

Willkommen zu einem ganz besonderen Brettspiel-Erlebnis, dem CATAN Big Game!

Alle Teilnehmer eines CATAN Big Game spielen gemeinsam auf einer großen Inselgruppe und fiebern denselben Würfelwürfen entgegen. Dieses besondere Spielgefühl haben im Oktober 2015 auf der „Spiel“ in Essen 1.040 Cataner erlebt. Weltrekord! Mit dem Big Game Kit kannst du nun CATAN-Events selbst veranstalten!

Bitte betrachte das Big Game weniger als einen strategischen Wettkampf, sondern viel mehr als ein gemeinsames Event. Das Spiel wird zwar von einem Teilnehmer mit 25 Siegpunkten beendet, gewonnen haben aber alle Spieler 😊

Voraussetzung für die Teilnahme am Big Game ist die Kenntnis der Spielregeln von „CATAN – Das Spiel“ und „CATAN – Seefahrer“. Diese Grundregeln behalten ihre Gültigkeit. In der ab Seite 2 folgenden Anleitung werden die Modifikationen beschrieben, die das gemeinsame Spiel in großen Gruppen ermöglichen. Diese Regeln muss jeder Teilnehmer kennen.

Wenn du selbst ein Big Game veranstaltest, solltest du dir zusätzlich den Leitfaden ab Seite 5 durchlesen. Dort haben wir wesentliche Infos für die Vorbereitung und Durchführung zusammengefasst.

Ein Big Game Kit ist für 6 Spieler ausgelegt. Mit weiteren Kits ist die Spieleranzahl erweiterbar. Wir empfehlen die Nutzung der kostenlosen „CATAN Big Game“-App (für iOS und Android), denn sie generiert die Würfelwürfe und übernimmt die Zeitmessung. Mehr Informationen zu der App und wo du sie herunterladen kannst, erhältst du unter „www.catan.de/catan-big-game-app“.

Viel Spaß auf CATAN!

INHALTSVERZEICHNIS

Vorbereitung & Spielablauf	2	Big Game Leitfaden	5
Handel & Bauen	3	Die Idee	5
Entwicklungskarten	3	Planung des Events	5
Handelsstraße & Rittermacht	4	Das Event läuft	7
„7“ gewürfelt	4	Das Event endet.....	8
Spielende	4	Impressum	8

1. SPIELMATERIAL

3 Spielpläne



Spielplan A

Spielplan B

Spielplan C

270 Spielfiguren (je 45 in 6 Farben)



Siedlung
(je 5)

Stadt
(je 10)

Straße
(je 15)

Schiff
(je 15)

6 Räuberfiguren



190 Rohstoffkarten (je 38)

Holz = aus Wald
Wolle = aus Weideland
Getreide = aus Ackerland
Lehm = aus Hügelland
Erz = aus Gebirge



Rückseite

46 Entwicklungskarten

Ritter (28)
Fortschritt (8)
Siegpunkte (10)



Die 4 Monopolkarten aus-sortieren und nicht nutzen!



Rückseite

6 Marker

(Längste Handelsstraße,
Größte Rittermacht)



Kostenlose App
„CATAN Big Game“



www.catan.de/catan-big-game-app

2 Würfel (nicht enthalten)*



* Falls die App nicht genutzt wird, werden 2 Würfel benötigt.



2. VORBEREITUNG

Es gibt 3 verschiedene, vorgedruckte Spielpläne (Spielplan A, B, C). Auf jedem einzelnen Spielplan sind die Startpositionen für 2 Spieler mit ihren vorgegebenen Farben eingezeichnet. Diese beiden Spieler teilen sich das Material ihres gemeinsamen Spielplans. Weiterhin ist die Insel mit einer braunen „Trennungslinie“ versehen, um die „Startgebiete“ der beiden Spieler voneinander zu trennen.

- 2.1 Legt die Rohstoffkarten offen auf die dafür vorgesehenen Plätze auf beiden Seiten des Spielplans. Die Kartenanzahl in den Stapeln vor den Spielern soll jeweils ungefähr gleich sein. Bei 6 Spielern sind das beispielsweise jeweils 6–7 Rohstoffkarten.
- 2.2 Entfernt die 4 Fortschrittskarten „Monopol“ und mischt dann die Entwicklungskarten. Legt die Stapel mit den Entwicklungskarten verdeckt auf die vorgesehenen Plätze neben den Rohstoffkarten. Die Kartenanzahl in den Stapeln vor den Spielern soll jeweils ungefähr gleich sein. Bei 6 Spielern sind das beispielsweise jeweils 7–8 Entwicklungskarten.
- 2.3 Platziert jeweils 1 der roten Marker neben den Abbildungen für „Längste Handelsstraße“ und „Größte Rittermacht“ auf beiden Seiten des Spielplans.
- 2.4 Platziert 3 eurer Siedlungen auf den auf dem Spielplan angezeigten Stellen.
- 2.5 Platziert wie auf dem Spielplan abgebildet an eine Siedlung 1 Schiff, an eine Siedlung 1 Straße. An eine Siedlung wird keine zusätzliche Spielfigur angelegt.

