

CATAN

DER AUFSTIEG DER INKA

Möchtet ihr das Spiel erklärt bekommen, statt die Regeln zu lesen? Dann ladet euch die **kostenlose „Erklär-App“** herunter.



Für iOS, Android, Fire OS
Kompatibilität prüfen im Store

Spielanleitung

Herzlich willkommen!

Schon vor 2000 Jahren, lange vor den Inka, gab es im Nordwesten von Südamerika Reiche kulturell hochstehender Völker. Diese Reiche vergingen; andere Volksstämme kamen, übernahmen die Kultur der untergegangenen Völker und erblühten. Doch auch diese vergingen und wichen neu erstarkenden Stämmen. Zuletzt betraten die Inka im 15. Jh. die Bühne der Geschichte. Sie unterwarfen alle konkurrierenden Stämme und gründeten ein riesiges Reich, das vom heutigen Ecuador bis in die Mitte des heutigen Chile reichte. Mehr Informationen über die Inka findet ihr im beiliegenden Almanach.

In diesem Spiel beginnt ihr jeder mit einem Stamm der frühen Kultur, den ihr zum Erfolg führen müsst. Ist euch das gelungen, übernehmt ihr die Führung eines Stammes der mittleren Kultur. Auch diesen Stamm müsst ihr zum Erfolg führen, bevor ihr die Geschicke eures dritten Stammes übernehmt. Wer seinen dritten Stamm zuerst zum Erfolg führt, gewinnt das Spiel. Dieser Stamm hat sich allen anderen gegenüber durchgesetzt und steht für den Aufstieg der Inka in Südamerika!

Einleitung

Damit der Einstieg in das Spiel so leicht wie möglich fällt, verwenden wir das mehrteilige CATAN-Regelsystem:

Kennt ihr die Spielregeln von CATAN – Das Spiel bereits? Dann könnt ihr direkt nach dem Aufbau (Seite 2) und der Vorbereitung (Seite 4) die speziellen Regeln „Die Stämme“ (Seiten 7–8) lesen. Weitere wichtige Neuerungen zu den bekannten Regeln findet ihr übersichtlich im Almanach auf den Seiten 20–21.

Kennt ihr die Spielregeln von CATAN – Das Spiel noch nicht? Dann lest nach dem Aufbau des Spielfeldes bitte zuerst die kurze einführende Spielübersicht auf den Seiten 2 und 3. Danach lest ihr auf den Seiten 4–6 die grundlegenden Spielregeln und beginnt mit dem Spiel. Wir empfehlen, mit diesen Regeln zu spielen, bis ein Spieler den ersten Stamm erfolgreich abgeschlossen hat. Lest dann abschließend die speziellen Regeln „Die Stämme“ ab Seite 7.

Diese Anleitung enthält alle wichtigen Informationen, die ihr für das Spiel benötigt. Sollten Detailfragen entstehen, könnt ihr den Almanach zu Rate ziehen. Dort findet ihr zu allen in dieser Anleitung mit (→) gekennzeichneten Stichworten weitere Erläuterungen.



INHALTSVERZEICHNIS

Aufbau des Spielfeldes.....	2
Spielübersicht	2–3
Vorbereitung.....	4
Spielablauf	4–6
Die Stämme.....	7–8
Spielende	8

VORBEREITUNG

AUFBAU DES SPIELFELDES

Das Spielfeld zeigt das Gebiet des heutigen Peru – im Westen vom Pazifik und im Osten vom Urwald umgeben. Hier entwickelte sich das Reich der Inka.

Für Einsteiger

Für die ersten Spiele empfehlen wir, das Spielfeld gemäß der Abbildung auf diesen Seiten aufzubauen. Steckt zunächst die 8 Rahmenteile zusammen und legt dann die Landschaftsfelder im Rahmen aus. Platziert die Zahlenchips (→) auf den Land- und Meerfeldern.

Für Fortgeschrittene

Wenn ihr „Catan – Der Aufstieg der Inka“ mehrfach gespielt habt, könnt ihr das Spielfeld auch variabel aufbauen. Die Regeln hierzu findet ihr im Almanach unter Aufbau, Variabler (→).

SPIELÜBERSICHT

■ Vor euch liegt ein Landstrich in Südamerika. Er wird von Wasser und Urwald umgeben und besteht aus 27 Landschaftsfeldern. Eure Aufgabe ist es, nacheinander jeden eurer 3 Stämme zum Erfolg zu führen.

