

Benutzerdokumentation für Siedler von Catan

Abwesende Inseln

[1 Start des Spiels](#)

[1.1 Server starten](#)

[1.2 Login](#)

[2 Das Spiel](#)

[2.1 Allgemeiner Aufbau](#)

[2.1.1 Das Spielbrett](#)

[2.1.2 Die Spielerübersicht](#)

[2.1.3 Die Spielerbox](#)

[2.1.4 Buttonleiste](#)

[2.1.5 Chat](#)

[2.2 Spielbeginn](#)

[2.3 Weitere Spielrunden](#)

[2.3.1 Buy Development Cards](#)

[2.3.2 Trading Options](#)

[2.3.3 Development Cards](#)

[2.3.4 Räuber versetzen](#)

[2.2 Spielende](#)

1 Start des Spiels

Nachdem die Jar ausgeführt wurde, wird man gefragt in welchen Ordner man die log Datei speichern will. Hat man sich entschieden, öffnet sich das „Welcome to Settlers of Catan“ Fenster. Hier kann man sowohl den eigenen Server starten, als auch mit dem Testserver spielen.

1.1 Server starten

Unter „Log Level“ kann man auswählen was alles der log Datei hinzugefügt werden soll.



Um mit dem Testserver zu spielen, gibt man den entsprechenden Host und Port ein und drückt danach den „Start Server“ Button.

Will man einen eigenen Server starten, wählt man einen Port und drückt den „Start Server“ Button, welcher anschließend ausgegraut wird.

Außerdem kann man, bevor man den Server startet, auswählen, ob man mit einer zufälligen Zahlenchipsreihenfolge spielen möchte. Wählt man dies nicht aus, so werden die Zahlenchips, nach den offiziellen Siedler von Catan Regeln, spiralförmig angeordnet.

1.2 Login



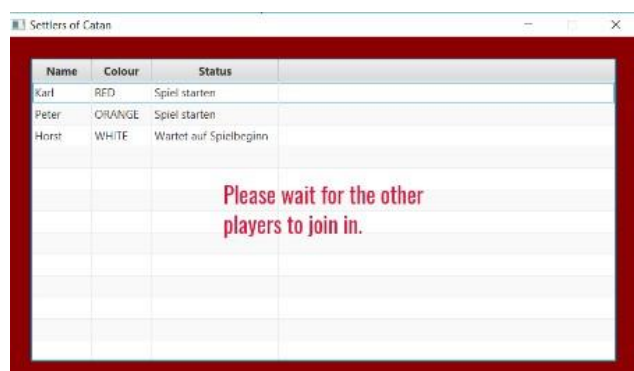
Name	Colour	Status
Karl	RED	Spiel starten
Peter	ORAN...	Spiel starten

Hier gibt es ebenso zwei Möglichkeiten. Um selbst zu spielen, wählt man den „Login as Client“ Button aus. Möchte man jedoch, dass die KI spielt, drückt man „Login as BotClient“.

Nun kann man seinen Namen eingeben und eine Spielfarbe auswählen. Hat man dies getan, drückt man auf „Join“. Der „Join“ Button wird ausgegraut und in der Tabelle erscheint der eben eingeebene Name. Oben im Fenster steht, dass ein Spieler spielen möchte. Meldet

sich ein weiterer Spieler an, so erhöht sich die Anzahl der Spieler, die spielen wollen und der entsprechende Name erscheint in der Tabelle. So können bis zu vier Spieler dem Spiel beitreten.

Versucht ein fünfter Spieler sich anzumelden, so bekommt er bei jeder Farbe die er auswählt die Benachrichtigung, dass die Farbe schon vergeben ist. Mit dem „Start Match“ Button kommt man zu einer Tabelle die das ganze Spielfeld ausfüllt. Hier werden nochmal alle Spieler aufgelistet, die bereits dem Spiel beigetreten sind. Als Status steht hier entweder „Spiel starten“ oder „Wartet auf Spielbeginn“, je nachdem ob der jeweilige Spieler schon den



Name	Colour	Status
Karl	RED	Spiel starten
Peter	ORANGE	Spiel starten
Horst	WHITE	Wartet auf Spielbeginn

Please wait for the other players to join in.

