

DIE SIEDLER VON CATAN

Catan-Almanach

Ausführliche Regelerläuterung
und Beispiele zu
DIE SIEDLER VON CATAN



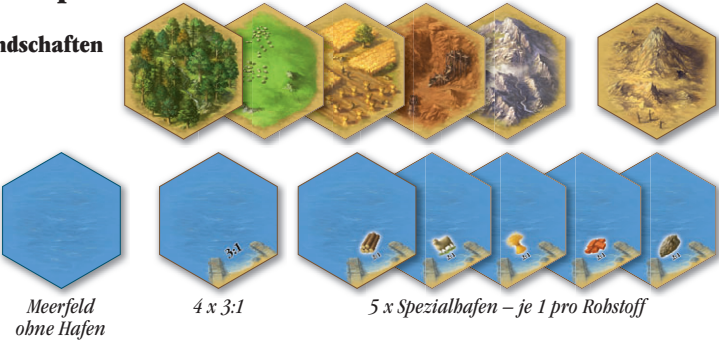
Dieser Almanach enthält in alphabetischer Reihenfolge eine ausführliche Erläuterung aller Regelpunkte von „Die Siedler von Catan“. Sie müssen die Erläuterungen nicht vor dem ersten Spiel lesen. Spielen Sie einfach nach der Spielanleitung los. Falls dann Fragen auftauchen, können Sie hier unter dem entsprechenden Stichwort nachschlagen.

Die zusätzlichen Regeln für das Spiel zu fünft und sechst finden Sie ab S. 10.

Spielmateriale für 3 – 4 Spieler

19 Sechseckfelder mit Landschaften

- Wald (4)
- Weideland (4)
- Ackerland (4)
- Hügelland (3)
- Gebirge (3)
- Wüste (1)
- 9 Meerfelder ohne Hafen
- 9 Meerfelder mit Hafen



120 Rohstoffkarten (je 24)

- 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 Sonderkarten



Längste Handelsstraße

Größte Rittermacht

2 Kartenhalter

96 Spielfiguren (in vier Farben)

- 16 Städte
- 20 Siedlungen
- 60 Straßen



Stadt



Siedlung



Straße

1 Räuber-Figur (grau)



18 Zahlenchips



2 Würfel

Ausführliche Regelerläuterung und Beispiele zu „Die Siedler von Catan“

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

Siegepunkte

Siegepunktkarten

Spielende

Stadt

Straße

Taktik

Wege

Wüste

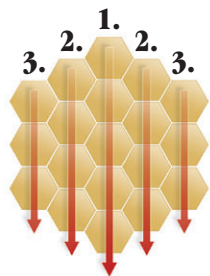
Zahlenchips

A

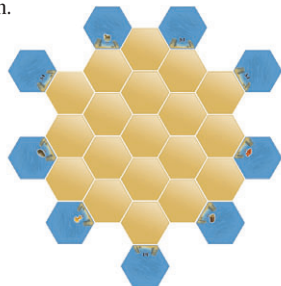
Aufbau, Variabler

- Trennen Sie die Landfelder von den Meerfeldern.
- Mischen Sie die verdeckten Landfelder. Vom verdeckten Stapel nehmen Sie nacheinander das oberste Sechseck und legen es wie nachfolgend beschrieben auf den Tisch.

1. Legen Sie 5 Landteile untereinander in die Tischmitte.
2. Schließen Sie rechts und links je 1 Reihe zu je 4 Landfeldern an.
3. Daran schließen sich rechts und links je 3 Landfelder an.

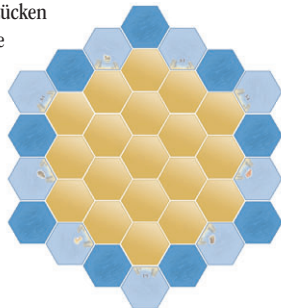


4. Plazieren Sie jetzt rundherum die Meerfelder mit den Hafenstandorten, lassen Sie aber dazwischen immer ein Feld frei. Es spielt keine Rolle, in welcher Reihenfolge die Hafenstandorte liegen.



Wichtig: Die Sechsecke müssen so an ein Landfeld angelegt werden, daß beide Häfen an Land grenzen.

5. Füllen Sie dann die Lücken mit Meerfeldern ohne Hafenstandorte.

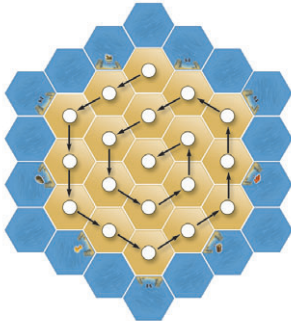


Die Siedler von Catan sind mehr als nur ein Spiel!

Möchten Sie mehr über die Welt der Siedler von Catan erfahren? Noch mehr Spieltiefe und Spielspaß erleben mit den Erweiterungen „Seefahrer“, „Händler & Barbaren“ und „Städte & Ritter“?

