

DIE SIEDLER VON CATAN

LIMITIERTE SAMMLERAUSGABE DAS ALTE ÄGYPTEN

SPIELANLEITUNG

Mit den Spielregeln für:

- 1) Das Grundspiel ab Seite 2
Mit unveränderten Original-Regeln
- 2) „Die Hilfe der Götter“ ab Seite 5
Diese Karten benötigen Sie für „Die große Pyramide“. Sie können sie aber auch einfach in das Grundspiel integrieren.
- 3) Das Szenario „Die große Pyramide“ ab Seite 6

Wenn Sie „Die Siedler von Catan“ bereits kennen, so müssen Sie sich nur mit den geänderten Begriffen und Illustrationen vertraut machen, sämtliche Regeln kennen Sie ja bereits. Sie können dann zunächst noch einmal das Grundspiel spielen, können aber auch gleich die Karten „Die Hilfe der Götter“ kennenlernen, die Sie für „Die große Pyramide“ benötigen. Sie können diese aber auch einfach ins Grundspiel integrieren. Die Regel für „Die große Pyramide“ bildet den Abschluss.

1 Vor Ihnen liegt Ägypten. Es besteht aus 19 Landfeldern, umgeben von Wüste und Meer. Ihre Aufgabe ist es, Ägypten zu besiedeln.

2 Es gibt in Ägypten eine Wüste und fünf verschiedene Landschaften: Jede davon wirft andere Erträge an Rohstoffen ab.



3 Sie beginnen das Spiel mit 2 Siedlungen und mit 2 Ochsenkarren. Mit den zwei Siedlungen besitzen Sie bereits 2 Siegpunkte. Wer zuerst 10 Siegpunkte schafft, hat das Spiel gewonnen.

4 Um zu Siegpunkten zu kommen, müssen Sie neue Ochsenkarren und Siedlungen bauen und Ihre Siedlungen zu Tempelstädten erweitern. Eine Tempelstadt ist schon 2 Siegpunkte wert. Wer bauen will, braucht dazu natürlich Rohstoffe.

5 Wie kommen Sie zu Rohstoffen? Ganz einfach: In jedem Zug wird ermittelt, welche Felder Erträge abwerfen. Das geschieht mit 2 Würfeln. Deshalb liegt auf jedem Feld ein runder Zahlenchip. Wird zum Beispiel eine „10“ gewürfelt, werfen alle Felder mit der „10“ Erträge ab – in der Abbildung rechts also ein Steinbruch (Stein) und Schwemmland (Lehm).

1) Das Grundspiel

A Spielübersicht und Startaufstellung für Einsteiger

Damit Ihnen der Einstieg in das Spiel so einfach wie möglich fällt, verwenden wir das preisgekrönte „Die Siedler von Catan“-Regelsystem, das aus 3 Teilen besteht. Wenn Sie „Die Siedler von Catan“ nicht kennen, lesen Sie bitte zuerst die einführende Spielübersicht **A**. Danach lesen Sie die Spielregel **B** und beginnen mit dem Spiel. Die weiterführenden Regeln ab S. 5 sollten Sie zunächst ignorieren und nur das Grundspiel spielen. Tauchen während des Spiels Fragen auf, ziehen Sie den separat beigelegten „Catan-Almanach“ **C** zu Rate.

6 Erträge können aber nur die Spieler erhalten, die mit einer Siedlung oder Tempelstadt an diese Felder grenzen. In der Abbildung grenzt eine violette Siedlung (A) an den Steinbruch, eine türkisfarbene (B) an Schwemmland. Bei einer gewürfelten „10“ erhält deshalb Spieler Violett Stein, Spieler Türkis Lehm.

7 Die meisten Siedlungen grenzen an mehrere Felder (maximal 3) und produzieren so, je nach Würfelzahl, verschiedene Rohstoffe. In unserem Beispiel grenzt die Siedlung C an 3 Felder: Steinbruch, Weideland und Papyrus-Hain, während eine Siedlung auf D am Rande nur von 2 Feldern (Steinbruch und Schwemmland) Erträge erhalten würde.

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

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 die Karte, die Ihnen zum Bau einer neuen Siedlung fehlt.

