

CATAN

DAS SPIEL

SPIELANLEITUNG

Spielübersicht und Startaufstellung für Einsteiger

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 zwei 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 Weideland (Wolle).

Damit Ihnen der Einstieg in das Spiel so leicht wie möglich fällt, verwenden wir das mehrteilige CATAN-Regelsystem: Lesen Sie bitte zuerst die einführende **Spielübersicht** auf dieser Seite. Danach lesen Sie die **Spielregel** auf den Seiten 2–4 und beginnen mit dem Spiel. Tauchen während des Spiels Fragen auf, ziehen Sie den **Almanach** zu Rate. Möchten Sie CATAN mit der „Play it smart“-Funktion spielen, lesen Sie dazu bitte das gesonderte **Erklärungsblatt**.

Möchten Sie das Spiel lieber erklärt bekommen, anstelle die Regel zu lesen? Ich, Professor Easy, kann Ihnen hierzu zwei Alternativen anbieten:



Besitzen Sie ein Smartphone oder Tablet für iOS oder Android? Dann können Sie sich kostenlos den „**Catan Brettspiel Assistent**“ im entsprechenden Appstore herunterladen. Der Brettspiel Assistent begleitet Sie zusammen mit Ihren Mitspielern in Ihrer ersten Partie und führt Sie spielerisch beginnend mit dem Spielaufbau direkt ins Spiel.



Oder Sie besuchen meine Webseite **profeasy.de** und schauen meinen Freunden Marlene, Vicky und Siegfried beim Spielen zu und erlernen so sämtliche Regeln des Spiels.



6 Erträge können aber nur die Spieler erhalten, die mit einer Siedlung oder Stadt an diese Landfelder grenzen. In der Abbildung grenzt eine rote Siedlung (A) an Wald, eine blaue (B) an Weideland. Bei einer gewürfelten „3“ erhält deshalb der Spieler Rot 1 Holz, Spieler Blau 1 Wolle.

7 Die meisten Siedlungen grenzen an mehrere Landfelder (maximal 3) und „ernten“ so – je nach Würfelzahl – verschiedene Rohstoffe. In unserem Beispiel grenzt Siedlung C an 3 Felder: Wald, Ackerland, Weideland, während Siedlung D an der Küste nur von 2 Feldern (Hügel und Weideland) Erträge erhält.

8 Da Sie nicht an allen Landschaftsfeldern 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.

Seehandel (Handel mit der Bank)

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.



KOSMOS

CATAN

SPIELANLEITUNG

DAS SPIEL



Diese Regel enthält alle wichtigen Informationen, die Sie für das Spiel brauchen! Benötigen Sie während des Spiels mehr Informationen, so schlagen Sie unter dem jeweiligen Stichwort (→) im CATAN-Almanach nach.

Startaufstellung für Einsteiger

Für die ersten Spiele empfehlen wir, das Spielfeld gemäß der Abbildung auf Seite 1 aufzubauen. Zuerst die 6 Rahmenteile mit den Meerfeldern auslegen, dann den Rahmen mit den sechseckigen Landfeldern füllen und auf diesen die Zahlenchips platzieren.

Fixer Spiel Aufbau auch in Projektspezifikation ersichtlich

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 Seite 1. 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 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.



- Zuletzt erhält jeder Spieler für die mit einem Stern markierte Siedlung (siehe S. 1) die ersten Rohstofferträge: Für jedes Landfeld, das an diese Siedlung angrenzt, nimmt er sich eine entsprechende Rohstoffkarte vom Stapel. *Beispiel: Blau erhält für seine Siedlung ganz oben je 1 Karte Holz, Erz und Wolle.*

- 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:

1. Er muss die Rohstofferträge dieses Zuges auswürfeln (das Ergebnis gilt für alle Spieler).
2. Er kann handeln (→): Rohstoffe tauschen

Er kann bauen (→): Straßen (→), Siedlungen (→), Städte (→)

Achtung: Handeln und bauen in beliebiger Reihenfolge

DER SPIELABLAUF IM EINZELNEN

1. Rohstofferträge

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 die Rohstoffkarten einzutauschen, die ihm fehlen! Er darf so lange und so oft tauschen, wie es seine Rohstoffkarten (auf der Hand) zulassen. Es gibt zwei Arten von Handel:

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.



3. Bauen

Schließlich kann der Spieler bauen, um seine Rohstofferträge 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 auf die jeweiligen Vorratsstapel 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.



Längste Handelsstraße



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**.

4. Sonderfälle

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

- Würfelt der Spieler, der an der Reihe ist, eine „7“, so erhält kein Spieler Rohstoffträge. wählen zufällig die
- Alle Spieler, die mehr als 7 Rohstoffkarten besitzen, Hälfte ihrer Rohstoffkarten aus und legen diese zurück in den Vorrat. Bei ungeraden Zahlen wird zu Gunsten des betroffenen Spielers abgerundet (wer z. B. 9 Karten hat, muss 4 davon abgeben).

SPIELEND (→)

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

Das Spiel endet, wenn jemand 14 Punkte erreicht hat. Sofern Sie eine Version ohne die Elemente Städte oder längste Strasse machen, ist N=5. Ansonsten N=7.