

WIEN CATAN

SPIELÜBERSICHT

Wien, heutige Hauptstadt Österreichs, vormals kaiserliche Reichshaupt- und Residenzstadt der Habsburger und viertgrößte Stadt Europas, zwischen ausgehendem Mittelalter und heute.

Seit der ersten Erwähnung Wiens im Jahr 881 wächst und gedeiht die Stadt. Aber bis ins Jahr 1850 bestand Wien lediglich aus dem, was heute (im Wesentlichen) den 1. Bezirk darstellt. Heute besteht Wien aus 23 Bezirken, Groß-Wien sogar aus 28 Bezirken. Doch in all den Jahrhunderten wird in und um Wien emsig gebaut, prächtige Kirchen und Bauwerke entstehen. Und Sie stehen im Mittelpunkt des Geschehens!

Die Wien-Karte ist aus verschiedenartigen Landschaftsfeldern zusammengesetzt, in denen die Rohstoffe Holz, Weintrauben, Lehm, Stein und Getreide gewonnen werden. Die Rohstoffe halten Sie und Ihre Mitspieler in Form von Karten auf der Hand und setzen sie ein, um im Umland des alten Wiens Straßen zu bauen sowie Siedlungen und Wahrzeichen zu errichten.

Und wie kommen Sie zu Rohstoffen? Ganz einfach: In jeder Runde wird ermittelt, welche Landschaften Erträge abwerfen. Das geschieht mit 2 Würfeln – und deshalb besitzen die meisten Landschaften eine Ertragszahl. Wird also eine „3“ gewürfelt, werfen alle Landschaften mit einer „3“ Erträge ab. Um in den Genuss eines Ertrages zu kommen, müssen Sie eine Siedlung an der Landschaft mit der gewürfelten Zahl besitzen. Zu Beginn des Spiels besitzen Sie schon 3 Siedlungen – also werden die Erträge sprießen. Und wenn mal nicht, auch nicht schlimm. Schließlich dürfen Sie mit Ihren Mitspielern nach Herzenslust handeln und Rohstoffe tauschen.

Jede Siedlung, die Sie bauen, zählt 1 Siegpunkt. 3 Siegpunkte besitzen Sie also schon zu Spielbeginn. Wenn es Ihnen gelingt, als Erster 10 Siegpunkte (bzw. 12 Siegpunkte im Spiel zu dritt) zu erreichen, haben Sie gewonnen.

Ertragszahl
Wird die „5“ gewürfelt, erhalten alle Besitzer benachbarter Siedlungen 1 Stein.

Kreuzung mit Wahrzeichenfeld
Hier wird im Spiel das Wahrzeichen „Stift Klosterneuburg“ errichtet.

Räuber
Die Räuberfigur startet auf diesem Feld.

Weg
Auf Wegen werden die Straßen gebaut.

Freie Kreuzung

Kreuzung mit Ortsfeld
Auf Ortsfeldern werden Siedlungen gebaut.

Gebirge
Hier wird Stein gefördert.

Hügelland
Hier wird Lehm abgebaut.

Weinberg
Hier werden Weintrauben geerntet.

Wald
Hier wird Holz geschlagen.

Handelsstraße
Wer hier eine Straße baut, darf ab sofort Weintrauben 2:1 gegen andere Rohstoffe tauschen

Ackerland
Hier wird Getreide geerntet.

Wahrzeichenkarten
Hier werden zu Spielbeginn die Wahrzeichenfiguren aufgestellt.

DAS SPIELMATERIAL

- ◆ Spielplan
- ◆ 130 Karten
 - ◆ 90 Rohstoffkarten
 - ◆ 26 Entwicklungskarten
 - ◆ 14 Wahrzeichenkarten
- ◆ 1 Stanztableau
 - ◆ 14 Wahrzeichen
 - ◆ 4 Baukostenkarten (Rückseite Startaufstellung)
 - ◆ 1 Sondersiegpunkt-Karte Längste Mautstrecke
 - ◆ 1 Sondersiegpunkt-Karte Stärkste Bürgerwehr
 - ◆ 1 Räuber
- ◆ 120 Figuren
 - ◆ 80 Straßen
 - ◆ 40 Siedlungen
- ◆ 2 Kartenhalter
- ◆ 2 Würfel
- ◆ 15 Standfüße

VORBEREITUNG

- ◆ Vor dem ersten Spiel: Lösen Sie die 14 Wahrzeichen, den Räuber, die 4 Baukostenkarten und die Sondersiegpunkt-Karten aus dem Stanztableau. Stecken Sie dann die Wahrzeichen und den Räuber vorsichtig in die Standfüße.
- ◆ Der **Spielplan** wird ausgelegt.
- ◆ Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält **10 Siedlungen** und **20 Straßen**.
- ◆ Die Spielkarten werden nach Rohstoff-, Entwicklungs- und Wahrzeichenkarten sortiert.