Lassen Sie sich auf www.catan.de überraschen, was Catan noch für Sie bereit hält!





- Legen sie die Zahlenchips neben dem Spielplan bereit. Sortieren Sie die Zahlenchips in der auf S. 2 unter Spielmaterial angegebenen Reihenfolge.
- Legen Sie jetzt die Chips in dieser Reihenfolge auf den Spielplan. Beginnen Sie auf einem beliebigen Eckfeld mit der 5 und setzen Sie die nächsten Chips entgegen dem Uhrzeigersinn, spiralförmig zum Zentrum hin, ab.

Achtung: Die Wüste bleibt ohne Chip!

- Natürlich können Sie die Zahlenchips auch frei verteilen. Achten Sie bei einer freien Verteilung aber darauf, dass keine roten Zahlen nebeneinander liegen.

Aufbau, Variabler – 5 und 6 Spieler

Die Regeln für den variablen Aufbau für das Spiel mit 5 und 6 Teilnehmern finden Sie am Ende des Almanachs auf den Seiten 10 – 12.

Weiter geht es mit der „Gründungsphase“ (→)

B

Bauen

Nachdem der Spieler, der an der Reihe ist, die Rohstoffträge 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 Rohstoffträge) 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 Lehm.“ Gabi ruft dazwischen: „Du bekommst 1 Lehm, wenn Du mir 1 Holz und 1 Erz gibst.“ Hans entscheidet sich für Gabis Angebot und tauscht 1 Holz und 1 Erz gegen 1 Lehm.

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.

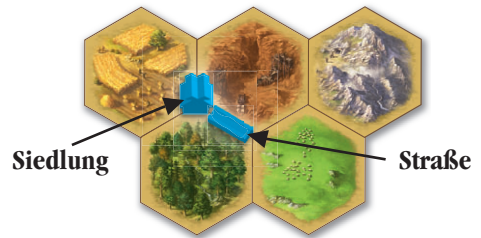
Hinweis: Wird ein Spieler beraubt (siehe „7“ gewürfelt – Räuber wird aktiv), so dürfen nur Rohstoffkarten aus seiner Hand geraubt werden. Entwicklungskarten sollte er vorher weglegen oder anderweitig aufbewahren.

F

Fortschrittskarten

Fortschrittskarten 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 Rohstoffkosten 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.



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 Rohstoffserträge: 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 Rohstoffserträge des ersten Zuges aus. Hilfreiche Tipps über das Vorgehen bei der Gründung finden Sie unter „Taktik“.

G

Gründungsphase

Die „Gründungsphase“ beginnt, nachdem das variable Spielfeld (→) aufgebaut 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!

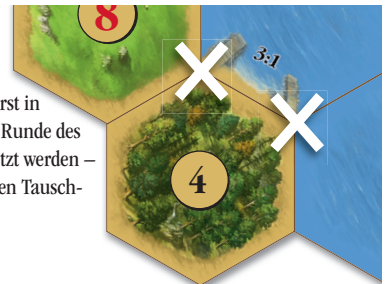
H

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

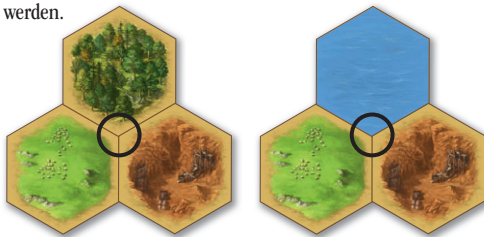
Die Trennung von Handels- und Bauphase wurde eingeführt, um Neulingen durch klare Strukturen einen schnellen Einstieg ins Spiel zu ermöglichen. Erfahrenen Spielern empfehlen wir jedoch, die Trennung zwischen Handels- und Bauphase aufzuheben. Somit kann man nach dem Auswürfeln der Rohstoffe in beliebiger 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 Landschaftsfeldern 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 wird die Sonderkarte weggelegt. Es kommt erst wieder ins Spiel, wenn ein Spieler allein die „Längste Handelsstraße“ besitzt. Die Sonderkarte wird auch weggelegt, wenn kein Spieler mehr eine „Längste Handelsstraße“ besitzt.

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.

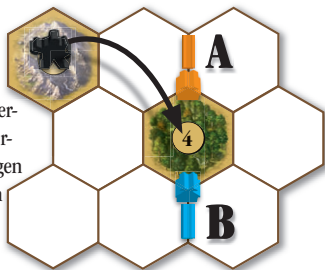
Beispiel (Abb. siehe unten bei „Ritter“): Hans ist an der Reihe und hat eine „7“ gewürfelt. Er muss nun den Räuber versetzen. Der Räuber stand auf einem Gebirgsfeld. Hans setzt ihn auf den Zahlenchip „4“ eines Waldfeldes. Hans darf sich von einem der beiden Spieler, denen die Siedlungen „A“ und „B“ gehören, 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.

