CATAN

— SZENARIEN FÜR ERWEITERUNGEN —

SCHÄTZE, DRACHEN & ENTDECKER

Spielanleitung

Willkommen zu neuen Abenteuern auf CATAN!

Schätze, Drachen & Entdecker beinhaltet 6 verschiedene Szenarien. Diese Szenarien sind hauptsächlich für Catan-Fans gedacht, die Erfahrung mit der *Seefahrer*- und der *Städte & Ritter*-Erweiterung haben und gerne etwas knifflig e Szenarien spielen möchten. Besondere Spieltiefe bieten die Szenarien „Die Wüstendrachen", „Groß-Catan", „Der große Kanal" und „Verwunschenes Land" an. Wer es lieber etwas einfacher möchte und gerne catanische Eilande entdeckt, wird Spaß an den beiden neuen Szenarien „Die Schatzinseln" und „Aufbruch ins Ungewisse" haben. Aber auch für alle, die gerne eigene Szenarien entwickeln oder bestehende modifizie en, bietet *Schätze, Drachen & Entdecker* eine Fülle an Material. Viel Spaß beim Erkunden Catans!

Anmerkung zu den Regeln

Grundsätzlich gelten für alle Szenarien die Regeln des Basisspiels und der *Seefahrer*-Erweiterung. Bei Szenarien, die mit der *Städte & Ritter*-Erweiterung gespielt werden, werden auch deren Regeln angewandt. Die Regeln, die für eine Kombination von *Seefahrer* mit *Städte & Ritter* gelten, sind im Regelheft der *Städte & Ritter*-Erweiterung auf Seite 9 unter „Das Spiel mit der Seefahrt" beschrieben (ab der Ausgabe von 2006). Abweichungen von diesen Regeln und zusätzliche Regeln werden beim jeweiligen Szenario angegeben. Sollten Sie Regelfragen haben, schreiben Sie bitte eine Mail an catan@kosmos.de.

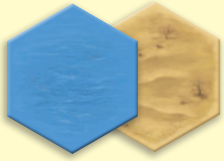
INHALTSVERZEICHNIS

Die Schatzinseln 2
Aufbruch ins Ungewisse 4
Groß-Catan 7
Die Wüstendrachen 10
Der große Kanal 13
Verwunschenes Land 15
Impressum 16

SPIELMATERIAL

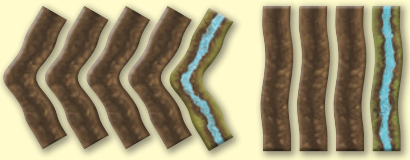
12 Landfelder
- Wald (3)
- Weideland (3)
- Ackerland (2)
- Hügelland (2)
- Gebirge (2)