Rückseite
Rohstoffkarten



Rückseite
Entwicklungskarten



Rückseite
Wahrzeichenkarten

- ◆ Die **Rohstoffkarten** werden nach den 5 Rohstoffarten sortiert und als Rohstoffkartenvorrat offen in die 5 Fächer der Kartenhalter gelegt. Die Kartenhalter werden neben dem Spielplan bereitgestellt.
- ◆ Die **Entwicklungskarten** werden gemischt und verdeckt in das letzte freie Fach eines Kartenhalters gelegt.
- ◆ Auf der Vorderseite jeder Wahrzeichenkarte ist ein bestimmtes Wahrzeichen abgebildet, das auf der Rückseite näher beschrieben wird. Die 14 Wahrzeichenkarten werden mit ihrer Vorderseite nach oben, nebeneinander neben dem Spielplan ausgelegt. Auf jede Karte wird die entsprechende Wahrzeichenfigur gestellt. Die Wahrzeichenfiguren kommen erst später ins Spiel.
- ◆ Die **Baukostenkarten** werden mit der Baukostenansicht nach oben gemischt. Jeder Spieler erhält eine Baukostenkarte. Auf der Rückseite jeder Baukostenkarte sind 3 Bauorte für Siedlungen und die Start-Rohstoffe angegeben.
- ◆ Jeder Spieler stellt je eine seiner **Siedlungen** auf die Felder der 3 Orte, die auf seiner Baukostenkarte angegeben sind und nimmt sich die auf der Karte abgebildeten Rohstoffkarten. Seine Rohstoffkarten hält jeder Spieler verdeckt auf der Hand. Anschließend legt jeder Spieler die Karte mit der Ansicht der Baukosten offen vor sich ab.

Achtung: In der Vorbereitungsphase werden noch keine Straßen platziert.

Anmerkung: Nach ein oder zwei Partien, wenn alle Spieler mit den Mechanismen des Spiels vertraut sind, sollten die Start-Siedlungen frei gegründet werden. Die Regel für die variable Gründung der Start-Siedlungen finden Sie auf der letzten Seite.

- ◆ Die beiden Sondersiegpunkt-Karten werden bereitgelegt.
- ◆ Die Räuberfigur kommt auf das Gebirge ohne Zahlenchip südwestlich der Fuchs-Villa (links oben auf dem Spielplan).

DER SPIELABLAUF IM ÜBERBLICK

Es beginnt der älteste Spieler. Wer an der Reihe ist, führt in der nachstehend genannten Reihenfolge folgende Aktionen durch.

1. **Ertragsphase:** Der Spieler würfelt die **Rohstoffträge** dieses Zuges aus. (Das Ergebnis gilt für alle Spieler.)
2. **Handels- und Bauphase:** Der Spieler darf in beliebiger Reihenfolge und auch mehrfach hintereinander **handeln** und **bauen**. Zu einem beliebigen Zeitpunkt während seines Zuges darf er außerdem genau 1 **Entwicklungskarte spielen**. So ist es beispielsweise erlaubt, zu bauen, dann zu handeln, wieder zu bauen und eine Entwicklungskarte zu spielen.

Danach gibt der Spieler die Würfel seinem linken Nachbarn, der das Spiel mit Schritt 1 „Ertragsphase“ fortsetzt.

DER SPIELABLAUF IM EINZELNEN

1. ERTRAGSPHASE

- ◆ Der Spieler beginnt seinen Zug, indem er beide Würfel wirft: Die addierte Gesamtanzahl bestimmt die Landschaftsfelder, die Erträge erbringen.
- ◆ Jeder Spieler, der eine Siedlung an einem der ausgewürfelten Landschaftsfelder besitzt, nimmt sich dafür eine Rohstoffkarte dieses Feldes. Hat er mehrere Siedlungen an einem ausgewürfelten Landschaftsfelder stehen, erhält er für jede Siedlung eine Rohstoffkarte. **Achtung:** Für Siedlungen an Landschaftsfeldern ohne Zahlenchip gibt es niemals Rohstoffträge. Auch für gebaute Wahrzeichen erhält man kein Rohstoffeinkommen über die angrenzenden Landschaftsfelder. **Anmerkung:** Für weitere Informationen siehe „BESONDERE REGELN: a) Sieben gewürfelt“ auf Seite 4.

