

Siegepunktarten

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

Spielende

Ist ein Spieler an der Reihe und hat er 10 Siegelkarte 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 Siegelkarten (2 SP). Er deckt seine beiden Siegelkarten 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 Siegelkarte und ihr Besitzer erhält für jedes angrenzende Landfeld doppelte Rohstoffträge (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 „3“ gewürfelt. Spieler Blau erhält 3 Karten Holz: für die Siedlung 1 Holz und für die Stadt 2 Holz. Spieler Orange erhält für seine Stadt 2 Erz.



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 Siegelkarte – wenn man die Sonderkarte „Längste Handelsstraße“ (→) besitzt.



Wege

Als Wege bezeichnet man die Kanten, an denen zwei Felder aneinanderstoßen. 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.

Zahlen auf Landfeldern

Die Größe der Zahlen 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“.

© 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.

Autor: Klaus Teuber; Lizenz: Catan GmbH © 2015, catan.de
Illustration: Michael Menzel; Gestaltung: Michaela Kienle
3D-Grafik: Andreas Resch; Redaktion: Arnd Fischer
Regelstand: Januar 2015; Made in China.
Art.-Nr.: 693138

- Sie würden gerne mehr über die Spielwelt CATAN erfahren?
- Sie möchten mehr über den Autor Klaus Teuber und seine Spiele wissen?
- Sie sind an CATAN-Turnieren interessiert?
- Sie benötigen Ersatzmaterial?

catan.de

Es gibt viel zu entdecken!

KLAUS TEUBER

CATAN

DAS SPIEL

KOMPAKT

SPIELANLEITUNG

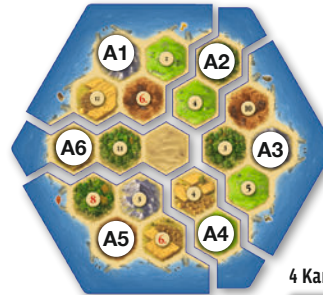
Kennen Sie die Spielregeln von CATAN – Das Spiel bereits? Dann können Sie fast sofort loslegen. Es gibt keine Regelunterschiede! Lediglich der Aufbau der Insel mit den 6 Spielfeldteilen wird für Sie neu sein. Auf Seite 2 dieser Anleitung wird die Startaufstellung für Einsteiger gezeigt und auf Seite 12 die Startaufstellung für Fortgeschrittene erklärt.

Kennen Sie die Spielregeln noch nicht? Dann nutzen Sie das dreiteilige Regelsystem: Durch die einführende **Spielübersicht (Seite 2-3)** gewinnen Sie einen Überblick. Danach lesen Sie die **Spielregel (Seite 4-8)** und beginnen mit dem Spiel. Sollten Detailfragen auftauchen, ziehen Sie den **Almanach (Seite 12-16)** zu Rate. Dort finden Sie zu allen in der Spielregel mit (→) gekennzeichneten Stichworten weitere Erläuterungen.

Die Hinweise zur Nutzung der Kompakt-Box auf Seite 9 lesen Sie bitte in jedem Fall!

SPIELMATERIAL

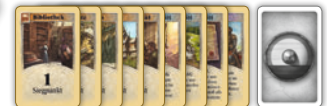
6 Spielfeldteile mit Landschaften



95 Rohstoffkarten



25 Entwicklungskarten



4 Karten Baukosten



2 Sonderkarten



Größte Rittermacht
Längste Handelsstraße

Spielfiguren (in 4 Farben)

4 x 4 Städte, 4 x 5 Siedlungen,
4 x 15 Straßen



1 Räuber



1 Würfelbox



2 Kartenhalter



14 Handelskarten



Nur für 2-Spieler-Variante nötig

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 2 Straßen. Mit den 2 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 in der Würfelbox. Wird zum Beispiel eine „3“ gewürfelt, werfen alle Landschaften mit der aufgedruckten „3“ Erträge ab – in der Abbildung rechts also Wald (Holz) und Gebirge (Erz).