S

Seehandel

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

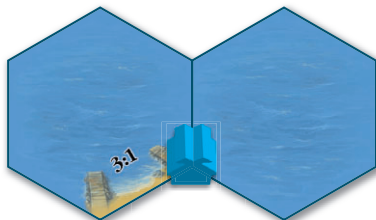
- **Ohne Hafen:** Bei der einfachsten (und ungünstigsten) Tauschvariante 4:1 legt der Spieler 4 gleiche Rohstoffkarten

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).

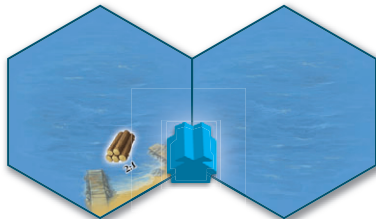
- **Mit Hafen:** Bessere Tauschmöglichkeiten hat ein Spieler, wenn er seine Siedlung oder Stadt an einem Hafenstandort (→) errichtet hat. Es gibt zwei verschiedene Arten von Hafenstandorten:

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 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 Rohstofferrträge 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 berauben. 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 Rohstofferrträge erhalten.

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.

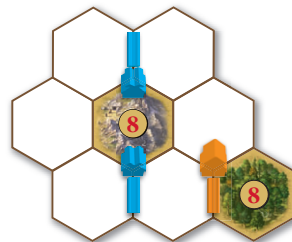
Spielende

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 Rohstofferrträge (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

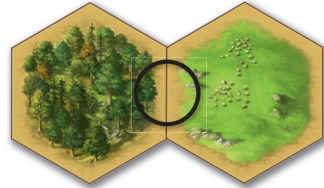
Da „Die Siedler von Catan“ auf einem variablen Spielplan gespielt wird, sind die taktischen Überlegungen bei jedem Spiel anders. Dennoch gibt es ein paar allgemeine Punkte, die jeder Spieler beachten sollte. Hier die wichtigsten Punkte:

1. 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.
2. 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.
3. 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.
4. 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 zwei Landfeldern Erträge erhalten kann.

Z

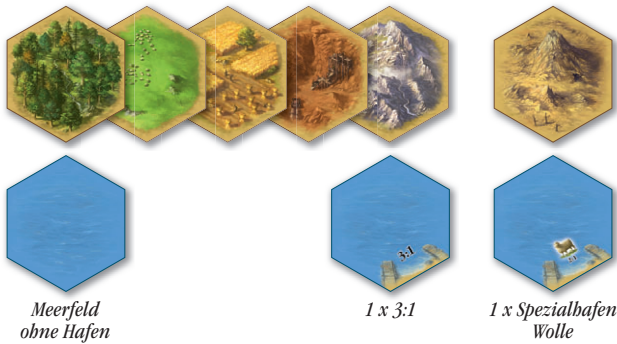
Zahlenchips

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“.

Spielmaterail für 5 – 6 Spieler

15 Sechseckfelder mit Landschaften

- Wald (2)
- Weideland (2)
- Ackerland (2)
- Hügelland (2)
- Gebirge (2)
- Wüste (1)
- 2 Meerfelder ohne Hafen
- 2 Meerfelder mit Hafen



9 Entwicklungskarten

- Ritter (6)
- Fortschritt (3)



2 Karten „Baukosten“



48 Spielfiguren (in zwei Farben)

- 8 Städte
- 10 Siedlungen
- 30 Straßen



10 Zahlenchips



Alle 28 Zahlenchips, die für das Spiel zu fünft oder zu sechst benötigt werden:

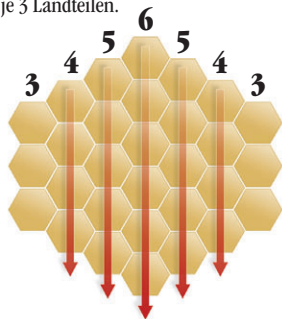


Regeländerungen für das Spiel mit 5 und 6 Spielern

Für das Spiel zu fünft und zu sechst benötigen Sie alle Sechseckfelder und alle Zahlenchips sowie die neun, im Spiel zu dritt und viert aussortierten, Entwicklungskarten (6 Ritter, je 1 x Fortschritt: Straßenbau, Fortschritt: Monopol, Fortschritt: Erfindung).

Variabler Aufbau des Spielfeldes

- Die Insel wird nun aus insgesamt 30 Landteilen zusammen gesetzt.
- Mischen Sie alle verdeckten Landteile und bilden Sie daraus einen verdeckten Stapel. Nehmen Sie dann immer das oberste verdeckte Landfeld und legen es offen nach folgendem Schema aus: 6 Landteile nebeneinander in die Mitte; schließen Sie darüber und darunter jeweils 1 Reihe zu je 5 Landteilen an. Daran schließen oben und unten zwei Reihen zu je 4 Landteilen an. Den Abschluss bilden zwei Reihen zu je 3 Landteilen.