■ In diesem Landstrich gibt es 8 verschiedene Landschaften.

Jede dieser Landschaften erzeugt jeweils eine andere Art Rohstoff oder Handelsgut. Die Rohstoffe und Handelsgüter werden durch Karten symbolisiert. Die Landschaften werfen folgende Erträge ab:



■ Ihr beginnt das Spiel mit 2 Siedlungen und mit 2 Straßen. Mit diesen 2 Siedlungen besitzt ihr bereits 2 Entwicklungspunkte, denn jede Siedlung zählt 1 Entwicklungspunkt. Wer zuerst 11 Entwicklungspunkte erreicht und damit seinen 3. Stamm zum Erfolg führt, gewinnt das Spiel.





- Um Entwicklungspunkte zu erhalten, müsst ihr neue Straßen und Siedlungen bauen und Siedlungen zu Städten erweitern. Wer bauen will, braucht dazu Rohstoffe.
- Wie kommt ihr zu Rohstoffen? In jedem Zug wird ermittelt, welche Landschaften Erträge abwerfen. Das geschieht mit den 2 Würfeln. Wird zum Beispiel eine „11“ gewürfelt, werfen alle Felder mit einem Zahlenchip „11“ Erträge ab – in der Abbildung links also ein Gebirge (Erz), ein Steinbruch (Stein) und eine Urwaldplantage (Coca).
- Erträge erhaltet ihr nur dann, wenn ihr mit einer Siedlung oder Stadt an ein Landschaftsfeld angrenzt, das einen Rohstoff oder ein Handelsgut erzeugt. In der Abbildung grenzt eine rote Siedlung (A) an das 11er-Gebirge und eine orangefarbene Siedlung (B) an die 11er-Urwaldplantage. Bei einer gewürfelten „11“ erhält deshalb Rot 1 Erz und Orange 1 Coca.
- Die meisten Siedlungen und Städte grenzen an mehrere Landschaftsfelder (maximal 3) und „ernten“ so – je nach Würfelzahl – bis zu 3 verschiedene Rohstoffe. In unserem Beispiel grenzt die blaue Siedlung (C) an 3 Felder: Gebirge, Steinbruch und Urwald.
- Da ihr nicht an allen Landschaftsfeldern und Zahlenchips Siedlungen haben könnt, erhaltet ihr manche Rohstoffe möglicherweise nur selten oder gar nicht. Zum Errichten neuer Bauwerke benötigt ihr aber ganz bestimmte Rohstoffkombinationen.
- Aus diesem Grund dürft ihr mit dem Vorrat tauschen oder untereinander handeln. Macht euch Tauschangebote oder lasst euch welche machen! Ist der Handel erfolgreich, habt ihr vielleicht den Rohstoff, der zum Bauen fehlte.
- Eine neue Siedlung dürft ihr nur auf einer freien Kreuzung bauen. Voraussetzung ist, dass eine eurer eigenen Straßen dorthin führt und die nächste Siedlung mindestens 2 Kreuzungen weit entfernt ist.
- Überlegt genau, wohin ihr eure Siedlungen baut! Die Zahlenchips sind mit Ziffern unterschiedlicher Größe versehen. Je größer die Ziffer dargestellt ist, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass die Zahl gewürfelt wird. Die roten Zahlen „6“ und „8“ sind am größten dargestellt und werden mit der höchsten Wahrscheinlichkeit gewürfelt. Je häufiger eine Zahl gewürfelt wird, desto öfter erzeugen die mit solchen Zahlen versehenen Landschaftsfelder Rohstoffe bzw. Handelsgüter.

VORBEREITUNG

AUFBAU DES SPIELMATERIALS

Spielfiguren

Figuren der Spieler: Nehmt euch jeweils die Figuren in einer Spielerfarbe (Im Spiel zu dritt bleiben die grauen Spielfiguren in der Schachtel): 8 Siedlungen (→), 2 Städte (→), 7 Straßen (→).

Dickicht: Nehmt euch jeweils 4 Dickichte (→).



Räuber: Setzt den Räuber (→) auf ein beliebiges Rahmenteil mit Urwald.

Übersichten

Handeln und Bauen: Nehmt euch jeweils eine der Übersichtskarten (→).



Stammestafel: Platziert jeweils eine Stammestafel (→) vor euch. Legt jeweils 11 Entwicklungsmarker neben der Tafel ab.