6 Erträge können aber nur die Spieler erhalten, die mit einer Siedlung oder Stadt an diese Landfelder grenzen. In der Abbildung grenzt eine weiße Siedlung (D) an den 3er-Wald. Außerdem eine blaue Siedlung (B) und eine orange Siedlung (C) an das 3er-Gebirge. Bei einer gewürfelten „3“ erhält deshalb Spieler Weiß 1 Holz und die Spieler Blau und Orange erhalten jeweils 1 Erz.

7 Die meisten Siedlungen grenzen an mehrere Landfelder (maximal 3) und „ernten“ so – je nach Würfelzahl – verschiedene Rohstoffe. In unserem Beispiel grenzt Siedlung (B) an 3 Felder: Wald, Gebirge und Hügel.

8 Da Sie nicht an allen Landfeldern und Zahlen Siedlungen haben können, erhalten Sie manche Rohstoffe möglicherweise nur selten – oder gar nicht. Zum Errichten neuer Bauwerke benötigen Sie aber ganz bestimmte Rohstoffkombinationen.

9 Aus diesem Grund dürfen Sie mit Ihren Mitspielern handeln. Sie machen ihnen Tauschangebote oder lassen sich welche machen. Und wenn es klappt, dann haben Sie vielleicht den Rohstoff, der Ihnen zum Bau einer neuen Siedlung fehlt.

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 Zahlen auf den Landfeldern 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.



Startaufstellung für Einsteiger

SPIELREGEL

VORBEREITUNG

Allgemein

- Jeder Spieler erhält eine Karte „Baukosten“ und alle Spielfiguren einer Farbe: 5 Siedlungen (→), 4 Städte (→) und 15 Straßen (→).
- Die Sonderkarten Längste Handelsstraße (→) und Größte Rittermacht (→) werden neben dem Spielfeld bereitgelegt, ebenso die Würfelbox.
- Die Rohstoffkarten werden in 5 Stapel sortiert und offen in die Fächer der Kartenhalter gelegt. Die Kartenhalter werden neben dem Spielfeld bereitgestellt.
- Die Entwicklungskarten (→) werden gemischt und verdeckt in das letzte freie Fach des Kartenhalters gelegt.
- Der Räuber wird auf die Wüste gesetzt.
- Die Handelskarten werden nur für die 2-Spieler-Variante benötigt.

Startaufstellung für Einsteiger (siehe Abbildung Seite 2 / 3)

Für die ersten Spiele empfehlen wir, das Spielfeld gemäß der Abbildung auf den Seiten 2 / 3 aufzubauen. Auf den 6 Spielfeldteilen finden Sie jeweils am Rand eine Kennzeichnung, z. B. A1, A2 oder B3. Drehen Sie alle Teile auf die „A“-Seite und platzieren sie diese, beginnend mit A1, im Uhrzeigersinn (der Abbildung entsprechend) auf der Kompakt-Box.

Jeder Spieler platziert 2 Straßen und 2 Siedlungen gemäß der Abbildung auf dem Spielfeld. Die übrigen Spielfiguren kann jeder Spieler in einer Schublade der Kompakt-Box aufbewahren. Im Spiel zu dritt, werden die roten Spielfiguren nicht genutzt. Zuletzt erhält jeder Spieler für die mit einem Buchstaben in der Abbildung markierte Siedlung die ersten Rohstofferträge: Für jedes Landfeld, das an diese Siedlung angrenzt, nimmt er sich eine entsprechende Rohstoffkarte vom Stapel.

Beispiele: Blau erhält für seine Siedlung (B) je 1 Rohstoffkarte Holz, Erz und Lehm; Orange erhält für seine Siedlung (C) 1 Erz und 2 Getreide.

Startaufstellung für Fortgeschrittene

Nach 1 oder 2 Spielen sollten Sie das Spielfeld variabel aufbauen. Alle Infos dazu finden Sie im Almanach unter Aufbau, Variabler (→).

Sonderregeln CATAN für Zwei

Für diese Variante gelten leicht abgewandelte Regeln, die auf den Seiten 10 / 11 erläutert werden.

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 – auch mit seinen Mitspielern.
3. Er kann bauen (→): Straßen (→), Siedlungen (→), Städte (→) und/oder Entwicklungskarten (→) kaufen.

Zusätzlich: Er kann zu einem beliebigen Zeitpunkt seines Zuges (auch vor dem Würfeln) eine seiner Entwicklungskarten (→) ausspielen.

Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe; dieser setzt das Spiel mit Aktion 1. „Rohstofferträge auswürfeln“ fort.

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 „3“ gewürfelt, erhält Spieler Rot 2 x Holz für seine beiden Siedlungen. Spieler Weiß erhält 1 Holz. Beim Wurf einer „8“ erhält Spieler Weiß 1 Erz. Wäre die weiße Siedlung eine Stadt, so würde Spieler Weiß beim Wurf einer „8“ 2 Erz erhalten.



- Seine Rohstoffkarten hält jeder Spieler verdeckt in der Hand.

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 2 Arten von Handel:

a) Binnenhandel (Handel mit Mitspielern) (→):

Der Spieler kann mit allen Spielern Rohstoffkarten tauschen. Er kann mitteilen, welche Rohstoffe er benötigt und was er bereit ist, dafür abzugeben. Er kann sich aber auch die Vorschläge seiner Mitspieler anhören und Gegenangebote machen.

Wichtig: Mitspieler dürfen nur mit dem Spieler tauschen, der an der Reihe ist. Die Mitspieler dürfen nicht untereinander tauschen.

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.
- Besitzt er eine Siedlung an einem Hafenstandort (→), kann er günstiger tauschen: An einem 3:1-Hafen tauscht man 3 gleiche Rohstoffkarten in 1 Rohstoffkarte nach Wahl, an einem Spezialhafen tauscht man 2 Rohstoffkarten des angegebenen Rohstoffs in 1 Rohstoffkarte nach Wahl.



Seehandel 4:1 ohne Hafen



Seehandel 2:1 mit Spezialhafen Holz



Seehandel 3:1 mit 3:1-Hafen

3. Bauen

Schließlich kann der Spieler bauen, um seine Rohstofferrträge 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 grün 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 2 und einen 5 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 3 angrenzenden Kreuzungen NICHT von Siedlungen oder Städten besetzt sind – egal wem sie gehören.



Spieler Orange darf eine Siedlung auf der grün markierten Kreuzung bauen – wegen der Abstandsregel jedoch nicht auf den rot markierten Kreuzungen.

- Auch für jede neue Siedlung kann der Besitzer Rohstofferrträge 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 Rohstofferrträge aus angrenzenden Landfeldern: je 2 Rohstoffkarten, wenn die Zahl des Feldes gewürfelt wird.
- Jede Stadt zählt **2 Siegpunkte**.

d) **Entwicklungskarte kaufen (→)**: erfordert: Erz + Wolle + Getreide



- Wer eine Entwicklungskarte kauft, zieht die oberste Entwicklungskarte vom Stapel.
- Es gibt drei verschiedene Arten dieser Karten, die alle unterschiedliche Auswirkungen haben: Ritter (→), Fortschritt (→), Siegpunkte (→).
- Gekaufte Entwicklungskarten hält man bis zur Verwendung geheim.

Entdecken Sie die ganze Welt von CATAN!



CATAN - Das Spiel

4. Sonderfälle

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

• Würfelt der Spieler, der an der Reihe ist, eine „7“, so erhält kein Spieler Rohstoffträge.

• Alle Spieler, die mehr als 7 Rohstoffkarten besitzen, wählen die 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).

- Danach muss der Spieler den Räuber versetzen:
 1. Der Spieler muss den Räuber auf ein anderes Landfeld versetzen.
 2. Dann raubt er einem Mitspieler, der eine Siedlung oder Stadt an dem Landfeld besitzt, auf welches der Räuber gestellt wurde, 1 Rohstoffkarte. Der Spieler, der beraubt wird, hält dabei seine Rohstoffkarten verdeckt in der Hand.
 3. Danach setzt der Spieler seinen Zug mit der Handelsphase fort.

Wichtig: Wird das Feld gewürfelt, auf dem der Räuber steht, erhalten die Besitzer angrenzender Siedlungen und Städte KEINE Rohstoffträge.

b) Entwicklungskarte spielen (→):

Ein Spieler, der an der Reihe ist, darf zu einem beliebigen Zeitpunkt seines Zuges 1 Entwicklungskarte ausspielen – auch vor dem Würfeln. Das darf aber NICHT eine Karte sein, die er in diesem Zug gekauft hat.

