

# Catan Notes

## Material

- 6 Rahmenteile (wir sind auf einer Insel, also Strand/Küste als Rahmen, Handelsverhältnisse x:y beachten)
- 19 Landschaftsfelder
  - 3x Hügelland
  - 4x Wald
  - 4x Weideland
  - 4x Ackerland
  - 3x Gebirge
  - 1x Wüste
- 16 Städte (4 pro Spielerfarbe)
- 20 Siedlungen (5 pro Spielerfarbe)
- 60 Straßen (15 pro Spielerfarbe)
- 18 Zahlenchips

Chipwert	Häufigkeit
2	1
3	2
4	2
5	2
6	2
8	2
9	2
10	2
11	2
12	1

- 1 Räuber-Figur
- 2 Standard-Würfel

- 4 Baukostenübersichten (kleine Karten die erklären welche Rohstoffe man braucht um gewisse Dinge zu bauen)
- 95 Rohstoffkarten
  - 19x Lehm
  - 19x Holz
  - 19x Wolle
  - 19x Getreide
  - 19x Erz

## Spielbeginn

### Spielfeld

- Rahmentteile bilden Raum für Kacheln
- Kachel "Wüste" **immer** im Zentrum der Karte
- Kacheln zufällig verteilen (in 45°-Abständen immer zwei Kacheln)
- Zahlenchips zufällig auf alle Kacheln außer Wüste
- Räuber startet auf Wüste
- jeder Spieler muss beim Start 2 Siedlungen und 2 Straßen setzen:
  - Siedlungen müssen zwischen drei Kacheln liegen
  - Siedlungen müssen mind. zwei Wege von einer anderen Siedlung entfernt sein (z.B. Siedlung - Weg - Weg - Siedlung)
  - Straßen müssen an einer eigenen Siedlung anliegen und ins Freie zeigen

### Spielerinventar

- restliche nicht-platzierte Siedlungen, Städte, Straßen liegen vor dem Spieler frei
- jeder Spieler kriegt je eine Rohstoffkarte für die drei angrenzenden Kacheln der **2. platzierten Siedlung**
- eigene Rohstoffkarten sind für die anderen Spieler verdeckt

### Start

- jeder Spieler würfelt. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl fängt an. Bei Unentschieden wird solange gewürfelt, bis ein Spieler höher gewürfelt hat

- Es wird im Uhrzeigersinn je eine Siedlung und eine Straße als Start platziert. Dann wird gegen den Uhrzeigersinn die zweite Siedlung und Straße platziert.
- Der Anfangsspieler beginnt dann seine Runde.

## Spielverlauf

Ein Spielzug besteht immer aus zwei Phasen:

1. Ertragsphase
2. Handels- und Bauphase

## Ertragsphase

- Der Spieler am Zug würfelt und zählt die Summe der Augen. Felder mit der selben Chipzahl werfen ihren Rohstoff als Ertrag ab. Für jede daran angrenzende Siedlung jedes Spielers erhält dieser solch eine Rohstoffkarte.
- Gleiches gilt, wenn eine Stadt anliegt, jedoch wirft dies 2 Rohstoffkarten ab.

## Räuber

- würfelt ein Spieler die "7", wird der Räuber aktiv:
  - keiner erhält Rohstoffe
  - alle Spieler zählen ihre Handkarten
  - wer mehr als 7 Karten hat, muss die Hälfte davon an den Vorrat abgeben
  - ungerade Zahlen werden abgerundet
  - der Spieler am Zug versetzt den Räuber auf ein anderes Feld und klaut einem daran anliegenden Spieler eine zufällige Handkarte

## Handels- und Bauphase

### Handeln

- Der Spieler am Zug darf mit allen Spielern frei handeln
- Andere Spieler dürfen nur mit dem Spieler am Zug handeln
- Mit dem Vorrat kann 4:1 getauscht werden (besitzt der Spieler mind. eine Siedlung/Stadt an einem Hafen, gilt das günstigere Verhältnis)
- Beim Tausch müssen x gleiche Karten abgegeben werden

### Bauen

- beim Bau werden die verwendeten Rohstoffe zurück in den Vorrat gelegt
- Straße: 1x Lehm + 1x Holz
- Straßen dürfen nur an Wege gelegt werden, die an einer eigenen Straße, Stadt oder Siedlung hängt. Eine fremde Siedlung/Stadt darf nicht im Weg stehen.
- Siedlung: 1x Lehm + 1x Holz + 1x Wolle + 1x Getreide
- die neue Siedlung muss an mind. eine eigene Straße angelegt werden und muss die Abstand 2-Regel beachten.
- Stadt: 2x Getreide + 3x Erz
- Städte erweitern Siedlungen (Siedlung austauschen durch Stadt mit Baukosten). Die Siedlung kommt wieder ins Inventar.

## Spielende

- der Spieler, der zuerst mind. 10 Siegpunkte hat und an der Reihe ist, gewinnt das Spiel.
- Jede Siedlung zählt einen Siegpunkt
- Jede Stadt zählt zwei Siegpunkte

## Edge Cases

Folgende Fälle müssen zusätzlich geregelt werden:

- Die Räuberfigur muss auf eine andere Kachel gesetzt werden wie die, wo er aktuell steht
- Wenn bei Ertrag nicht genug Rohstoffkarten für alle Spieler übrig sind, werden die Spieler in der Spielreihenfolge mit den Karten belohnt, bis es keine Karten mehr gibt
- Ein Spieler kann nur bei einem anderen Spieler klauen, welcher mind. eine Rohstoffkarte besitzt
- Beim Handel muss mind. eine Karte abgegeben werden & es können nur so viele abgegeben werden wie der Spieler besitzt