- Platzieren Sie jetzt rundherum die Meerfelder, wie im Spiel zu dritt und viert.
- Legen Sie die Zahlenchips neben dem Spielplan bereit. Sortieren Sie die Zahlenchips in der auf S. 10 unter der Auflistung des Spielmaterials angegebenen Reihenfolge. Legen Sie jetzt die Chips in dieser Reihenfolge auf den Spielplan. Beginnen Sie auf einem beliebigen Eckfeld mit der 2 und setzen Sie die nächsten Chips entgegen dem Uhrzeigersinn, spiralförmig zum Zentrum hin, ab. (Siehe Beispiel auf S. 3.) Die beiden Wüsten bleiben ohne Chips.
- Natürlich können Sie die Zahlenchips auch frei verteilen. Achten Sie bei einer freien Verteilung aber darauf, dass keine roten Zahlen nebeneinander liegen.
- Der Räuber startet beliebig auf einer der beiden Wüsten.

Impressum

© 1995, 2010 Kosmos Verlag
Autor: Klaus Teuber, www.klausteuber.de
Lizenz: Catan GmbH, www.catan.com
Grafik: Michaela Schelk/Fine Tuning
Illustration: Michael Menzel
Redaktion: Reiner Müller, Sebastian Rapp

Regelstand April 2010

Der Spielablauf

Gespielt wird nach den gleichen Regeln wie im Spiel für 3 – 4 Spieler – mit einer Ausnahme!

Wie gewohnt erledigt der Spieler, der an der Reihe ist (Spieler A), zunächst seine drei Aktionen:

- 1) Er würfelt die Rohstoffträge aus.
- 2) Er kann handeln.
- 3) Er kann bauen.

Jetzt die Ausnahme:

Hat Spieler A seinen Zug beendet, beginnt eine „außerordentliche Bauphase“: Alle anderen Spieler dürfen nun reihum ebenfalls bauen und Entwicklungskarten kaufen.

In der Praxis sieht das so aus:

Spieler A hat gebaut. Bevor er den Würfel an seinen linken Nachbarn weitergibt, der ja als nächster an der Reihe wäre, fragt er seine Mitspieler, ob noch jemand bauen möchte. Meldet sich ein Spieler, darf dieser sofort bauen und/oder Entwicklungskarten kaufen. Melden sich mehrere Spieler, ist die Sitzreihenfolge entscheidend: Wer Spieler A im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt, beginnt, die anderen Bauwilligen folgen ebenfalls im Uhrzeigersinn. Danach ist wie gewohnt der nächste Spieler an der Reihe.

Wichtig: Während der „außerordentlichen Bauphase“ dürfen Spieler nur Siedlungen, Straßen, Städte bauen und/oder Entwicklungskarten kaufen. Sie dürfen keine Karten ausspielen oder tauschen, jede Form von Handel (also Binnen- und Seehandel) ist in dieser Phase verboten.

Tipp: Durch die Einführung der „außerordentlichen Bauphase“ haben Sie die Möglichkeit, das Spiel zu beeinflussen, auch wenn Sie nicht an der Reihe sind. Deshalb sollten Sie, so lange Mitspieler in ihrer Handelsphase sind, mit ihnen handeln, was das Zeug hält. Da Sie nach jeder Runde eines Spielers bauen können, wenn Sie die entsprechenden Rohstoffkarten besitzen, können Sie anderen Spielern zuvor kommen und natürlich auch dem stets drohenden Räuber ein Schnippen schlagen.



Die Fürsten von Catan

Sie kennen Catan nur aus der Vogelperspektive? Würden Sie nicht auch gerne wissen, wer dort lebt? Wer die Äcker bestellt, die Schafe hütet und die Lehmziegel brennt? Mit den „Fürsten von Catan“ lernen Sie all das kennen. Tauchen Sie ein ins pralle Leben der Siedler von Catan und lenken Sie die Geschicke der Cataner als Herrscher Ihres Fürstentums.

Mit „Die Fürsten von Catan“ liegt die komplette Neubearbeitung des erfolgreichen „Siedler von Catan“-Kartenspiels vor. Das Einführungsspiel „Die ersten Cataner“ bietet nun einen schnelleren Einstieg ins Spielgeschehen. Direkt enthalten sind drei Themensets, die zusätzliche Karten ins Spiel bringen, so dass „Die Fürsten von Catan“ ihrem Vorgänger in Nichts nachstehen. Besonderes Highlight der Neubearbeitung: Das „Duell der Fürsten“, in dem Karten aus allen Themensets zum Einsatz kommen.