„Start Match“ Button gedrückt hat. Das Spiel wird gestartet, sobald mindestens drei Spieler dem Spiel beigetreten sind.

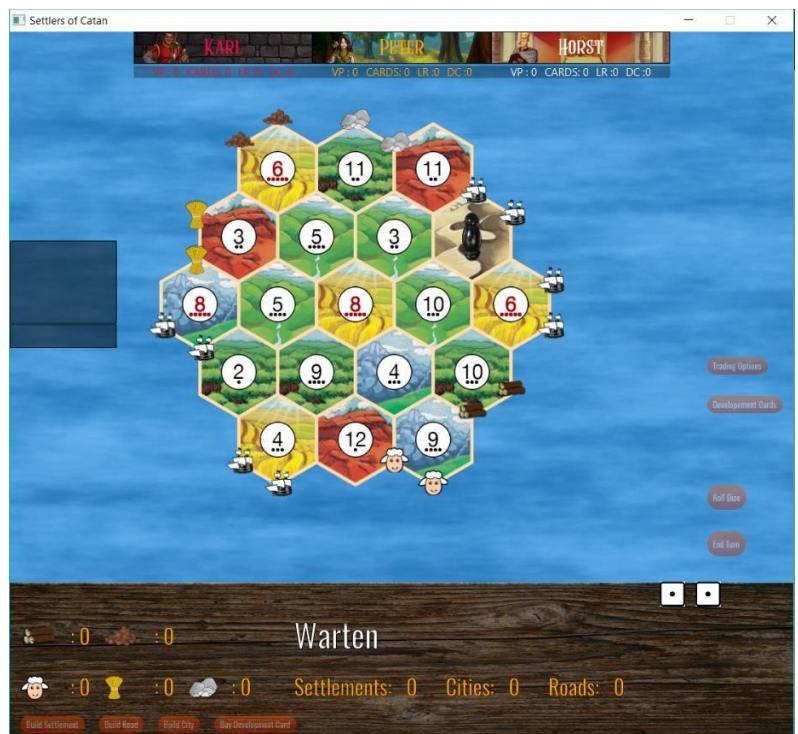
2 Das Spiel

2.1 Allgemeiner Aufbau

Das Spielfeld besteht aus verschiedenen Elementen.

2.1.1 Das Spielbrett

Das Spielbrett beinhaltet die 19 Hexagons mit Nummern. Außerdem ist hier auch der Räuber platziert und die Häfen sind durch unterschiedliche Symbole gekennzeichnet. Hierbei stellen die verschiedenen Bilder, auf denen Schaf, Getreide, Stein, Holz und Lehm abgebildet sind, die 2:1 Häfen mit der jeweiligen Ressource dar und die Schiffe die 3:1 Häfen.



2.1.2 Die Spielerübersicht

Die Leiste am oberen Rand des Spielfelds zeigt alle Spieler. Unter jedem Spielernamen stehen Informationen. VP steht für Victory Points, Cards für die Anzahl der Karten die der Spieler besitzt, LR für Longest Road und DC für Development Cards.

2.1.3 Die Spielerbox



Jeder Spieler besitzt im unteren Bereich des Spielfelds eine Box.

Dort befinden sich die fünf Bilder der vorhandenen Ressourcen mit der Anzahl, viele Karten der Spieler jeweils davon besitzt.



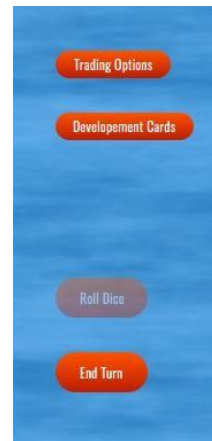
Außerdem befinden sich hier die Buttons „Build Settlement“, „Build Road“, „Build City“ und „Buy Development Card“.

Berührt man mit der Maus einen dieser Buttons ohne darauf zu klicken, so erscheint ein kleines Fenster mit den Ressourcen, die man benötigt, um das jeweilige Gut zu kaufen.