6 Meerfelder / Wüstenfelder



2 Rahmenteile

9 Kanalplättchen



16 Städte (in vier Farben)

19 Drachenplättchen

20 Schatzplättchen

12 Zahlenchips

5 Zip-Beutel

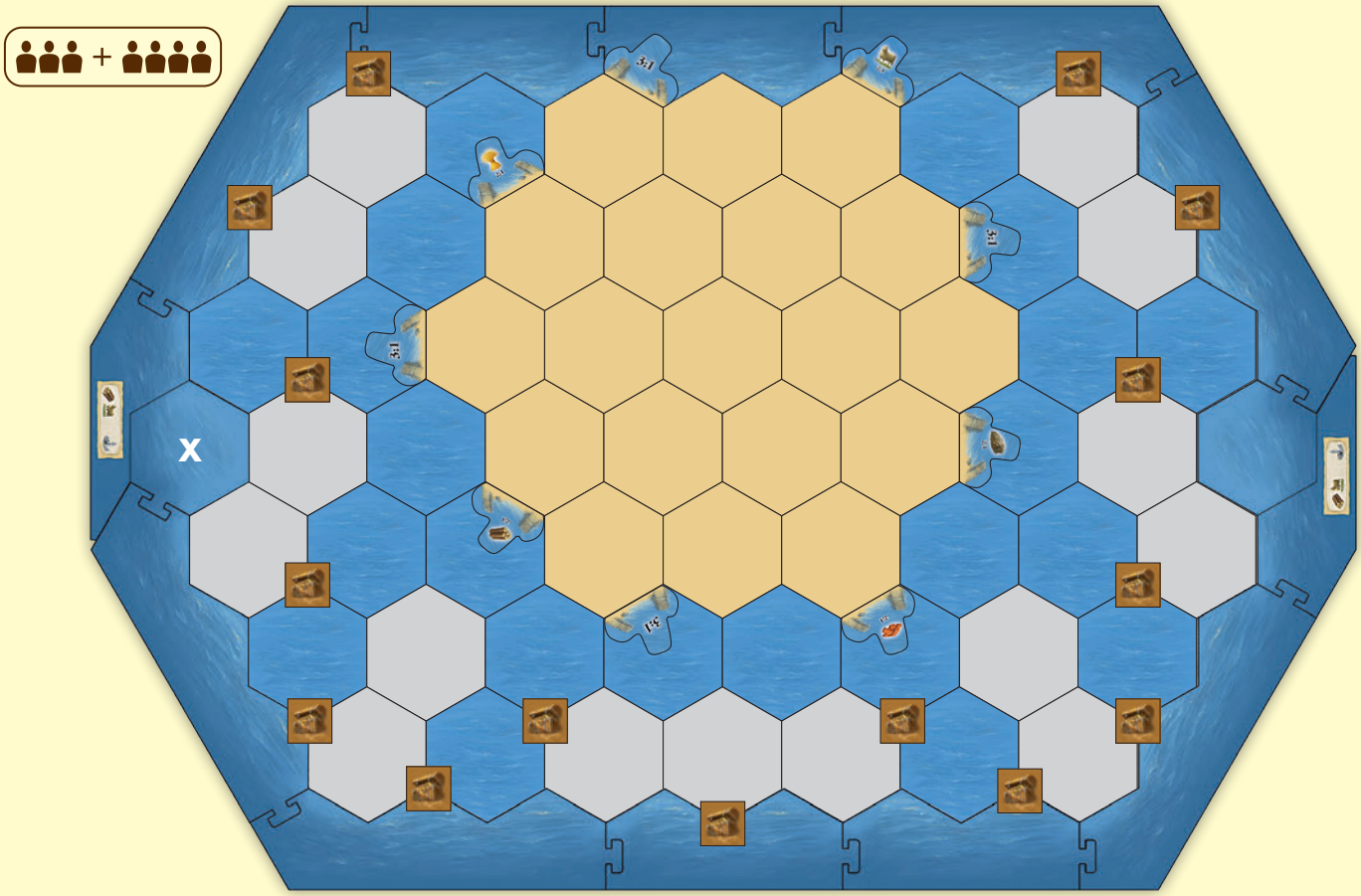
Hinweis: Damit sich das Material der verschiedenen CATAN-Sets bei Bedarf wieder gut voneinander trennen lässt, sind die Sechseckfelder und Zahlenchips der Szenarien mit diesem Symbol markiert:

KOSMOS

SZENARIO 1

DIE SCHATZINSELN

***Seefahrer*-Szenario, auch gut mit *Städte & Ritter* spielbar**



MATERIAL FÜR DEN AUFBAU (3 & 4 Spieler)

Heimatinsel und Meer

Sechseckfelder	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt
Anzahl	22	1	-	4	3	3	4	4	41

Zahlenchips	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Gesamt
Anzahl	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18

Schatzinseln

Sechseckfelder	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt
Anzahl	3	2	2	2	2	2	1	1	15

Zahlenchips	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Gesamt
Anzahl	1	1	2	1	1	-	1	2	1	-	10

Zusätzliches Material:

5 x Spezialhafen
4 x 3:1-Hafen

20 Schatzplättchen

20 Catan-Chips

DIE SCHATZINSELN

Wer entdeckt zuerst die Schatzinseln? Es locken nicht nur Siegpunkte für die Besiedlung der kleinen Inseln rund um Catan – auch wertvolle Schätze warten auf ihre Entdecker.

