. Baut ein Spieler eine Straße zu einem Ortsfeld, darf er eine nächste Straße hinter diesem Ortsfeld erst dann bauen, wenn er eine Siedlung auf diesem Feld gebaut hat.
- 3. Spezial- und 3:1-Handel:** Baut ein Spieler eine Straße auf einem roten Straßenfeld, darf er Rohstoffe mit dem Vorrat tauschen, wie es auf der benachbarten Urkunde angegeben ist – also entweder 3 gleiche Rohstoffe einer beliebigen Sorte oder 2 gleiche Rohstoffe der abgebildeten Sorte in einen beliebigen anderen Rohstoff.
- 4. Siedlungen/Städte außerhalb des Spielplans:** Siedlungen/Städte produzieren ganz normal die Rohstoffe der offensichtlich angrenzenden Landschaften, selbst wenn die Landschaft auf der Landkarte sich nicht ganz bis zum Ortsfeld erstreckt.

Impressum

Big Box
Lizenz: Catan GmbH © 2019
Redaktion: Arnd Fischer, Martin Pflieger
Gestaltung: Michaela Kienle

© 2019
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
Art.-Nr.: 693152

Das Spiel, Ergänzung 5–6 Spieler & Das Würfelspiel
Autor: Klaus Teuber
Lizenz: Catan GmbH © 2002, catan.de
Illustration: Michael Menzel
Gestaltung: Michaela Kienle
Design der Spielfiguren: Andreas Klover
3D-Grafik: Andreas Resch
Redaktion der Edition 2015: Arnd Fischer
Redaktion: Reiner Müller, Sebastian Rapp
Regelstand: Januar 2015
© 1996, 2019

Beste Freunde
Idee: Klaus & Benjamin Teuber
Lizenz: Catan GmbH © 2012, 2019
Illustration: Michael Menzel
Gestaltung: Michaela Kienle
Produktion & Regelentwicklung: Das Mayfair Games Team und das Catan GmbH Team

Die Helfer
Idee: Klaus Teuber
Lizenz: Catan GmbH © 2014, 2019
Illustration: Michael Menzel
Gestaltung: Michaela Kienle

Korsika
Idee & Design: Klaus Teuber
Lizenz: Catan GmbH © 2013, 2019
Illustration Städte: Anoka Illustration & Design
Illustration Landschaften: Michael Menzel
Gestaltung: Michaela Kienle

New York
Idee: Klaus Teuber
Design: Ron Magin, Benjamin Teuber
Lizenz: Catan GmbH © 2015, 2019
Illustration Landschaften: Michael Menzel
Gestaltung: Michaela Kienle

5. Siegpunkt-Kreuzung:

- Bei 3–4 Spielern gilt: Der jeweils erste Spieler, der mit einer Straße eine Siegpunkt-Kreuzung erreicht, erhält den dort liegenden Catan-Chip. Jeder Chip zählt 1 Siegpunkt.
- Bei 5–6 Spielern gilt: Werden die Siegpunkt-Kreuzungen mit einer Straße erreicht, liefern sie keinen Siegpunkt mehr, sondern gelten als ganz normale Ortsfelder. Sie können sowohl in der Gründungsphase als auch im späteren Spiel unter Beachtung der oben genannten Regeln mit einer Siedlung bebaut werden. Der Ausbau von Siedlungen zu Städten auf diesen zusätzlichen Ortsfeldern ist ebenfalls erlaubt.

SPIELENDEN

Es gewinnt, wer an der Reihe ist und im Spiel zu dritt 13 Siegpunkte, im Spiel zu viert 12 Siegpunkte und im Spiel zu fünft oder sechst 10 Siegpunkte erreicht.


VARIANTE „ERIEKANAL“

Sind alle Spieler einverstanden, können auf dem Plan „New York“ die folgenden Sonderregeln angewendet werden, um die wirtschaftlichen Auswirkungen des Erie Kanals im Bundesstaat New York zu simulieren:

Legt vor dem Spiel die Kanalplättchen (Gunstbriefe der Kaufmanns-Gilde von „Beste Freunde“) als Vorrat neben dem Spielfeld bereit.



Kanalplättchen erhalten

Sobald ein Spieler 2 Ortsfelder am Erie Kanal () mit einem eigenen Straßenzug direkt verbindet, erhält er vom Vorrat 1 Kanalplättchen. Dabei darf der Straßenzug nicht durch einen anderen Ort hindurch führen. Es spielt keine Rolle, ob das Ortsfeld mit einer (eigenen oder fremden) Siedlung oder Stadt bebaut ist.

Achtung: Kanalplättchen können nur während des Spiels verdient werden, nicht während der Gründungsphase.

Kanalplättchen einsetzen

Wer ein Kanalplättchen ausspielt, wählt eine Rohstoffsorte. Von dieser Sorte darf er bis zum Ende seines Zuges beliebig oft 2 Rohstoffkarten gegen eine beliebige des Vorrats tauschen. Am Ende seines Zuges legt er das Kanalplättchen zurück in den Vorrat.

Es ist erlaubt, Kanalplättchen mit den Mitspielern gegen Rohstoffe zu handeln.