Ritter (→):



- Wer eine Ritterkarte ausspielt, versetzt den Räuber. Siehe Punkte 1. + 2. oben.
- Ausgespielte Ritterkarten bleiben offen vor ihrem Besitzer liegen.
- Wer zuerst 3 Ritterkarten offen vor sich liegen hat, erhält die Sonderkarte Größte Rittermacht, die **2 Siegpunkte** wert ist.
- Sobald ein anderer Spieler mehr Ritterkarten offen vor sich liegen hat als der aktuelle Besitzer der Größten Rittermacht, erhält er sofort die Sonderkarte und die damit verbundenen 2 Siegpunkte.



Größte
Rittermacht

Fortschritt (→):

Wer eine solche Karte spielt, führt die Anweisung des Textes aus. Danach wird die Karte aus dem Spiel entfernt.



Siegpunkt (→):



Karten mit Siegpunkten werden grundsätzlich geheim gehalten. Sie werden erst aufgedeckt, wenn ein Spieler zusammen mit ihnen insgesamt 10 Siegpunkte erreicht hat.

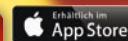
SPIELEND (→)

Das Spiel endet mit dem Zug, in dem ein Spieler **10 oder mehr Siegpunkte** erreicht. Um zu gewinnen, muss ein Spieler an der Reihe sein und in seinem Zug mindestens **10 Siegpunkte** erreichen/besitzen.

Hinweise und Tipps zu „CATAN – Das Spiel kompakt“:

- Um besser in die **Schubladen** greifen zu können, schwenken Sie diese leicht nach außen. Die Schubladen sind fest in die Kompakt-Box integriert und können nicht komplett herausgezogen werden.
- Wenn Sie nicht zu zweit spielen und somit die **zusätzlichen Handelskarten** nicht nutzen, empfehlen wir, diese zuunterst in den 5 Rohstoffkarten-Fächern der Kartenhalter abzuliegen. Dort sind sie sicher aufbewahrt und stören nicht.
- Achten Sie beim **Abbau** bitte auf die folgenden Hinweise in der angegebenen Reihenfolge:
 1. Legen Sie zunächst alle Karten in die Kartenhalter.
 2. Verstauen Sie dann die beiden Kartenhalter jeweils in einer anderen Schublade. Die Würfelbox legen Sie in eine weitere Schublade.
 3. Packen Sie die Spielfiguren **lose** in die Schubladen. **Achtung!** Kleine Tütchen oder Beutel können sich in den Schubladen verhaken. Wir raten deshalb von der Nutzung von Beuteln in den Schubladen ab.
 4. Schließen Sie die Schubladen, indem Sie diese zur Mitte der Kompakt-Box schwenken und dann entlang der Führungsschiene in die Box schieben, bis sie einrasten.
 5. Beginnen Sie mit der Entfernung der Spielfeldteile bei einer der Mulden im Rand der Kompakt-Box.
 6. Legen Sie alle Spielfeldteile und die Anleitung auf eine Hälfte der Kompakt-Box. Die andere Hälfte der Box klappen Sie nun darauf.
 7. Schließen Sie den Schiebeverschluss, sodass er einrastet.

Immer und überall dabei:
CATAN als App für iOS
und Android!



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.

CATAN FÜR ZWEI

Zusatzmaterial:

14 Handelskarten

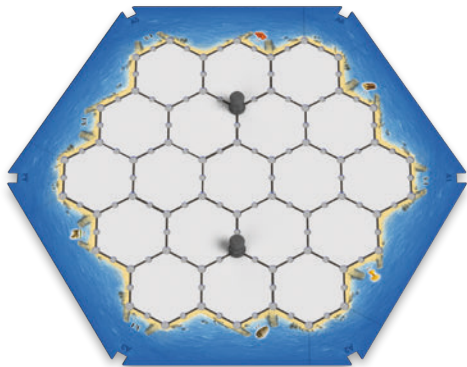


VORBEREITUNG

Das Spiel wird nach den normalen Regeln vorbereitet. Die beiden Figurensätze, die nicht von den Spielern gewählt wurden, sind die Figuren von zwei imaginären, neutralen Mitspielern. Die Handelskarten werden neben der Spielfläche als Vorrat bereitgelegt. Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels 4 Handelskarten.

GRÜNDUNGSPHASE

Von jedem neutralen Spieler wird eine Siedlung (ohne Straße), gemäß der Abbildung auf die markierten Kreuzungen des Spielfeldes gesetzt. Die beiden Spieler gründen ihre beiden Start-siedlungen mit Straßen nach der normalen Gründungsregel. Nach Abschluss der Gründungsphase befinden sich somit von jedem Spieler 2 Siedlungen und 2 Straßen und von den neutralen Spielern je 1 Siedlung auf dem Spielplan.



Variante reich, faszinierend
und exklusiv für Zwei:
Die Fürsten von Catan



REGELN

Es gelten grundsätzlich die gleichen Regeln wie für das Spiel zu dritt und viert. Die Änderungen werden nachfolgend beschrieben.

Erträge auswürfeln

Ist ein Spieler an der Reihe, würfelt er zweimal hintereinander. Dabei gilt, dass sich die beiden gewürfelten Zahlen unterscheiden müssen. Zeigt der zweite Würfelwurf das gleiche Ergebnis wie der erste, wird er wiederholt – gegebenenfalls so lange, bis zwei verschiedene Ergebnisse vorliegen. Direkt nach jedem der beiden Würfelwürfe erhalten die Spieler Erträge bzw. versetzen bei einer „7“ den Räuber. Der Räuber kann mit Hilfe einer Ritterkarte oder einer Handelskarten-Aktion auch zwischen den beiden Würfelwürfen versetzt werden.

Baufortschritte der neutralen Spieler

Wer eine Straße oder eine Siedlung baut, baut ebenfalls (kostenlos) 1 Straße bzw. Siedlung für einen beliebigen der beiden neutralen Spieler. Kann bei beiden neutralen Spielern keine Siedlung gebaut werden, wird stattdessen eine Straße gebaut. Baut ein Spieler eine Stadt oder kauft er eine Entwicklungskarte, sind die neutralen Spieler davon nicht betroffen. Für die Siedlungen der neutralen Spieler erhält man keine Erträge. Ein neutraler Spieler kann aber durchaus die „Längste Handelsstraße“ erhalten.

Handelskarten-Aktionen

In seinem Spielzug (auch vor den Würfelwürfen) darf der Spieler 1 der 2 folgenden Aktionen durchführen:

- „Zwangshandel“: Der Spieler darf 2 Karten aus der Hand seines Mitspielers ziehen und gibt ihm 2 beliebige Karten dafür zurück. Hat der Mitspieler nur 1 Karte, erhält der Spieler diese, muss aber trotzdem 2 Karten zurückgeben.
- „Räuber versetzen“: Der Spieler darf den Räuber auf das Wüstenfeld setzen. Hat der Mitspieler an der Wüste Siedlungen oder Städte, wird keine Karte von ihm gezogen.

Eine Aktion kostet einen Spieler, der weniger oder gleich viele Siegpunkte (die Siegpunktkarten zählen nicht mit) wie sein Mitspieler besitzt, 1 Handelskarte. Hat ein Spieler mehr Siegpunkte, kostet ihn eine Aktion 2 Handelskarten. Wer Handelskarten aus gibt, legt sie zum Vorrat zurück.

Nachschub von Handelskarten

- Ist ein Spieler an der Reihe, darf er einmal in seinem Zug eine seiner aufgedeckten Ritterkarten abgeben und sich dafür 2 Handelskarten nehmen. Die abgegebene Karte kommt aus dem Spiel. Besitzt ein Spieler die „Größte Rittermacht“ und gibt er einen aufgedeckten Ritter ab, verliert er die „Größte Rittermacht“, falls er danach nur noch 2 aufgedeckte Ritter oder genau so viele aufgedeckte Ritter wie sein Mitspieler besitzt. Die „Größte Rittermacht“ wird danach wieder an den vergeben, der mehr aufgedeckte Ritter als sein Mitspieler besitzt (mindestens jedoch 3).
- Wer eine Siedlung (auch schon in der Gründungsphase) an der Wüste baut, erhält dafür 2 Handelskarten.
- Wer eine Siedlung an der Küste baut, erhält dafür 1 Handelskarte (auch schon in der Gründungsphase).
- Wer eine Siedlung baut, die an die Wüste und an die Küste grenzt, erhält dafür 3 Handelskarten.
- Ein Spieler darf maximal 7 Handelskarten besitzen.

Beispiel: Hans hat 6 Handelskarten und baut an der Wüste. Er würde dafür 2 Handelskarten als Nachschub erhalten, darf aber nicht mehr als 7 Handelskarten besitzen. Deshalb erhält er nur 1 Handelskarte aus dem Vorrat.

Ausführliche Regelerläuterung und Beispiele

Aufbau, Variabler

Die 6 doppelseitig bedruckten Spielfeldteile sorgen in verschiedenen Kombinationen für ein variables Spielfeld.

Sowohl die Position auf der Spielfläche, als auch die Seite der Spielfeldteile können beliebig und zufällig gewählt werden. Beginnen

Sie mit einem zufällig gewählten großen (mit 4 Landschaften) Spielfeldteil und legen es in eine der 6 Ecken der Spielfläche.

Das Wasser muss dabei immer an den Rand

der Spielfläche angrenzen. Platzieren Sie

danach im Uhrzeigersinn folgend eines der

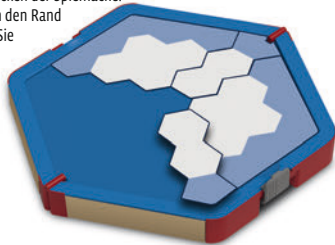
kleinen (mit 2 - 3 Landschaften) Spielfeldteile

daneben. Es folgen die nächsten Spielfeldteile immer

abwechselnd groß und klein, bis die Spielfläche komplett

ausgefüllt ist.

Weiter geht es mit der „Gründungsphase“ (→).



Bauen

Nachdem der Spieler, der an der Reihe ist, die Rohstofffrüchte 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.

Binnenhandel (Handel mit Mitspielern)

Der Spieler, der an der Reihe ist, darf (nach dem Auswürfeln der Rohstofffrüchte) 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.

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.

Fortschrittskarten

Fortschrittskarten sind eine Gruppe der Entwicklungskarten. In seinem Zug darf ein Spieler nur 1 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.

Gründungsphase

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 Rohstofffrüchte: 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 Rohstofffrüchte des ersten Zuges aus.

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 Handelsphase.



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.

Kreuzung

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



Küste

Grengt 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 Rohstofffrüchte. 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.

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 beiseitegelegt. Sie kommt erst wieder ins Spiel, wenn ein Spieler allein die „Längste Handelsstraße“ besitzt.
- Die Sonderkarte wird auch beiseitegelegt, wenn kein Spieler nach einer Unterbrechung 5 oder mehr zusammenhängende Straßen besitzt, es also keine „Längste Handelsstraße“ mehr gibt.

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. Würde 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 Hügelland. Hans setzt ihn auf die Zahl „3“ 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 „3“ 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. Die unterschiedlichen Abbildungen der Ritter auf den Karten haben keine Auswirkungen.
- 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 Hügelland auf das Waldfeld mit der „3“. 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.

Seehandel

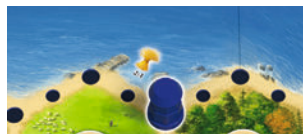
Ist ein Spieler an der Reihe, so kann er in der Handelsphase auch ohne Mitspieler Rohstoffkarten tauschen:

- **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 Hafenstandort (→).
Beispiel: Hans legt 4 Karten Erz auf den Vorratsstapel zurück und nimmt sich 1 Karte Holz
- **Mit Hafen:** 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 Karten Holz auf den Vorratsstapel Holz und nimmt sich 1 Karte Erz. Er kann im selben Spielzug auch noch weitere Tauschaktionen durchführen.

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 Getreide errichtet. Der Spieler darf beim Tausch 2 Karten Getreide auf den Vorratsstapel zurücklegen und sich dafür 1 beliebige, andere Rohstoffkarte nehmen. Er kann auch 4 Karten Getreide 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 9 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 Rohstoffentnahmen 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:

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