

# CATAN

---

## DAS SPIEL

### ALMANACH

Übersicht Produktfamilie, ausführliche  
Regelerläuterung und Beispiele



KOSMOS

# Liebe CATAN-Fans!

Wie Sie auf den nächsten Seiten sehen, gibt es neben dem CATAN-Basispiel, das Sie ja bereits kennen, noch eine Vielzahl weiterer CATAN-Spiele. Einige davon sind Erweiterungen zum Basisspiel, andere sind völlig eigenständige Spiele. Bei so vielen verschiedenen Möglichkeiten, ist es nicht ganz einfach, sich einen Überblick zu verschaffen. Und noch weniger einfach ist es, zu entscheiden, welche Erweiterung „die richtige“ für die eigenen Bedürfnisse ist – oder ob ein eigenständiges Spiel nicht vielleicht sogar interessanter wäre. Daher möchte ich Ihnen auf den folgenden Seiten in knappen Worten die aktuell erhältlichen weiteren CATAN-Spiele vorstellen und dabei insbesondere Wert darauf legen, was das Besondere am jeweiligen Spiel ist und für wen es sich am besten eignet.

Ihr



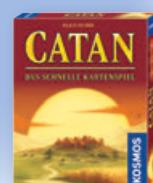
Klaus Teuber



CATAN – Junior



Das Würfelspiel



Das schnelle Kartenspiel



## CATAN – Ergänzung für 5–6 Spieler – Das Spiel

Anzahl Spieler	5 – 6
Alter	ab 10 Jahren
Spieldauer	ca. 90 min
Schwierigkeitsgrad	2/5
Weitere Regeln	fast keine
Prädikat:	Einfach mehr Spieler!



● Catan – Das Spiel – Kompakt

● Die Fürsten von CATAN

## Eigenständige Varianten



● Händler & Barbaren

● 5–6 Spieler

## Themen-Erweiterungen



● Seefahrer

●

5–6 Spieler



● Städte & Ritter



● Entdecker & Piraten

● 5–6 Spieler



● Catan – Das Spiel = Basisspiel

# Seefahrer

Für Entdecker: Alle, die ihre CATAN-Welt erweitern wollen, ohne viele neue Regeln zu beachten, sind bei der Erweiterung „Seefahrer“ genau richtig! Zu den bekannten Spielfiguren gesellen sich nun auch Schiffe – diese funktionieren im Wesentlichen wie Straßen, nur eben auf See. Es gibt viel zu erkunden: Neue Inseln rund um CATAN warten auf ihre Besiedelung und im geheimnisvollen Nebel versteckt sich unbekanntes Terrain.



„ Ich habe schon drei- und zwanzig neue Inseln entdeckt.“

Sebastian M., Erster Offizier

Seefahrer	
Anzahl Spieler	3 – 4, Ergänzung 5 – 6
Alter	ab 10 Jahren
Spieldauer	75 – 120 min
Schwierigkeitsgrad	2/5
Weitere Regeln	wenige
Prädikat:	Wenige Regeln, viel Varianz

## Städte & Ritter

Wer einfach nicht genug CATAN bekommen kann, findet in der anspruchsvollen Erweiterung „Städte und Ritter“ intensiveren und längeren Spielspaß: Ritterheere stemmen sich gegen angreifende Barbarenhorden, Städte werden mit Handelswaren zu mächtigen Metropolen ausgebaut... Auf dem Basisspiel aufbauende Regeln erweitern Ihr Spielvergnügen und lassen Sie die CATAN-Welt so vielfältig wie nie erleben.

Städte & Ritter	
Anzahl Spieler	3 – 4, Ergänzung 5 – 6
Alter	ab 12 Jahren
Spieldauer	ca. 120 min
Schwierigkeitsgrad	5/5
Weitere Regeln	viele
Prädikat:	Intensives Spielerlebnis für Fortgeschrittene



„ Mein tapferer Ritter,  
beschütze mich vor  
den Barbaren!“

Julia von S., Freifrau



## Händler & Barbaren

Abwechslung gefällig? Die dritte Erweiterung „Händler & Barbaren“ richtet sich vor allem an Fans, die ihr Basisspiel gerne variieren und neue kleine Herausforderungen suchen. Hier ist alles möglich: von der ganz einfach zu integrierenden Variante bis zu Szenarien unterschiedlicher Komplexität. Fangen Sie Fische an den Küsten, bauen Sie Brücken über Flüsse oder schicken Sie Karawinen über die Insel. „Händler & Barbaren“ enthält außerdem Regeln für das Spiel zu zweit!

Händler & Barbaren	
Anzahl Spieler	2 – 4, Ergänzung 5 – 6
Alter	ab 10 Jahren
Spieldauer	75 – 120 min
Schwierigkeitsgrad	2 – 4/5
Neue Regeln	abhängig v. Szenario, mehr oder weniger
Prädikat:	Wundertüte für jeden Geschmack und Anspruch!



„Die sollen ruhig kommen, diese Barbaren!“

Regina W., Händlerin



## Entdecker & Piraten

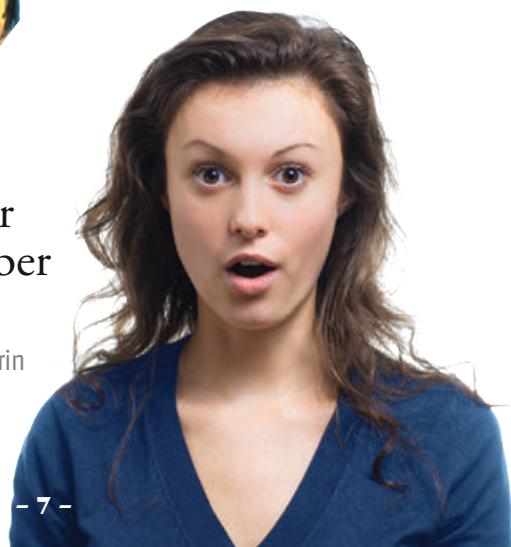
Die jüngste Erweiterung „Entdecker & Piraten“ führt die Spieler wieder zu Abenteuern auf hoher See. Anders als in „Seefahrer“ fährt man nun aber tatsächlich mit Schiffen zur See, entdeckt unbekanntes Land und führt geheime Aufträge des Catanischen Rates aus. Finden Sie bewohnte Inseln, schließen Sie Handelsabkommen mit deren Bewohnern und bekämpfen Sie Piraten-nester – nichts für Landratten ...

