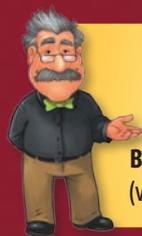


CATAN BIG BOX

SPIELANLEITUNG



Möchten Sie „CATAN – Das Spiel“ erklärt bekommen, anstatt die Anleitung zu lesen? Dann können Sie sich **kostenlos** den „CATAN Brettspiel Assistent“ im entsprechenden Store (verfügbar für iOS und Android) herunterladen.



Herzlich Willkommen auf CATAN!

Erleben Sie mit der Big Box die große Vielfalt von CATAN. Lernen Sie zunächst „CATAN – Das Spiel“ (= Basisspiel) kennen. Im Anschluss können Sie die einzelnen Szenarien ausprobieren. Das Basisspiel und alle Szenarien sind durch die enthaltene „Ergänzung 5–6 Spieler“ für 3–6 Spieler spielbar.

Eine Auflistung des jeweils benötigten Spielmaterials sowie die besonderen Spielregeln für die „Ergänzung 5–6 Spieler“ und die Szenarien finden Sie im Anschluss an die Regeln für das Basisspiel in diesem Anleitungsheft.

Damit Ihnen der Einstieg in das Spiel so leicht wie möglich fällt, verwenden wir für das Basisspiel das mehrteilige CATAN-Regelsystem: Lesen Sie bitte zuerst die kurze einführende Spielübersicht auf den Seiten 2 und 3. Danach lesen Sie die Spielanleitung ab Seite 4 und beginnen schon mit dem Spiel. Tauchen während des Spielens Fragen auf, ziehen Sie den Almanach zum Basisspiel zu Rate.

Zusätzlich haben Sie die Möglichkeit mit der „Play it smart“-Funktion zu spielen. Hinweise dazu finden Sie auch im Almanach.

Viel Spaß auf CATAN!



Das Spiel



Ergänzung
5–6 Spieler



Szenario
Die Helfer



Szenario
Beste Freunde



Länderszenarien Mallorca & Deutschland

INHALTSVERZEICHNIS

CATAN – Das Spiel (= Basisspiel)	2
Ergänzung 5–6 Spieler	7
Szenario Beste Freunde	8
Szenario Deutschland	10
Szenario Mallorca	11
Szenario Die Helfer	12
Impressum	12

Spielübersicht

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 mit 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. Wird zum Beispiel eine „3“ gewürfelt, werfen alle Felder mit einem Zahlenchip „3“ Erträge ab – in der Abbildung rechts also Wald (Holz) und Gebirge (Erz).



SPIELMATERIAL

19 Landfelder

- Wald (4)
- Weideland (4)
- Ackerland (4)
- Hüggelland (3)
- Gebirge (3)
- Wüste (1)



6 Rahmenteile mit 9 Häfen



18 Zahlenchips



95 Rohstoffkarten (je 19)

- Holz = Baumstämme = aus Wald
- Wolle = Schaf = aus Weideland
- Getreide = Ährenbündel = aus Ackerland
- Lehm = Bausteine = aus Hüggelland
- Erz = Erzgestein = aus Gebirge



25 Entwicklungskarten

- Ritter (14)
- Fortschritt (6)
- Siegpunkte (5)



g für Einsteiger



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 die blaue Siedlung (B) an 3 Felder: Wald, Gebirge und Hügelland.

8 Da Sie nicht an allen Landfeldern 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 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 Ziffern auf den Zahlenchips 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.

4 Karten „Baukosten“

2 Sonderkarten

2 Kartenhalter

Spielfiguren (in vier Farben)

16 Städte
20 Siedlungen
60 Straßen

CATAN – Das Spiel

Diese Anleitung enthält alle wichtigen Informationen, die Sie für das Spiel benötigen. Noch ausführlichere Erklärungen finden Sie unter dem jeweiligen Stichwort (→) im CATAN-Almanach.

Startaufstellung für Einsteiger

Für die ersten Spiele empfehlen wir, das Spielfeld gemäß der Abbildung auf den Seiten 2 und 3 aufzubauen. Zuerst die 6 Rahmenteile mit den Meerfeldern auslegen, dann den Rahmen mit den sechseckigen Landfeldern füllen und auf diesen die Zahlenchips platzieren. Achten Sie auf die richtige Position der Häfen.