VORBEREITUNG

Heimatinsel: Die Heimatinsel wird nach den Regeln des Basisspiels im hellbraunen Bereich aufgebaut. Anschließend werden die Meerfelder ausgelegt und die Häfen platziert.

Schatzinseln: Für die Schatzinseln (graue Felder) werden 3 Meerfelder, 2 Wüsten und die übrigen in der Tabelle angegebenen Landfelder mit der Rückseite nach oben gemischt und verdeckt in den grauen Bereichen ausgelegt. Die Zahlenchips der Schatzinseln werden mit ihrer Rückseite nach oben gemischt und als Vorrat verdeckt neben dem Spielfeld ausgelegt.

Die Schatzplättchen: Die Schatzplättchen werden mit ihrer Vorderseite (Schatzkiste) nach oben gemischt. 15 Schatzplättchen werden wie abgebildet ausgelegt. Die restlichen 5 Schatzplättchen werden als verdeckter Stapel neben dem Spielplan bereitgelegt.

DIE SCHATZINSELN

SZENARIOREGELN

Gründungsphase

Die Spieler gründen ihre ersten beiden Siedlungen mit den Straßen auf der Hauptinsel, wie es in *CATAN – Das Spiel* beschrieben ist. Gründet ein Spieler eine Siedlung an der Küste, darf er anstelle einer Straße ein Schiff an die Küste setzen.

Seeräuber/Räuber

Es wird sowohl mit dem Räuber als auch mit dem Seeräuber gespielt. Der Räuber startet auf der Wüste. Der Seeräuber startet auf dem mit „x" markierten Meerfeld.

Entdecken

Setzt ein Spieler ein Schiff oder eine Straße an eine Kreuzung, die an ein unentdecktes Landschaftsfeld grenzt, deckt er diese Landschaft auf.
Entdeckung von Landschaften mit Erträgen: Der Spieler nimmt einen der Zahlenchips vom Vorrat und legt ihn mit seiner Vorderseite nach oben auf das Landschaftsfeld. Als Belohnung für seine Entdeckung darf sich der Spieler eine Rohstoffkarte der Landschaft nehmen. Hat er eine Goldfluss-Landschaft entdeckt, darf er sich einen beliebigen Rohstoff nehmen.
Entdeckung von Wüsten- und Meerfeldern: Hat der Spieler eine Wüste oder ein Meerfeld entdeckt, nimmt er sich sofort ein Schatzplättchen vom Vorrat.

Die Schätze

Setzt ein Spieler ein Schiff oder eine Straße an eine Kreuzung, auf der ein Schatzplättchen liegt, nimmt er sich das Schatzplättchen und deckt es auf. Je nach Schatz erhält er Rohstoffe, eine Entwicklungskarte oder darf kostenlos Straßen oder Schiffe bauen.

Vorderseite Schatzplättchen

Der Spieler erhält einen beliebigen Rohstoff.

Der Spieler erhält je 1 x Getreide, Wolle und Lehm.

Der Spieler erhält 2 beliebige Rohstoffe.

Der Spieler baut 2 Straßen oder Schiffe oder 1 Schiff und 1 Straße.

Der Spieler erhält 1 Entwicklungskarte.

Wichtig: Hat ein Spieler einen Schatz erhalten, muss er den Vorteil sofort nutzen. Er darf sich das Schatzplättchen also nicht aufheben und den Vorteil in einem seiner späteren Züge nutzen.