10 Eine neue Siedlung dürfen Sie auf einer freien Kreuzung bauen. Vorausgesetzt, einer Ihrer eigenen Ochsenkarren führt dahin – und die nächste Siedlung ist mindestens 2 Kreuzungen weit entfernt.

11 Aber überlegen Sie genau, wohin Sie Ihre Siedlung bauen. Die Ziffern auf den Zahlenchips sind unterschiedlich groß dargestellt. Das soll verdeutlichen, dass es wahrscheinlicher ist, groß abgebildete Zahlen zu würfeln als kleinere Zahlen. 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.



Dunkle Verbindungsziffern

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

Wichtig: Das Stanztableau mit den Teilen für „Die große Pyramide“ wird erst benötigt, wenn Sie das Szenario spielen wollen.

Startaufstellung für Einsteiger

Für die ersten Spiele empfehlen wir, das Spielfeld gemäß der Abbildung auf Seite 1 aufzubauen. Legen Sie zuerst die 6 Rahmenteile mit den **dunkel** gefärbten Verbindungsziffern nach oben aus. Wichtig: Die Bedruckung der Rahmen-Rückseite ist nur für „Die große Pyramide“ gedacht (**weiße** Verbindungsziffern). Achten Sie auf die richtigen Positionen der Häfen bzw. Oasen auf dem Rahmen. Füllen Sie dann den Rahmen mit den sechseckigen Landschaftsfeldern. Die rückseitige Bedruckung der 7 Landschaftsfelder (mit dem Nil) ist nur für „Die große Pyramide“ gedacht. Verwenden Sie die Wüste mit der Seite, die noch keine Pyramide zeigt. Platzieren Sie nun noch die Zahlenchips auf den Feldern.

Startaufstellung für Fortgeschrittene

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

VORBEREITUNG

Startaufstellung für Einsteiger

- Jeder Spieler erhält eine Karte Baukosten „Altes Ägypten“ und alle Spielsteine einer Farbe: 5 Siedlungen (→), 4 Tempelstädte (→) und 15 Ochsenkarren (→). Jeder Spieler platziert 2 Ochsenkarren und 2 Siedlungen auf dem Spielfeld (siehe Abb. Seite 1). Seine übrigen Spielsteine legt jeder Spieler vor sich ab. Beteiligen sich nur 3 Spieler, werden alle roten Spielsteine aus dem Spiel genommen. Die 3 Papyrusboote jeder Farbe werden nur für „Die große Pyramide“ verwendet.
- Die Sonderkarten „Längste Handelsroute“ (→) und „Größtes Söldnerheer“ werden neben dem Spielfeld bereitgelegt, ebenso die 2 Würfel.
- Die Rohstoffkarten werden in 5 Stapel sortiert und als Vorrat offen in die Fächer der Kartenhalter gelegt. Die Kartenhalter werden neben dem Spielfeld bereitgestellt.



- Die Entwicklungskarten (→) werden gemischt und verdeckt neben die Kartenhalter gelegt.



- **Wichtig:** Die 10 Götter- und die 4 Übersichtskarten (siehe Seite 5) werden im Einsteigerspiel nicht benötigt.
- Zuletzt erhält jeder Spieler für die mit einem Stern markierte Siedlung (siehe Seite 1) die ersten Rohstoffträge: Für jedes Feld, das an diese Siedlung angrenzt, nimmt er sich 1 entsprechende Rohstoffkarte vom Stapel. *Beispiel: Rot erhält für seine Siedlung ganz unten 1 Getreide und 2 Papyrus.*
- Seine Rohstoffkarten hält jeder Spieler verdeckt in der Hand.

DER SPIELABLAUF IM ÜBERBLICK

Es beginnt der älteste Spieler. Wer an der Reihe ist, hat in der nachstehend genannten Reihenfolge folgende Aktions-Möglichkeiten:

1. Er muss die **Rohstofferrträge** dieses Zuges **auswürfeln** (das Ergebnis gilt für alle Spieler).
2. Er kann **handeln** (→): Rohstoffe tauschen – auch mit seinen Mitspielern.
3. Er kann **bauen** (→): Ochsenkarren (→), Siedlungen (→) oder Tempelstädte (→), und/oder Entwicklungskarten (→) kaufen.