Entdecker & Piraten	
Anzahl Spieler	2 – 4, Ergänzung 5 – 6
Alter	ab 12 Jahren
Spieldauer	90 – 150 min
Schwierigkeitsgrad	3/5
Neue Regeln	einige, aber modular aufgebaut
Prädikat:	Entdeckerspaß mit moderater Komplexität – gut auch zu zweit!



„ Ohh! Da wird der Catanische Rat aber begeistert sein!“

Franziska B.; Botschafterin



## CATAN – Junior

Endlich ist auch den Kleineren der Zutritt in die faszinierende Welt von CATAN nicht mehr verwehrt. Piraten ab 6 Jahren dürfen die catanischen Inseln besiedeln und Schlupfwinkel aufzubauen. Dazu werden typische Utensilien wie Holzfässer, Säbel und Schätze benötigt. Aber Vorsicht: Ein Geisterpirat treibt auf der Insel sein Unwesen! Vereinfachte Regeln und ein spannender Zugang machen auch die Jüngsten zu echten Catanern.

CATAN – Junior	
Anzahl Spieler	2 – 4
Alter	ab 6 Jahren
Spieldauer	ca. 30 min
Schwierigkeitsgrad	1/5
Regeln	wenige
Prädikat:	Einfacher Einstieg, kurze Spieldauer, 100% CATAN



„Das hab' ich sogar schon meinem Bruder beigebracht!“

Lisa K., Lehrmeisterin



# Die Fürsten von CATAN

Dieses 2-Personenspiel lässt Sie selbst zum Fürsten auf CATAN werden. Vieles wird Ihnen vertraut vorkommen: Rohstoffe, Siedlungen, Städte – die Welt von CATAN...

Dennoch ist das Spielgefühl in diesem 2-Personenspiel ein ganz anderes als beim Brettspiel und seinen Erweiterungen. Entdecken Sie ein ganz neues Spielvergnügen mit direkterer Konfrontation. Erleben Sie ein faszinierendes, einzigartiges CATAN-Spiel, das in seiner Vielfalt dem Brettspiel in nichts nachsteht.

Die Fürsten von CATAN	
Anzahl Spieler	2
Alter	ab 10 Jahren
Spieldauer	ca. 75 min
Schwierigkeitsgrad	4/5
Regeln	viele, aber modular aufgebaut
Prädikat:	Für 2 Spieler, die das etwas andere Catan-Spiel suchen.

„ Ein Glas Rotwein, meine ‚Fürstin‘ und ich – das wird ein gelungener Abend!“

Wolf-Dietrich M., Herrscher



## Das Würfelspiel

Wurf um Wurf wird CATAN besiedelt. Lehm, Holz, Erz, Wolle, Getreide oder Gold? Hier zeigen die Würfel, welche Rohstoffe Ihnen dabei helfen, die Insel zu besiedeln. Sie bauen direkt mit den erwürfelten Roh-



stoffen: Straßen, Siedlungen, Städte und Ritter. Direkt, spannend, schnell – und sogar allein spielbar!

### CATAN – Das Würfelspiel

Anzahl Spieler	1 – 4
Alter	ab 7 Jahren
Spieldauer	ca. 30 min
Schwierigkeitsgrad	1/5
Regeln	wenige
Prädikat:	Der schnelle Würfelspaß für unterwegs und zwischendurch.

## Das schnelle Kartenspiel

In nur 30 Minuten besiedeln Sie in diesem Kartenspiel die Insel CATAN! Auch hier werden Siedlungen, Straßen und Ritter benötigt. Für Rohstoffe braucht man Glück: die zieht man hier direkt auf die Hand –

wobei es vielfältige Tauschmöglichkeiten gibt.



### CATAN – Das schnelle Kartenspiel

Anzahl Spieler	2 – 4
Alter	ab 8 Jahren
Spieldauer	ca. 30 min
Schwierigkeitsgrad	1/5
Regeln	wenige
Prädikat:	Der schnelle Kartenspaß für unterwegs und zwischendurch.



„ Jaah! Schon wieder gewonnen! Na komm' schon: Für'ne Revanche ist allemal noch Zeit!“

Yvonne P., Express-Spielerin

# CATAN spielen immer und überall

Das Basisspiel gibt es auch in der cleveren Kompakt-Box. Sie passt in jeden Koffer, ist aber mit allen Spielementen des „großen“ Spiels ausgestattet. Einfach die Box aufklappen und loslegen!



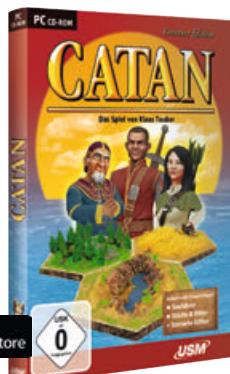
CATAN – Das Spiel – Kompakt	
Anzahl Spieler	2 – 4
Alter	ab 10 Jahren
Spieldauer	ca. 75 min
Schwierigkeitsgrad	2/5
Regeln	die bekannten Regeln des Basisspiels
Prädikat:	Das Basisspiel für unterwegs und überall.