Sondersiegpunkte

Für seine jeweils erste Siedlung, die ein Spieler auf einer Schatzinsel gründet, erhält er einen Sondersiegpunkt (Catan-Chip), den er offen vor sich ablegt.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler in seinem Zug im Spiel zu dritt 15 Siegpunkte und im Spiel zu viert 14 Siegpunkte erreicht.

KOMBINATION MIT *STÄDTE & RITTER*

Das Szenario „Die Schatzinseln" lässt sich gut mit der Erweiterung *Städte & Ritter* kombinieren. Es sollte dann zu dritt auf 17 bzw. zu viert auf 16 Siegpunkte gespielt werden. Die Regeln, die bei einer Kombination beachtet werden müssen, sind in der Regel der *Städte & Ritter*-Erweiterung auf Seite 9 unter „Das Spiel mit der Seefahrt" beschrieben (ab der Ausgabe von 2006). Für dieses Szenario gilt beim Spiel mit der *Städte & Ritter*-Erweiterung folgende Regeländerung:

Erhält ein Spieler ein Schatzplättchen, auf dessen Rückseite eine Entwicklungskarte abgebildet ist, nimmt sich der Spieler die oberste Fortschrittskarte von einem beliebigen der 3 Stapel.

ANMERKUNG

Das Szenario „Die Schatzinseln" wurde erstmals für das PC-Spiel *Catan – Städte & Ritter* konzipiert und ist seitdem Bestandteil vieler digitaler Catan-Versionen gewesen, u.a. *Catan Universe* (siehe unten). Es ist eines der beliebtesten *Seefahrer*-Szenarien.

SZENARIO 2

AUFBRUCH INS UNGEWISSE

***Seefahrer*-Szenario, auch gut mit *Städte & Ritter* spielbar**

MATERIAL FÜR DEN AUFBAU (3 Spieler)

Heimatinsel und Meer

Sechseckfelder	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt
Anzahl	13	1	-	2	2	2	4	3	27

Zahlenchips	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Gesamt
Anzahl	1	1	2	1	2	2	1	2	1	-	13

Unbekanntes Meer

Sechseckfelder	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt
Anzahl	6	2	2	3	3	3	1	2	22

Zahlenchips	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Gesamt
Anzahl	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	14

Zusätzliches Material:

4 x 3:1-Hafen

17 Schatzplättchen (3 Schatzplättchen werden zufällig entfernt.)

5 x Spezialhafen

AUFBRUCH INS UNGEWISSE

Ein unerforschtes Meer liegt vor den Küsten Catans. Neue Inseln, Gold und Schätze warten auf ihre Entdeckung. Schnell hissen die Cataner die Segel ihrer Schiffe und brechen auf in die Weiten des unbekannten Meeres.

VORBEREITUNG

Heimatinsel: Die Landfelder der Heimatinsel werden gemischt und im Bereich der hellbraunen Felder zufällig mit ihrer Vorderseite nach oben ausgelegt (im Spiel zu dritt wird vorher die Wüste wie abgebildet positioniert). Die Zahlenplättchen werden in der abgebildeten Anordnung auf die Landschaftsfelder gelegt. Die Meerfelder (6 davon sollten aus *Schätze, Drachen & Entdecker* genommen werden – mit der Wüste auf der Rückseite) werden ausgelegt. Die 3:1-Häfen werden wie abgebildet positioniert.