Zusätzlich: Er kann zu einem beliebigen Zeitpunkt seines Zuges (auch vor dem Würfeln) **1** seiner Entwicklungskarten (→) ausspielen.

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

DER SPIELABLAUF IM EINZELNEN

1. ROHSTOFFERTRÄGE

- Der Spieler beginnt seinen Zug, indem er beide Würfel wirft: Die addierte Gesamt-Augenzahl bestimmt die Felder, die Erträge erbringen!
- Jeder Spieler, der eine Siedlung an einem Feld mit der gewürfelten Zahl hat, nimmt sich für die Siedlung eine Rohstoffkarte dieses Feldes. Hat ein Spieler 2 oder 3 Siedlungen an einem Feld mit der gewürfelten Zahl, erhält er **für jede Siedlung 1 Rohstoffkarte**. Hat ein Spieler eine Tempelstadt an einem Feld mit der gewürfelten Zahl, erhält er **für die Tempelstadt 2 Rohstoffkarten**.

Beispiel: Wird eine „6“ gewürfelt, erhält Spieler Violett 2 x Lehm für seine beiden Siedlungen. Spieler Türkis erhält 1 x Lehm. Beim Wurf einer 4 erhält Spieler Türkis 1 x Papyrus. Wäre die türkisfarbene Siedlung eine Tempelstadt, so würde Spieler Türkis beim Wurf einer 4 zweimal Papyrus erhalten.



2. HANDEL

Danach darf der Spieler Handel treiben, um die Rohstoffkarten einzutauschen, die ihm fehlen! Es gibt zwei 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) Außenhandel (Handel mit dem „Vorrat“) (→)

Der Spieler kann auch ohne Mitspieler tauschen!

- Er kann immer **4:1** tauschen, indem er **4 gleiche** Rohstoffkarten auf den entsprechenden Stapel des Vorrats zurücklegt und sich dafür **1 Rohstoffkarte** seiner Wahl nimmt.
- Besitzt er eine Siedlung an einem **Hafen (→)** bzw. einer **Oase (→)**, kann er günstiger tauschen: An einem **3:1-Hafen** oder einer **3:1-Oase** tauscht man **3 gleiche** Rohstoffkarten in **1 Rohstoffkarte** nach Wahl, an einem **spezialisierten Hafen** oder einer **spezialisierten Oase** tauscht man **2 Rohstoffkarten** des **angegebenen** Rohstoffs in **1 Rohstoffkarte** nach Wahl.



Außenhandel 4:1 ohne Hafen/Oase



Außenhandel 3:1 mit 3:1-Hafen/Oase



Außenhandel 2:1 mit spezialisierter „Papyrus“-Oase

3. BAUEN (→)

Schließlich kann der Spieler bauen, um seine Rohstoffträge zu steigern und um die Anzahl seiner Siegpunkte (→) zu erhöhen!

- Um zu bauen, muss er bestimmte Kombinationen von Rohstoffkarten (siehe Karte Baukosten) abgeben und setzt entsprechend Ochsenkarren oder Siedlungen aus seinem Vorrat auf das Spielfeld bzw. erweitert bereits vorhandene Siedlungen zu Tempelstädten. Abgegebene Rohstoffkarten werden auf die jeweiligen Vorratsstapel zurückgelegt.

a) Ochsenkarren (→) erfordert: 1 x Lehm und 1 x Rind



- Ochsenkarren werden als Teil einer Handelsroute (→) auf Wegen gebaut. Auf jedem Weg (→) darf nur **1 Ochsenkarren** gebaut werden.
- Ein Ochsenkarren darf nur an eine Kreuzung angelegt werden, an die ein eigener Ochsenkarren oder eine eigene Siedlung/Tempelstadt grenzt und auf der keine fremde Siedlung oder Tempelstadt steht.



Spieler Grau darf einen Ochsenkarren auf den grün markierten Wegen bauen – nicht aber auf dem gelb markierten Weg, da die violette Siedlung den Weiterbau verhindert.