## CATAN als App, für PC und Mac sowie Nintendo DS

Gegen Langeweile bei langen Bahnfahrten, im Wartezimmer oder bei Omas Achtzigstem ist ein Kraut gewachsen: Das CATAN-Basisspiel sowie die Erweiterungen Seefahrer und Städte & Ritter gibt es auch für Smartphones und Tablets.



Apps, PC & Mac, Nintendo DS	
Anzahl Spieler	1 – 4
Alter	ab 10 Jahren
Spieldauer	so lange man möchte
Schwierigkeitsgrad	abhängig vom Spiel
Regeln	abhängig vom Spiel
Prädikat:	Spielspaß an jedem Ort!



Schaffen Sie Ihr eigenes CATAN-Reich mit individuellen Karten und Szenarien auf PC und Mac! Alles zu den digitalen CATAN-Versionen erfahren Sie unter [www.usm.de/catan](http://www.usm.de/catan).



iPhone and iPad are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. App Store is a service mark of Apple Inc. Android is a trademark of Google Inc. Use of this trademark is subject to Google Permissions. Nintendo DS is a trademark of Nintendo. © 2013 Nintendo.

# Playcatan

Ihnen fehlen Mitspieler? Dann besuchen Sie die CATAN-Welt auf playcatan.de und erleben Sie CATAN in einer neuen Dimension. Hier spielen Sie online gegen Gleichgesinnte aus aller Welt. Viele Spiele auf playcatan.de sind völlig kostenlos. Zusätzlich finden Sie hier spannende Browserspiele wie z.B. CATAN – Das Würfelspiel für das schnelle Spielchen zwischendurch.

Playcatan.de	
Anzahl Spieler	1
Alter	ab 10 Jahren
Spieldauer	so lange man möchte
Schwierigkeitsgrad	abhängig vom Spiel
Regeln	abhängig vom Spiel
Prädikat:	Online-Spielspaß für jeden!



„ Meine Freunde und ich treffen uns regelmäßig auf playcatan.de“

Nico C., Meister des Netzes



# Spielmaterial

## 19 Landfelder

- Wald (4)
- Weideland (4)
- Ackerland (4)
- Hügelland (3)
- Gebirge (3)
- Wüste (1)
- 6 Rahmenteile mit 9 Häfen



## 95 Rohstoffkarten (je 19)

- |          |               |                 |
|----------|---------------|-----------------|
| Holz     | = Baumstämme  | = aus Wald      |
| Wolle    | = Schaf       | = aus Weideland |
| Getreide | = Ährenbündel | = aus Ackerland |
| Lehm     | = Bausteine   | = aus Hügelland |
| Erz      | = Erzgestein  | = aus Gebirge   |



## 25 Entwicklungskarten

- Ritter (14)
- Fortschritt (6)
- Siegpunkte (5)



## 4 Karten „Baukosten“



## 2 Kartenhalter



## 2 Sonderkarten

Längste Handelsstraße Größte Rittermacht



## Spieldenkmale (in vier Farben)

- 16 Städte
- 20 Siedlungen
- 60 Straßen



Stadt



Siedlung



Straße

## 1 Räuber-Figur



## 18 Zahenchips



## 2 Würfel



# Ausführliche Regelerläuterung und Beispiele zu „CATAN – Das Spiel“

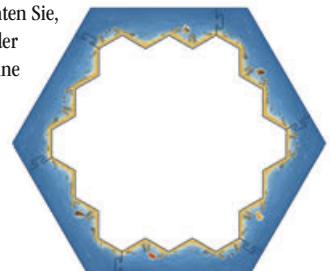
Aufbau, Variabler  
Bauen  
Binnenhandel  
Entwicklungskarten  
Fortschrittskarten  
Gründungsphase  
Hafenstandort  
Handel  
Handeln und Bauen – Trennung aufgehoben  
Kreuzung  
Küste  
Längste Handelsstraße  
Räuber  
Ritter  
Seehandel  
Sieben gewürfelt – Räuber wird aktiv  
Siedlung  
Siegpunkte  
Siegpunktakten  
Spielende  
Stadt  
Straße  
Taktik  
Wege  
Wüste  
Zahlenchips



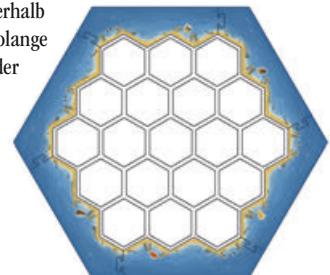
## A

### Aufbau, Variabler

1. Legen Sie zunächst die 6 Rahmenteile in beliebiger Reihenfolge aus. Beachten Sie, dass eine Seite der Rahmenteile ohne Häfen ist.  
Verwenden Sie nur die Seite mit den Häfen.

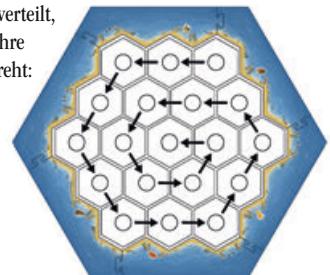


2. Mischen Sie die verdeckten Landfelder. Von diesem verdeckten Stapel nehmen Sie nacheinander jeweils das oberste Landfeld ab, decken es auf und platzieren es, von einer Seite beginnend, innerhalb des Rahmens, solange bis alle Landfelder aufgebraucht sind und der Rahmen gefüllt ist.



3. Platzieren der Zahlenchips:

- Legen Sie die Zahlenchips neben dem Spielplan bereit, mit der Buchstabenseite nach oben.
- Legen Sie jetzt die Chips in alphabetischer Reihenfolge auf die Landfelder. Beginnen Sie bei einem beliebigen Eckfeld, und setzen Sie die nächsten Zahlenchips alle entgegen dem Uhrzeigersinn ab. Siehe Beispiel. **Achtung:** Auf die Wüste kommt kein Zahlenchip, sie wird übersprungen.
- Sind alle Chips verteilt, werden sie auf ihre Zahlenseite gedreht:



Weiter geht es mit der „Gründungsphase“ (→)

# B

## Bauen

Nachdem der Spieler, der an der Reihe ist, die Rohstofferträge ausgewürfelt und Handel betrieben hat, darf er bauen. Er muss dazu bestimmte Kombinationen von Rohstoffkarten (siehe Karte Baukosten) abgeben – auf die Vorratsstapel zurücklegen. Der Spieler kann beliebig viele Bauwerke errichten und Entwicklungskarten kaufen, so lange er Rohstoffe zum „bezahlen“ hat und so lange der Vorrat an Entwicklungskarten und Bauwerken reicht. Siehe auch Siedlung (→), Stadt (→), Straße (→), Entwicklungskarten (→).

Jeder Spieler verfügt über 15 Straßen, 5 Siedlungen und 4 Städte. Errichtet ein Spieler eine Stadt, darf er die dadurch frei gewordene Siedlung wieder verbauen. Straßen und Städte dagegen, sind sie einmal errichtet, bleiben bis zum Ende des Spiels auf ihren Plätzen.

*Nach dem „Bauen“ ist der Zug des Spielers beendet, sein linker Nachbar setzt das Spiel fort. Regelvariante siehe unter „Handeln und Bauen – Trennung aufgehoben“.*

## Binnenhandel (Handel mit Mitspielern)

Der Spieler, der an der Reihe ist, darf (nach dem Auswürfeln der Rohstofferträge) mit seinen Mitspielern Rohstoffkarten tauschen. Die Tauschbedingungen – wie viele Karten wofür – sind dem Verhandlungsgeschick der Spieler überlassen. Das Verschenken von Karten ist nicht erlaubt (Tausch von 0 gegen 1 oder mehr Karten).

**Wichtig:** Es darf immer nur mit dem Spieler getauscht werden, der an der Reihe ist. Die anderen Spieler dürfen untereinander nicht tauschen.

### Beispiel:

*Hans ist an der Reihe. Er benötigt zum Bau einer Straße 1 Lehm. Er selbst besitzt 2 Holz und 3 Erz. Hans fragt laut: „Wer gibt mir 1 Lehm, ich biete 1 Erz.“ Werner antwortet: „Wenn Du mir 3 Erz gibst, erhältst Du 1 Lebm.“ Gabi ruft dazwischen: „Du bekommst 1 Lebm, wenn Du mir 1 Holz und 1 Erz gibst.“ Hans entscheidet sich für Gabis Angebot und tauscht 1 Holz und 1 Erz gegen 1 Lebm.*

**Wichtig:** Werner hätte nicht mit Gabi tauschen dürfen, da Hans am Zug war.

# E

## Entwicklungskarten

Es gibt drei verschiedene Arten von Entwicklungskarten: Ritter (→), Fortschritt (→) und Siegpunkte (→). Wer eine Entwicklungskarte kauft, nimmt die oberste Karte vom verdeckten Stapel auf die Hand. Jeder Spieler hält seine Entwicklungskarten bis zu ihrem Einsatz geheim.

Ein Spieler, der an der Reihe ist, darf in seinem Zug immer nur

1 Karte ausspielen: Entweder 1 Ritter- oder 1 Fortschrittskarte. Der Zeitpunkt des Ausspielens ist beliebig und auch **vor dem Würfeln** möglich; es darf aber keine Karte ausgespielt werden, die erst in diesem Zug gekauft wurde. **Ausnahme:** Kauft ein Spieler eine Karte und es ist eine Siegpunktkarte (→), mit der er seinen 10. Siegpunkt erreicht, so darf er diese Karte sofort aufdecken und hat das Spiel gewonnen.

Siegpunktkarten (eine oder mehrere) werden erst am Ende des Spiels aufgedeckt, wenn ein Spieler mit ihnen 10 Siegpunkte erreicht und damit das Spiel beendet.

**Hinweis:** Wird ein Spieler beraubt (siehe „7“ gewürfelt – Räuber wird aktiv), so dürfen nur Rohstoffkarten aus seiner Hand geraubt werden. Entwicklungskarten sollte er vorher weglegen oder anderweitig aufbewahren.

# F

## Fortschrifskarten

Fortschrifskarten sind eine Gruppe der Entwicklungskarten. In seinem Zug darf ein Spieler nur eine Entwicklungskarte ausspielen. Es gibt je zweimal:

- Straßenbau: Wer diese Karte ausspielt, darf ohne Rohstoff Kosten 2 neue Straßen auf den Spielplan legen. Hierbei müssen die üblichen Regeln für den Bau von Straßen beachtet werden.
- Erfindung: Wer diese Karte ausspielt, darf sich 2 beliebige Rohstoffkarten von den Vorratsstapeln nehmen. Hat der Spieler die Bauphase noch vor sich, darf er diese Rohstoffkarte(n) zum Bauen verwenden.
- Monopol: Wer diese Karte ausspielt, wählt einen Rohstoff aus. Alle Mitspieler müssen ihm alle Rohstoffkarten geben, die sie von dieser Sorte auf der Hand halten. Wer keine solche Rohstoffkarte besitzt, muss auch nichts abgeben.

# G

## Gründungsphase

Die „Gründungsphase“ beginnt, nachdem der variable Aufbau (→) abgeschlossen ist.

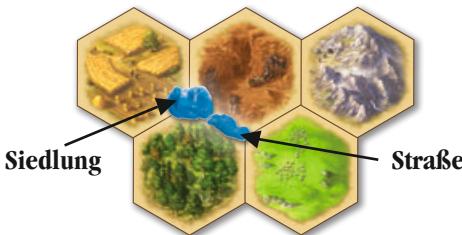
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die entsprechenden Spielfiguren: 5 Siedlungen, 4 Städte, 15 Straßen. Dazu eine Übersichtskarte Baukosten.
- Die Rohstoffkarten werden in fünf Stapel sortiert und offen in die beiden Kartenhalter gelegt. Die Kartenhalter werden neben dem Spielfeld bereit gestellt.
- Die Entwicklungskarten (→) werden gemischt und als verdeckter Stapel in das freie Fach des Kartenhalters gelegt.
- Die beiden Sonderkarten und die Würfel werden griffbereit neben das Spielfeld gelegt.
- Der Räuber wird auf die Wüste gesetzt.