- 2.6 Wählt 1 der Siedlungen und nehmt euch die Rohstoffe der Landfelder, die diese Siedlung umgeben. Das sind eure Start-Rohstoffe. Es beginnen die Spieler der Gruppe „Sonne“.
- 2.7 Nachdem ihr eure Rohstoffkarten genommen habt, ersetzt 1 eurer 3 Siedlungen durch eine Stadt.
- 2.8 Achtet darauf, dass zu Spielbeginn auf **jedem** der beiden Wüstenfelder ein Räuber steht.

3. SPIELABLAUF IM ÜBERBLICK

- 3.1 Die Spieler, die an der Spielplanseite „Mond“ sitzen, gehören zur Gruppe Mond, die Spieler auf der gegenüberliegenden Seite gehören zur Gruppe „Sonne“. Abwechselnd sind entweder die Spieler der Gruppe Mond oder der Gruppe Sonne die aktiven Spieler. Aktiv heißt, nur mit diesen Spielern darf gehandelt werden; nur diese Spieler dürfen bauen oder eine Entwicklungskarte spielen. Zu Beginn jeder Runde wird die aktive Gruppe jeweils angekündigt.
- 3.2 Die Würfelzahl des Landfelds, das Rohstofferträge erbringt, wird zentral für alle Spieler vorgegeben.

Für kleine Spielerrunden (4 bis 12 Spieler) gilt: Es werden 2 Spieler bestimmt, die sich gegenüber sitzen, also jeweils ein Sonnen- und ein Mond-Spieler. Die beiden Spieler würfeln abwechselnd die Erträge aus und verkünden das Würfelergebnis mit dem Zusatz „Die Mondspieler sind aktiv“, falls der Mondspieler gewürfelt hat oder „Die Sonnenspieler sind aktiv“, falls der Sonnenspieler gewürfelt hat. Alternativ kann auch die Big Game-App genutzt werden, die das Spiel moderiert.

Für größere Veranstaltungen gilt: Hier sollte ein Moderator die Würfelwürfe vorgeben. Nähere Infos findet ihr im Big Game-Leitfaden.

- 3.3 Damit es für die Teilnehmer nicht zu langen Wartezeiten kommt, sollte die Zugdauer für die aktiven Spieler begrenzt werden. Nur innerhalb der festen Zeit darf gehandelt und gebaut werden. Die einfachste Möglichkeit der Zeitmessung bietet die Big Game App, deren Nutzung wir empfehlen. Weitere Infos zur Zeitmessung stehen im Big Game-Leitfaden zur Verfügung.

Insbesondere für große Spielgruppen ist die Zeitbegrenzung notwendig. Bei kleinen Spielrunden kann auch der nächste Zug beginnen, sobald alle aktiven Spieler ihren Zug als beendet gemeldet haben.

- 3.4 Ein Zug besteht immer aus 2 Phasen:

1.) Rohstofferträge: Der für alle Spieler gültige Würfelwurf wird verkündet. Der inaktive Spieler an jedem Spielplan verteilt die Rohstoffe an beide Spieler. Auf die Korrektheit der Verteilung haben stets beide Spieler zu achten.

2.) Handeln und Bauen: Sind die Rohstoffe verteilt, dürfen die aktiven Spieler in beliebiger Reihenfolge handeln und bauen, bis der Zug wie unter 3.3 beschrieben zu Ende ist. Nach einer kurzen Pause wird das neue Würfelergebnis ermittelt bzw. bekannt gegeben.

4. HANDEL

- 4.1 Jeder aktive Spieler darf mit seinen 5 Nachbarn handeln: mit seinen beiden direkten Nachbarn, dem Spieler gegenüber und dessen beiden direkten Nachbarn.



- 4.2 Wer kein aktiver Spieler ist, darf nur mit den 3 ihm gegenüber sitzenden (aktiven) Spielern handeln.
- 4.3 Der Handel mit der Bank (4:1) und den Häfen (3:1 oder 2:1) erfolgt nach den üblichen Regeln des Basisspiels.

5. BAUEN

- 5.1 Wurden die Rohstoffe verteilt, dürfen alle aktiven Spieler auf allen Spielplänen gleichzeitig bauen. Nach Belieben dürfen die Spieler zwischen Handeln und Bauen wechseln.
- 5.2 Alle fürs Bauen gezahlten Rohstoffe müssen dem gegenüber-sitzenden Spieler gezeigt werden, bevor die entsprechenden Spielfiguren auf den Spielplan gesetzt werden.
- 5.3 Schiffe werden nach den normalen **Seefahrer-Regeln** gebaut und versetzt. Zur Erinnerung: Einmal in seinem Zug darf ein

aktiver Spieler das vorderste Schiff einer offenen Schiffslinie regelkonform an eine andere Stelle versetzen.

- 5.4 Ein aktiver Spieler darf auf der ganzen Insel seines Spielplans bauen und seine Schiffslinie(n) auch auf eine oder beide benachbarte Spielpläne führen und dort bauen.
- 5.5 Erreicht ein Spieler mit einer Schiffslinie einen benachbarten Spielplan und möchte er dort bauen, muss er den aktiven Spieler des benachbarten Spielplans um Erlaubnis fragen. Dieser darf die Erlaubnis nur dann verweigern, wenn die folgende Bedingung erfüllt ist:

Er kann **sofort**, d.h. ohne zuvor ein anderes Bauvorhaben verwirklichen zu müssen oder mit den Mitspielern zu handeln auf demselben Bauplatz bauen. Einen 4:1 Tausch oder einen 3:1 und 2:1 Tausch über einen Hafen darf er bei der Abgabe der Baukosten durchführen. Verweigert er die Erlaubnis, muss er das Bauvorhaben auf dem Bauplatz sofort verwirklichen.