- Sobald ein Spieler eine durchgehende Handelsroute (Abzweigungen zählen nicht) aus mindestens **fünf** Ochsenkarren besitzt, die nicht von fremden Siedlungen oder Tempelstädten unterbrochen wird, erhält er die Sonder-Siegpunktkarte „**Längste Handelsroute**“ (→). Gelingt es einem anderen Spieler, eine längere Handelsroute als der aktuelle Besitzer zu bauen, erhält dieser sofort die Sonderkarte. Der Besitz der „Längsten Handelsroute“ ist **2 Siegpunkte** wert.



Längste Handelsroute



Spieler Violett besitzt eine durchgehende Handelsroute mit **6 Ochsenkarren** (die Abzweigung zählt nicht mit) und hat somit die „Längste Handelsroute“. Die **7 Ochsenkarren** von Spieler Grau werden durch die violette Siedlung in eine **zwei** und eine **fünf Ochsenkarren** lange Handelsroute getrennt.

b) Siedlung (→)

erfordert: 1 x Lehm, 1 x Rind, 1 x Getreide und 1 x Papyrus



- Eine Siedlung muss auf einer Kreuzung, zu der mindestens ein eigener Ochsenkarren führt, gebaut werden. Beim Bau muss die **Abstandsregel** beachtet werden.
- **Abstandsregel:** Eine Siedlung darf nur dann gebaut werden, wenn die **3** (bzw. am Rahmen ggf. **2**) angrenzenden Kreuzungen **nicht** bereits von Siedlungen oder Tempelstädten besetzt sind – egal wem sie gehören.



Spieler Grau darf eine Siedlung auf der orangefarben markierten Kreuzung bauen – wegen der Abstandsregel jedoch nicht auf den blau markierten Kreuzungen.

- ♦ Auch für jede neue Siedlung erhält der Besitzer Rohstoffträge von angrenzenden Feldern: je **1 Rohstoffkarte**, wenn die Zahl des Feldes gewürfelt wird.
- ♦ Jede Siedlung zählt **1 Siegpunkt**.

c) **Tempelstadt** (→) erfordert: 3 x Stein und 2 x Getreide
Eine Tempelstadt wird durch den Ausbau einer Siedlung errichtet.



- ♦ Baut der Spieler eine seiner Siedlungen zur Tempelstadt aus, so legt er die Siedlung zu seinem Vorrat zurück und ersetzt diese durch eine seiner Tempelstädte.
- ♦ Für eine Tempelstadt erhält der Besitzer doppelt so viele Rohstoffträge von angrenzenden Feldern: je **2 Rohstoffkarten**, wenn die Zahl des Feldes gewürfelt wird.
- ♦ Jede Tempelstadt zählt **2 Siegpunkte**.

d) **Entwicklungskarte kaufen** (→) erfordert: 1 x Stein, 1 x Getreide und 1 x Papyrus



- ♦ Wer eine Entwicklungskarte kauft, zieht die oberste Entwicklungskarte vom Stapel.
- ♦ Es gibt 3 verschiedene Arten dieser Karten, die alle unterschiedliche Auswirkungen haben:



Söldner (→) Fortschritt (→) Siegpunkte (→)

- ♦ Gekaufte Entwicklungskarten hält man bis zur Verwendung geheim.

4. SONDERFÄLLE

- a) „7“ gewürfelt (→) **Räuber wird aktiv**
- ♦ Würfelt ein Spieler 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 zum Beispiel 9 Karten hat, muss 4 davon abgeben).
- ♦ Danach **muss** der Spieler den Räuber (→) versetzen:

1. Der Spieler muss den Räuber (→) auf ein **anderes** Feld (auch die Wüste ist möglich) versetzen.
2. Dann zieht er von **einem** Mitspieler, der eine Siedlung oder Tempelstadt an dem Feld 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 im weiteren Spielablauf die Zahl des Feldes gewürfelt, auf dem der Räuber steht, erhalten die Besitzer angrenzender Siedlungen und Tempelstädte **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!

Söldnerkarten: (→)



- ♦ Wer eine Karte „Söldner“ ausspielt, versetzt den Räuber. Siehe Punkte 1. + 2. oben.
- ♦ Ausgespielte Söldnerkarten bleiben offen vor ihrem Besitzer liegen.