Vorteilskarten & Würfel

Legt die Vorteilskarten „Längste Handelsstraße“ (→) und „Größte Kampfkunst“ (→) neben dem Spielfeld bereit, ebenso die 2 Würfel.



Rohstoff- und Handelsgutkarten

Sortiert die Rohstoff- und Handelsgutkarten (→) und legt sie offen als Vorrat in die Fächer der Kartenhalter. Die Kartenhalter stellt ihr neben das Spielfeld.



Entwicklungskarten

Entwicklungskarten „1“: Mischt die Karten mit der „1“ auf der Rückseite und legt den Stapel dieser Entwicklungskarten (→) verdeckt in das letzte freie Fach eines Kartenhalters.



Entwicklungskarten „2“: Mischt auch die Karten mit der Ziffer „2“ auf der Rückseite. Legt den Stapel verdeckt neben dem Spielfeld bereit. Diese Karten kommen erst später ins Spiel.



STARTAUFSTELLUNG

Für Einsteiger

Startsiedlungen: Platziert jeweils 2 Straßen und 2 Siedlungen auf dem Spielfeld gemäß der Abbildung auf den Seiten 2 und 3.

Spielt ihr zu dritt, werden die grauen Spielfiguren nicht eingesetzt.

Entwicklungspunkte: Jede auf das Spielfeld gesetzte Siedlung zählt einen Entwicklungspunkt (→). Platziert deshalb 2 Entwicklungsmarker auf den untersten beiden Feldern des 1. Stammes eurer Stammestafel.

Erste Erträge: Nehmt euch jeweils für die mit einem Buchstaben markierte Siedlung (siehe S. 2/3) die ersten Erträge: Für jedes Landschaftsfeld, das an diese Siedlung angrenzt, nehmt ihr euch eine entsprechende Rohstoff/Handelsgutkarte vom Vorrat. *Beispiel: Blau erhält für seine Siedlung (C) je 1 Karte Erz, Stein und Feder.*

Wichtig: Die Rohstoff/Handelsgutkarten haltet ihr verdeckt in der Hand.

Startspieler: Würfelt reihum mit beiden Würfeln; wer die höchste Augenzahl erreicht, beginnt das Spiel.

Für Fortgeschrittene

Wenn ihr „Catan – Der Aufstieg der Inka“ mehrmals gespielt habt, empfehlen wir die freie Gründung eurer Startsiedlungen in der Gründungsphase (→).

DER SPIELABLAUF IM ÜBERBLICK

Bist du an der Reihe, hast du in der nachstehend genannten Reihenfolge folgende Aktions-Möglichkeiten:

1.) Ertragsphase

Du musst mit den beiden Würfeln die Erträge dieses Zuges auswürfeln. Das Ergebnis gilt für alle Spieler.

2.) Handels- und Bauphase

Du darfst handeln (→) und bauen (→).

Zusätzlich darfst du zu einem beliebigen Zeitpunkt deines Zuges (auch vor der Ertragsphase) 1 deiner Entwicklungskarten ausspielen.

Nach dem Abschluss deiner Aktionen gibst du die Würfel an deinen linken Nachbarn weiter. Er ist nun an der Reihe und setzt das Spiel mit Aktion 1.) fort.

DER SPIELABLAUF IM EINZELNEN

ERTRAGSPHASE

Würfeln

Der Spieler am Zug wirft beide Würfel: Die addierte Gesamt-Augenzahl bestimmt die Landschaftsfelder, die Erträge erzeugen!

Erträge erhalten

Jeder Spieler, der ein Gebäude (= Siedlung oder Stadt) an einem Feld mit der gewürfelten Zahl stehen hat, nimmt sich Rohstoff- bzw. Handelsgutkarten vom Vorrat.

Siedlung

Hat ein Spieler 1 Siedlung an einem Feld mit der gewürfelten Zahl stehen, nimmt er sich 1 Rohstoff- oder Handelsgutkarte dieses Feldes. Hat er 2 oder 3 Siedlungen um ein ausgewürfeltes Landschaftsfeld stehen, erhält er für jede Siedlung 1 Rohstoff- oder Handelsgutkarte dieses Feldes.

Stadt

Für jede Stadt, die ein Spieler an einem Feld mit der gewürfelten Zahl stehen hat, erhält er 2 Rohstoff- oder Handelsgutkarten dieses Feldes.

Beispiel: Wird eine „6“ gewürfelt, erhält Rot 2x Holz für seine beiden Siedlungen. Blau erhält 1x Holz. Beim Wurf einer „4“ erhält Blau 1x Feder. Wäre die blaue Siedlung eine Stadt, so würde Blau beim Wurf einer „4“ 2x Feder erhalten.