2. HANDELS- UND BAUPHASE

2a. Handeln

- ◆ Der Spieler, der an der Reihe ist, kann mit allen Spielern Rohstoffkarten tauschen. Er kann mitteilen, welche Rohstoffe er benötigt und welche Rohstoffe er bereit ist, dafür abzugeben. Er kann sich aber auch die Vorschläge seiner Mitspieler anhören und Gegenangebote machen. **Wichtig:** Die Spieler dürfen immer nur mit dem Spieler tauschen, der an der Reihe ist. Die Spieler, die nicht an der Reihe sind, dürfen nicht untereinander tauschen.
- ◆ Der Spieler, der an der Reihe ist, kann auch ohne Spielpartner mit den Karten des Rohstoffvorrats tauschen! Er kann grundsätzlich beliebig oft 4:1 tauschen, indem er je 4 gleiche Rohstoffkarten auf den entsprechenden Stapel zurücklegt und sich dafür eine Rohstoffkarte seiner Wahl nimmt. Wer eine Straße auf einen roten Handelsweg gebaut hat, darf, abhängig vom entsprechenden Handelsweg, ab sofort den betreffenden Rohstoff 2:1 tauschen bzw. alle Rohstoffarten 3:1 gegen andere tauschen.



Beispiel: Spieler Blau hat eine Straße auf den 3:1-Handelsweg gebaut. Er darf ab sofort 3 gleiche Rohstoffe gegen 1 anderen tauschen. Spieler Orange hat eine Straße auf den Holz-Handelsweg gebaut. Er darf ab sofort je 2 Holzkarten in 1 beliebige andere tauschen.

2b. Bauen

- ♦ Ausgehend von den 3 Kreuzungen mit seinen Start-Siedlungen baut jeder Spieler zunächst **Straßen**. Erreicht er mit einer Straße eine Kreuzung mit einem freien Ortsfeld, kann er dort eine **Siedlung** errichten. Erreicht er mit einer Straße eine Kreuzung mit einem freien Wahrzeichenfeld, kann er dort ein **Wahrzeichen** errichten. Um zu bauen oder eine **Entwicklungskarte** zu kaufen, muss er eine bestimmte Kombination von Rohstoffkarten abgeben.

Straße bauen

Eine Straße wird auf einem freien Weg zwischen 2 Kreuzungen gebaut. Das Bauen kostet je 1 x Holz und 1 x Lehm. Auf jedem Weg darf immer nur eine Straße gebaut werden. Die erste Straße, die ein Spieler baut, legt er auf einen freien Weg, der an eine seiner Siedlungen angrenzt.

- ♦ Weitere Straßen darf er an eine seiner Siedlungen anlegen, oder
- ♦ auf freien Wegen an bereits gebaute, eigene Straßen.

Wird eine Straße an eine eigene Straße angelegt, so entscheidet die Art der Kreuzung, wie weiter verfahren wird:

- ♦ Zwischen der vorhandenen und der neuen Straße liegt eine **Freie Kreuzung**: Der Spieler kann die neue Straße ohne Einschränkung anlegen.
- ♦ Zwischen der vorhandenen und der neuen Straße liegt eine **Kreuzung mit Ortsfeld**: Der Spieler darf die neue Straße nur dann anlegen, wenn er eine Siedlung auf dem Ortsfeld errichtet hat. Hat ein anderer Spieler eine Siedlung auf dem Feld gebaut oder ist das Ortsfeld noch unbebaut, darf er die Straße nicht anlegen.

Beispiel: Spieler Rot darf eine Straße hinter Speising bauen, da er eine Siedlung auf dem Feld errichtet hat. Spieler Blau darf wegen der Siedlung von Spieler Rot keine Straße hinter Speising errichten und auch nicht hinter Siebenhirten, da er noch keine Siedlung in Siebenhirten gebaut hat.



- ♦ Zwischen der vorhandenen und der neuen Straße liegt eine **Kreuzung mit Wahrzeichenfeld**: Der Spieler darf die neue Straße nur dann anlegen, wenn das Wahrzeichen auf dem Feld errichtet wurde. Da Wahrzeichen neutral sind, spielt es keine Rolle, wer das Wahrzeichen errichtet hat.

Beispiel: Das Wahrzeichen Stephansdom wurde errichtet. Spieler Rot darf daher eine Straße hinter dem Stephansdom bauen. Hinter dem Prater darf er hingegen keine Straße bauen, da das Wahrzeichen noch nicht errichtet wurde.



