

Die Siedler von Catan – Das Würfelspiel „Extra“¹

Im Herbst 2007 hatten wir bereits eine Variante des Würfelspiels vorgestellt, das „Würfelspiel Plus“. Auch im „Würfelspiel Plus“ besaß jeder Spieler seine eigene Insel, die er besiedelte, Punkte werden aber wie im Brettspiel vergeben: 1 Siegpunkt je Siedlung, 2 Siegpunkte je Stadt und je 2 Bonuspunkte für die Längste Handelsstraße und die Größte Rittermacht.

Mit dem „**Würfelspiel Extra**“ setzen wir noch einen drauf: In dieser Variante siedeln die Spieler **gemeinsam auf einer Insel** und machen einander die besten Bauplätze und Ritter streitig.

Spielvorbereitung

Um das „Würfelspiel Extra“ spielen zu können, drucken Sie zunächst den **beigefügten Spielplan** aus.

Sie benötigen außerdem die **sechs Würfel** aus „Die Siedler von Catan - Das Würfelspiel“ und **vier verschiedenfarbige Stifte**.

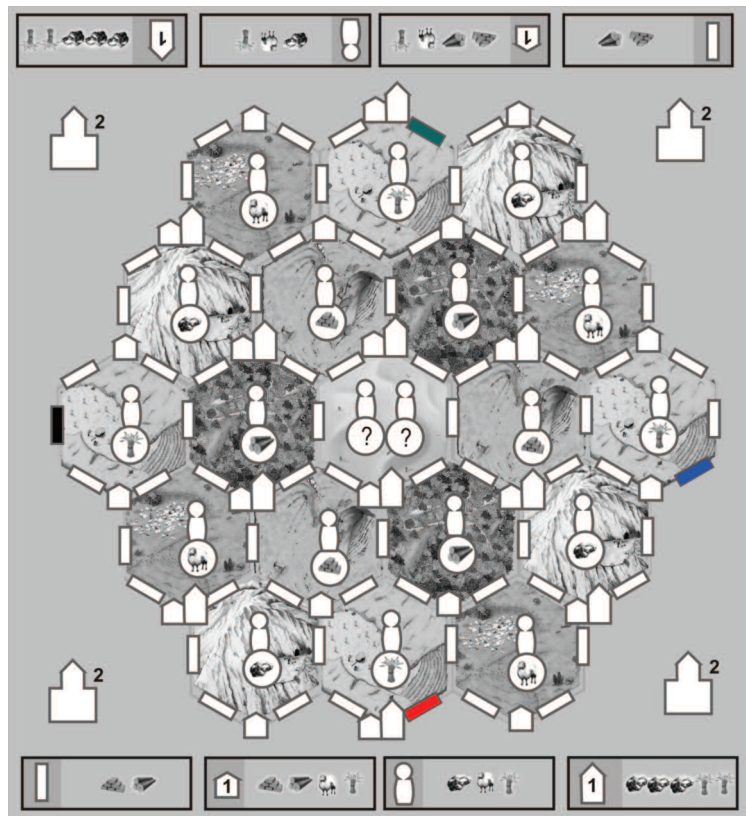
Außerdem benötigen Sie zwei symbolische Gegenstände zur Anzeige, welcher Spieler gerade die „**Längste Handelsstraße**“ bzw. die „**Größte Rittermacht**“ besitzt. Sie können auch die beiden unterhalb des Spielplans aufgedruckten Symbolplättchen ausschneiden und verwenden.

Los geht's

Jeder Spieler baut zu Spielbeginn **eine Straße**.

Der jüngste Spieler beginnt und wählt eine Straße als seine Startstraße aus und markiert sie in seiner Farbe. Dabei muss es sich um eine **Küstenstraße** handeln. Danach wählen die anderen Spieler, im Uhrzeigersinn folgend, ebenfalls eine Küstenstraße und markieren diese. Dabei muss jede Startstraße einen **Mindestabstand**

von 5 Straßen zu den vorher gebauten Straßen haben: Es müssen mindestens 5 unbebaute Straßen zwischen den Startstraßen liegen. Haben alle Spieler eine Startstraße



¹ Diese Variante haben wir erstmalig in der Catan News 2008 unter dem Namen „Würfelspiel XXL“ vorgestellt. Ab sofort bezeichnen wir sie unverändert als „Würfelspiel Extra“, um die Verwechslungsgefahr mit der „XXL-Ausgabe“ des Würfelspiels zu vermeiden; diese enthält ein Würfelspiel-Set aus Würfelbecher, Folienstiften und laminierten Inseln für das Original-Würfelspiel sowie das „Würfelspiel Plus“, aber nicht das „Würfelspiel Extra“.

gewählt, beginnt der Startspieler das Spiel. Er nimmt sich **drei der sechs Würfel** und würfelt nach den bekannten Regeln des Würfelspiels: Er darf bis zu dreimal würfeln und dabei nach jedem Wurf beliebig viele Würfel behalten und die übrigen neu werfen. Spätestens nach dem dritten Wurf steht sein Endergebnis fest. Mit diesem darf der Spieler nun bauen. **Jeder nachfolgende Spieler darf mit einem Würfel mehr würfeln**, bis schließlich ein Spieler an der Reihe ist und alle 6 Würfel würfeln darf. Ab dann dürfen alle Spieler immer mit 6 Würfeln würfeln.