In der Mitte der Spielerbox wird der Status des jeweiligen Spielers angezeigt, also was der Spieler zu dem Zeitpunkt zu tun hat. Direkt darunter befinden sich die Anzeigen, wie viele Siedlungen, Städte und Straßen der Spieler schon gebaut hat. Das letzte Element der Spielerbox bilden die Würfel, welche rechts oben angeordnet sind. Sie zeigen die gewürfelte Zahl an.

2.1.4 Buttonleiste

Die Buttonleiste ist rechts auf dem Spielfeld angeordnet und beinhaltet die Buttons "Trading Options", "Development Cards", "Roll Dice" und "End Turn".

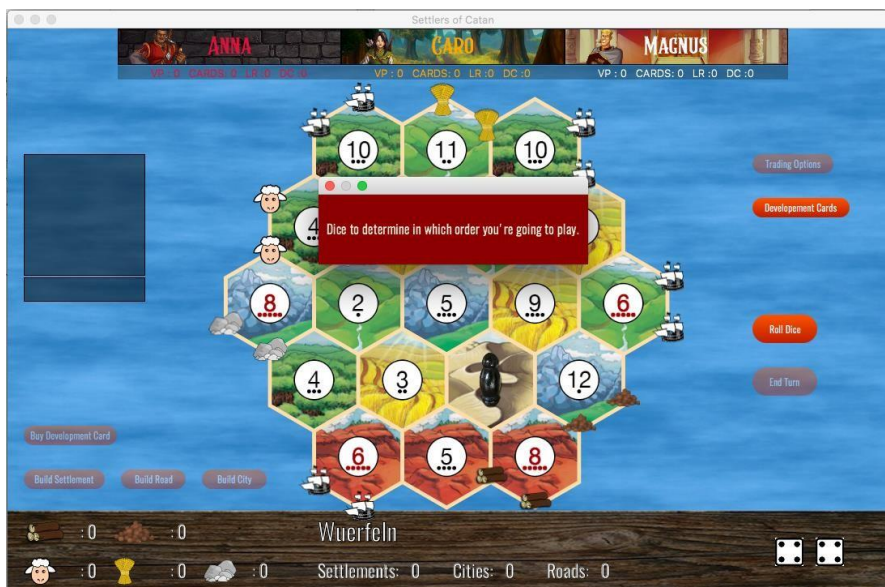


2.1.5 Chat

Der Chat befindet sich links im Spielfeld. Gibt man dort "greedisgood" ein, so bekommt man nach dem Absenden der Nachricht von jeder Ressource zusätzliche fünf Stück. Dabei werden die Ressourcen aber nicht vom eigentlichen Ressourcenstapel genommen, das heißt hier gibt es keine Begrenzung der Ressourcen.