Die Gründungsphase erstreckt sich über zwei Runden, in der jeder Spieler 2 Straßen und 2 Siedlungen baut:

## 1. Runde

Reihum würfeln alle Spieler mit beiden Würfeln; wer die höchste Augenzahl erreicht, beginnt. Der Spieler setzt eine seiner Siedlungen auf eine freie Kreuzung (→) seiner Wahl. An diese Siedlung schließt er in beliebiger Richtung eine seiner Straßen an. Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn: Jeder setzt 1 Siedlung und 1 Straße.

**Achtung:** Beim Setzen aller weiteren Siedlungen muss die Abstandsregel beachtet werden!



## 2. Runde

Haben alle Spieler ihre erste Siedlung errichtet, so startet der Spieler, der zuletzt an der Reihe war, die zweite Runde: Er darf jetzt zuerst seine zweite Siedlung gründen und seine zweite Straße anschließen. **Achtung:** Nach ihm folgen die anderen Spieler entgegen dem Uhrzeigersinn, der Startspieler ist also als Letzter mit seiner zweiten Siedlung dran.

Die zweite Siedlung kann völlig unabhängig von der ersten auf eine beliebige Kreuzung gesetzt werden, wobei auch dort die Abstandsregel beachtet werden muss. Die zweite Straße muss an die zweite Siedlung anschließen, aber wiederum in beliebiger Richtung.

Jeder Spieler erhält sofort nach der Gründung seiner zweiten Siedlung seine ersten Rohstofferträge: Für jedes Landfeld, das an diese zweite Siedlung angrenzt, nimmt er sich eine entsprechende Rohstoffkarte vom Vorrat.

Der Startspieler (der als Letzter seine zweite Siedlung gegründet hat) beginnt das Spiel: Er würfelt mit beiden Würfeln die Rohstofferträge des ersten Zuges aus. Hilfreiche Tipps über das Vorgehen bei der Gründung finden Sie unter „Taktik“ (→).

## H

### Hafenstandort

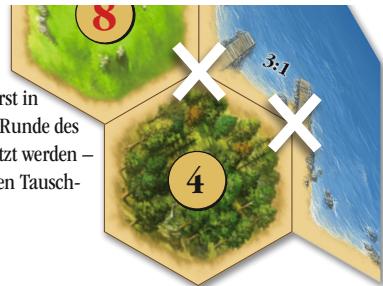
Häfen haben den Vorteil, dass man Rohstoffe günstiger tauschen kann. Um in den Besitz eines Hafens zu kommen, muss ein Spieler eine Siedlung an der Küste (→) bauen – auf einer der beiden Kreuzungen (→), die zu einem Hafen gehören.

Siehe auch „Seehandel“ (→).

## Wichtig:

Ein soeben errichteter

Hafen kann erst in der nächsten Runde des Spielers benutzt werden – in der nächsten Tauschphase.



## Handel

Nachdem der Spieler, der an der Reihe ist, die Rohstofferträge für diesen Zug ausgewürfelt hat, darf er Handel treiben. Er darf mit seinen Mitspielern Rohstoffkarten tauschen (Binnenhandel (→)), aber auch ohne Mitspieler tauschen (Seehandel (→)), indem er eigene Rohstoffkarten gegen Karten aus den Vorratsstapeln umtauscht. Der Spieler, der an der Reihe ist, darf so lange und so oft tauschen, wie es seine Rohstoffkarten (auf der Hand) zulassen.

## Handeln und Bauen – Trennung aufgehoben

Die Trennung von Handels- und Bauphase wurde eingeführt, um Neulingen durch klare Strukturen einen schnellen Einstieg ins Spiel zu ermöglichen. Erfahrenen Spielern empfehlen wir jedoch, die Trennung zwischen Handels- und Bauphase aufzuheben. Somit kann man nach dem Auswürfeln der Rohstoffe in beliebiger Reihenfolge handeln und bauen. Natürlich kann man zum Beispiel auch handeln, bauen, dann weiterhandeln und erneut bauen – so lange das die eigenen Handkarten zulassen.

Wenn die Trennung aufgehoben ist, darf ein Spieler, der eine Siedlung an einem Hafenstandort gebaut hat, den Hafen noch im gleichen Zug zum Tauschen nutzen.

## K

### Kreuzung

Kreuzungen sind die Schnittpunkte, an denen sich drei Felder treffen. Nur auf Kreuzungen dürfen Siedlungen gegründet werden.



## Küste

Grenzt ein Landfeld an ein Meerfeld, so spricht man von einer „Küste“. Entlang einer Küste kann eine Straße gebaut werden. Auf Kreuzungen, die an Meerfelder grenzen, können Siedlungen gegründet und zu Städten ausgebaut werden. Der Nachteil: An Küstenfeldern erhält man nur von einem oder von zwei Landfeldern Rohstofferträge. Der Vorteil: An Küsten gibt es Hafenstandorte, die es über den Seehandel erlauben, Rohstoffe günstiger zu tauschen. Allerdings: Siedlungen auf Küstenkreuzungen ohne Hafen bringen keine Tauschvorteile ein.

## L

### Längste Handelsstraße

- Eine Handelsstraße kann für die Zählung des längsten Straßenzugs unterbrochen werden, wenn ein anderer Spieler eine Siedlung auf einer freien Kreuzung der Handelsstraße errichtet!