- ♦ Wer zuerst 3 Söldnerkarten **offen** vor sich liegen hat, erhält die Sonderkarte „Größtes Söldnerheer“, die 2 Siegpunkte wert ist.
- ♦ Sobald ein anderer Spieler **mehr** Söldnerkarten offen vor sich liegen hat als der aktuelle Besitzer des „Größten Söldnerheeres“, so erhält er sofort die Sonderkarte und die damit verbundenen 2 Siegpunkte.



Größtes Söldnerheer

Fortschritt: (→)



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

Siegpunkte: (→)



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

SPIELENDE (→)

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.

DIE HILFE DER GÖTTER

Dieses Kartenset wird zusammen mit „Die große Pyramide“ verwendet. Es besteht aus 10 Karten „Götter“ und 4 Übersichtskarten, auf denen die Funktion der Götter kurz beschrieben wird. Die 10 Götterkarten können aber auch problemlos in das Grundspiel integriert werden.

VORBEREITUNG

Alle Spieler erhalten eine Übersichtskarte.



Jede Götterkarte besitzt eine Vorderseite „A“ und eine Rückseite „B“. Von diesen Karten sind zudem 4 mit einer Zahl gekennzeichnet. Bilden Sie einen Stapel mit den Karten, die mit einer Zahl markiert sind. Ganz oben liegt die Karte A1. Die übrigen Karten folgen in der Reihenfolge ihrer Zahlen, also A2, A3, A4. Die Karten ohne Zahl werden vorerst beiseitegelegt.

Wer in der Gründungsphase seine zweite Siedlung baut, nimmt sich die jeweils oberste Karte des Stapels und legt sie mit der A-Seite vor sich aus. Der 1. Spieler erhält somit die Karte A1, der 2. die Karte A2 usw.

Ist die Gründungsphase beendet, werden alle übrigen Götterkarten (im Spiel zu dritt auch die Karte A4) einzeln mit der A-Seite neben dem Spielfeld ausgelegt.

GÖTTERKARTE NUTZEN

Jede Götterkarte bietet einen bestimmten, auf der Karte beschriebenen Vorteil. Hat ein Spieler den Vorteil einer Karte genutzt, hat er 2 Möglichkeiten:

1. Der Spieler dreht die Karte auf die **B-Seite** und darf den Vorteil der Karte nach Beendigung seines Zuges später erneut nutzen, sobald sich die Situation dafür ergibt. Nach der zweiten Nutzung einer Götterkarte muss der Spieler sie mit der A-Seite nach oben zurücklegen und sich eine neue Karte nehmen, die er wieder mit der A-Seite nach oben vor sich auslegt.

ODER

2. Der Spieler legt die Karte sofort zurück in die Auslage und nimmt sich von dort eine beliebige andere Karte, die er wieder mit der **A-Seite** nach oben vor sich auslegt.

Wichtig: Ein Spieler darf eine Götterkarte nicht im gleichen Zug nutzen, indem er sie erhalten hat.



DIE GROSSE PYRAMIDE

VORBEREITUNG

Wenn sie das Szenario „Die große Pyramide“ erstmals spielen, legen sie die Felder und Zahlenchips wie abgebildet in dem Rahmen aus.



Haben Sie „Die große Pyramide“ bereits gespielt, können Sie die Auslage der Felder wie folgt variieren:

Platzieren Sie zunächst das Feld mit dem Nildelta (Nilverzweigung) auf demselben Platz wie in der Abbildung rechts. Mischen Sie alle übrigen Nilfelder und legen Sie mit ihnen zufällig den Verlauf des Nils in den rot umrahmten Bereichen aus. Nun durchfließt der Nil die Felder in einer zufälligen Reihenfolge.

Mischen Sie alle übrigen Felder und positionieren Sie diese zufällig auf den noch freien Plätzen. Legen Sie anschließend wie gewohnt die Zahlenchips aus (siehe Aufbau, Variabler (→)).



Jeder Spieler legt seine **Baukostenkarte** mit der Seite „Große Pyramide“ offen vor sich aus.

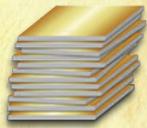


Lösen Sie jetzt die Teile dieses Tableaus aus ihrem Rahmen.