HANDELS- UND BAUPHASE

Nachdem das Würfelergebnis ausgeführt ist, darf der Spieler Handel treiben und bauen. Beide Aktionen dürfen in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden. Es ist beispielsweise möglich zu handeln, zu bauen, dann weiter zu handeln und erneut zu bauen.

Handeln

Der Spieler darf handeln, um Rohstoff- und Handelsgutkarten zu tauschen. Er darf so lange und so oft tauschen, wie es seine Rohstoff- und Handelsgutkarten (auf der Hand) zulassen. Die 2 nachstehend beschriebenen Arten von Handel können in beliebiger Reihenfolge durchgeführt werden:

Handel mit Mitspielern (→):

Der Spieler kann mit allen Spielern Rohstoffe und Handelsgüter tauschen. Er kann mitteilen, welche Rohstoffe/Handelsgüter 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.

Handel mit dem Vorrat (→):

Der Spieler kann auch ohne Mitspieler Handel treiben.

3:1 mit dem Vorrat: Er kann 3 gleiche Rohstoffkarten in den Vorrat zurücklegen und sich dafür 1 beliebige andere Rohstoff- oder Handelsgutkarte seiner Wahl nehmen.

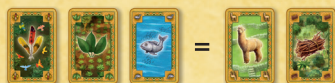


Handelsgüter mit dem Vorrat: Handelsgüter können gegen Rohstoff- oder Handelsgutkarten getauscht werden.

- Wer 2 gleiche Handelsgüter in den Vorrat legt, darf sich 1 beliebige andere Rohstoff- oder Handelsgutkarte nehmen.



- Wer 3 verschiedene Handelsgüter in den Vorrat legt, darf sich 2 beliebige Rohstoff- und/oder Handelsgutkarten nehmen. *Hinweis: Die in diesem Abschnitt abgebildeten Kombinationen sind Beispiele, andere Kombinationen sind auch möglich.*



Bauen

Gebäude bringen die nötigen Entwicklungspunkte (→) und helfen, die Möglichkeit auf Erträge zu erhöhen. Zudem können nützliche Entwicklungskarten (→) gekauft werden.

Um zu bauen, müssen bestimmte Kombinationen von Rohstoffkarten (siehe Übersicht (→) „Handeln und Bauen“) zurück in den Vorrat gelegt werden. Der Spieler nimmt entsprechend Straßen, Siedlungen oder Städte aus seinem Vorrat und platziert diese auf dem Spielfeld.

Straße (→): erfordert 1 x Holz + 1 x Stein



Auf Wegen: Straßen werden auf Wegen gebaut. Auf jedem Weg (→) darf nur 1 Straße gebaut werden.

Wichtig: Zwischen den Urwaldfeldern existieren keine Wege. Daher darf zwischen 2 Urwaldfeldern keine Straße gebaut werden. Das gilt entsprechend für den Rahmen.

An eine Kreuzung: Eine Straße darf nur an eine Kreuzung (→) angelegt werden, an die eine eigene Straße grenzt oder auf der eine eigene Siedlung oder Stadt steht. Grenzt die Straße eines Spielers an eine Kreuzung mit einer fremden Siedlung oder Stadt, darf der Spieler an diese Kreuzung keine weitere Straße anlegen.

Beispiel: Blau darf eine neue Straße auf den grün markierten Wegen bauen – nicht aber auf den rot markierten Wegen.



Längste Handelsstraße:

- Sobald ein Spieler einen durchgehenden Straßenzug (Abzweigungen zählen nicht) aus mindestens 3 Einzelstraßen besitzt, die nicht von einer fremden Siedlung oder Stadt unterbrochen wird, erhält er die Vorteilskarte „Längste Handelsstraße“ (→).
- Gelingt es einem anderen Spieler, eine längere Straße als die des aktuellen Besitzers zu bauen, erhält dieser sofort die Vorteilskarte.
- Der Besitzer der Vorteilskarte darf 1 mal in seiner Handels- und Bauphase 2 beliebige Rohstoff- und/oder Handelsgutkarten gegen 1 beliebige andere Rohstoff- oder Handelsgutkarte mit dem Vorrat tauschen.



