



## **Zugübersicht: “Die Siedler von Catan- Standart”**

**Ziel des Spiels:** 10 Siegespunkte erreichen, wobei jede Siedlung inklusive der Start siedlung 1 Punkt wert ist. Jede Stadt ist 2 Punkte wert und die längste Straße ist ebenfalls 2 Punkte wert.

**Aufbau der Felder:** Die 19 Landfelder und das Meer wie gewünscht platzieren und darauf die Zahlen legen.

**Aufbau der Figuren:** Jeder beginnt das Spiel mit 2 Siedlungen und 2 Straßen. Alle restlichen Figuren einer Farbe bekommt der Spieler zur späteren Nutzung. Die Rohstoffkarten werden auch bereitgelegt.



# CATAN

## SPIELANLEITUNG



1

Spieler  
würfelt

7 Gewürfelt

Keine 7

- Jeder Spieler, der mehr als 7 Rohstoffe besitzt, gibt die Hälfte ab (vorher abrunden).
- Der Spieler setzt den Räuber auf eine andere Landschaft.
- Er zieht bei einem Spieler, der eine Siedlung oder Stadt an dieser Landschaft besitzt 1 Rohstoffkarte aus der verdeckten Hand.

Jeder erhält pro Siedlung  
1 Rohstoff der gewürfelten  
Landschaft(en) (Stadt: 2 Rohst.)

2

Der Spieler darf in beliebiger Reihenfolge Bauen, Handeln, 1 Ereigniskarte spielen.

2.1

Handeln

Der Spieler darf mit seinen Mitspielern Rohstoffe tauschen und/oder mit der Bank 4 gleiche Rohstoffe gegen 1 beliebigen tauschen (mit Häfen 3:1 oder 2:1 Handel)

2.2

Bauen

Baukosten zahlen und Straße, Siedlung, Stadt bauen und/oder Entwicklungskarte kaufen. Solange die Rohstoffe reichen, darf beliebig viel gebaut werden.

Entwicklungskarte: Darf der Spieler erst in seinem nächsten Zug einsetzen.

Siedlung: Auf Kreuzung an eigene Straße setzen. Abstandsregel beachten: mind. eine freie Kreuzung zwischen Siedlungen.

Stadt: Eigene Siedlung entfernen und durch eine Stadt ersetzen.

Straße: An eine eigene Straße oder eine eigene Siedlung/Stadt anlegen. Eventuell: Wechsel "Längste Handelsstraße"



# CATAN

## SPIELANLEITUNG

2.3

Entwicklung-  
skarte  
spielen

Es darf pro Zug nur eine Entwicklungskarte gespielt werden. Falls ein Ritter gespielt wurde eventuell Wechsel "Größte Rittermacht"

3

Zug beenden

Will oder kann der Spieler in seinem Zug keine Aktion mehr durchführen, erklärt er seinen Zug für beendet. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.



## **Zugübersicht: “Die Siedler von Catan AR”**

**Ziel des Spiels:** 10 Siegespunkte erreichen, wobei jede Siedlung inklusive der Startsiedlung 1 Punkt wert ist. Jede Stadt ist 2 Punkte wert und die längste Straße ist ebenfalls 2 Punkte wert.

Siegerermittlung und Platzierung passieren automatisch. **Das Spiel wird sofort automatisch unterbrochen, wenn ein Spieler 10 Punkte oder mehr erreicht.**

**Aufbau Felder:** Die 19 Felder und die Zahlen darauf werden automatisch verteilt.

**Aufbau Figuren:** Jeder beginnt das Spiel mit 2 Siedlungen und 2 Straßen. Diese kann jeder vor Beginn des Spiels platzieren.

**Anmerkung:** Zur Vereinfachung werden hier Entwicklungskarten ignoriert. Auch das Handeln unter Spielern, mit der Bank und mit Häfen wird nicht beachtet. Außerdem wird das Ziehen des Räubers ignoriert. Auch die Rittermacht und längste Straße wird nicht beachtet.

### **Vereinfachung**

- Die Anzahl der Siegespunkte werden oben rechts angezeigt
- Die automatisch gewürfelte Zahl wird oben rechts angezeigt



# CATAN

## SPIELANLEITUNG

das Spiel in AR

Auto-  
Würfel

7 Gewürfelt

- Jeder Spieler, der mehr als 7 Rohstoffe besitzt, verliert **automatisch** die Hälfte der Rohstoffe im Inventar (vorher abrunden).

Keine 7

Jeder erhält pro Siedlung  
1 Rohstoff der gewürfelten Landschaft(en)  
(Stadt: 2 Rohst.) **automatisch**

2

Der Spieler darf in beliebiger Reihenfolge Bauen

Bauen

Solange die Rohstoffe reichen, darf beliebig viel gebaut werden.

**Kaufen funktioniert, indem man den Marker für Siedlung, Stadt oder Straße an die gewünschte Position legt. Rohstoffe werden automatisch aus dem Inventar abgezogen.**

**Siedlung:** Auf Kreuzung an eigene Straße setzen. Abstandsregel beachten: mind. eine freie Kreuzung zwischen Siedlungen, **das wird automatisch eingehalten.**

**Stadt:** Eigene Siedlung wird automatisch entfernt und durch eine Stadt ersetzt.

**Straße:** An eine eigene Straße oder eine eigene Siedlung/Stadt anlegen.

3

Zug beenden

Will oder kann der Spieler in seinem Zug keine Aktion mehr durchführen, erklärt er seinen Zug für beendet. **Das macht er indem er den weiter marker in die Kamera hält.** Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.