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 und alle Spielfiguren einer Farbe: 5 Siedlungen (→), 4 Städte (→) und 15 Straßen (→). Jeder Spieler platziert 2 Straßen und 2 Siedlungen auf dem Spielfeld gemäß der Abbildung auf den Seiten 2 und 3. Seine übrigen Spielfiguren legt jeder Spieler vor sich ab. Beteiligen sich nur 3 Spieler, werden alle roten Spielfiguren aus dem Spiel genommen.
- Die Sonderkarten Längste Handelsstraße (→) und Größte Rittermacht werden neben dem Spielfeld bereitgelegt, ebenso die 2 Würfel.



- 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 freie Fach des Kartenhalters gelegt.



- Zuletzt erhält jeder Spieler für die mit einem Buchstaben markierte Siedlung (siehe S. 2/3) die ersten Rohstoffträge: 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.*

- 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 Rohstoffträge 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 fort.

DER SPIELABLAUF IM EINZELNEN

1. Rohstoffträge

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 „8“ gewürfelt, erhält Spieler Rot 2 x Erz für seine beiden Siedlungen. Spieler Weiß erhält 1 Erz. Beim Wurf einer „10“ erhält Spieler Weiß 1 Wolle. Wäre die weiße Siedlung eine Stadt, so würde Spieler Weiß beim Wurf einer „10“ 2 Wolle erhalten.



2. Handel

Danach darf der Spieler Handel treiben, um Rohstoffkarten zu tauschen. Er darf so lange und so oft tauschen, wie es seine Rohstoffkarten (auf der Hand) zulassen. 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) **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 3:1 mit 3:1-Hafen



Seehandel 2:1 mit Spezialhafen Holz

3. Bauen

Schließlich kann der Spieler bauen, um seine Rohstoffträge 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 in die jeweiligen Fächer der Kartenhalter 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 blau 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.



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 zwei und einen fünf 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 drei angrenzenden Kreuzungen NICHT von Siedlungen oder Städten besetzt sind – egal wem sie gehören.



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

- Auch für jede neue Siedlung kann der Besitzer Rohstoffträge aus angrenzenden Landfeldern erhalten: je 1 Rohstoffkarte, wenn die Zahl des Feldes gewürfelt wird.
- Jede Siedlung zählt 1 Siegpunkt.

CATAN – Das Spiel

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 Rohstoffträge aus angrenzenden Landfeldern: je 2 Rohstoffkarten, wenn die Zahl des Feldes gewürfelt wird.
- Jede Stadt zählt **2 Siegpunkte**.

d) **Entwicklungskarte (→)**: 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.

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 die jeweiligen Fächer der Kartenhalter. 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, so 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.

Siegpunkte (→):



Karten mit Siegpunkten werden grundsätzlich geheim gehalten. Sie werden erst aufgedeckt, wenn ein Spieler 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.

CATAN – Ergänzung 5–6 Spieler – Das Spiel

SPIELMATERIAL

- 11 Sechseckfelder mit Landschaften: je 2 x Wald, Weideland, Ackerland, Hügeland, Gebirge, 1 x Wüste



- 25 Rohstoffkarten (5 pro Rohstoff)



- 9 Entwicklungskarten



- 2 Karten „Baukosten“



- 4 Rahmenteile



- 2 Sätze Spielfiguren in Braun und Grün (pro Satz mit 4 Städten, 5 Siedlungen, 15 Straßen)

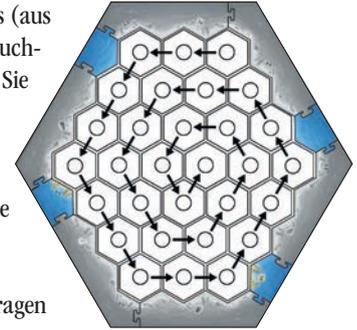


- 28 Zahlenchips
- | | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 2x | 3x | 2x | 3x |

- Sämtliches Material aus „CATAN – Das Spiel“, außer den Zahlenchips

Landteilen an. Daran schließen oben und unten zwei Reihen zu je 4 Landteilen an. Den Abschluss bilden zwei Reihen zu je 3 Landteilen.

- Legen Sie jetzt die 28 Zahlenchips (aus dieser Ergänzung) aus, mit der Buchstabenseite nach oben. Beginnen Sie in einer Ecke (mit A) und führen Sie die Reihe spiralförmig nach innen zum Zentrum (B, C usw.). Drehen Sie die Chips dabei auf die Zahlenseite. Die beiden Wüsten bleiben ohne Chips.