Beispiel: Ein Spieler bittet um die Erlaubnis, eine Siedlung auf einem Bauplatz eines benachbarten Spielplans zu errichten. Wenn der Besitzer des Startgebiets 1 Straße oder 1 Schiff bauen müsste, um auf dem Bauplatz selber sofort 1 Siedlung zu errichten, darf er die Erlaubnis nicht verweigern. Nur wenn er dort sofort (ohne Handel mit Mitspielern) auch 1 Siedlung auf dem Bauplatz errichten könnte, dürfte er die Erlaubnis verweigern, müsste die Siedlung dann aber auch sofort bauen.

- 5.6 Für seine jeweils erste Siedlung im Startgebiet des gegenüber sitzenden Spielers oder in einem Startgebiet eines benachbarten Spielplans, erhält ein Spieler 2 zusätzliche Siegpunkte.

6. ENTWICKLUNGSKARTEN

- 6.1 Die „Monopol“-Entwicklungskarten werden vor Spielbeginn aus dem Kartendeck entfernt und nicht verwendet.
- 6.2 Alle anderen Karten werden wie in einer normalen Partie **Catan – Das Spiel** oder **Catan – Seefahrer** gebraucht. Wie üblich wird „Straßenbau“ dazu benutzt, „2 Straßen“, „1 Straße und 1 Schiff“ oder „2 Schiffe“ zu bauen.
- 6.3 Wer 1 Ritterkarte ausspielt, geht wie folgt vor:

- Steht der Räuber im Startgebiet des Spielers auf einem Feld, an dem er eine Siedlung oder Stadt stehen hat, versetzt er den Räuber auf die Wüste seines Startgebiets. Er nimmt sich dann einen Rohstoff des Feldes, das der Räuber blockiert hatte.
- Steht der Räuber im Startgebiet des Spielers auf der Wüste oder einem Feld, an dem er weder Siedlung noch Stadt stehen hat, bleibt der Räuber dort stehen. Der Spieler erhält einen beliebigen Rohstoff.

Bitte beachten:

- Ein Spieler darf nur den Räuber in seinem Startgebiet versetzen. Die Räuber im Startgebiet des gegenüber sitzenden Spielers oder in den Startgebieten benachbarter Spielpläne sind tabu.
- Nach dem Versetzen des Räubers **wird keine Karte von einem Mitspieler gezogen**.

7. LÄNGSTE HANDELSSTRASSE

- 7.1 Der Spieler, der auf seinem Spielplan als Erster 5 zusammenhängende Straßen und / oder Schiffe gebaut hat, platziert einen Marker auf der Abbildung „Längste Handelsstraße“ auf seiner Seite des Spielplans.

Besitzt der Mitspieler auf der anderen Seite des Spielplans eine längere Handelsstraße, erhält er den Marker und setzt ihn auf die Abbildung „Längste Handelsstraße“ auf seiner Spielplanseite.



Marker „Längste Handelsstraße“ hier platzieren

Marker „Größte Rittermacht“ hier platzieren

Bitte beachten: Eine Straße und ein Schiff gelten für die Ermittlung der Längsten Handelsstraße nur dann als miteinander verbunden, wenn sich auf der Kreuzung zwischen Straße und Schiff eine Siedlung oder eine Stadt befindet.

8. GRÖSSTE RITTERMACHT

- 8.1 Wer vor seinem Mitspieler auf der anderen Seite des Spielplans die dritte Ritterkarte ausgespielt hat, markiert die Abbildung „Größte Rittermacht“ auf seiner Seite des Spielplans mit einem Marker.

Hat der Mitspieler auf der anderen Seite des Spielplans mehr Ritterkarten ausgespielt, erhält er den Marker und setzt ihn auf die Abbildung „Größte Rittermacht“ auf seiner Spielplanseite.

9. „7“ GEWÜRFELT

- 9.1 Wenn eine „7“ geworfen wird, zählen alle Spieler ihre Handkarten. Wer mehr als 7 Rohstoffkarten besitzt, muss die Hälfte seiner Karten abgeben (abgerundet).
- 9.2 In jedem Startgebiet befindet sich 1 Räuber, der dieses auch niemals verlässt. Sein Startfeld ist die Wüste.
- 9.3 **Während der ersten 15 Spielzüge werden die Räuber nicht versetzt!**

Ab Zug 16 wird nach dem Wurf einer „7“ sofort erneut gewürfelt. Die nun erwürfelte Zahl bestimmt in jedem Startgebiet der Insel das Feld, auf das der Räuber des Startgebietes gestellt wird. Außer der „2“ und der „12“ gibt es jede Zahl zweimal auf jedem Spielplan (einmal in jedem Startgebiet). Ist das Würfelergebnis für die Räuber eine „2“ oder eine „12“, blockiert einer der Räuber das entsprechende Landfeld auf dem Spielplan, während der andere Räuber auf das Wüstenfeld in seinem Startgebiet zurückkehrt oder dort stehen bleibt. Stehen die Räuber schon auf Feldern, deren Zahlen gewürfelt wurden, bleiben sie dort stehen. Sollte bei der Bestimmung des Feldes für die Räuber erneut eine „7“ gewürfelt werden, begeben sich die Räuber in ihre Wüstenfelder zurück bzw. bleiben sie dort stehen.

- 9.4 Nach dem Versetzen des Räubers wird keine Karte von einem Mitspieler gezogen.

10. SPIELENDEN UND SPIELSIEG

- 10.1 Zusammenfassung der möglichen Siegpunkte:

- Jede Siedlung zählt 1 Siegpunkt ($1 \times 5 = \text{max. } 5 \text{ Siegpunkte}$)
- Jede Stadt zählt 2 Siegpunkte ($2 \times 10 = \text{max. } 20 \text{ Siegpunkte}$)
- Für jede erste Siedlung, die auf dem Startgebiet eines Mitspielers gebaut wird, egal ob auf eurem Spielplan oder auf einem angrenzenden Spielplan, gibt es 2 zusätzliche Siegpunkte ($2 \times 5 = \text{max. } 10 \text{ Siegpunkte}$)
- Jede Siegpunktkarte zählt 1 Siegpunkt (max. 10 Siegpunkte)
- Größte Rittermacht: 2 Siegpunkte (max. 2 Siegpunkte)
- Längste Handelsstraße: 2 Siegpunkte (max. 2 Siegpunkte)

- 10.2 Der Spieler, der während eines Zuges 25 Siegpunkte erreicht, gewinnt und beendet das Spiel. Bei größeren Veranstaltungen sollte der Moderator oder ein Schiedsrichter die erreichten 25 Punkte überprüfen und bestätigen.

- 10.3 Sollten mehr als 1 Spieler im selben Zug 25 Siegpunkte erreichen, zählen als erster Tiebreaker die Anzahl der Rohstoffkarten auf der Hand der Spieler. Bei einem erneuten Gleichstand entscheidet die Anzahl der einzelnen Rohstoffe in der folgenden Reihenfolge: (a) das meiste Getreide, (b) das meiste Erz, (c) das meiste Lehm, (d) das meiste Holz und (e) die meiste Wolle. Gibt es im unwahrscheinlichen Fall auch hier einen Gleichstand kann bei größeren Veranstaltungen der Spieler zum Sieger erklärt werden, der sich zuerst zum Big Game angemeldet hatte.

11. SPIELERVERHALTEN

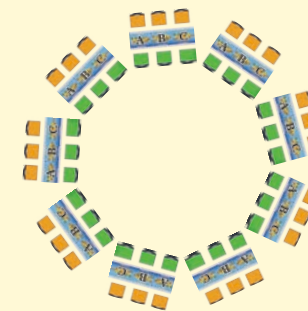
- 11.1 Die Überwachung eurer Spielpläne bezüglich Regelverletzungen (regelwidrige Platzierung von Siedlungen usw.) obliegt euch. Nimmt ein Spieler eine nicht regelkonforme Aktion vor und kein anderer Spieler macht vor Ende des Zugs dieses Spielers darauf aufmerksam, gilt diese Aktion als erlaubt.
- 11.2 Nach Beendigung deines Zuges darfst du keinen Anspruch auf Rohstoffe erheben. Jegliche von dir nicht eingeforderten Rohstoffe gehen dir bei Ende deines Zuges verloren.

BIG GAME LEITFADEN

Wenn du ein CATAN Big Game ausrichten möchtest, gibt es einige Besonderheiten zu beachten. Mithilfe dieses Leitfadens kannst du das CATAN Big Game für große Gruppen von Spielern durchführen. Je größer die Gruppe ist, umso komplexer und aufwendiger wird natürlich die Durchführung. Egal wie groß dein Big Game wird: Vielen Dank, dass du die Herausforderung annimmst und viel Spaß mit dem Erlebnis!

1. DIE IDEE

Falls du noch nie gesehen hast, wie ein Catan Big Game (= CBG) abläuft, solltest du dir zunächst vor Augen führen, was damit nachgestellt wird. Stell' dir eine große, kreisförmige Inselgruppe vor. Jede Insel (= jeder Spielplan) ist das Startgebiet für 2 Catan-Spieler. Die Nachbarinseln können von den Spielern jeweils per Schiff erreicht werden. Jeder Teilnehmer darf mit seinem Gegenüber und den Teilnehmern auf den Nachbarinseln handeln und deren Startgebiete besiedeln. Das ergibt 5 direkte Spielpartner für jeden einzelnen Teilnehmer und insgesamt eine fortlaufende Catan-Inselwelt, in der alle gemeinsam ein Spiel erleben!



2. PLANUNG DES EVENTS

2.1 Material

Für jede Gruppe von sechs Spielern benötigst du 1 Catan Big Game Kit. Zusätzlich werden benötigt:

- 2 sechsseitige Würfel (z.B. aus „CATAN – das Spiel“)
- 1 Timer (die meisten Smartphones besitzen eine entsprechende Funktion)
Alternativ kannst du dir auch die „Catan Big Game“-App (für iOS und Android) herunterladen. Sie übernimmt sowohl den Würfelwurf, als auch die Zeitmessung.
- Ein paar zusätzliche Catan Big Game Kits für „spielerlose Spielpläne“ (mehr dazu später).
- Daneben gibt es noch ein paar optionale Hilfsmittel, um den Spielablauf reibungsloser zu gestalten. Sie können besonders wichtig sein, wenn du viele Teilnehmer bei deinem Big Game versammelst:
 - Tafel / Papier und Stifte
 - Beamer & Leinwand
 - Tonanlage(Auf diese Punkte wird später eingegangen.)

2.2 Spielaufbau

2.2.1 Spielpläne und Tischgrößen

Alle CBG-Spielpläne haben eine Länge von 59 cm. Du kannst also ermitteln wie viele Spielpläne auf deine Tischfläche passen (2 Spielpläne passen auf einen 120 cm Tisch, 3 Spielpläne auf einen 180 cm Tisch usw.). Außerdem benötigst du für jeden CBG-Spielplan 2 Stühle (einen Stuhl für jeden der beiden Spieler an dem Spielplan). Die Anzahl der teilnehmenden Spieler und die Art (und Konfiguration) deiner Tische bestimmen gemeinsam die erforderliche Zahl der von dir ebenfalls benötigten spielerlosen Spielpläne (siehe Abschnitt „Spielerlose Spielpläne“).

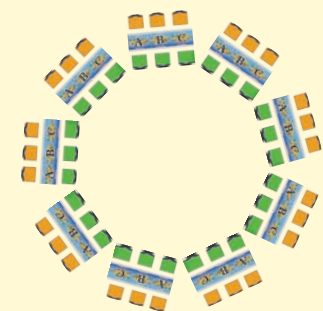
Die Planung und der Aufbau eines Catan Big Game (CBG) sind unkompliziert, wenn du Standard-Bankettische (180 cm x 75 cm) verwendest, da auf jedem dieser Tische genau 3 CBG-Spielpläne Platz finden (6 Spieler pro Tisch).



Du kannst auch andersformatige Tische verwenden, musst dann allerdings individuelle Anpassungen vornehmen. Die Tische müssen breit genug sein, dass die Spieler zwischen den Spielplänen noch ausreichend Platz für Spielfiguren, Nachziehstapel usw. haben. Die Mindestbreite sollte 60 cm betragen, 75 cm wäre jedoch besser.

2.2.2 Kreis-Aufbau

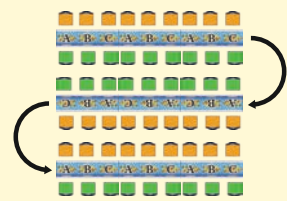
Im Optimalfall kann die kreisförmige Struktur der Inselgruppe nachgebildet werden: Die Tische werden hierzu in einem großen Kreis angeordnet und bilden damit ein lückenloses, fortlaufendes Spielfeld.



Dieser Aufbau ist am einfachsten zu betreuen und wird von uns empfohlen.

2.2.3 Reihen-Aufbau

Manche Veranstaltungshallen (und / oder örtliche Feuer-
schutzbestimmungen) erlauben den Kreis-Aufbau nicht. In
diesem Fall „bricht“ du den Ring auseinander und setzt die
einzelnen Teile in Zickzackanordnung wieder zusammen.



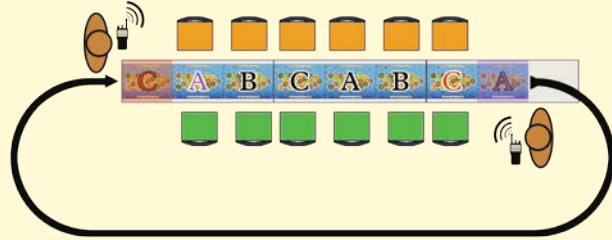
Dadurch sitzen die meisten Teilnehmer nebeneinander. An den Tischenden und eventuellen Lücken durch Gänge, müssen Hilfsmittel eingesetzt werden, um diese „Unterbrechungen“ zu überbrücken. Das sind die „spielerlosen Spielpläne“.

Sollte der Aufbau nur in Reihen möglich sein, ist der ideale Aufbau eine Kombination von 180 cm bzw. 240 cm langen Tischen (240 cm lange Tische an jedem Ende bzw. Zwischenraum und 180 cm lange Tische dazwischen). Auf den 180 cm langen Tischen liegt jeweils eine Gruppe von 3 Spielplänen (A, B, C), während auf den 240 cm langen Tischen jeweils eine Gruppe von 3 Spielplänen (A, B, C) und 1 zusätzlicher spielerloser Spielplan liegt.

2.2.4 Spielerlose Spielpläne

Ein spielerloser Spielplan ist ein Spielplan, an dem keine Spieler sitzen, der aber dazu benutzt wird, den Spielverlauf eines benachbarten Tisches nachzustellen. **Sie sind also nur dann nötig, wenn du die Inselgruppe in Reihen aufbauen musst und keinen Kreis erstellen kannst.**

Hast du beispielsweise eine Gruppe von 12 Spielern, die alle an einer langen Tischreihe sitzen, benötigst du 6 CBG-Spielpläne UND 2 spielerlose Spielpläne (also 8 Spielpläne insgesamt):



In der obigen Abbildung markieren das rote **C** auf rot abgetöntem Hintergrund (ganz links) und das violette **A** auf violett abgetöntem Hintergrund (ganz rechts) spielerlose Spielpläne, die den Spielplan am jeweils anderen Ende der Tischreihe widerspiegeln.

Spielerlose Spielpläne stellen das nach, was auf den eigentlich benachbarten Spielplänen gebaut wird. Denn in einem Kreis würden die Spieler an den Enden der Tischreihen jeweils benachbart sein. Durch die spielerlosen Spielpläne wissen die Spieler an den Tischenden, was am „benachbarten“ Tischende gebaut wird.

Die Verwaltung der spielerlosen Spielpläne obliegt Betreuern. Sie platzieren neue Spielfiguren auf dem spielerlosen Spielplan und übermitteln Handelswünsche.

Baut ein Spieler am mit einem roten **C** gekennzeichneten Spielplan (siehe vorangegangene Abbildung) eine Straße auf seinem Spielplan, würde diese Information dem Betreuer am anderen Ende des Tisches übermittelt, worauf dieser Betreuer dann ein Duplikat dieser Straße auf dem spielerlosen Spielplan C platziert.

Walkie-Talkies oder andere Geräte zur elektronischen Informationsübermittlung sind für diesen Zweck sehr gut geeignet (Beispiel: „Bitte ausgehend von der **5-6-9** Kreuzung eine Straße in Richtung auf die Erzlandschaft mit der 10 setzen“). Aber natürlich kann auch ein Betreuer zwischen den Spielplänen hin und her laufen.

Wenn möglich, sollten deine Betreuer vor Spielbeginn die Übermittlung von Informationen zum Setzen von Spielsteinen üben.

Jede Unterbrechung im Tischaufbau erfordert wenigstens einen Betreuer und zwei spielerlose Spielpläne. Bei großen Abständen zwischen den spielerlosen Spielplänen empfehlen wir 2 Betreuer. Je mehr Unterbrechungen der Tischreihen eingebaut werden müssen, desto betreuungsintensiver wird die Durchführung des Big Game.

2.2.5 Bestimmung der Anzahl der benötigten Kits

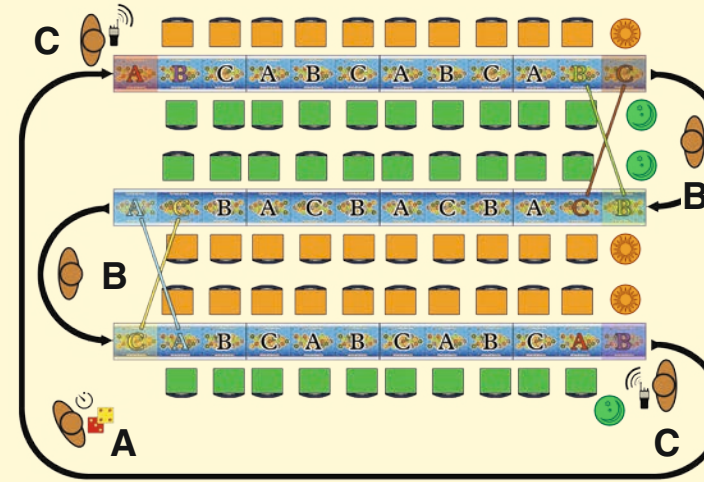
Insbesondere wenn du eine große Veranstaltung planst, solltest du immer erst eine maßstabgerechte Zeichnung deines Spielaufbaus anfertigen. Anhand dieser Zeichnung kannst du ermitteln, wie viele Exemplare du von jedem Spielplan (**A**, **B** oder **C**) für die Durchführung deiner Veranstaltung brauchst. Vergiss nicht, alle spielerlosen Spielpläne mit einzuschließen. Bilde für jeden der Spielplantypen die entsprechende Summe. Die höchste dieser Summen bestimmt die Anzahl der für deine Veranstaltung benötigten Catan Big Game Kits. Umfasst dein Aufbau beispielsweise 12 x **A**-Spielpläne, 12 x **B**-Spielpläne und 11 x **C**-Spielpläne, dann benötigst du insgesamt 12 Kits.

Ist die Zahl der an deiner Veranstaltung teilnehmenden Spieler nicht durch 3 teilbar, musst du die A-B-C-Verteilung der Spielpläne geringfügig korrigieren. Für einen kleinen Bereich des Gesamt-Spielplans gibt es dann nicht das perfekt alternierende **A-B-C-Muster**. Solange zwei Spielpläne mit demselben Buchstaben (und damit den gleichen Spielerfarben) nicht direkt nebeneinanderliegen (kein **A-A** oder **B-B** oder **C-C**), gibt es kein Problem.

2.2.6 Spielplananordnung

Beachte bitte, dass jeder Spielplan eine mit einer SONNE (orange) gekennzeichnete Seite und eine mit einem MOND (grün) gekennzeichnete Seite hat. Sorge dafür, dass alle Spielpläne so angeordnet sind, dass sich die Sonne auf DERSELBEN Seite befindet. Auf allen Tischen einer individuellen Tischreihe befinden sich die Sonnensymbole der dort ausgelegten Spielpläne somit immer auf derselben Seite (egal ob es Zwischenräume gibt oder nicht).

Besteht dein Spielaufbau aus mehreren Reihen, dann beachte, dass ein schlangenförmig gewundener Gesamt-Spielplan entsteht. Die nachfolgende Abbildung zeigt, wie ein aus drei Reihen bestehender Aufbau aussehen würde.



2.3 Betreuer

Alle deine Betreuer sollten ein angemessenes Verständnis der Spielregeln von Catan, Catan – Seefahrer und der besonderen Regeln des Catan Big Game haben. Die benötigte Anzahl von Betreuern bestimmst du unter Berücksichtigung der folgenden Punkte:

2.3.1 Betreuer bei Kreis-Aufbau

Wenn du die Kreisform stellen kannst, wird eigentlich nur ein Betreuer für die Zeitmessung, die Würfelwürfe und das Ausrufen / Anzeigen der Würfelergebnisse benötigt. Natürlich vereinfachen mehrere Betreuer den Ablauf.

2.3.2 Betreuer bei Reihen-Aufbau

Die benötigte Anzahl Betreuer bestimmst du wie folgt:

1 Betreuer für die Zeitmessung, die Würfelwürfe und das Ausrufen / Anzeigen der Würfelergebnisse (in der Abb. mit „A“ gekennzeichnet).

1 Betreuer für jede Unterbrechung in deinem Spielplan d.h. jedes Mal, wenn es in einer Tischreihe eine Unterbrechung gibt oder zu einer anderen Tischreihe übergegangen wird (in der Abb. mit „B“ gekennzeichnet).

2 Betreuer werden für die Enden deines Spielplans gebraucht, 1 für jedes Ende (wie groß der Gesamt-Spielplan auch sein mag). Wir empfehlen, dass diese Betreuer Walkie-Talkies verwenden oder sich gegenseitig Textmitteilungen schicken. Sie müssen imstande sein, laufend Informationen auszutauschen (in der Abb. mit „C“ gekennzeichnet).

Dies mag nach sehr viel Personal aussehen, aber es ist die Mindestzahl von Betreuern, die gebraucht wird, um sowohl die spielerlosen Spielpläne in Echtzeit für die Spieler im Auge zu behalten, als auch Handelswünsche schnell von Tischende zu Tischende zu übermitteln. Es würde sehr schwierig sein mit weniger Betreuern auszukommen; für größere Veranstaltungen empfehlen wir sogar zwei Betreuer pro Unterbrechung, um die Informationsübermittlung zu beschleunigen.

Beispiel:

Der oben abgebildete CBG-Aufbau ist für 60 Spieler. Für ein CBG mit diesem Aufbau brauchst du Folgendes:

- 12 Catan Big Game Kits
- 4 Betreuer für die spielerlosen Spielpläne (Minimum)
- 1 Betreuer, um für jeden Zug den Timer zu bedienen und die Würfelwürfe durchzuführen (und auszurufen)
- 2 Kommunikationsgeräte
- 12 Tische (angenommene Tischgröße: 180 x 75 cm)
- 60 Stühle
- 1 Timer (Mobiles Gerät mit Big Game App oder Stoppuhr)

Um einen fortlaufend besetzten Spielplan erreichen zu können, ist immer eine gerade Anzahl von Teilnehmern nötig. Sollte das vor oder während des Spiels nicht der Fall sein, wäre es gut, wenn Betreuer einspringen könnten.

3. DAS EVENT LÄUFT

3.1 Platzzuweisung

Es gibt zwei sehr wichtige Regeln, nach denen die Spieler im Big Game platziert werden:

1. Die Spieler müssen immer gruppenweise hingesetzt werden, OHNE zwischen ihnen Plätze freizulassen. Wenn du Spieler hinsetzt, beginne am Ende des ersten Tisches und besetze die Tische gleichmäßig auf beiden Seiten. Lass beim Hinsetzen der Spieler keine Plätze frei.
2. Jedem Spieler MUSS immer ein Spieler gegenüber sitzen. Das Catan Big Game erfordert eine gerade Spielerzahl.

Bei der Platzierung sehr großer Gruppen von Spielern (100+) ist es am einfachsten, sie an einem Ende einer Tischreihe eine Reihe bilden zu lassen. Dann lässt du diese Reihe von einem deiner Betreuer in 2 Reihen aufspalten, eine für jede der beiden Tischseiten (die Seite mit der Sonne und die Seite mit dem Mond), indem er die Spieler jeweils abwechselnd den beiden neuen Reihen zuteilt. Dies erlaubt Gruppen von miteinander befreundeten Spielern, die sich gemeinsam angestellt haben, sich gegenüber statt nebeneinander zu sitzen. Unserer Erfahrung nach haben es Gruppen im Allgemeinen lieber, wenn sich ihre Mitglieder gegenüberübersitzen können.

3.2 Ansprache und Regelerläuterung

Bevor die erste Spielrunde gestartet wird, sollte der Moderator die speziellen Big Game-Regeln erläutern.

Wir denken, dass auch der Hinweis darauf, dass es sich beim Big Game um ein besonderes Event handelt und nicht ein strategisches Turnier, wichtig ist. Die besten Big Games sind in der Regel jene, bei denen die Spieler vor allem Spaß an dem besonderen Erlebnis haben und Gewinnen nicht zwangsläufig im Vordergrund steht.

3.3 Würfelwürfe für die einzelnen Spielzüge

Am leichtesten ist es, wenn du die Big Game-App verwendest. Sie generiert jede Runde die Würfelergebnisse und zeigt auch „Mond / Sonne“ an. Du musst dann nur noch die Ansagen machen.

Alternativ kannst du mit 2 sechsseitigen Würfeln würfeln und das Ergebnis ausrufen (zum Beispiel: „Mond-Spieler, euer Würfelergebnis ist 9!“). Du könntest das Würfelergebnis auch zusätzlich auf einer Tafel oder einem Papierblatt notieren und hochhalten.

Eine weitere Methode, die du in Betracht ziehen kannst, besteht darin, alle Würfelwürfe bereits vor Veranstaltungsbeginn durchzuführen und aufzulisten (vermerke für jede Würfelzahl auch, welche Seite des Spielplans an der Reihe ist und Sorge dafür, dass für alle gewürfelten „7“ eine zweite Würfelzahl bereitsteht). Das erlaubt dir, dich nur auf die Zeitmessung zu konzentrieren anstatt auf Zeitmessung und die Erzeugung von Würfelzahlen. Du solltest mindestens 80 Würfelzahlen verfügbar haben, obgleich du vermutlich mit weniger auskommen wirst.

3.4 Zeitmessung

Auch die Zeitmessung gelingt mit der Big Game-App am einfachsten. Sollte das nicht möglich sein, kannst du jeden anderen Timer nutzen (Mobiles Gerät, Stoppuhr). Die Zeitbegrenzung der Spielzüge gewährleistet, dass keine Wartezeiten entstehen und fast jedes Spiel 60 Minuten oder weniger dauert!

Für die ersten **15 Züge** schlagen wir eine Zugdauer von **45 Sekunden** vor.

Nach dem 15. Zug sollte die Zugdauer **60 Sekunden** betragen.

Nach dem 15. Zug ist es sinnvoll, das Spiel kurz zu unterbrechen, um den Spielern die Regeln für den Einsatz der Räuber in Erinnerung zu bringen, denn ab dem 16. Spielzug werden die Räuber bewegt:

- Für den neuen Standort der Räuber wird eine zweite Zahl gewürfelt. Ist sie eine „7“, kehren die Räuber in die Wüste zurück. Andernfalls zieht jeder der beiden Räuber auf eines der beiden Landschaftsfelder, deren Zahl gewürfelt wurde (wird zum Beispiel eine „5“ gewürfelt, zieht jeder der beiden Räuber auf das Landschaftsfeld mit der „5“ auf jeder Hälfte des Spielplans). Wird eine „2“ oder „12“ gewürfelt, zieht nur einer der beiden Räuber auf ein produzierendes Landschaftsfeld (der andere zieht auf die Wüste auf der anderen Hälfte des Spielplans).
- Es bleibt bei der Regel, dass Spieler, die mehr als 7 Rohstoffkarten haben, bei einer gewürfelten „7“ die Hälfte ihrer Rohstoffkarten abgeben müssen.

3.5 Handel

Die Betreuer, die an Tischen stehen, verwalten nicht nur die spielerlosen Spielpläne, sie müssen auch Handelswünsche vom einen Ende der Unterbrechung zum anderen übermitteln. Vergiss nicht, dass jeder Spieler fünf andere Spieler benötigt, mit denen er handeln kann. Dies bedeutet, dass die Spieler an den Enden jeder Tischreihe mit den Spielern am Ende der mit ihnen „verbundenen“ Tischreihe handeln können. Die Betreuer sollten Handelsangebote so schnell wie möglich übermitteln (vergiss nicht, dass die Spieler unter Zeitdruck stehen) und klar formulieren, worin das Handelsangebot besteht („Habe Erz, brauche Wolle“ ist besser als „Tausche Erz gegen Wolle“).

4. DAS EVENT ENDET

4.1 Spielende

Den Teilnehmern sollte vor Beginn des Spiels gesagt werden, dass sich ein Spieler, der glaubt, die 25 Siegpunkte erreicht zu haben, deutlich bei einem der Betreuer meldet. Daraufhin wird das Spiel zunächst unterbrochen und die Siegpunkte offiziell von dir (oder einem vorher festgelegten Schiedsrichter) nachgezählt. Sollte es ein Irrtum gewesen sein, geht das Spiel weiter. Falls die 25 Siegpunkte erreicht wurden, steht der Gewinner fest! Bitte beachte die Tiebreaker in der Anleitung, falls mehrere Spieler in einer Runde 25 Siegpunkte erreichen und nur ein Gewinner gekürt werden soll.

4.2 Aufräumen

Wir schlagen vor, dass du nach Ende des Spiels jedem Spieler einen Plastikbeutel zur Verfügung stellst, in die sie ihr Spielmaterial packen können, um so beim Einsammeln behilflich zu sein.

Nützliche Vorrichtungen (optional)

Wenn du eine sehr große Gruppe von Spielern hast oder das Spiel in einer sehr lauten Umgebung stattfindet, dann solltest du zur besseren Kommunikation mit den Spielern folgende Dinge haben:

- Eine Lautsprecheranlage, um der Gesamtheit der Teilnehmer Spielregeln, Würfelergebnisse sowie Fragen und Antworten bekanntzugeben.
- Eine Projektionsanlage / Beamer mit Leinwand, um die Würfelergebnisse, die am Zug befindlichen Spieler (Sonne oder Mond) bzw. die Big Game-App anzuzeigen.

Impressum

CATAN - Event Kit - Big Game

Lizenz: Catan GmbH © 2016, catan.de

Autor: Klaus Teuber

Entwicklung: Coleman Charlton, Pete Fenlon, Arnd Fischer, Ron Magin, Benjamin Teuber, Guido Teuber

Illustration: Michael Menzel

Gestaltung: Michaela Kienle

Design der Spielfiguren: Andreas Klobner

Redaktion: Arnd Fischer, Benjamin Teuber

© 2016 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191 - 0, Fax: +49 711 2191 - 199

catan@kosmos.de, kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

MADE in GERMANY

Art.-Nr.: 440015