**Beispiel:** Orange hatte die „Längste Handelsstraße“ mit 7 Straßen. Rot baute die mit einem schwarzen Kreis markierte Siedlung, unterbrach damit die Handelsstraße von Orange und besitzt nun selbst die „Längste Handelsstraße“ und die 2 Siegpunkte.

**Bitte beachten:** Eigene Siedlungen/Städte unterbrechen die Handelsstraße nicht!

- Haben nach der Unterbrechung einer Handelsstraße, mehrere Spieler gleich lange Handelsstraßen, so muss folgendes geprüft werden:
  - Ist der Spieler, der die Sonderkarte „Längste Handelsstraße“ besitzt, am Gleichstand beteiligt, so behält er diese.
  - Ist der Spieler, der die Sonderkarte „Längste Handelsstraße“ besitzt, nicht am Gleichstand beteiligt, so wird diese beiseite gelegt. Sie kommt erst wieder ins Spiel, wenn ein Spieler allein die „Längste Handelsstraße“ besitzt. Die Sonderkarte wird auch beiseite gelegt, wenn kein Spieler nach einer Unterbrechung 5 oder mehr zusammenhängende Straßen besitzt, es also keine „Längste Handelsstraße“ mehr gibt.

## R

### Räuber

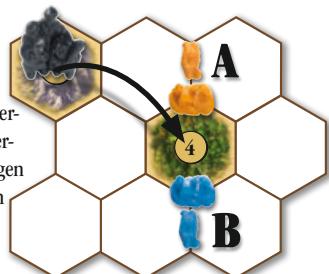
Der Räuber steht zu Beginn des Spieles auf der Wüste (→). Er wird nur bewegt, wenn eine „7“ gewürfelt (→) wird oder wenn ein Spieler eine Ritterkarte (→) aufdeckt. Wurde der Räuber auf ein Landfeld versetzt, so verhindert er die Rohstoffproduktion dieses Feldes, so lange er darauf steht. Alle Spieler, die an diesem Landfeld Siedlungen und/oder Städte besitzen, erhalten von diesem Feld keine Rohstoffe, so lange der Räuber auf diesem Feld steht.

**Beispiel (Abb. siehe unten bei „Ritter“):** Hans ist an der Reihe und hat eine „7“ gewürfelt. Er muss nun den Räuber versetzen. Der Räuber stand auf einem Gebirgsfeld. Hans setzt ihn auf den Zahlenchip „4“ eines Waldfeldes. Hans darf sich von einem der beiden Spieler, denen die Siedlungen „A“ und „B“ gehören, eine Rohstoffkarte aus dessen verdeckter Hand ziehen. Außerdem gilt: Sollte in den nächsten Runden eine „4“ gewürfelt werden, erhalten die Besitzer der Siedlungen „A“ und „B“ keine Holz-Rohstoffkarte. Dies gilt so lange, bis der Räuber durch eine weitere „7“ oder eine Ritterkarte versetzt wird.

### Ritter

Deckt ein Spieler während seines Zuges eine Entwicklungskarte „Ritter“ auf (das kann auch vor dem Würfeln sein), muss er sofort den Räuber (→) versetzen.

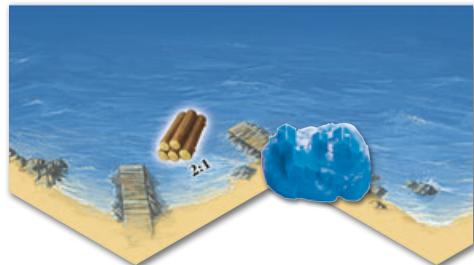
- Der Spieler, der die Ritterkarte gespielt hat, muss den Räuber nehmen und ihn auf ein beliebiges anderes Landfeld versetzen.
- Dann darf er demjenigen Spieler 1 Rohstoffkarte rauben (und behalten), der eine Siedlung oder Stadt an diesem Landfeld stehen hat. Haben dort zwei oder mehr Spieler Gebäude stehen, darf er sich aussuchen, wen er berauben will.
- Der Spieler, der beraubt wird, bekommt die Karte aus der verdeckten Hand gezogen.
- Wer zuerst 3 Ritterkarten offen vor sich liegen hat, erhält die Sonderkarte „Größte Rittermacht“, die 2 Siegpunkte wert ist.
- Sobald ein anderer Spieler eine Ritterkarte mehr aufdeckt, so erhält er diese Sonderkarte vom derzeitigen Besitzer; die beiden Siegpunkte wechseln mit.



**Beispiel:** Hans ist an der Reihe und deckt eine Ritterkarte auf. Er versetzt den Räuber von dem Gebirgsfeld auf das Waldfeld mit der „4“. Hans darf nun entweder von Spieler A oder B eine Rohstoffkarte aus dessen verdeckten Handkarten ziehen.

**Wichtig:** Wenn eine Ritterkarte ausgespielt wird, wird nicht geprüft ob ein Spieler mehr als 7 Karten auf der Hand hält. Karten muss man nur abgeben, wenn eine 7 gewürfelt wird und man mehr als 7 Karten auf der Hand hält.

nicht zum Tausch der anderen Rohstoffarten im Verhältnis 3:1!



**Beispiel:** Spieler Blau hat eine Siedlung (oder Stadt) an dem Spezialhafen für Holz errichtet. Der Spieler darf beim Tausch 2 Karten Holz auf den Vorratsstapel zurücklegen und sich dafür 1 beliebige, andere Rohstoffkarte nehmen. Er kann auch 4 Karten Holz gegen 2 andere Karten tauschen usw.

**Wichtig:** Nur der Spieler, der an der Reihe ist, darf den Seehandel durchführen!

## Sieben gewürfelt – Räuber wird aktiv

Würfelt ein Spieler in seiner Phase „Rohstofferträge“ eine „7“, so erhält kein Spieler Erträge. Im Gegenteil:

- Alle Spieler zählen die Rohstoffkarten in ihrem Besitz. Wer mehr als 7 Rohstoffkarten hat (also 8, 9 und mehr), muss die Hälfte davon auswählen und ablegen – zurück auf die Vorratsstapel. Bei einer ungeraden Anzahl an Karten wird immer zum Vorteil des betroffenen Spielers abgerundet: wer z. B. 9 Rohstoffkarten besitzt, muss 4 davon ablegen.

**Beispiel:** Hans würfelt eine „7“. Er hat nur 6 Rohstoffkarten auf der Hand. Benni hat 8 Karten und Wolfgang 11. Benni muss 4 Karten ablegen und Wolfgang 5 (jeweils zu ihrem Vorteil abgerundet).

- Dann nimmt der Spieler, der an der Reihe ist, den Räuber (→) und versetzt ihn auf ein beliebiges anderes Landfeld. Damit sind die Rohstoffeinnahmen dieses Feldes blockiert. Außerdem darf der Spieler, der den Räuber versetzt hat, dem Spieler 1 Rohstoffkarte aus der verdeckten Hand rauben, der eine Siedlung oder Stadt an diesem Landfeld besitzt; gibt es dort 2 oder mehr Spieler mit Gebäuden, darf er sich einen davon aussuchen und beraubnen. Siehe auch Ritter (→).

Danach setzt der Spieler seinen Zug mit seiner Handelsphase fort.

## Siedlung

Eine Siedlung zählt 1 Siegpunkt und ihr Besitzer kann für alle angrenzenden Landfelder Rohstofferträge erhalten.

# S

## Seehandel

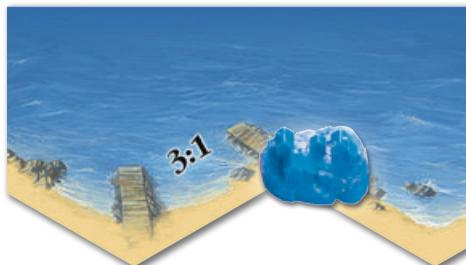
Ist ein Spieler an der Reihe, so kann er in der Handelsphase auch ohne Mitspieler Rohstoffkarten tauschen: Der Seehandel ermöglicht ihm das.

- Ohne Hafen:** Bei der einfachsten (und ungünstigsten) Tauschvariante 4:1 legt der Spieler 4 gleiche Rohstoffkarten zurück auf die Vorratsstapel und nimmt sich dafür die gewünschte Karte (eine) vom entsprechenden Stapel. Der Spieler benötigt für den Tausch 4:1 keinen Hafen (→) (Siedlung an einem Hafenstandort).

**Beispiel:** Hans legt 4 Karten Erz auf den Vorratsstapel zurück und nimmt sich 1 Holz-Karte. Sinnvoller wäre es natürlich, zuerst einen günstigeren Tausch mit den Mitspielern zu versuchen (Binnenhandel).

- Mit Hafen:** Bessere Tauschmöglichkeiten hat ein Spieler, wenn er seine Siedlung oder Stadt an einem Hafenstandort (→) errichtet hat. Es gibt zwei verschiedene Arten von Hafenstandorten:

**1. Einfacher Hafen (3:1):** Der Spieler, der an der Reihe ist, darf während seiner Handelsphase 3 gleiche Rohstoffkarten ablegen und sich dafür 1 andere beliebige Rohstoffkarte nehmen.



**Beispiel:** Spieler Blau legt 3 Holz-Karten auf den Vorratsstapel Holz und nimmt sich 1 Karte Erz.

**2. Spezialhafen (2:1):** Für jede Rohstoffart gibt es einen Spezialhafen. Die günstige Tauschmöglichkeit 2:1 gilt immer nur für den Rohstoff, der auf dem Spezial-Hafenfeld abgebildet ist. Bitte beachten: Ein Spezialhafen berechtigt

**Wichtig:** Beim Bau einer Siedlung muss die Abstandsregel beachtet werden – auf keiner der drei angrenzenden Kreuzungen darf bereits eine Siedlung (egal welchen Spielers) stehen. Hat ein Spieler seine 5 Siedlungen verbaut, so muss er zuerst eine seiner Siedlungen zu einer Stadt ausbauen. Er nimmt seine Siedlung zurück und ersetzt sie durch eine Stadt. Der Spieler kann jetzt eine neue Siedlung gründen.

## Siegpunkte

Wer zuerst 10 Siegpunkte erreicht und an der Reihe ist, gewinnt das Spiel. Siegpunkte erhält ein Spieler für:

Eine Siedlung	1 Siegpunkt
Eine Stadt	2 Siegpunkte
Längste Handelsstraße	2 Siegpunkte
Größte Rittermacht	2 Siegpunkte
Entwicklungskarte Siegpunkt:	1 Siegpunkt

Jeder Spieler beginnt mit 2 Siedlungen, hat also schon von Anfang an 2 Siegpunkte. Es gilt also, noch 8 Siegpunkte dazu zu gewinnen.

## Siegpunktkarten

Siegpunktkarten gehören zu den Entwicklungskarten (→), sie können also „gekauft“ werden. Diese Entwicklungskarten stellen wichtige kulturelle Errungenschaften dar, die sich in bestimmten Gebäuden widerspiegeln. Jede Siegpunktkarte zählt 1 Siegpunkt. Hat ein Spieler eine Siegpunktkarte gekauft, bewahrt er sie verdeckt auf. Wer an der Reihe ist und zusammen mit seinen Siegpunktkarten 10 Punkte erreicht hat, deckt die Karte auf (auch mehrere) und hat damit gewonnen.

**Tipp:** Siegpunktkarten sollten so aufbewahrt werden, dass die Mitspieler keine Schlüsse daraus ziehen können. Wer vor sich immer 1 oder 2 verdeckte Karten liegen hat und diese nicht einsetzt, nährt den Verdacht, dass es Siegpunkte sein könnten.