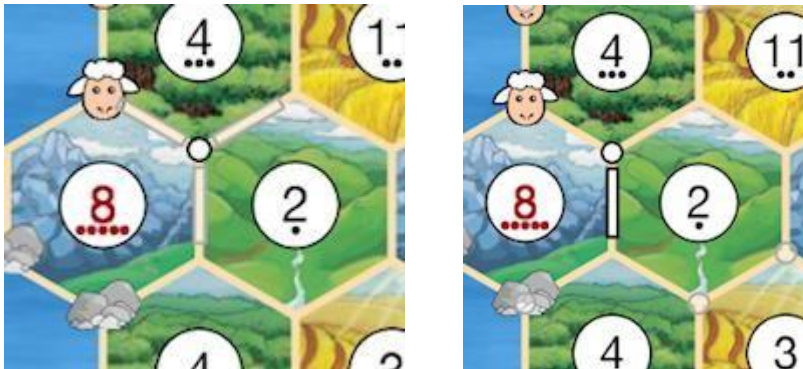


2.2 Spielbeginn

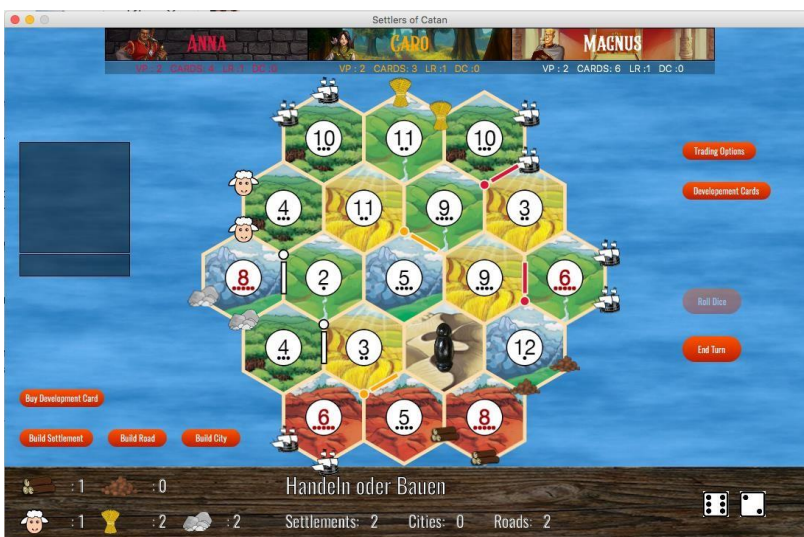


Wenn das Spiel startet, bekommt jeder Spieler eine Nachricht in Form eines Popup Fensters, dass er Würfeln muss. So wird entschieden, wer beginnen darf. Würfeln zwei Spieler die gleiche Zahl, so beginnt der Spieler, der zuerst gewürfelt hat.

Dieser Spieler darf dann eine Siedlung und eine Straße bauen. Das geht auch ohne den “Build Settlement” Button zu drücken. Um eine Siedlung zu bauen, drückt man einfach auf eine der Ecken, die markiert werden. Dann werden die angrenzenden Kanten markiert, auf die man eine Straße bauen kann. Auch hier muss man lediglich auf die entsprechende Kante klicken. Genau so baut man auch seine zweite Siedlung und Straße, wenn man wieder an der Reihe ist.



2.3 Weitere Spielrunden



Nach der Anfangsphase sind, sobald man an der Reihe ist, der “Development Cards” Button und der “Roll Dice” Button sichtbar.

Wenn man gewürfelt hat, erscheinen alle Buttons farbig, nur der “Roll Dice” Button wird ausgegraut. Nun stehen einem alle Möglichkeiten offen.

Um eine Stadt zu bauen, drückt man den „Build City“ Button und klickt dann auf die Ecke mit der Siedlung, die man zu einer Stadt erweitern möchte.

2.3.1 Buy Development Cards

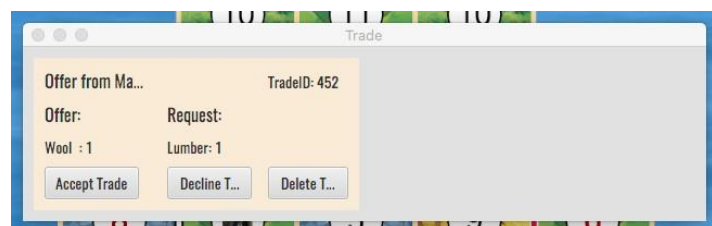
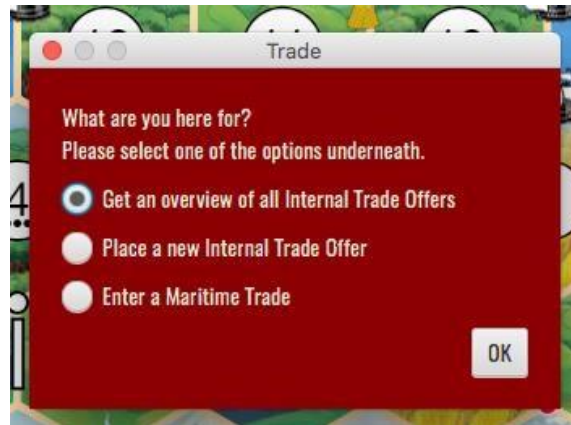


Wenn man den “Buy Development Cards” Button drückt, kauft man Entwicklungskarten. Ein Popup Fenster erscheint, welches die eben erworbene Karte anzeigt.

Diese wird dann ab der nächsten Runde auch in der Entwicklungskartenübersicht angezeigt.