Bauen

Straße / Siedlung

Ein Spieler darf eine Straße oder Siedlung bauen, wenn eine eigene Straße dorthin führt. Dabei dürfen keine Bauwerke „ausgelassen“ werden. Grenzt die Straße an eine noch nicht gebaute Siedlung, darf eine dahinter gelegene Straße nicht gebaut werden, es muss zunächst die Siedlung gebaut werden. Hinter einer fremden Siedlung / Stadt kann man niemals weiterbauen.

Baut man eine Straße, malt man diese in der eigenen Farbe aus.

Baut man eine Siedlung, malt man diese in der eigenen Farbe aus. Achtung: Manche Siedlungen können zu Städten ausgebaut werden. Baut man eine solche Siedlung, so malt man nur den niedrigen „Häuschen“-Teil aus. Hat man eine zur Stadt erweiterbare Siedlung gebaut, so darf man aber daran angrenzend Straßen bauen, auch wenn die Stadt noch nicht gebaut ist.

Stadt

Ein Spieler darf eine eigene, bereits gebaute Siedlung zur Stadt ausbauen. Baut ein Spieler eine solche Siedlung zur Stadt aus, malt er nun auch den höheren „Turm“-Teil aus.

Ritter

Einen Ritter kann man „bauen“, wenn eine eigene Straße / Siedlung / Stadt an einer Kante bzw. Ecke des Hexfeldes liegt.

Baut man einen Ritter, so malt man seinen Korpus samt Kopf aus.

Einsatz von Rittern

Hat ein Spieler einen Ritter gebaut, so kann er diesen in einer der folgenden Runden einsetzen. Dies wird genauso gehandhabt wie der Einsatz von Rittern als Joker im „Die Siedler von Catan – Das Würfelspiel“.

Spielziel und Punkte

Ziel des Spiels ist es, als Erster 10 Siegpunkte zu erreichen. Jede gebaute Siedlung zählt dabei 1 Siegpunkt, jede gebaute Stadt zählt 2 Siegpunkte.

Der Spieler, der aktuell die Längste Handelsstraße kontrolliert, erhält 1 Siegpunkt.
Der Spieler, der aktuell die Größte Rittermacht kontrolliert, erhält 2 Siegpunkte.

Die Längste Handelsstraße

Sobald ein Spieler einen zusammenhängenden Straßenzug aus mindestens 5 Straßen besitzt (Abzweigungen zählen nicht mit), besitzt er die „Längste Handelsstraße“. Fremde Siedlungen / Städte unterbrechen die Handelsstraße – eigene Siedlungen / Städte natürlich nicht.

Dieser Spieler erhält das Plättchen bzw. das eingangs erwähnte Symbol für die Längste Handelsstraße.

Baut ein anderer Spieler einen längeren zusammenhängenden Straßenzug, so erhält dieser Spieler die „Längste Handelsstraße“.

Die Größte Rittermacht

Wer zuerst 3 Ritter gebaut hat, besitzt die „Größte Rittermacht“. Für die „Größte Rittermacht“ ist es egal, ob der Spieler die Jokerfunktion seiner Ritter bereits genutzt hat oder nicht.

Dieser Spieler erhält das Plättchen bzw. das eingangs erwähnte Symbol für die Größte Rittermacht.

Baut ein anderer Spieler mehr Ritter als der aktuelle Besitzer der Größten Rittermacht, so erhält dieser Spieler die „Größte Rittermacht“.