Beispiel: Rot besitzt einen 4 Straßen langen, durchgehenden Straßenzug (die Abzweigung zählt nicht dazu) und hat damit die „Längste Handelsstraße“. Die 5 Straßen von Spieler Blau werden durch die rote Siedlung in einen 2 und einen 3 Straßen langen Straßenzug getrennt.

Siedlung (→): erfordert 1 x Holz + 1 x Stein + 1 x Kartoffel + 1 x Wolle



Auf einer Kreuzung: 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.



Beispiel: Rot darf eine Siedlung auf der grün markierten Kreuzung bauen, wegen der Abstandsregel jedoch nicht auf den rot markierten Kreuzungen.

Ertrag: Für jede neue Siedlung kann der Besitzer Erträge aus angrenzenden Landschaftsfeldern erhalten: je 1 Karte, wenn die Zahl des Feldes gewürfelt wird.

Entwicklungspunkt: Jede Siedlung zählt 1 Entwicklungspunkt (→). Sobald 1 Siedlung auf das Spielfeld gesetzt wurde, darf 1 Entwicklungsmarker auf dem nächsten freien Feld der Stammestafel abgelegt werden.

Stadt (→): erfordert 2 x Kartoffel + 3 x Erz



Ausbau: Eine Stadt stellt den Ausbau einer Siedlung dar. Der Spieler legt eine eigene Siedlung zu seinem Vorrat zurück und ersetzt diese durch eine Stadt.

Wichtig: Eine Stadt kann **ausschließlich** durch das Ersetzen einer eigenen Siedlung gebaut werden.

Ertrag: Für eine Stadt erhält der Besitzer doppelt so viele Erträge aus angrenzenden Landschaftsfeldern: je 2 Rohstoff- oder Handelsgutkarten, wenn die Zahl des Feldes gewürfelt wird.

Entwicklungspunkt: Eine Stadt zählt 2 Entwicklungspunkte. Da sie aber 1 Siedlung ersetzt, bedeutet der Bau 1 Stadt, dass der Spieler nur 1 Entwicklungsmarker auf dem nächsten freien Feld der Stammestafel ablegt.

Wichtig: Ein Spieler darf für jeden Stamm (→) maximal 1 Stadt bauen!

Entwicklungskarte (→): erfordert 1 x Kartoffel + 1 x Wolle + 1 x Erz



Nehmen: Wer eine Entwicklungskarte kauft, zieht die oberste Entwicklungskarte vom Vorrat im Kartenhalter.

Geheim halten: Gekaufte Entwicklungskarten hält man bis zur Verwendung vor den Mitspielern geheim. Sie zählen nicht zu den Handkarten und dürfen nicht getauscht werden.

Entwicklungskarten „2“: Die mit einer „2“ auf der Rückseite gekennzeichneten Karten kommen erst dann ins Spiel, wenn alle Spieler ihren ersten Stamm zum Erfolg geführt haben. Ist diese Bedingung erfüllt, wird der Entwicklungskartenstapel „2“ in das Fach für die Entwicklungskarten gelegt bzw. unter die Karten mit der „1“ geschoben, falls noch welche davon übrig sind.

SONDERFÄLLE

Sieben gewürfelt: Räuber wird aktiv

Kein Ertrag: Hat der Spieler an der Reihe eine Sieben gewürfelt (→), so erhält kein Spieler Erträge.

Karten abgeben: Alle Spieler, die mehr als 7 Handkarten besitzen, wählen die Hälfte ihrer Rohstoff- und Handelsgutkarten 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).

Räuber versetzen:

- Der Spieler muss den Räuber (→) auf ein anderes Landschaftsfeld oder Urwald-Rahmenteil versetzen.

Wichtig: Der Räuber darf nicht auf ein Feld gesetzt werden, das Handelsgüter produziert – somit also weder auf ein Urwald- noch ein Meerfeld.

- Dann raubt er einem Mitspieler, der eine Siedlung oder Stadt an dem Landfeld besitzt, auf welches der Räuber gestellt wurde, 1 Handkarte.

Der Spieler, der beraubt wird, hält dabei seine Handkarten verdeckt in der Hand.

- Danach setzt der Spieler seinen Zug mit der Handels- und Bauphase fort.

Wichtig: Wird das Feld gewürfelt, auf dem der Räuber steht, erhalten die Besitzer angrenzender Siedlungen und Städte keine Erträge.

Entwicklungskarte spielen:

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

Kampfkunst (→):

Räuber versetzen: Wer eine Kampfkunstkarte ausspielt, versetzt den Räuber wie bei einer gewürfelten „7“. Er darf ebenso 1 Karte rauben.



Auslegen: Ausgespielte Kampfkunstkarten bleiben offen vor ihrem Besitzer liegen. Für jede offen ausliegende Kampfkunstkarte darf der Spieler beim Wurf einer „7“ eine Rohstoff/Handelsgutkarte mehr auf der Hand halten.

Beispiel: Wer 3 Kampfkunstkarten eingesetzt und offen vor sich ausliegen hat, muss beim Wurf einer „7“ erst dann die Hälfte seiner Handkarten abgeben, wenn er mehr als 10 Karten auf der Hand hält.

Größte Kampfkunst:

- Wer als erster 2 Kampfkunstkarten offen vor sich liegen hat, erhält die Vorteilskarte „Größte Kampfkunst“ (→). Hat ein anderer Spieler mehr Karten offen vor sich ausliegen, muss ihm sofort die Vorteilskarte übergeben werden.

- Der Besitzer der Vorteilskarte darf 1 mal in seinem eigenen Spielzug den Räuber auf ein Urwaldfeld des Rahmens versetzen. Voraussetzung ist, dass der Räuber auf einem Feld steht, an das eine Siedlung oder Stadt des Spielers grenzt. Hat der Spieler den Räuber auf ein Rahmenfeld versetzt, nimmt er sich den Rohstoff des Feldes auf dem der Räuber zuvor stand.

Wichtig: Ein Spieler darf den Vorteil der Karte

„Größte Kampfkunst“ auch nutzen, bevor er die Erträge auswürfelt.

Fortschritt (→):

Ausführen: Wer eine solche Karte ausspielt, führt die Anweisung des Textes aus.



Ablegen: Danach wird die Karte aus dem Spiel entfernt.

HINWEIS FÜR EINSTEIGER

Wir empfehlen, nun zunächst die bisherigen Regeln anzuwenden und mit dem Spiel zu beginnen. Sobald der erste Spieler 4 Entwicklungspunkte erreicht hat, d.h. auf seiner Stammestafel liegen im 1. Stamm 4 Entwicklungsmarker, sollten die weiteren Regeln ab Seite 7 hinzukommen.

DIE STÄMME

ÜBERBLICK

Es ist die Aufgabe jedes Spielers, nacheinander 3 Stämme zu entwickeln und zum Erfolg zu führen.

Die Entwicklung erfolgt durch den Bau von Gebäuden: Jedes Einsetzen 1 Siedlung oder 1 Stadt bringt den Spieler um 1 Entwicklungsstufe auf der Stammestafel voran.

Ist das Entwicklungsziel eines Stammes erreicht, folgt sein Niedergang. Als Zeichen dieses Niedergangs werden die Gebäude mit Dickicht belegt. Gleichzeitig startet der Spieler durch die Gründung 1 Siedlung in den nächsten Stamm.

Entwicklungsziel des ersten & zweiten Stammes

Abgeschlossen wird die Entwicklung mit dem Erreichen der 4. **Entwicklungsstufe**. Der Spieler muss entweder über 4 Siedlungen oder 2 Siedlungen und 1 Stadt verfügen.

Entwicklungsziel des dritten Stammes

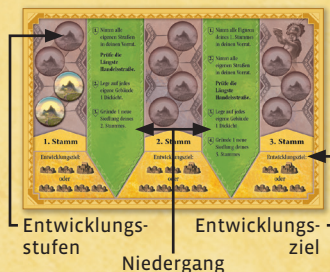
Wer mit seinem dritten Stamm als erster Spieler die 3. **Entwicklungsstufe** erreicht hat, gewinnt das Spiel (entweder mit 3 Siedlungen oder mit 1 Siedlung und 1 Stadt).

Die Stammestafel

Entwicklungsziel: Für jeden Stamm ist vermerkt, was für den erfolgreichen Abschluss jeweils zu erreichen ist.

Entwicklungsstufen: Jedes Mal wenn ein Spieler 1 Siedlung oder 1 Stadt auf das Spielfeld stellt, legt er 1 Entwicklungsmarker auf das nächste freie Feld seines aktiven Stammes. Die Marker werden jeweils von unten nach oben platziert.

Niedergang: Die Regeln für den Übergang von einem zum nächsten Stamm sind auf der Tafel zusammengefasst.



NIEDERGANG EINES STAMMES

Der Niedergang bedeutet für einen Stamm, dass er nicht weiter entwickelt bzw. ausgebaut werden darf. **Gebäude eines Stammes im Niedergang dürfen überbaut werden.**

Niedergang des ersten Stammes

Hat ein Spieler mit seinem ersten Stamm 4 Entwicklungspunkte erreicht, muss er ihn dem Niedergang überlassen.

Straßen: Der Spieler nimmt alle Straßen zu seinem Vorrat zurück.

Vorteilskarte „Längste Handelsstraße“: Sollte der Spieler die Vorteilskarte besessen haben, gibt er diese ab. Die Karte erhält der Spieler, der zu diesem Zeitpunkt den längsten durchgehenden Straßenzug besitzt (mindestens 3 Straßen). Gibt es mehrere Spieler mit gleich langen Straßenzügen, wird die Vorteilskarte beiseitegelegt, bis ein Spieler alleine den längsten, durchgehenden Straßenzug mit mindestens 3 Straßen besitzt.

Siedlungen und Städte: Der Spieler belegt jedes seiner Gebäude mit Dickicht.



Beispiel: (A) Blau hat 2 Siedlungen und eine Stadt gebaut und damit seinen ersten Stamm zum Erfolg geführt.

(B) Er entfernt die Straßen und deckt jede Siedlung und Stadt seines ersten Stammes mit einem Dickicht ab.

Niedergang des zweiten Stammes

Hat ein Spieler mit seinem zweiten Stamm 4 Entwicklungspunkte erreicht, muss er auch diesen dem Niedergang überlassen.

Siedlungen und Städte des ersten Stammes: Der Spieler räumt zunächst **alle** noch eventuell auf dem Spielfeld vorhandenen Gebäude (inklusive des Dickichts) seines **ersten** Stammes ab und nimmt sie zu seinem Vorrat.

Siedlungen, Städte, Straßen, Längste Handelsstraße: Danach verfährt er mit dem Niedergang seines zweiten Stammes, wie es für den Niedergang des ersten Stammes beschrieben ist.

Folgen eines Niedergangs

Für einen niedergehenden Stamm gelten die folgenden Regeln:

Kein weiterer Ausbau: Ein Ausbau von Siedlungen zu Städten oder der Anbau von Straßen an die Gebäude unter Dickicht ist nicht erlaubt.

Angrenzende Wege: An eine Straße, die zu einem Gebäude eines niedergehenden Stammes führt, darf keine weitere Straße gebaut werden. Erst wenn das niedergehende Gebäude mit einer eigenen Siedlung ersetzt worden ist, dürfen auf angrenzenden freien Wegen weitere Straßen gebaut werden (siehe Abb. „A“ unten).

Überbauen: Eigene und fremde Siedlungen/Städte, die mit Dickicht belegt sind, dürfen überbaut bzw. ersetzt werden. Hat ein Spieler eine Straße zu einer Siedlung oder Stadt eines niedergehenden Stammes gebaut und gibt er die erforderlichen Baukosten für eine Siedlung ab, so entfernt er die Siedlung oder Stadt des niedergehenden Stammes und errichtet an deren Platz die eigene Siedlung. Entfernte Figuren werden ihren Besitzern zurückgegeben.



Beispiel: (A) Rot führt noch seinen ersten Stamm. Er darf auf den angrenzenden Wegen der niedergehenden blauen Siedlung seine Straße nicht fortsetzen.

(B) Rot überbaut die rechte Siedlung des niedergehenden blauen Stammes: Er entfernt die blaue Siedlung und das Dickicht und setzt nach Abgabe der Baukosten an ihrer Stelle eine eigene Siedlung ein. Nun kann er auch seine Straße fortführen.

Erträge: Jede Siedlung/Stadt eines niedergehenden Stammes bringt weiterhin Erträge, wenn die Zahl eines angrenzenden Feldes gewürfelt wird.

Räuber: Versetzt ein Spieler den Räuber auf ein Feld, an das eine Siedlung oder Stadt eines niedergehenden Stammes grenzt, darf er auch weiterhin dem Besitzer dieser Siedlung oder Stadt eine Karte rauben.

Aktiver Stamm: Im Unterschied zu niedergehenden, mit Dickicht markierten Stämmen werden alle anderen Stämme als „aktive Stämme“ bezeichnet.

GRÜNDUNG EINES NEUEN STAMMES

Gründung des ersten Stammes

Der erste Stamm startet mit 2 Siedlungen und 2 Straßen, wie es in der Startaufstellung für Einsteiger und Fortgeschrittene beschrieben ist. Jeder Spieler legt bereits bei der Gründung für jede Siedlung, die er auf das Spielfeld stellt, einen Entwicklungsmarker auf die Felder seiner Stammestafel.

Gründung des zweiten Stammes

Hat ein Spieler seinen ersten Stamm zum Erfolg geführt und dessen Niedergang eingeleitet, beendet er seinen Zug mit der kostenlosen Gründung der ersten Siedlung seines zweiten Stammes.

Siedlung einsetzen: Die kostenlose Siedlung muss der Spieler auf einer freien Kreuzung platzieren. Dabei muss er die Abstandsregel auch zu niedergehenden Siedlungen und Städten beachten. Das Einsetzen auf einer Kreuzung, zu der kein Weg führt, ist nicht erlaubt. **Er darf keine Straße ansetzen und er erhält keine Startrohstoffe.**

Wichtig: Die Siedlung darf nicht auf einem Siedlungs-Bauplatz eines aktiven Stammes gebaut werden. Ein Siedlungs-Bauplatz eines aktiven Stammes ist eine Kreuzung, zu der ein Mitspieler eine Straße geführt hat und auf der er eine Siedlung bauen könnte. Es ist jedoch erlaubt, die Siedlung auf eine Kreuzung neben einen Siedlungs-Bauplatz eines Mitspielers zu setzen, wodurch dieser Mitspieler wegen der Abstandsregel keine Siedlung mehr auf diesem Siedlungs-Bauplatz bauen kann.

Beispiel: Orange gründet die erste Siedlung seines zweiten Stammes (grüner Pfeil). Er hätte die Siedlung nicht auf der mit einem roten Kreuz markierten Kreuzung gründen dürfen, da es sich bei dieser Kreuzung um einen Siedlungs-Bauplatz des aktiven Stammes von Grau handelt. Eine Gründung auf der mit einem grünen Kreis markierten Kreuzung wäre erlaubt gewesen.



Zug beendet: Nachdem der Spieler die Siedlung platziert und 1 Entwicklungsmarker auf seiner Stammestafel abgelegt hat, ist sein Spielzug sofort beendet. Er darf nicht mehr handeln, bauen, eine Entwicklungskarte ausspielen oder eine Vorteilskarte nutzen.

Gründung des dritten Stammes

Hat ein Spieler seinen zweiten Stamm zum Erfolg geführt und dessen Niedergang eingeleitet, beendet er seinen Zug mit der kostenlosen Gründung der ersten Siedlung seines dritten Stammes.

Die Regeln entsprechen denen der Gründung des zweiten Stammes.

Sehr wichtiger Hinweis: Die Platzierung der ersten Siedlung ist für den dritten Stamm besonders entscheidend! Der Spieler sollte sich gut überlegen, auf welcher Kreuzung er die erste Siedlung gründet. Das gilt insbesondere, wenn er der erste oder zweite Spieler ist, der in den dritten Stamm übergeht. Nachfolgende Spieler könnten die erste Siedlung ihres dritten Stammes so platzieren, dass der Spieler eingebaut wird. Dann kann er keine zweite Siedlung mehr gründen und das Spiel gewinnen. Günstig ist es, die Siedlung in der Nähe von Figuren von niedergehenden Stämmen zu gründen, die er – möglichst ohne die Konkurrenz der Mitspieler – überbauen kann.

SPIELENDEN

Hat ein Spieler mit seinem dritten Stamm 3 Entwicklungspunkte erreicht und damit insgesamt 11 Entwicklungsmarker auf der Stammestafel abgelegt, gewinnt er das Spiel.

Er ist dann derjenige, der mit seinem dritten Stamm den Aufstieg der Inka – ca. 130 Jahre bevor die Spanier kamen – erfolgreich eingeleitet hat.

Impressum

Autoren: Klaus und Benjamin Teuber
Lizenz: Catan GmbH © 2018, catan.de
Entwicklungsteam: Arnd Beenen,
Coleman Charlton, Morgan Dontanville,
Pete Fenlon, Arnd Fischer, Ron Magin,
Martin Pflieger, Guido Teuber

Illustration: Claus Stephan, Martin Hoffmann
Gestaltung: Michaela Kienle
Design der Spielfiguren: Martin Hoffmann, Claus Stephan
3D-Grafik: Andreas Resch
Technische Produktentwicklung: Monika Schall
Redaktion: Arnd Fischer, Martin Pflieger

© 2018 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.: 694241