Jeder Spieler erhält zusätzlich zu seinen Spielfiguren noch **3 Papyrusboote** in seiner Farbe.



Jeder Spieler erhält **12 Pyramiden-Bausteine** in seiner Farbe.

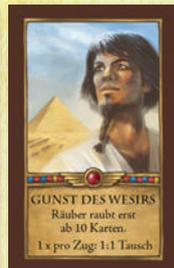


Die goldfarbenen Pyramiden-Bausteine tragen auf ihrer Rückseite Zahlen. Sie werden mit ihrer Vorderseite nach oben gemischt und als Stapel neben dem Spielplan platziert.

Jeder Spieler erhält **1 Pharao-Kärtchen**, das er mit der Seite „Pharaos Fluch“ offen vor sich auslegt. „Pharaos Fluch“ vermindert die Siegpunkte eines Spielers um 1. Somit startet jeder Spieler nur mit 1 Siegpunkt.



Der **Pyramiden-Bauplatz** wird neben dem Spielfeld bereitgelegt. Das Kärtchen „Gunst des Wesirs“ kommt in das freie Fach des Kartenhalters.



GRÜNDUNGSPHASE

Die Gründungsphase erstreckt sich über 2 Runden, in der jeder Spieler 2 Siedlungen und 2 Oxsenkarren baut.

1. Runde

Reihum würfeln alle Spieler mit 2 Würfeln; wer die höchste Augenzahl erreicht, beginnt. Der Startspieler setzt 1 seiner Siedlungen auf eine freie Kreuzung, die **an ein Nil-Feld grenzen** muss. An diese setzt er in beliebiger Richtung 1 seiner Oxsenkarren an.

Ausnahme: Ein Oxsenkarren darf nie auf einen Weg über den Nil gesetzt werden.

Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn. Jeder setzt 1 Siedlung und 1 Oxsenkarren.

2. Runde

Haben alle Spieler ihre 1. Siedlung errichtet, so startet der Spieler, der zuletzt an der Reihe war, die 2. Runde. Unter Berücksichtigung der Abstandsregel gründet er nun seine 2. Siedlung auf einer **beliebigen** freien Kreuzung und setzt einen Oxsenkarren an. Nach ihm folgen die anderen Spieler entgegen dem Uhrzeigersinn. Der Startspieler ist somit als Letzter mit seiner 2. Start-siedlung an der Reihe.

Achtung: Es dürfen in der Gründungsphase nur Oxsenkarren als Handelsroute eingesetzt werden.

Jeder Spieler erhält sofort nach der Gründung seiner 2. Siedlung seine ersten Rohstoffträge: Für jedes Feld, das an diese 2. Siedlung angrenzt, nimmt er sich eine entsprechende Rohstoffkarte vom Vorrat.

DER SPIELABLAUF IM ÜBERBLICK

ZUSÄTZLICHE BAUMÖGLICHKEITEN

a) Papyrusboot

Baukosten: 2 x Papyrus + 1 x Rind



Oxsenkarren dürfen nicht über den Nil gebaut werden. Stattdessen wird der Nil mit Papyrusbooten überquert. Umgekehrt darf ein Papyrusboot nicht auf einem normalen Weg (ohne Nil) eingesetzt werden.

Wie ein Oxsenkarren darf ein Papyrusboot nur an eine Kreuzung angelegt werden, an die eine eigene Handelsroute (Oxsenkarren/Papyrusboot) oder eine eigene Siedlung oder Tempelstadt grenzt. Hat ein Spieler 1 Papyrusboot gebaut, kann er später einen Oxsenkarren auf einem angrenzenden Weg bauen bzw. ein zweites Papyrusboot, falls der Weg ebenfalls über den Nil führt.

Papyrusboote zählen bei der Ermittlung der „Längsten Handelsroute“ mit.

b) Pyramide bauen

♦ Baustein in Pyramide einfügen

Baukosten: 1 x Stein + 1 x Rind



Wichtig: Jeder Spieler darf erst dann Pyramiden-Bausteine bauen, wenn er mindestens 1 Papyrusboot über den Nil gebaut hat.

Hat ein Spieler die Baukosten bezahlt, setzt er 1 seiner Bausteine auf einem Feld des Pyramiden-Bauplatzes ein.