Optionale Regel: Burgen

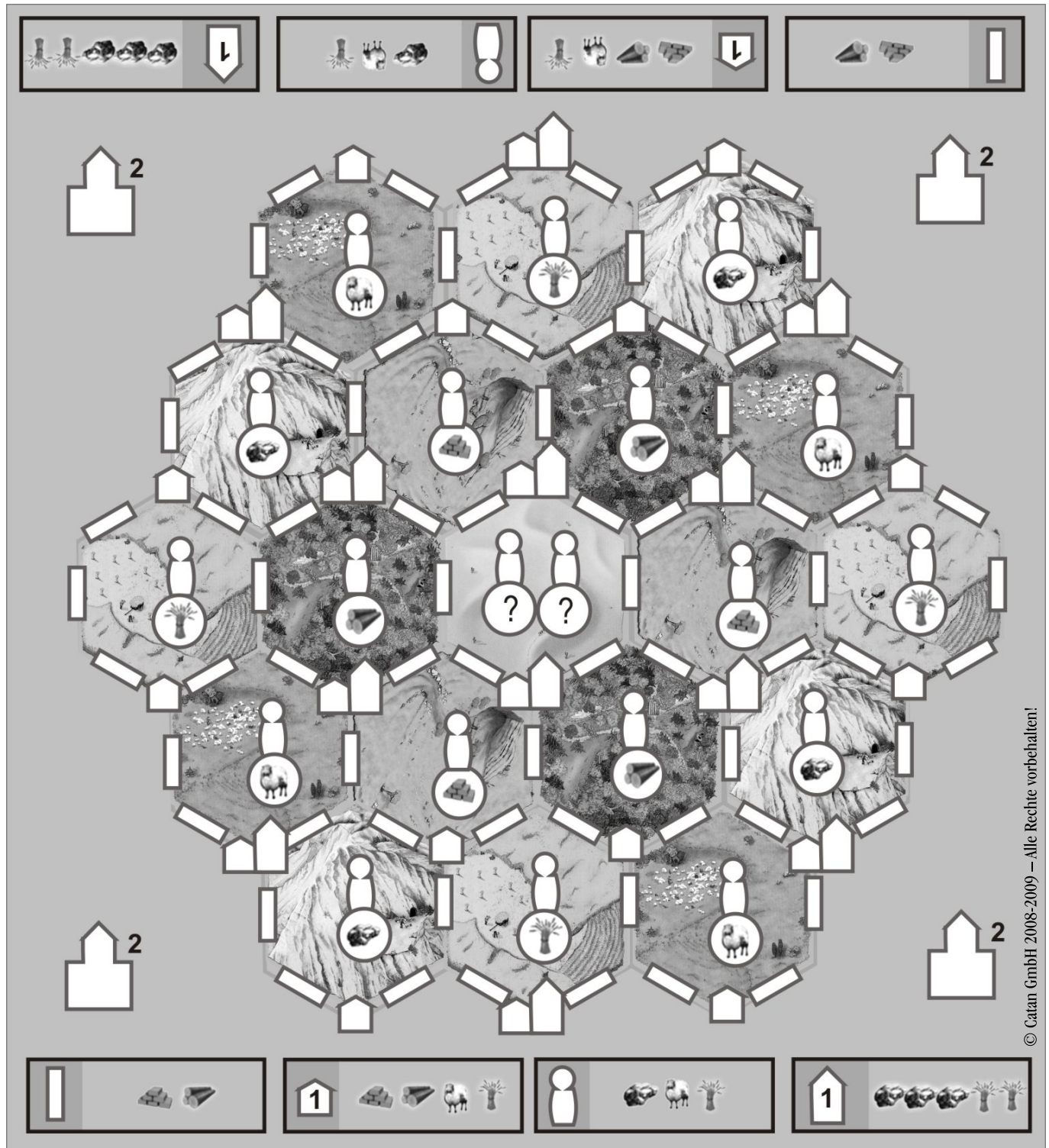
In den Ecken des Spielplans sind vier Burgen abgebildet. Um eine Burg zu errichten, benötigt man 6 gleiche Symbole auf den Würfeln. Burgen können von allen Spielern gebaut werden. Es gibt keine Grundvoraussetzungen, um eine Burg zu bauen. D.h. hat man die benötigten Rohstoffe (auch Gold) erwürfelt, darf man eine beliebige, noch nicht gebaute Burg in seiner Farbe markieren.

Eine Burg ist 2 Siegpunkte wert.

Tipp: Ohne Joker ist eine Burg sehr schwer zu erwürfeln. In vielen Spielen wird vermutlich gar keine Burg errichtet werden. Die Burgen haben den Sinn, eingebauten oder weit zurückliegenden Spielern eine Chance zu geben, das Spiel noch mit einer gehörigen Portion Glück zu drehen. **Vorsicht:** Die beiden Joker-Ritter in der Wüste sind für den Bau einer Burg sehr wertvoll. Sollte ein Spieler beide Joker-Ritter bauen können, so wird es sehr einfach für ihn, eine Burg zu bauen.

Viel Spaß!

Die Siedler von Catan – Das Würfelspiel „Extra“



© Catan GmbH 2008-2009 – Alle Rechte vorbehalten!

Längste Handelsstraße

1 Siegpunkt



Diese Karte erhält der Spieler, der zuerst fünf zusammenhängende Straßen baut. Kann ein anderer Spieler eine längere Straße bauen, so muss ihm diese Karte sofort übergeben werden.

Größte Rittermacht

2 Siegpunkte



Diese Karte erhält der Spieler, der zuerst drei Ritter baut. Kann ein anderer Spieler mehr Ritter bauen, so muss ihm diese Karte sofort übergeben werden.