Hinweis: Die drei letzten Chips tragen je 2 Buchstaben – Za, Zb, Zc.

- Der Räuber startet beliebig auf einer der beiden Wüsten.
- Die weiteren Vorbereitungen entsprechen denen des Basisspiels.

SPIELABLAUF

Gespielt wird nach den gleichen Regeln wie im Spiel für 3–4 Spieler, d.h. wie gewohnt erledigt der Spieler, der an der Reihe ist, zunächst seine drei Aktionen:

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

Danach erfolgt die einzige Sonderregel, die **außerordentliche Bauphase**.

SONDERREGEL

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

In der Praxis sieht das so aus:

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

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

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

Hinweis: Damit sich das Material der verschiedenen CATAN-Sets bei Bedarf wieder gut voneinander trennen lässt, sind die Sechseckfelder und Zahlenchips der Ergänzung mit diesem Symbol markiert:

Es befindet sich bei den Sechseckfeldern auf der Vorderseite in der linken unteren Ecke und bei den Zahlenchips auf der Rückseite.

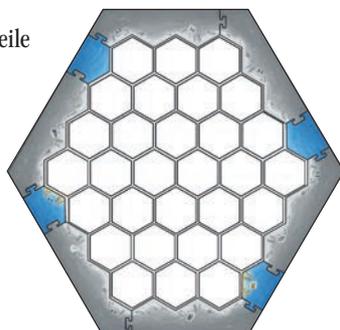
VORBEREITUNG

Wichtig: Für das Spiel zu fünft und zu sechst benötigen Sie **alle** Sechseckfelder aus „CATAN – Das Spiel“ **und** dieser Ergänzung! Verwenden Sie aber **nur die Zahlenchips aus dieser Ergänzung!**

Zuerst wird der Rahmen zusammengesetzt, der aus 10 Teilen besteht: 6 Rahmenteile aus dem Basisspiel, 4 Teile (blau) aus diesem Set. Legen Sie die großen Rahmenteile aus dem Basisspiel in beliebiger Folge mit den aufgedruckten Häfen nach oben aus, dazwischen wie gezeigt die kleinen Rahmenteile.

Die Insel wird nun aus insgesamt 30 Landteilen (aus beiden Sets) zusammengesetzt.

- Mischen Sie alle verdeckten Landteile und bilden Sie daraus einen verdeckten Stapel. Nehmen Sie dann immer das oberste verdeckte Landfeld und legen es offen nach folgendem Schema aus: 6 Landteile nebeneinander in die Mitte; schließen Sie darüber und darunter jeweils 1 Reihe zu je 5



SPIELMATERIAL

- 84 Gunstbriefe:
 - 12 Gunstbriefe der Händlergilde (*Planwagen*)
 - 12 Gunstbriefe der Kaufmannsgilde (*Schiffe*)
 - 12 Gunstbriefe der Straßenbauergilde (*Schaufeln*)
 - 24 Gunstbriefe der Gelehrten-gilde (*Bücher*)
 - 24 Gunstbriefe der Baumeistergilde (*Zirkel*)



Händler



Kaufmann



Straßenbauer



Gelehrter



Baumeister

- 1 Gilden-Leiste



- 12 Catan-Chips



- Sämtliches Spielmaterial aus „CATAN – Das Spiel“ bzw. „Ergänzung 5–6 Spieler“

DIE STORY

Wir erleben eine Zeit der Selbstlosigkeit und Harmonie auf CATAN! Da werden Rohstoffe verschenkt, um zurückliegenden Spielern unter die Arme zu greifen. Der Räuber wird an abgelegene Standorte versetzt, um die Sicherheit unserer Mitspieler zu gewährleisten. Es werden sogar weder Kosten noch Mühen gescheut, um Straßen an die Siedlungsstrukturen der Nachbarn anzuschließen. Spielen denn hier jetzt alle verrückt?

Ach so! Dank der Gilden Catans wird solch „edelmütiges“ Verhalten mit der Überreichung von „Gunstbriefen“ belohnt. Gunstbriefe gewähren verschiedene Vorteile: Kostenloser Straßenbau, Entwicklungskarten, beliebige Rohstoffe, günstige Tauschmöglichkeiten oder gar Siegpunkte.

Seufz ... selbst wenn es echte Uneigennützigkeit tatsächlich geben sollte ... vermutlich nicht in diesem Szenario.

VORBEREITUNG

- „CATAN – Das Spiel“ bzw. die „Ergänzung 5–6 Spieler“ wird wie gewohnt aufgebaut.
- Legen Sie die Gilden-Leiste neben der Insel aus.
- Legen Sie die Catan-Chips rechts neben der Gilden-Leiste ab.
- Die Anzahl der im Spiel zur Verfügung stehenden Gunstbriefe bestimmt sich wie folgt nach der Spieleranzahl:

		3 Spieler	4 Spieler	5 Spieler	6 Spieler
Händler		6	8	10	12
Kaufmann		6	8	10	12
Straßenbauer		6	8	10	12
Gelehrter		12	16	20	24
Baumeister		12	16	20	24

Bilden Sie nun einen Vorrat, indem Sie die entsprechende Anzahl Gunstbriefe mit der Rückseite nach oben auslegen und gründlich durchmischen.

SPIELABLAUF & SONDERREGELN

Grundsätzlich gelten für dieses Szenario die Regeln von „CATAN – Das Spiel“ bzw. der „Ergänzung 5–6 Spieler“. Zusätzlich können durch großzügige Taten Gunstbriefe verdient werden. Diese lassen sich dann gegen wertvolle Vorteile einlösen.

Folgende Sonderregeln sind für die Gunstbriefe gültig:

Gunstbriefe verdienen

Sie können sich Gunstbriefe auf 3 Weisen verdienen:

1. Räuber versetzen, ohne Schaden zu verursachen

Sie erhalten 1 Gunstbrief, wenn Sie nach dem Würfeln einer „7“ oder dem Auspielen einer Ritterkarte den Räuber auf eine der folgenden Weisen versetzen:

- Sie versetzen den Räuber auf eine beliebige Landschaft (auch auf die Wüste), an die keine Siedlungen oder Städte grenzen, oder
- Sie versetzen den Räuber auf die Wüste, entscheiden sich aber dafür, einem Spieler, der eine Siedlung oder Stadt an der Wüste besitzt, keinen Rohstoff wegzunehmen.

2. Rohstoffkarte verschenken

Während Ihres Zuges dürfen Sie einem Mitspieler 1 Rohstoffkarte anbieten. Dieser Mitspieler muss entweder dieselbe Anzahl von (sichtbaren) Siegpunkten wie Sie haben oder weniger. Weist der Mitspieler Ihr Angebot zurück, dürfen Sie einem anderen Spieler eine Karte anbieten (wobei dieselbe Einschränkung hinsichtlich der Siegpunktzahl gilt). Wird Ihr Angebot angenommen, bekommen Sie 1 Gunstbrief.

Bitte beachten: Sie dürfen während Ihres Zuges nur einmal 1 Rohstoffkarte verschenken.

3. Siedlungsstrukturen miteinander verbinden

Eine Siedlungsstruktur ist die Gesamtheit aller miteinander verbundenen Straßen, Siedlungen und Städte einer Farbe. Bauen Sie eine Straße, die eine Ihrer Siedlungsstrukturen mit der Siedlungsstruktur eines Mitspielers zum ersten Mal miteinander verbindet, nimmt sich zunächst dieser Mitspieler 1 Gunstbrief. Danach nehmen Sie sich 3 Gunstbriefe.

Sie erhalten Gunstbriefe nur für erstmalige Verbindungen von Siedlungsstrukturen unterschiedlicher Farbe. Sollten die beiden Siedlungsstrukturen zu einem späteren Zeitpunkt an anderer Stelle nochmals miteinander verbunden werden, werden dafür keine weiteren Gunstbriefe verteilt.



Beispiel: Spieler Rot baut die Straße „A“, verbindet damit seine untere Siedlungsstruktur mit der Siedlungsstruktur von Spieler Blau. Blau erhält 1 Gunstbrief, Rot erhält 3 Gunstbriefe. Würde entweder Blau oder Rot auf dem Weg „B“ eine Straße bauen, würden diese Spieler dafür keine weiteren Gunstbriefe erhalten. Baut jedoch einer von ihnen eine Straße auf dem Weg „C“, erhalten beide Spieler Gunstbriefe, weil dann erstmals die obere Siedlungsstruktur von Spieler Rot mit der Siedlungsstruktur von Spieler Blau verbunden wird.

Sie können keine Gunstbriefe bekommen, indem Sie Ihre eigenen Siedlungsstrukturen miteinander verbinden.

Bitte beachten:

- Wenn Sie während des Spieldaufbaus 2 Siedlungsstrukturen miteinander verbinden, werden keine Gunstbriefe verteilt.
- Bauen Sie eine Straße, die Ihre Siedlungsstruktur mit den Siedlungsstrukturen von zwei Mitspielern gleichzeitig verbindet, erhalten sie dennoch nur 3 Gunstbriefe. Die Besitzer der anderen beiden Siedlungsstrukturen erhalten jeweils 1 Gunstbrief. Welcher der beiden Mitspieler sich zuerst einen Gunstbrief nimmt, bestimmen Sie.

Gunstbriefe erhalten

Wenn Sie sich einen Gunstbrief verdient haben, nehmen Sie sich einen beliebigen Gunstbrief vom verdeckt ausliegenden Vorrat.

Gunstbriefe einlösen oder tauschen

Während Ihres Zuges dürfen Sie entweder **einmal** Gunstbriefe einlösen oder **eine** Tauschaktion vornehmen.

1. Gunstbriefe einlösen

Gunstbriefe lösen Sie ein, indem Sie die entsprechende Anzahl von Gunstbriefen mit der Vorderseite nach oben auf das passende Gildenhäus der Gilden-Leiste legen:

- Händler benötigen 1 (graues) Planwagen-Plättchen,
- Kaufleute benötigen 1 (blaues) Schiffs-Plättchen,
- Straßenbauer benötigen 1 (ziegelrotes) Schaufel-Plättchen,
- Gelehrte benötigen 2 (goldene) Buch-Plättchen und
- Baumeister benötigen 2 (grüne) Zirkel-Plättchen.

Bitte beachten: Sie dürfen keine Gunstbriefe einlösen, die Sie während Ihres Zuges erhalten. Sie müssen damit bis zu Ihrem nächsten Zug warten.

Im Spiel mit 5 oder 6 Spielern dürfen Gunstbriefe nicht in der außerordentlichen Bauphase eingesetzt werden. Erhalten Sie einen Gunstbrief während der außerordentlichen Bauphase, dürfen Sie diesen in Ihrem nächsten Zug einsetzen.

Nachdem die Gunstbriefe abgelegt wurden, nehmen Sie sofort die Gunst der entsprechenden Gilde in Anspruch – sie darf nicht gutgeschrieben und für später aufgespart werden.

Jede Gilde gewährt eine spezielle Gunst:

- Gunst der Händler: Tauschen Sie 1 Rohstoffkarte gegen 1 beliebige andere Rohstoffkarte mit dem Vorrat. Sie dürfen auf diese Weise bis zu zwei Mal in Ihrem Zug Rohstoffe tauschen.
- Gunst der Kaufleute: Nehmen Sie sich 1 beliebige Rohstoffkarte aus dem Vorrat.
- Gunst der Straßenbauer: Bauen Sie kostenlos 1 Straße.
- Gunst der Gelehrten: Ziehen Sie kostenlos 1 Entwicklungskarte.
- Gunst der Baumeister: Nehmen Sie sich 1 Catan-Chip. Jeder Chip zählt 1 Siegpunkt. Die Chips müssen immer für alle Spieler sichtbar ausgelegt werden, da sich die Siegpunktzahl eines Spielers auf seine Fähigkeit auswirkt, Rohstoffkarten zu verschenken.

2. Gunstbrief tauschen

Wenn Sie keine Gunst in Anspruch nehmen, dürfen sie 1 Gunstbrief gegen 1 Gunstbrief aus dem Vorrat tauschen. Nehmen Sie sich zuerst einen Gunstbrief aus dem verdeckten Vorrat, dann legen Sie einen beliebigen eigenen Gunstbrief mit der Vorderseite nach unten in den Vorrat zurück. Sie dürfen dabei auch den Gunstbrief zurücklegen, den Sie sich gerade genommen haben.

Bitte beachten: Sie dürfen Gunstbriefe weder verschenken, noch mit anderen Spielern tauschen.

SPIELLENDE

Das Spiel endet, wenn ein Spieler am Zug ist und 11 Siegpunkte besitzt.

CATAN – Länderszenarien – Deutschland

SPIELMATERIAL

- 1 Deutschland-Spielplan
- 12 Wahrzeichen-Figuren
- 1 „Götz von Berlichingen“
- 12 Catan-Chips
- 6 Karten „Baukosten“ (Rückseite der Karten des Basisspiels)
- Sämtliches Material aus „CATAN – Das Spiel“ bzw. „Ergänzung 5–6 Spieler“, außer den Landfeldern und Rahmenteilen



- Der Spielbereich auf dem Spielplan sollte der Spielerzahl angepasst werden. 5–6 Spieler nutzen den gesamten Spielplan. Für 3–4 Spieler sollte der Bereich verkleinert werden. Entweder Sie konzentrieren sich etwas mehr auf den Süden oder auf den Norden. Zur Unterscheidung wurden Linien eingezogen. Möchten Sie bis zur Küste spielen, nutzen Sie die Fläche unterhalb der Linie von Trier nach Hof nicht. Oder Sie bleiben mehr im Süden und spielen nicht oberhalb der Linie von Osnabrück bis Frankfurt/Oder. Um die gültige Begrenzung im Spiel deutlich sichtbar zu machen, stellen Sie Straßen einer nicht genutzten Spielfarbe auf diese Linien.



Beispiel: Die Spieler haben entschieden, den hohen Norden nicht zu besiedeln. Auf der oberen gestrichelten Linie stehen Straßen. Auf diesen Wegen oder darüber darf nicht gebaut werden. Braunschweig, Berlin und Frankfurt/Oder bleiben über Wege aus dem Süden erreichbar und können für Bauten genutzt werden.

VORBEREITUNG

- Der Spielplan wird ausgelegt.



- Im Außenbereich des Spielplans sind die Wahrzeichen großer deutscher Städte illustriert. Jeder Illustration ist ein Grundriss für die zugehörige Wahrzeichen-Figur der Stadt zugeordnet. Die Wahrzeichen werden auf die passenden Grundrisse gestellt.
- Auf die Wahrzeichenfelder im Spiel wird jeweils 1 Catan-Chip gelegt.
- Die Figur „Götz von Berlichingen“ (ersetzt die Räuber-Figur), kommt auf das Gebirgsfeld mit der „12“ östlich von Nürnberg.
- Der restliche Aufbau und Spielbeginn entspricht der Gründungsphase des Basisspiels.



SPIELABLAUF & SONDERREGELN

Grundsätzlich gelten für dieses Szenario die Regeln von „CATAN – Das Spiel“ bzw. der „Ergänzung 5–6 Spieler“. Folgende Sonderregeln sind gültig:

- 1. Bau von Siedlungen:** Siedlungen dürfen nur auf den runden Ortsfeldern gegründet bzw. gebaut werden.
- 2. Straßenbau:** Straßen dürfen auf freien Wegen zwischen 2 Kreuzungen gebaut werden. Baut ein Spieler eine Straße zu einem Ortsfeld oder Wahrzeichenfeld, darf er eine Straße hinter diesem Feld erst dann bauen, wenn er eine Siedlung bzw. das entsprechende Wahrzeichen auf diesem Feld gebaut hat.
Für den eingegrenzten Spielbereich bei 3–4 Spielern gilt, dass auf den Linien, auf denen Straßen der neutralen Farbe stehen, nicht gebaut werden darf. Städte- und Wahrzeichenfelder, die erreichbar bleiben, (z. B. Braunschweig, Berlin und Frankfurt/Oder in der Abbildung oben), können errichtet werden.
- 3. Handel mit der Bank:** Grundsätzlich kann der Spieler, der an der Reihe ist, immer 3:1 mit den Vorratsstapeln tauschen. Häfen sind in diesem Szenario nicht im Spiel.

4. Wahrzeichen

- 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 Feld, auf dem das Wahrzeichen errichtet wird.
- Wer ein Wahrzeichen baut, gibt 2x Erz und 1x Getreide ab, nimmt das entsprechende Wahrzeichen vom Außenbereich des Spielplans und setzt es auf das zugehörige Feld.
- Ein Wahrzeichen ist ein neutrales Gebäude. Nach dem Bau gehört es keinem Spieler.
- Den Catan-Chip, der auf dem Wahrzeichenfeld liegt, legt der Spieler vor sich ab. Er zählt 1 Siegpunkt.
- Außerdem erhält der Spieler eine weitere Belohnung und darf je nach Abbildung neben dem Wahrzeichen im Außenbereich des Spielplans kostenlos eine Straße bauen, sich Rohstoffkarten oder 1 bzw. für das Freiburger Münster 2 Entwicklungskarten nehmen.

SPIELENDE

Es gewinnt, wer an der Reihe ist und im Spiel zu dritt 13 Siegpunkte, im Spiel zu viert 12 Siegpunkte und im Spiel zu fünft oder sechst 10 Siegpunkte erreicht.

CATAN – Länderszenarien – Mallorca

SPIELMATERIAL

- 1 Mallorca-Spielplan



- 10 Catan-Chips



- Sämtliches Material aus „CATAN – Das Spiel“ bzw. „Ergänzung 5–6 Spieler“, außer den Landfeldern und Rahmenteilen

VORBEREITUNG

- Der Spielplan wird ausgelegt.
- Im Spiel mit 3–4 Spielern wird auf jede Kreuzung mit einem Siegpunktsymbol ein Catan-Chip gelegt
- Der Räuber steht zu Beginn auf dem Weidefeld nordwestlich von Cala Pi.
- Der restliche Aufbau und Spielbeginn entspricht der Gründungsphase des Basisspiels.

SPIELABLAUF & SONDERREGELN

Grundsätzlich gelten für dieses Szenario die Regeln von „CATAN – Das Spiel“ bzw. der „Ergänzung 5–6 Spieler“. Folgende Sonderregeln sind gültig:

- 1. Bau von Siedlungen:** Siedlungen dürfen nur auf den runden Ortsfeldern gegründet bzw. gebaut werden.
- 2. Straßenbau:** Straßen dürfen nur auf den rechteckigen Straßenfeldern gebaut werden. Baut ein Spieler eine Straße zu einem Ortsfeld, darf er eine nächste Straße hinter diesem Ortsfeld erst dann bauen, wenn er eine Siedlung auf diesem Feld gebaut hat.
- 3. Spezial- und 3:1-Handel:** Baut ein Spieler eine Straße auf einem roten Straßenfeld, darf er Rohstoffe mit dem Vorrat tauschen, wie es auf der benachbarten Urkunde angegeben ist – also entweder 3 gleiche Rohstoffe einer beliebigen Sorte oder 2 gleiche Rohstoffe der abgebildeten Sorte in einen beliebigen anderen Rohstoff.
- 4. Siegpunktkreuzung:**
 - Bei 3–4 Spielern gilt: Der jeweils erste Spieler, der mit einer Straße eine Siegpunktkreuzung erreicht, erhält den dort liegenden Catan-Chip. Jeder Chip zählt 1 Siegpunkt.
 - Bei 5–6 Spielern gilt: Werden die Siegpunktfelder mit einer Straße erreicht, liefern sie keinen Siegpunkt mehr, sondern gelten als ganz normale Ortsfelder. Sie können sowohl in der Gründungsphase als auch im späteren Spiel unter Beachtung der oben genannten Regeln mit einer Siedlung bebaut werden. Der Ausbau von Siedlungen zu Städten auf diesen zusätzlichen Ortsfeldern ist ebenfalls erlaubt.

SPIELENDE

Es gewinnt, wer an der Reihe ist und im Spiel zu dritt 13 Siegpunkte, im Spiel zu viert 12 Siegpunkte und im Spiel zu fünft oder sechst 10 Siegpunkte erreicht.

ANMERKUNGEN

Mandeln ersetzen Getreide

Da in der Landwirtschaft Mallorcas die Mandelbäume und im Tourismus die Mandelbaumblüte eine große Rolle spielen, wurden die von „CATAN – Das Spiel“ her gewohnten Getreidelandschaften als Mandelbaumplantagen dargestellt. Somit wird bei den Baukosten der Rohstoff „Getreide“ durch den Rohstoff „Mandeln“ ersetzt. Wer möchte, kann ein kleines Spiel daraus machen: Es dürfen beim Handeln nicht mehr die Begriffe „Korn“, „Getreide“, „Weizen“ oder „Stroh“ genannt werden. Stattdessen muss man „Mandeln“ sagen. Wer sich nicht daran hält, muss für jeden Ausrutscher einen Rohstoff seiner Wahl abgeben.

Gebirge und Wald

Diese beiden Landschaften wurden ebenfalls neu illustriert und ihren mallorquinischen Vorbildern nachempfunden. Um die Rohstoffe eindeutiger den zugehörigen Landschaften zuordnen zu können, sind die Zahlenfelder eingefärbt:

Wald – Holz – dunkelgrün

Weide – Wolle – hellgrün

Mandelbaumplantage – Mandeln – gelb

Gebirge – Erz – grau

Hügelland – Lehm – braun

SPIELMATERIAL

- 10 Helferkarten



- Sämtliches Material aus „CATAN – Das Spiel“ bzw. „Ergänzung 5–6 Spieler“

VORBEREITUNG

- Jede Helferkarte besitzt eine Vorderseite „A“ und eine Rückseite „B“. Von diesen Karten sind zudem 6 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, A5 und A6. Die Karten ohne Zahl schieben sie in beliebiger Reihenfolge unter den Stapel.
- Wer in der Gründungsphase seine zweite Siedlung baut, nimmt sich anschließend die jeweils oberste Karte des Stapels und legt sie mit der A-Seite vor sich aus.
- Ist die Gründungsphase beendet, werden alle übrigen Karten des Stapels einzeln mit der A-Seite neben dem Spielfeld ausgelegt.

SPIELABLAUF & SONDERREGELN

Grundsätzlich gelten für dieses Szenario die Regeln von „CATAN – Das Spiel“ bzw. der „Ergänzung 5–6 Spieler“. Folgende Sonderregeln sind gültig:

- Jede Helferkarte bietet einen bestimmten Vorteil, der auf der Karte beschrieben wird. Hat ein Spieler den Vorteil einer Karte genutzt, hat er 2 Möglichkeiten:

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

Wichtig:

- Ein Spieler darf eine Helferkarte nicht im gleichen Zug nutzen, indem er sie erhalten hat.
- Es ist nicht erlaubt, eine Helferkarte freiwillig ungenutzt wieder in die Auslage zurückzulegen, um sich eine „bessere“ Karte zu nehmen. Das gilt auch, wenn ein Spieler seine Helferkarte auf die „B“-Seite gedreht hat, um sie ein zweites Mal zu nutzen.

ANMERKUNGEN ZU EINIGEN HELFERKARTEN

Marianne: Hat man Marianne gewählt, darf man sie schon im nächsten Zug eines Mitspielers nutzen.

Vincent: Nur ausgespielte Ritterkarten dürfen eingesetzt werden.

Nassir: Man muss von beiden Mitspielern den gleichen Rohstoff fordern. Erhält man keinen Rohstoff oder nur von einem Mitspieler, gilt die Karte dennoch als genutzt und muss umgedreht bzw. abgegeben werden.

Siegfried: Die Karte muss bei einer „7“ genutzt werden. Entweder verliert man keine Rohstoffe oder man erhält 1 beliebigen Rohstoff. Beide Fälle gelten als Nutzung.

Louis: Eine Straße gilt dann als „endständig“, wenn nur an einem Ende eine eigene Straße oder eine eigene Siedlung / Stadt angrenzt. Es darf auch eine endständige Straße entfernt werden, wenn dadurch eine Siedlung oder Stadt ohne Straße verbleibt.

Impressum

Big Box

Lizenz: Catan GmbH © 2016
Redaktion: Arnd Fischer
Gestaltung: Michaela Kienle

© 2016
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
Art.-Nr.: 693725

Das Spiel & Ergänzung 5–6 Spieler

Autor: Klaus Teuber
Lizenz: Catan GmbH © 2002, catan.de
Illustration: Michael Menzel
Gestaltung: Michaela Kienle
Design der Spielfiguren: Andreas Klober
3D-Grafik: Andreas Resch
Redaktion der Edition 2015: Arnd Fischer
Redaktion: Reiner Müller, Sebastian Rapp
Regelstand: Januar 2015
© 1996, 2016

Beste Freunde

Design: Benjamin Teuber
Lizenz: Catan GmbH © 2012, 2016
Illustration: Michael Menzel
Gestaltung: Michaela Kienle
Produktion & Regelentwicklung: Das Mayfair Games Team und das Catan GmbH Team

Deutschland

Idee & Design: Klaus Teuber
Lizenz: Catan GmbH © 2008, 2016
Illustration: Michael Menzel
Gestaltung: Michaela Kienle
Gestaltung der Spielfiguren: Andreas Klober

Mallorca

Idee & Design: Klaus Teuber
Lizenz: Catan GmbH © 2012, 2016
Illustration Städte: anoka Illustration & Design,
Illustration Landschaften: Michael Menzel
Gestaltung: Michaela Kienle

Die Helfer

Idee: Klaus Teuber
Lizenz: Catan GmbH © 2014, 2016
Illustration: Michael Menzel
Gestaltung: Michaela Kienle