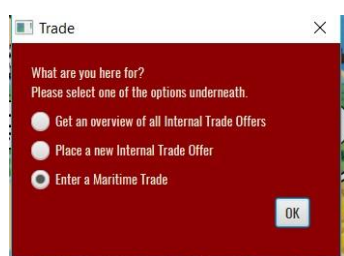
2.3.2 Trading Options

Bei den Trading Options gibt es verschiedene Möglichkeiten. Man kann ein neues Handelsangebot machen oder einen Seehandel. Außerdem kann man sich alle Handelsangebote anschauen.



Bei einem Handelsangebot gibt man an, welche Ressourcen und wie viele davon man haben und hergeben möchte. Das Angebot wird dann für die Mitspieler sichtbar. Sie können es entweder akzeptieren, ablehnen oder löschen. Wenn alle Mitspieler auf das Angebot reagiert haben, bekommt der Spieler, der das Angebot gemacht hat, eine Übersicht über die Angebote. Er betritt dann den entsprechenden Handel und sucht sich aus, mit welchem Mitspieler er den Handel machen möchte.

Daraufhin bekommen die beiden Handelspartner eine Nachricht, dass ihr Handel erfolgreich war. Die übrigen Spieler bekommen eine Nachricht, wer mit wem gehandelt hat.



Bei einem Seehandel wählt der Spieler die Ressource aus die er gerne haben möchte. Er bekommt dann angezeigt, wie viele Ressourcen ihn das kosten würde.

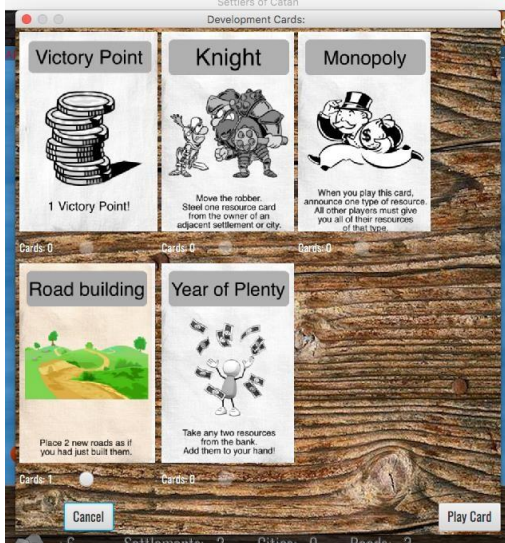


Hat man einen 3:1 Hafen, kann man jede Ressource bekommen, wenn man drei einer anderen Art dafür eintauscht. Der Spieler wählt aus, welche drei Ressourcen er bezahlen möchte.

Hat man auch 2:1 Häfen, so werden diese auch mit einberechnet. Hier muss der Spieler für die nachgefragte Ressource nur 2 Ressourcen seines Hafens abgeben.



2.3.3 Development Cards



Durch das Drücken des “Development Cards” Buttons öffnet sich die Übersicht mit allen Entwicklungskarten. Dabei werden die Karten, die man hat, farbig angezeigt, die anderen schwarzweiß. Auch kann man nur diejenigen Karten mit den RadioButton auswählen, die man tatsächlich besitzt. Die Kartenanzahl wird unter den jeweiligen Karten angezeigt.

Wenn man sich eine Entwicklungskarte gekauft hat, wird diese erst in der nächsten Runde in dieser Übersicht angezeigt.

2.3.4 Räuber versetzen



Wenn man eine Sieben würfelt oder eine Räuberkarte ausspielt, kann man den Räuber versetzen. Der Mauszeiger wird dann zu einer offenen Hand und man drückt auf das Feld, auf welches man den Räuber gerne platzieren möchte.

Besitzen zwei oder mehr Spieler ein Gebäude an diesem Hexagon, so darf man sich nun aussuchen, von welchem Mitspieler man eine Ressource haben will. Der Klauende und der Beklaute bekommen eine Nachricht, welche Ressource gestohlen wurde.

2.2 Spielende

Sobald man 10 Siegpunkte hat, bekommt man eine Nachricht, dass man das Spiel gewonnen hat. Auch die anderen Spieler werden benachrichtigt. Man kann dann keine Aktionen mehr durchführen.