Siedlung bauen

- ♦ Ein Spieler darf eine Siedlung nur auf einem Ortsfeld errichten, an das eine eigene Straße grenzt.
- ♦ Wer eine Siedlung baut, gibt 1 x Holz, 1 x Lehm, 1 x Getreide und 1 x Weintrauben ab und setzt eine seiner Siedlungen auf das Ortsfeld.
- ♦ Auf jedem Ortsfeld darf immer nur 1 Siedlung gebaut werden.
- ♦ Jede Siedlung zählt 1 Siegpunkt.



Wahrzeichen errichten

- ♦ Ein Spieler darf ein Wahrzeichen nur auf einem Wahrzeichenfeld errichten, an das eine eigene Straße grenzt.
- ♦ Für jedes Wahrzeichen gibt es immer nur ein bestimmtes Wahrzeichenfeld, auf dem das Wahrzeichen errichtet werden darf. So muss z. B. der Stephansdom immer auf dem Wahrzeichenfeld errichtet werden, das den Stephansdom zeigt.
- ♦ Wer ein Wahrzeichen baut, gibt 2 x Stein und 1 x Getreide ab, nimmt die Wahrzeichenfigur von der entsprechenden Wahrzeichenkarte und setzt sie auf das zugehörige Feld.
- ♦ Der Erbauer eines Wahrzeichens erhält eine Belohnung: Er nimmt die Karte des entsprechenden Wahrzeichens und legt sie vor sich ab. Diese Karte zählt 1 Siegpunkt und bietet einen Vorteil: Je nach Abbildung auf der Karte darf er kostenlos eine Straße bauen, sich Rohstoffkarten oder eine Entwicklungskarte nehmen.
- ♦ Ein Wahrzeichen ist ein neutrales Gebäude. Nach seinem Bau gehört es keinem Spieler.



Entwicklungskarte kaufen

Wer eine Entwicklungskarte kauft, zahlt je einmal Weintrauben, Stein und Getreide und nimmt sich die oberste Entwicklungskarte vom Stapel. Gekaufte Entwicklungskarten legt man verdeckt vor sich ab und hält sie bis zur Verwendung geheim.

Entwicklungskarte spielen

Ein Spieler, der an der Reihe ist, darf zu einem beliebigen Zeitpunkt (auch vor dem Würfeln) seines Zuges 1 Entwicklungskarte ausspielen (aufdecken). Dies darf aber nicht eine Karte sein, die er in diesem Zug gekauft hat!

Es gibt drei verschiedene Arten von Entwicklungskarten:

♦ Bürgerwehr

Wer eine Karte **Bürgerwehr** ausspielt, versetzt die Räuberfigur auf ein anderes Landschaftsfeld. Anschließend darf er bei einem Spieler, der eine Siedlung an diesem Feld gebaut hat, 1 Rohstoffkarte aus dessen verdeckter Hand ziehen. Ausgespielte Bürgerwehrkarten bleiben offen vor ihren Besitzern liegen.

♦ Fortschrittskarten

Wer die Karte **Maut** ausspielt, darf sofort kostenlos und gemäß der Bauregeln 2 Straßen einsetzen. Wer **Platz am Hof** spielt, darf sofort 2 Rohstoffkarten seiner Wahl vom Vorrat nehmen. Wer **Niederlagsrecht** spielt, bestimmt eine Rohstoffsorte. Jeder andere Spieler muss dem Ausspielenden 2 Karten dieses Rohstoffs geben, wenn er diese besitzt. (Hat er nur 1 solche Karte, muss er diese hergeben, nur wer gar keine entsprechende Karte hat, hat Glück gehabt.) Gespielte Fortschrittskarten kommen aus dem Spiel.

♦ Siegpunktarten

Siegpunktarten sind immer 1 Siegpunkt wert. Sie werden grundsätzlich geheim gehalten. Ein Spieler deckt sie erst dann auf, wenn er zusammen mit den Siedlungen, die er auf dem Spielplan eingesetzt hat, 10 Siegpunkte erreicht und damit das Spiel gewinnt. Man kann immer eine beliebige Anzahl an Siegpunktarten aufdecken, wenn man dadurch das Spiel gewinnt – auch eine im selben Zug gekaufte Siegpunktarte.