Die Pyramide besteht aus 4 Ebenen. Zunächst werden 16 Bausteine auf den 16 Feldern der untersten Ebene eingesetzt, dann folgen 9 Steine auf der zweiten, 4 Steine auf der dritten und der Schlussstein auf der obersten Ebene.



♦ Auswirkungen des Pyramidenbaus

Pharaos Fluch und Pharaos Segen



Sobald und solange ein Spieler **mehr** Pyramidenbausteine als ein **anderer** Spieler verbaut hat, legt er sein Pharao-Kärtchen auf die Seite „Pharaos Segen“. „Pharaos Segen“ ist 1 Siegpunkt wert. Somit sind vom Fluch des Pharaos immer nur der oder die Spieler betroffen, die die **wenigsten** Steine verbaut haben. Sollten alle Spieler gleich viele Steine verbaut haben, ist jeder Spieler vom Fluch des Pharaos betroffen.

Gunst des Wesirs

Der Spieler, der als Erster einen seiner Pyramiden-Bausteine einsetzt, nimmt sich aus dem Kartenhalter das Kärtchen „Gunst des Wesirs“. Er behält es so lange, bis ein anderer Spieler einen seiner Bausteine einsetzt. Das Kärtchen hat also immer der Spieler, der zuletzt an der Pyramide gebaut hat. Es bietet seinem Besitzer die folgenden Vorteile:

- » Er darf **einmal** in seinem Zug 1 beliebige seiner Rohstoffkarten gegen 1 beliebige andere Rohstoffkarte des Vorrats tauschen (**1:1 Tausch**). Das darf er noch im gleichen Zug, in dem er das Kärtchen erhalten hat.
- » **Bei einer „7“** muss er immer nur dann die Hälfte seiner Rohstoffkarten abgeben, wenn er **mehr als 9 Karten** besitzt.

SIEBEN GEWÜRFELT: RÄUBER WIRD AKTIV

Wer die „7“ gewürfelt hat, deckt 1 der goldfarbenen Pyramiden-Bausteine auf. Eine Zahl zwischen 6 und 9 auf der Rückseite des Pyramiden-Bausteins gibt an, wie viele Rohstoffe jeder Spieler maximal besitzen darf, um nicht die Hälfte seiner Rohstoffkarten abgeben zu müssen. Lautet die Zahl beispielsweise „8“, verliert ein Spieler nur dann die Hälfte seiner Rohstoffkarten, wenn er mehr als 8 Rohstoffkarten besitzt. Ausgenommen davon ist der Besitzer des Kärtchens „Gunst des Wesirs“, der **immer** nur dann betroffen ist, wenn er mehr als 9 Rohstoffkarten besitzt.

Der Pharaos baut mit: Der goldfarbene Pyramiden-Baustein wird auf einer freien Stelle des Pyramiden-Bauplatzes eingesetzt.

Anschließend versetzt der Spieler wie gewohnt den Räuber und zieht eine Rohstoffkarte von einem betroffenen Mitspieler.

Wichtig: Für die Götterkarte „ISIS“ gilt statt der 7 die jeweilige Zahl auf den goldfarbenen Pyramiden-Bausteinen.

SPIELLENDE

Das Spiel endet, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- ♦ Ein Spieler ist am Zug und erreicht **11 Siegpunkte**. Dieser Spieler hat gewonnen.
- ♦ Sollten alle 12 goldfarbenen Pyramiden-Bausteine des Pharaos verbaut oder die Pyramide fertiggestellt werden, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Bei einem Gleichstand gewinnt von diesen Spielern, wer die meisten Pyramiden-Bausteine verbaut hat. Gibt es erneut einen Gleichstand, dann gibt es mehrere Gewinner.

IMPRESSUM

Lizenz: Catan GmbH © 2014

Autor: Klaus Teuber, catan.de/catan.com

Redaktionsteam: Wolfgang Lüdtkke, Reiner Müller, Klaus Teuber, Benjamin Teuber, Peter Neugebauer

Illustration und Figurendesign: Michael Menzel

Gestaltung: Michaela Kienle/Fine Tuning

© 2014 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

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesemern.