

# ELASUND-SPIELREGEL

In den Jahren, nachdem unerschrockene Seefahrer Catan entdeckt und besiedelt hatten, wuchs die Bevölkerung stetig. Im Land und an den Küsten entstanden neue Siedlungen und immer wichtiger wurde der Austausch der Waren zwischen den einzelnen Regionen der Insel. Ein zentraler Handelsplatz tat Not. Ein Ort mit einem Hafen, mit Häusern für Handwerker und Händler, mit einem Kontor und einem Wirtsbaus und einer großen Kirche in der Mitte. So errichteten die Cataner ihre erste Stadt. Sie nannten ihre Stadt nach dem Ort in der alten Heimat, von dem aus ihre Vorfahren nach Catan aufgebrochen waren: Elasund.

## DAS SPIELMATERIAL

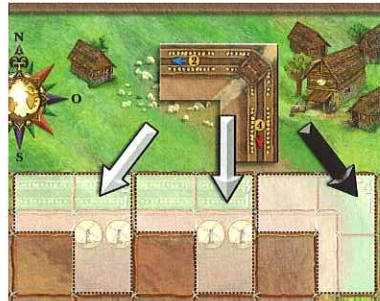
- 1 Regelheft
- 1 Spielplan
- 40 Siegpunktsteine und 4 Zählsteine in 4 Farben, 2 Würfel
- 1 Handelsschiff
- 37 Gebäude, davon 16 in den Spielerfarben und 21 neutrale
- 9 Kirchenkärtchen
- 36 Stadtmauerteile, 9 pro Spielerfarbe
- 90 Spielkarten, davon 51 Gold und 39 Machtkarten
- 2 Stadttore
- 4 Zugübersichtskarten in 4 Farben
- 20 Baubriefe in 4 Farben

## DIE SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan zeigt den unbebauten Grundriss von Elasund, umrahmt von Meer und Stadtmauer-Bauplätzen, sowie der Baugrube für die Kirche in der Mitte.

### Baufläche festlegen

Die bebaubare Fläche Elasunds ist von der Spielerzahl abhängig und wird mit den beiden Stadttoren vor dem Spiel festgelegt. Im Spiel zu zweit werden beide Stadttore auf dem Stadtmauer-Bauplatz „2“ ausgelegt (weißer Pfeil), zu dritt auf dem Bauplatz „3“ (grauer Pfeil) und zu viert auf dem Bauplatz „4“ (schwarzer Pfeil). Die Stadttore werden so ausgerichtet, dass die blauen Pfeile zum Meer zeigen.



### Spielermaterial verteilen

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält in dieser Farbe:

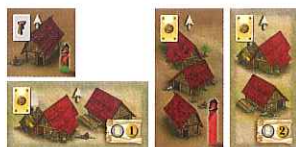
#### 10 Siegpunktsteine



#### 5 Baubriefe



#### 4 Gebäude (Arbeiter, Händler u. Handwerker) 1 Zugübersichtskarte



#### 9 Stadtmauerteile

Jeder Spieler bildet mit seinen Stadtmauern einen Stapel in der Reihenfolge der Zahlen auf den Rückseiten. Das Kärtchen mit der „9“ ist das unterste Kärtchen des Stapels.



### 1 runder Zählstein

Jeder Spieler setzt seinen Zählstein auf das Feld „0“ der Handelspunkt-Leiste am linken Spielplanrand.

### Startkärtchen auslegen

Jeder Spieler besitzt 2 Gebäudekärtchen mit einer Totem-Skulptur - seine Startkärtchen. Jeder Spieler legt seine Startkärtchen auf die mit seiner Farbe umrahmten Startfelder des Spielplans. Der Pfeil auf den Plättchen muss zur Windrose (nach Norden) deuten.



### Kirchenkärtchen

Die 9 Teile der Kirche (Kirchenkärtchen) werden gemischt und als verdeckter Stapel neben die Abbildung der Kirche gelegt.



### Neutrale Gebäude auslegen

Die neutralen Gebäude werden sortiert, gleiche Gebäude werden zu einem Stapel zusammengefasst und neben einer Seite des Spielplans ausgelegt.



*Ann.: Die großen Gebäude „Versammlungshalle“, „Fürstensitz“ und „Kontor“ sind zwar unterschiedlich illustriert, können aber dennoch zu einem Stapel zusammengefasst werden, da sie die gleiche Funktion besitzen.*



Die **Machtkarten** werden gemischt und als verdeckter Stapel neben einer Seite des Spielplans abgelegt.

Die **Goldkarten** werden als offener Vorratsstapel neben dem Machtkartenstapel abgelegt.

Jeder Spieler erhält als Startkapital 3 Gold- und 1 Machtkarte. Die Karten werden verdeckt auf der Hand gehalten.

Das **Schiff** und die beiden Würfel werden bereit gelegt.



Wollen Sie sofort wissen, wie „Elasund“ gespielt wird? Dann besuchen Sie meine Webseite

**www.profeasy.de**

und schauen Sie Marlene, Vicky und Siegfried beim Spielen zu.

Ihr Prof. Easy



# Spielübersicht



Alle Spieler bauen gemeinsam eine Stadt auf. Dabei versucht jeder Spieler, möglichst viele eigene Gebäude innerhalb des Stadtgebiets zwischen Meer und Stadtmauer unterzubringen.

Die Größe des Stadtgebiets ist abhängig von der Zahl der Spieler und wird mit den Stadttoren (hier für 3 Spieler) festgelegt. ①

Ein Gebäude kann gebaut werden, wenn die Baukosten (Gold) gezahlt wurden und - je nach Gebäudegröße - 1, 2 oder 3 **Baubriefe** auf der Baufläche ausliegen.

② Auf der rot umrahmten Fläche liegen ein roter und ein gelber Baubrief aus. Spieler „Rot“ hat den höheren Baubrief und darf hier ein 4 Felder großes Gebäude bauen. Das Kärtchen mit den gelben Hütten würde dann verdrängt, denn: **größere Gebäude verdrängen kleinere**.

Gebäude bringen **Einnahmen**. Zu Beginn jedes Zuges wird gewürfelt und die Reihe mit der gewürfelten Zahl mit dem Schiff ③ markiert. Für jedes Gebäude dieser Reihe erhalten ihre Besitzer je nach Art des Gebäudes Gold- oder Machtkarten.

Jeder Spieler besitzt 4 Gebäude mit Dächern in seiner Spielerfarbe, die nur er bauen kann. Darüber hinaus gibt es neutrale Gebäude, die jeder bauen kann. Wer ein neutrales Gebäude baut, kennzeichnet es mit einem Siegpunktstein seiner Farbe. ■

Mit **Machtkarten** kann man zusätzliche Baubriefe ein- oder versetzen oder gar ein gleich großes gegnerisches Gebäude verdrängen. Wer einen Abschnitt der **Stadtmauer** baut, erhält als Belohnung eine Machtkarte oder darf einen Siegpunkt setzen. ④

**Handelsfelder** sind Felder, die mit 1 oder 2 Handelspunkten ⑤ gekennzeichnet sind. Wer mit einem Gebäude ein Handelsfeld bebaut, darf seinen Zählstein pro Handelspunkt um 1 Feld auf der Handelspunkte-Leiste vorrücken. ⑥

Erreicht ein Spieler mit seinem Zählstein die Felder 3, 5, 7, 9 oder 11 darf er jedes Mal einen Siegpunktstein absetzen. ⑦

**Es gewinnt** der Spieler, der als Erster seine 10 Siegpunktsteine auf dem Spielplan unterbringt.



## DER SPIELABLAUF

Es beginnt, wer am höchsten würfelt. Ist ein Spieler an der Reihe, führt er in seinem Zug folgende Aktionen in der angegebenen Reihenfolge durch:

1. Erträge für alle auswürfeln
2. Ein- oder zweimal bauen
3. Baubrief platzieren oder 2 Gold nehmen
4. Eine Bonusaktion durchführen

Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

### 1) ERTRÄGE FÜR ALLE AUSWÜRFELN

Der Spieler würfelt mit beiden Würfeln und setzt das Schiff auf die Zahl, die erwürfelt wurde. Das Schiff markiert damit eine Reihe im Planquadrat der Stadt.

Jeder Spieler erhält nun für jedes seiner Gebäude in dieser Reihe einen Ertrag: Für jedes Gebäude, das mit einer Goldkarte gekennzeichnet ist, zieht sich sein Besitzer eine Goldkarte vom Stapel. Für jedes mit einer Machtkarte gekennzeichnete Gebäude zieht er sich eine Machtkarte.

Wird eine „7“ gewürfelt, wird das Schiff zum Seeräuber, näheres hierzu auf Seite 5 unter „7“ gewürfelt“.

**Wichtig:** Das Schiff muss immer versetzt werden. Markiert das Schiff noch aus dem vorangegangenen Zug die Reihe, die der Spieler auswürfelt, muss er das Schiff um 2 Reihen nach oben oder unten versetzen.



**Beispiel:** Ein Spieler hat eine „3“ gewürfelt. Er versetzt das Schiff um 2 Reihen in die Reihe „5“, da im letzten Zug ebenfalls eine „3“ gewürfelt wurde. Alle Spieler besitzen ein Gebäude in dieser Reihe, Spieler „Rot“ sogar zwei. Spieler „Rot“ erhält eine Macht- und eine Goldkarte. Spieler „Blau“ erhält eine Machtkarte, Spieler „Grün“ und „Gelb“ erhalten jeder eine Goldkarte.

### 2) EIN- ODER ZWEIMAL BAUEN

Der Spieler darf einen oder zwei der folgenden Bauten errichten:

- Gebäude (eigenes oder neutrales)
- Teil der Stadtmauer
- Teil der Kirche

Es dürfen auch 2 verschiedene Bauten miteinander kombiniert werden (z.B. 1 Teil der Stadtmauer und 1 Teil der Kirche).

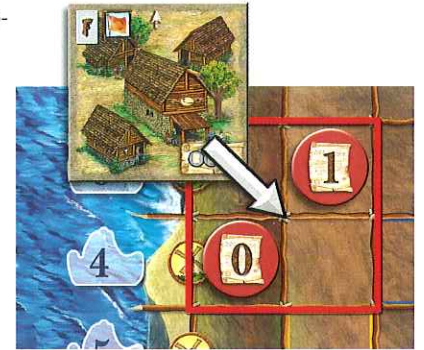
#### Eigenes oder neutrales Gebäude bauen

##### a) Baufläche muss geforderte Anzahl an Baubriefen aufweisen

Je nach Größe decken die Gebäude 1, 2, 4 oder 6 Felder ab. Wer ein Gebäude bauen möchte, muss zunächst auf die Baufläche bzw. Felder deuten, die er bebauen möchte.

Auf der ausgewählten Baufläche müssen nun mindestens (mehr sind erlaubt) so viele Baubriefe liegen, wie für den Bau des Gebäudes gefordert werden. Die Anzahl der geforderten Baubriefe ist bei jedem Gebäude in der rechten unteren Ecke abgebildet.

**Beispiel:** Spieler „Rot“ kann auf der rot umrahmten Baufläche ein Wirtshaus bauen, da 2 seiner Baubriefe innerhalb dieser Fläche ausliegen.



**Wichtig:** Für den Bau eines Gebäudes ist die Position des Schiffes ohne Belang. Ein Gebäude muss daher nicht auf der mit dem Schiff markierten Reihe gebaut werden.

##### b) Gebäude bauen

Wer ein Gebäude baut, bezahlt zunächst die Baukosten.

Das bedeutet: Er legt so viele Goldkarten aus der Hand auf den Gold-Vorratsstapel, wie durch die schwarze Zahl in dem gelben Münzsymbol unten rechts auf der Gebäudekarte verlangt wird. Dann nimmt er alle Baubriefe,

die auf der Baufläche dieses Gebäudes liegen, vom Plan. Eigene Baubriefe nimmt er an sich, Baubriefe von Mitspielern gibt er diesen zurück (siehe nächsten Abschnitt). Er legt das Gebäude auf den Spielplan; dabei muss der Pfeil auf die Seite mit der Windrose deuten.

Wenn es sich um ein neutrales Gebäude handelt, enthält es an der linken Seite 1 oder 2 Siegpunktfelder (rote Fahnen). Auf jede dieser Fahnen legt der Spieler genau 1 eigenen Siegpunktstein.



**Wichtig:** Ein Gebäude muss innerhalb der Stadtmauer (bauplätze) gebaut werden und darf weder einen Bauplatz der Stadtmauer überdecken noch die Kirchen-Baugrube.

##### c) Baubriefe von Mitspielern können genutzt werden

Die zum Bau eines Gebäudes erforderlichen Baubriefe können auch von verschiedenen Spielern stammen. Das Recht zu bauen hat dann der Spieler, der den oder die Baubriefe mit dem höchsten Gesamtwert (im Vergleich mit jedem anderen Spieler) besitzt. Der Gesamtwert ergibt sich ausschließlich aus der Addition der Zahlen auf den Baubriefen.

**Beispiel:** Ein 4-er Baubrief hat einen höheren Gesamtwert als ein 0-er, ein 1-er und ein 2-er Baubrief zusammen.

Bei einem Gleichstand darf keiner der Spieler auf der betreffenden Baufläche bauen.

Überbaut ein Spieler einen oder mehrere Baubriefe von Mitspielern, gibt er diese den Mitspielern zurück. Außerdem bezahlt er für jeden Baubrief dem jeweiligen Besitzer als **Entschädigung** so viel Gold, wie auf dem entsprechenden Baubrief angegeben ist.

Besitzt der Spieler nicht genügend Gold, um seine(n) Mitspieler auszubahlen und die Baukosten des Gebäudes zu zahlen, darf er das Gebäude nicht bauen.



#### d) Kleinere Gebäude werden von größeren überbaut

Wenn ein Gebäude gebaut wird, verdrängt es kleinere Gebäude, falls diese ganz oder auch nur teilweise innerhalb seiner Baufläche liegen. Verdrängte Gebäude der Spieler werden ihren Besitzern zurückgegeben. Verdrängte neutrale Gebäude kommen zurück zur Auslage, der Siegpunktstein zurück zu seinem Besitzer. **Verdrängte Startgebäude** dürfen sofort wieder eingesetzt werden. Näheres hierzu finden Sie auf Seite 6 „Die Hütten der Arbeiter“.

**Beispiel:** Spieler „Rot“ hat innerhalb der rot umrahmten Fläche Baubriefe mit dem höchsten Gesamtwert ausliegen. Damit hat er das Recht, ein Kontor auf dieser Fläche zu errichten. Er zahlt Spieler „Gelb“ und „Blau“ je 2 Gold als Entschädigung und 5 Gold an den Vorrat. Alle Spieler nehmen ihre Baubriefe zurück. Spieler „Rot“ platziert das Gebäude. Das gelbe Gebäude wird überbaut und von seinem Besitzer zurück genommen.



#### e) Gleich großes Gebäude überbauen

Wenn der Spieler **drei gleichfarbige** Machtkarten abgibt, also 3 grüne, 3 blaue oder 3 rote, darf er mit einem Gebäude ein oder auch zwei gleich große Gebäude überbauen.



**Beispiel:** Spieler „Gelb“ hat den höherwertigen Baubrief. Er gibt Spieler „Rot“ 1 Gold für die Nutzung dessen Baubriefs und baut ein Wirtsbaus auf die rot umrahmte Fläche. Um die beiden gleich großen Gebäude von Spieler „Rot“ und „Blau“ verdrängen zu können, gibt er 3 gleichfarbige Machtkarten ab. Spieler „Rot“ und „Blau“ legen ihre verdrängten Gebäude zur Auslage und nehmen ihre Siegpunktsteine zurück.



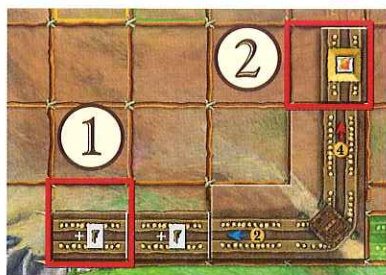
#### Stadtmauer bauen

Wer eine Stadtmauer bauen möchte, nimmt das oberste Kärtchen seines Stadtmauerstapels, dreht es um und legt es an eine Seite des Stadttors oder an ein bereits liegendes Mauerkärtchen an.

Der Bau eines Stadtmauerkärtchens kostet 2 Gold, wenn es in Richtung des **blauen** Pfeils gebaut wird und 4 Gold, wenn es in Richtung des **roten** Pfeils gebaut wird.

Wer eine Stadtmauer baut, auf der 1 oder 2 Machtkarten abgebildet sind, zieht eine bzw. zwei Machtkarten. Wer eine Stadtmauer mit einem Turm baut, platziert einen eigenen Siegpunktstein darauf.

**Beispiel:** Spieler „Gelb“ zahlt 2 Gold, baut eine Stadtmauer ① und erhält eine Machtkarte. Er baut eine zweite Stadtmauer ②, zahlt 4 Gold und platziert einen Siegpunktstein auf dem Turm.



#### Kirche bauen

Die Kirche wird aus 9 Teilen puzzleartig zusammengesetzt. Wer einen Teil der Kirche bauen möchte, zahlt 7 Gold und zieht das oberste Kirchenkärtchen vom Stapel.

Wer als Erster ein Kärtchen auslegt, hat einen Vorteil: Er zieht die beiden obersten Kirchenkärtchen vom Stapel, wählt von diesen eines aus und platziert es auf der Baugrube der Kirche (Pfeil in Richtung Windrose). Das andere Kärtchen schiebt er unter den Stapel.

Mit dem ersten Kärtchen ist die Baufläche der Kirche festgelegt. Alle weiteren Kirchenstufen müssen dementsprechend an ihrer richtigen Position platziert und nach Norden ausgerichtet werden. Die große Abbildung der Kirche in der linken oberen Ecke des Plans dient der Orientierung.

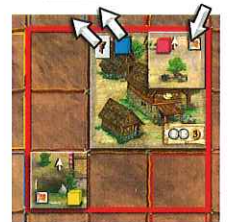
Wird eine Kirchenstufe auf einem Feld ausgelegt, auf dem ein Baubrief ausliegt, nimmt ihn sein Besitzer zurück. Ist das Feld mit einem Teil eines Gebäudes belegt, wird das Gebäude entfernt - unabhängig davon, wie groß es ist. Auf freien Feldern der Baufläche der Kirche dürfen weitere Baubriefe ausgelegt und Gebäude gebaut werden (Obwohl dies wegen des drohenden Abrisses meist nicht sinnvoll ist).

**Wichtig:** In keinem Fall dürfen Kirchenkärtchen von Gebäuden überbaut bzw. verdrängt werden.

Spieler „Gelb“ baut die erste Kirchenstufe auf dem Feld der Baugrube und markiert die Kirchenstufe mit einem Siegpunktstein. Damit ist die Baufläche der Kirche (roter Rahmen) festgelegt.



Spieler „Rot“ baut die zweite Kirchenstufe. Das Wirtsbaus von Spieler „Blau“ wird verdrängt. Spieler „Blau“ legt das Wirtsbaus zur Auslage und nimmt seinen Siegpunktstein zurück.



#### 3) BAUBRIEF PLATZIEREN ODER 2 GOLD NEHMEN

Der Spieler nimmt sich entweder 2 Gold oder setzt einen seiner Baubriefe auf ein freies Feld in der mit dem Schiff markierten Reihe. Entscheidet er sich für das Platzieren eines Baubriefs, muss er so viele Goldkarten zahlen, wie die Zahl auf dem Baubrief angibt. Die Goldkarten legt er auf den Gold-Vorratsstapel.

**Beispiel:** Der Spieler setzt einen 2-er Baubrief ein. Er zahlt 2 Goldkarten und platziert ihn auf einem der 3 freien Felder in der mit dem Schiff markierten Reihe.



Sollte es in der markierten Reihe kein freies Feld mehr geben, setzt der Spieler den Baubrief entweder in die **am nächsten oben oder unten gelegene** Reihe, in der es ein **freies** Feld gibt.

#### • Baubrief in beliebige Reihe setzen

Wenn der Spieler zwei gleichfarbige Machtkarten abgibt, also 2 grüne, 2 blaue, oder 2 rote darf er seinen Baubrief auch in eine beliebige Reihe setzen.





## 4) BONUSAKTION DURCHFÜHREN

Zum Abschluss seines Zuges darf der Spieler noch genau eine von 4 möglichen Bonusaktionen ausführen. Eine Bonusaktion ist freiwillig. Jede Bonusaktion kostet Machtkarten und eventuell auch Gold. Eine Bonusaktion kann daher nur dann ausgeführt werden, wenn der Spieler die für die jeweilige Aktion geforderte Anzahl Machtkarten und eventuell gefordertes Gold zahlen kann.

### a) Eigenen Baubrief versetzen

Der Spieler versetzt einen seiner Baubriefe, der bereits auf dem Spielplan liegt, auf ein beliebiges anderes, freies Feld des Spielplans.

**Kosten:** zwei gleichfarbige Machtkarten

### b) Eigenen Baubrief aufwerten

Der Spieler ersetzt einen seiner Baubriefe, der bereits auf dem Spielplan liegt, durch einen Baubrief mit höherem Wert aus seinem Vorrat. Er nimmt dazu den Baubrief vom Spielplan und platziert den höherwertigen an derselben Stelle.

**Kosten:** 2 gleichfarbige Machtkarten und so viele Goldkarten, wie die Differenz der Zahlen zwischen dem entfernten und dem platzierten Baubrief beträgt

### c) Baubrief beliebig platzieren

Der Spieler platziert einen Baubrief aus seinem Vorrat in eine beliebige Reihe. Diese Aktion ist - wie auch die vorangegangenen - nicht abhängig von der Position des Schiffes.

**Kosten:** 3 verschiedenfarbige Machtkarten und dem Wert des Baubriefs entsprechend viele Goldkarten.

### d) 2 Gold nehmen

Der Spieler nimmt sich 2 Goldkarten vom Gold-Vorratsstapel.

**Kosten:** 3 verschiedenfarbige Machtkarten.



**Beispiel:** Ein Spieler hat eine „7“ gewürfelt. Er versetzt das Schiff (jetzt Seeräuber) in die Reihe 5. Spieler „Rot“ besitzt 3 Siegpunktsteine in dieser Reihe und gibt 3 Karten ab. „Blau“ besitzt einen Siegpunktstein und gibt eine Karte ab.

## Die Handelsfelder



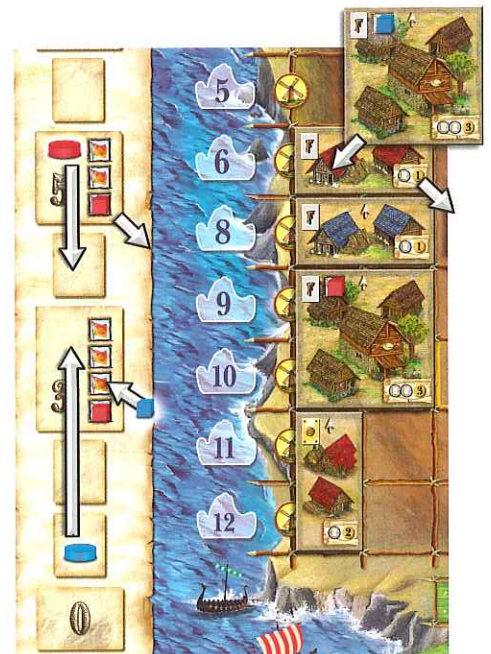
Die Felder am Hafen - beim Spiel zu dritt und viert auch die Felder in der Nähe der Stadttore - sind mit Handelssymbolen an ihren Rändern gekennzeichnet. Dies macht sie zu Handelsfeldern. Bebaut ein Spieler ein Handelsfeld mit einem Gebäude, erhält er am Hafen einen Handelspunkt und an den Handelsfeldern in der Nähe der Stadttore 2 Handelspunkte. Für den Bau eines Kirchenkärtchens auf einem Handelsfeld gibt es hingegen keinen Handelspunkt. Handelspunkte werden mit dem runden Zählstein auf der Handlungspunkte-Leiste markiert.

Erreicht ein Spieler mit seinem Zählstein ein Siegpunktfeld (Felder 3, 5, 7, 9, 11) oder zieht er daran vorüber, darf er dort einen seiner Siegpunktsteine einsetzen.

**Anders herum gilt:** Hat ein Spieler ein Gebäude auf einem Handelsfeld verloren, muss er seinen Zählstein entsprechend viele Felder zurückziehen. Befindet sich der Zählstein dann unterhalb eines Siegpunktfelds, auf dem der Spieler einen Siegpunktstein besitzt, muss er diesen entfernen.

### Beispiel:

Spieler „Rot“ besitzt 5 Handelspunkte und konnte 2 Siegpunktsteine platzieren. ① Spieler „Blau“ verdrängt ein rotes Gebäude. ② Spieler „Rot“ verliert einen Handelspunkt und muss seinen Siegpunktstein entfernen. ③ Spieler „Blau“ gewinnt 2 Handelspunkte und darf einen Siegpunktstein platzieren.



## Der Machtkartenstapel

Setzt ein Spieler Machtkarten ein, legt er diese auf einen Ablagestapel. Ist der Machtkartenstapel aufgebraucht, werden die Karten der Ablage gemischt und mit ihnen ein neuer verdeckter Machtkartenstapel gebildet.

## DAS SPIEL ENDE

Sobald ein Spieler an der Reihe ist und alle 10 Siegpunktsteine auf dem Spielplan untergebracht hat, hat dieser Spieler gewonnen und das Spiel ist beendet.

## REGELDETAILS

### „7“ gewürfelt

Würfelt ein Spieler eine „7“, versetzt er das Schiff in eine beliebige andere Reihe (es darf nicht in der Reihe stehen gelassen werden, in der es zu Beginn der Runde steht). Das Schiff symbolisiert jetzt einen Seeräuber.

Es gibt keine Einnahmen in der markierten Reihe. Statt dessen muss jeder Spieler (auch der Spieler, der das Schiff versetzt hat) für jeden seiner Siegpunktsteine in der markierten Reihe eine Macht- oder Goldkarte abgeben. Besitzt ein Spieler keine oder nicht genügend viele Karten, gibt er keine bzw. so viele ab, wie er besitzt.

Der Spieler, der den Seeräuber versetzt hat, darf sich von den abgegebenen Karten für jeden Wachturm (Mauerteil mit Siegpunktstein), den er besitzt, eine Karte nehmen.

Anschließend setzt der Spieler ganz normal seinen Zug fort. Einen Baubrief setzt er in die mit dem Schiff markierte Reihe bzw., falls diese besetzt ist - wie auf Seite 4 beschrieben - in eine nächste freie Reihe.



## Die Hütten der Arbeiter...

...sind auf den beiden Startgebäuden mit der Totem-Skulptur abgebildet. Wird ein Startgebäude überbaut, darf es sein Besitzer **sofort** - also direkt bevor der Spieler, der das Gebäude überbaut hat, seinen Zug fortsetzt - wieder auf freien Feldern des Spielfeldes einsetzen.

Es ist nicht erlaubt, mit einem Startgebäude Handelsfelder zu belegen oder sie auf Feldern mit **eigenen oder fremden** Baubriefen zu setzen. Gibt es keine freien Felder mehr, kann ein Startgebäude nicht wieder eingesetzt werden. Es wird dann ganz aus dem Spiel genommen.

Wurden die Startgebäude von 2 oder mehr Spielern überbaut, so setzen die Spieler diese nacheinander wieder ein. Zuerst setzt der Spieler sein oder seine Gebäude wieder ein, der im Uhrzeigersinn am nächsten bei dem Spieler sitzt, der soeben gebaut hatte. Wenn ein Spieler ein eigenes Startgebäude überbaut, setzt er es als erster wieder ein (das gilt dann nicht als bauen). Dann folgen immer im Uhrzeigersinn die anderen Spieler. Erst wenn alle vom Spielplan genommenen Startgebäude wieder eingesetzt wurden, darf der Spieler, der an der Reihe ist, seinen Zug fortsetzen.

## Wenn der Kartenvorrat nicht reicht...

...erhält zunächst kein Spieler Karten. Mangelt es an Machtkarten, legt jeder Spieler die Hälfte (bei ungerader Zahl vorher abrunden) seiner Machtkarten auf den Ablagestapel. Dieser wird gemischt. Anschließend erhält jeder Spieler die ihm zustehenden Einkünfte. In gleicher Weise wird verfahren, wenn es an Goldkarten mangelt.

## TIPPS VOR DEM ERSTEN SPIEL

- Zu Beginn des Spiels ist es wichtig, möglichst alle Reihen (besonders die mittleren) mit Gebäuden zu bebauen, um einen stetigen Fluss an Gold- und Machtkarten zu garantieren.
- Für den Bau der Handwerker-Gebäude benötigt man nur einen Baubrief und 1 bzw. 2 Gold. Diese sollten möglichst zuerst eingesetzt werden. Auch wenn sie später wieder überbaut werden, bringen sie doch bis dahin meist einen Gewinn.
- Ein großes Sechsergebäude sollten Sie erst dann bauen, wenn ihr Einkommen ausreichend gesichert ist.
- Sie sollten versuchen, immer genügend Machtkarten parat zu haben um auf Angriffe von Mitspielern reagieren zu können oder zum richtigen Zeitpunkt einen zweiten Baubrief beliebig einsetzen zu können.
- Wer als erster mit dem Bau der Kirche beginnt, hat einen großen Vorteil. Er hat Einfluss auf die Position der Kirchen-Baufläche und kennt das letzte Kirchenkärtchen.

## IMPRESSUM © 2005

Autor: Klaus Teuber - [www.klausteuber.de](http://www.klausteuber.de)  
Lizenz: Catan GmbH - [www.catan.com](http://www.catan.com)  
Illustration: Tanja Donner  
Grafik: Michaela Schelk - [www.fine-tuning.de](http://www.fine-tuning.de)  
Redaktion: TM-Spiele GmbH

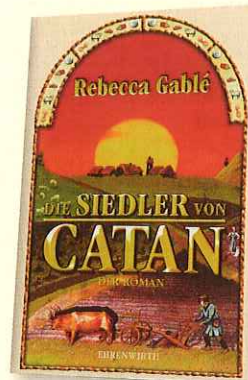
KOSMOS Verlag  
Postfach 106011  
D-70049 Stuttgart  
Tel.: +49 (0) 711-2191-0  
Fax: +49 (0) 711-2191-422  
e-mail: [info@kosmos.de](mailto:info@kosmos.de)  
Web: [www.diesiedlervoncatan.de](http://www.diesiedlervoncatan.de)  
[www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)

„Elasund“ heißt in Rebecca Gablés Roman „Die Siedler von Catan“ das kleine Dorf an der norwegischen Küste, von dem aus seine Einwohner die wagemutige Seereise nach Catan begonnen hatten. Ich bedanke mich ganz herzlich bei Frau Gablé für die Erlaubnis, „Elasund“ als Titel dieses Spiels verwenden zu dürfen.

Klaus Teuber, Juli 2005

## ...jetzt auch als Taschenbuch!

Der Roman spielt um das Jahr 850, zur Zeit der Wikinger. Die von feindlichen Nachbarstämmen gepeinigten Einwohner Elasunds, eines kleinen Küstendorfes, stechen nach einem langen Hungerwinter in See, auf der Suche nach einer neuen Heimat. Ein Sturm verschlägt sie schließlich an die Küste eines unbewohnten Eilands – der sagenumwobenen Insel Catan. Odin, erzählt die Legende, habe dieses Land einst erschaffen, um eine schöne Albentochter zu entzücken, und deshalb habe er es vollkommen gemacht. Voller Hoffnung erkunden die Siedler die große Insel, roden Wälder und bestellen den fruchtbaren Boden. Alle Not könnte ein Ende haben, hätten sie nicht ihre Vergangenheit und ihre Zwistigkeiten aus der alten Heimat mitgebracht ...



## Kommen Sie nach Catan – der Insel der Abenteuer!

Wollten Sie schon immer wissen, wie Catan aussah, bevor Ackerbau und Viehzucht das Landschaftsbild beherrschten?

Das Kosmos-Spiel „Candamir“ entführt Sie auf die noch unberührte Insel Catan, wie sie von Bestseller-Autorin Rebecca Gablé in ihrem Roman „Die Siedler von Catan“ geschildert wurde.

Während sich im Brettspiel „Die Siedler von Catan“ die Insel wie in Zeitraffer entwickelt, betrachten Sie in „Candamir“ die catanische Betriebsamkeit wie mit der Lupe. Sie selbst sind es, der die Insel erkundet und auf der Suche nach Rohstoffen manch' Abenteuer zu bestehen hat. Helfen Sie mit beim Bau der ersten Siedlung und werden Sie Teil der Gemeinschaft der ersten Siedler auf Catan.

Besuchen Sie uns auf [www.abenteuercatan.de](http://www.abenteuercatan.de)

Dort finden Sie alle Infos und das Forum zu „Candamir“. Außerdem: Gestalten Sie Ihre eigene „Candamir“-Charakterkarte. Eine Vielzahl neuer individueller Charakterfähigkeiten wartet auf Sie!





# CATAN

## ONLINEWELT

online spielen bei  
[www.catan.de](http://www.catan.de)



# DIE SIEDLER VON CATAN