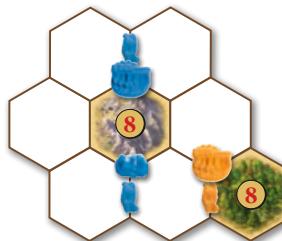
## Spielende

Ist ein Spieler an der Reihe und hat er 10 Siegpunkte erreicht (oder erreicht er sie in diesem Zug), so beendet er sofort das Spiel und gewinnt.

**Beispiel:** Ein Spieler hat 2 Siedlungen (2 SP), die Sonderkarte Längste Handelsstraße (2 SP), 2 Städte (4 SP) und 2 Siegpunktkarten (2 SP). Er deckt seine beiden Siegpunktkarten auf und besitzt damit die erforderlichen 10 Punkte zum Sieg.

## Stadt

Nur eine bestehende Siedlung kann zu einer Stadt ausgebaut werden. Jede Stadt zählt 2 Siegpunkte und ihr Besitzer erhält für jedes angrenzende Landfeld doppelte Rohstofferträge (2 Rohstoffkarten), falls die Zahl des Feldes gewürfelt wird. Frei gewordene Siedlungen (durch Städtebau) können erneut zur Gründung von Siedlungen eingesetzt werden.



**Beispiel:** Es wurde die „8“ gewürfelt. Spieler Blau erhält 3 Karten Erz für die Siedlung 1 Erz und für die Stadt 2 Erz. Spieler Orange erhält für seine Stadt 2 Holz.

**Tipp:** Ohne den Ausbau von Siedlungen zu Städten (2 Siegpunkte jeweils) ist das Spiel kaum zu gewinnen. Da jeder Spieler nur 5 Siedlungen zur Verfügung hat, kann er alleine mit den Siedlungen nur 5 Siegpunkte erreichen.

## Straße

Straßen sind Verbindungen zwischen eigenen Siedlungen oder Städten. Straßen werden auf Wegen (→) errichtet. Auf jedem Weg (auch an der Küste entlang) darf immer nur eine Straße gebaut werden. Eine Straße wird entweder an eine Kreuzung angelegt auf der eine eigene Siedlung oder Stadt steht oder sie wird an einer unbesetzten (freien) Kreuzung angelegt, an die eine eigene Straße grenzt. Ohne den Bau neuer Straßen können auch keine neuen Siedlungen errichtet werden. Straßen alleine verhelfen nur in einem Fall zu Siegpunkten – wenn man die Sonderkarte „Längste Handelstraße“ (→) besitzt.

## T

### Taktik

Da „CATAN – Das Spiel“ auf einem variablen Spielplan gespielt wird, sind die taktischen Überlegungen bei jedem Spiel anders. Dennoch gibt es ein paar allgemeine Punkte, die jeder Spieler beachten sollte. Hier die wichtigsten Punkte:

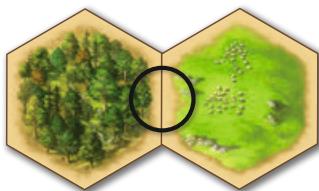
- Lehm und Holz sind zu Beginn des Spieles die wichtigsten Rohstoffe. Beide benötigt man für Straßen und Siedlungen. Man sollte am Anfang seine Siedlungen zumindest an ein gutes Lehm- oder Holzfeld grenzen lassen.

- Der Wert der Hafenstandorte sollte nicht unterschätzt werden. Wer z. B. Siedlungen oder Städte an guten Getreidefeldern besitzt, sollte im Lauf des Spieles eine Siedlung am Hafenstandort „Getreide“ gründen.
- Man sollte bei der Gründung der ersten beiden Siedlungen darauf achten, genügend Hinterland zu besitzen, damit man sich weiter ausbreiten kann. Die Gründung beider Siedlungen in der Inselmitte ist gefährlich. Schnell sind die Wege von Mitspielern blockiert.
- Wer viel handelt, hat bessere Chancen. Ruhig auch mal dem Spieler, der an der Reihe ist, von sich aus ein Angebot machen!

## W

### Wege

Als Wege bezeichnet man die Kanten, an denen zwei Felder aneinander stoßen. Wege verlaufen also auf der Grenze zwischen Landfeldern bzw. zwischen Land- und Meerfeldern. Auf jedem Weg kann nur eine Straße (→) gebaut werden. Wege münden immer in eine Kreuzung (→) – das ist der Punkt, an dem drei Felder zusammenstoßen.



### Wüste

Die Wüste ist das einzige Landfeld, das keine Rohstoffe liefert. In der Wüste ist der Räuber (→) zu Hause, er steht dort zu Beginn des Spieles. Wer an der Wüste eine Siedlung oder Stadt baut, muss sich darüber im Klaren sein, dass er dort nur von höchstens zwei Landfeldern Erträge erhalten kann.

## Z

### Zahlenchips

Die Größe der Zahlen auf diesen Chips zeigt an, mit welcher Wahrscheinlichkeit das zugehörige Landfeld Rohstoffe abwirft. Je größer die Zahlen abgebildet sind, umso größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass sie gewürfelt werden. So ist ein Feld mit einer „6“ oder „8“ wesentlich ertragreicher als ein Feld mit einer „2“ oder „12“.



Autor: Klaus Teuber

Lizenz: Catan GmbH © 2002, catan.de

Illustration: Michael Menzel

Gestaltung: Michaela Kienle

Design der Spielfiguren: Andreas Klober

3D-Grafik: Andreas Resch

Redaktion der Edition 2015: Arnd Fischer

Redaktion: Reiner Müller, Sebastian Rapp

Regelstand: Januar 2015

© 1995, 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191 - 0, Fax: +49 711 2191 - 199

info@kosmos.de, kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten. MADE in GERMANY

Art.-Nr.: 693602