BESONDERE REGELN

a) Sieben gewürfelt

- ♦ Würfelt der Spieler, der an der Reihe ist, eine „7“, so erhält keiner der Spieler Rohstoffträge.
Alle Spieler, die mehr als 7 Rohstoffkarten besitzen, wählen die Hälfte aller ihrer Rohstoffkarten aus und legen sie auf die jeweiligen Vorratsstapel zurück. Bei ungeraden Zahlen wird zu Gunsten des Spielers gerundet. (Wer z. B. 9 Karten hat, muss 4 davon abgeben.)
- ♦ Der Spieler versetzt die Räuberfigur auf die Zahl eines beliebigen anderen Landschaftsfeldes. **Wichtig:** So lange der Räuber auf diesem Feld steht, gibt es keine Erträge für die Besitzer angrenzender Siedlungen, wenn die Zahl des Feldes gewürfelt wird.
- ♦ Dann zieht er von einem Mitspieler, der eine oder mehrere Siedlungen an diesem Feld stehen hat, 1 Rohstoffkarte aus dessen verdeckter Hand. Haben mehrere Spieler Siedlungen an diesem Feld stehen, darf er sich einen Spieler aussuchen, von dem er eine Karte ziehen möchte.

b) Längste Mautstrecke

Sobald ein Spieler einen zusammenhängenden Straßenzug aus mindestens 5 Straßen besitzt (Abzweigungen zählen nicht mit), erhält er die Sondersiegpunkt-Karte „Längste Mautstrecke“. Diese zählt 1 Siegpunkt.

Wichtig: Ein Straßenzug gilt nur dann als zusammenhängend, wenn er nicht durch Siedlungen **anderer** Spieler getrennt ist. Wahrzeichen und eigene Siedlungen stören hingegen nicht.

Gelingt es einem anderen Spieler, einen längeren Straßenzug zu bauen, erhält er die Sondersiegpunkt-Karte (und den zugehörigen Siegpunkt) vom bisherigen Besitzer.



Beispiel: Der längste Straßenzug von Spieler Blau ist 5 Straßen lang (weißer Rahmen). Die rot umrahmten Straßen zählen nicht hinzu, da die rote Siedlung die Straßen trennt. Auch die schwarz umrahmte Straße zählt als kürzere Abzweigung nicht mit.

c) Stärkste Bürgerwehr

Wer zuerst 3 Bürgerwehkkarten offen vor sich liegen hat (ausgespielt hat), erhält die Sondersiegpunkt-Karte „Stärkste Bürgerwehr“. Diese zählt 1 Siegpunkt. Hat ein anderer Spieler mehr Bürgerwehkkarten gespielt, erhält er die Sondersiegpunkt-Karte (und den zugehörigen Siegpunkt) vom bisherigen Besitzer.

SPIELENDEN

Wer an der Reihe ist und

- ♦ im Spiel zu viert 10 Siegpunkte
- ♦ im Spiel zu dritt 12 Siegpunkte erreicht

beendet und gewinnt das Spiel.

Achtung: Auch im Spiel zu dritt stehen jedem Spieler nur 10 Siedlungen zu Verfügung. Nur mit dem Bau von Siedlungen kann man im Spiel zu dritt also nicht gewinnen!

Die variable Gründung der ersten 3 Siedlungen

Es wird gewürfelt, wer das Spiel beginnt. Der erste Spieler setzt eine seiner Siedlungen auf ein beliebiges Ortsfeld. Es folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt seine erste Siedlung platziert hat, darf nun seine zweite Siedlung setzen. Es folgen wiederum die Mitspieler – allerdings nun entgegen dem Uhrzeigersinn. Wer als Letzter seine zweite Siedlung gesetzt hat, darf nun seine dritte Siedlung setzen. Die Mitspieler folgen diesmal wieder im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler erhält als Start-Rohstoffe jeweils 1 Rohstoff der Landschaftsfelder, an die seine zuletzt platzierte Siedlung grenzt.

Impressum:

Autor: Klaus Teuber
Lizenz: Catan GmbH © 2013, catan.com
Illustration: Michael Menzel, Alexander Jung
Grafik: Fine Tuning, fine-tuning.de
Redaktion: Sebastian Rapp

© 2013 Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co. KG,
Pfirzerstr. 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



Die Siedler von Catan

Wien Catan ist eine Variation des Weltbestsellers „Die Siedler von Catan“. Auf der Insel Catan breiten Sie sich ebenfalls mit Straßen aus und gründen Siedlungen, die Sie allerdings auch zu Städten ausbauen können.

Der größte Unterschied: Die Landschaften liegen als einzelne Sechseckfelder und die Zahlen als Zahlenchips vor. Bei jedem Spiel werden sie per Zufall neu ausgelegt, wodurch sich immer wieder eine andere Startaufstellung ergibt – jedes Spiel bringt eine andere, neue Herausforderung.

Zusätzliche Erweiterungen verlagern die Abenteuer auf die See oder bringen kampfstärke Ritter ins Spiel.

Mehr Infos zu den „Siedlern von Catan“ finden Sie auf catan.com