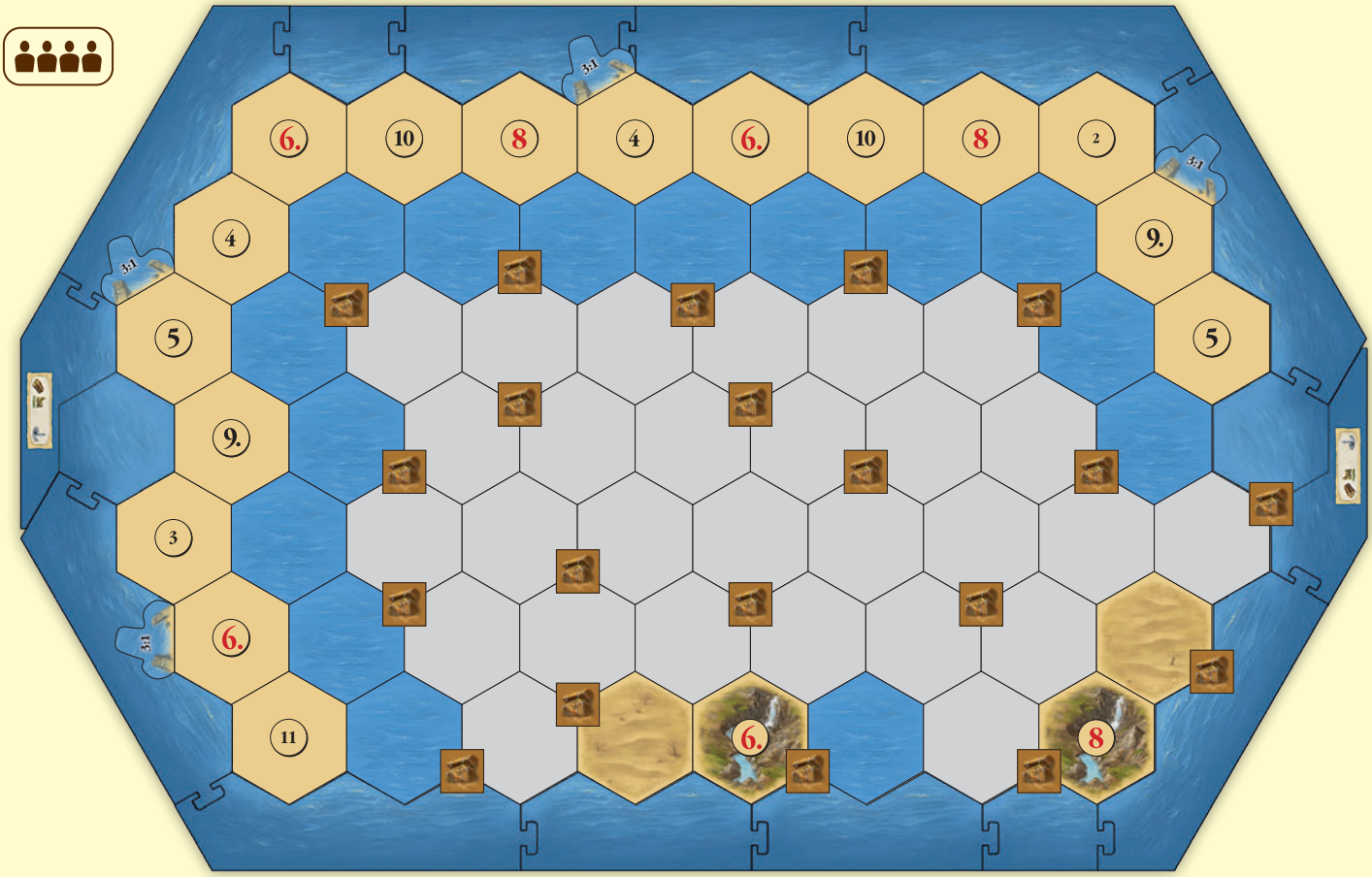
Unbekanntes Meer: Die 2 Wüsten und 2 Goldfluss-Felder werden wie abgebildet offen ausgelegt. Die beiden Goldfluss-Felder werden mit je einer „6“ und einer „8“ belegt. Die übrigen Felder werden mit ihrer Rückseite nach oben gemischt und verdeckt ausgelegt. Die restlichen Zahlenplättchen des unentdeckten Bereichs werden auf ihre Rückseite gedreht, gemischt und als verdeckter Stapel (Zahlen nach unten) neben dem Spielplan bereitgelegt.

Die Schatzplättchen: Die Schatzplättchen werden gemischt und mit ihrer Vorderseite (Schatzkiste) auf den abgebildeten Positionen platziert.

Die Spezialhäfen: Die Spezialhäfen werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

SZENARIO 2

AUFBRUCH INS UNGEWISSE



MATERIAL FÜR DEN AUFBAU (4 Spieler)

Heimatinsel und Meer

Sechseckfelder	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt
Anzahl	15	-	-	2	3	3	4	4	31

Zahlenchips	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Gesamt
Anzahl	1	1	2	2	3	2	2	2	1	-	16

Unbekanntes Meer

Sechseckfelder	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt
Anzahl	9	3	2	4	4	4	3	3	32

Zahlenchips	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Gesamt
Anzahl	1	3	2	3	1	1	3	2	3	1	20

Zusätzliches Material:

4 x 3:1-Hafen

20 Schatzplättchen

5 x Spezialhafen

SZENARIOREGELN

Gründungsphase

Jeder startet mit 3 Siedlungen. Zunächst gründen alle Spieler ihre ersten beiden Siedlungen mit je einem angrenzenden Schiff bzw. einer angrenzenden Straße auf der Hauptinsel, wie es in *CATAN – Das Spiel* beschrieben ist. Hat der letzte Spieler seine zweite Siedlung gegründet, setzt er sofort anschließend noch seine dritte Siedlung mit Straße oder Schiff ein. Im Uhrzeigersinn gründen danach auch alle anderen Spieler ihre dritte Siedlung. Jeder Spieler erhält die Rohstoffe der Landschaften, die seine dritte Siedlung umgeben.

Seeräuber/Räuber

Es wird nur mit dem Räuber und nicht mit dem Seeräuber gespielt.

Entdecken

Setzt ein Spieler ein Schiff oder eine Straße an eine Kreuzung, die an ein unentdecktes Feld grenzt, deckt er dieses Feld auf. Handelt es sich um ein Landfeld, nimmt der Spieler den obersten Zahlenchip vom verdeckten Stapel und legt ihn mit seiner Vorderseite nach oben auf das Landschaftsfeld. Als Belohnung für seine Entdeckung darf sich der Spieler eine Rohstoffkarte der Landschaft nehmen. Liegt auf der Kreuzung ein Schatz, wird zuerst der Schatz aufgenommen und dann das Feld entdeckt. Entdeckt ein Spieler ein Meerfeld, passiert nichts weiter.

AUFBRUCH INS UNGEWISSE

Die Schätze

Setzt ein Spieler ein Schiff oder eine Straße an eine Kreuzung, auf der ein Schatzplättchen liegt, nimmt er sich das Schatzplättchen und sieht sich die Rückseite an. Er hat nun 2 Möglichkeiten:

- Entweder er setzt das Plättchen sofort ein und wird dann wie in Szenario 1 beschrieben (siehe Seite 3) mit zusätzlichen Rohstoffen belohnt, darf sofort 2 Straßen oder Schiffe bauen oder erhält eine Entwicklungskarte.
- Oder er setzt das Schatzplättchen nicht ein und legt es mit der Schatzkisten-Seite nach oben vor sich ab.

Für nicht eingesetzte Schatzplättchen erhält er folgende Vorteile:

- **Ab 1 Schatzplättchen:** Der Spieler verliert nur dann Rohstoffe beim Wurf einer „7“, wenn er mehr als 9 Rohstoffe besitzt.
- **Ab 2 Schatzplättchen:** Der Spieler darf sich einen Spezialhafen vom Vorrat nehmen und ihn an eine seiner Küstensiedlungen anlegen. Von nun an darf er den abgebildeten Rohstoff im Verhältnis 2:1 tauschen.
- **Ab 3 Schatzplättchen:** Drei Schatzplättchen zählen 1 Siegpunkt.
- **Ab 4 Schatzplättchen:** Vier Schatzplättchen zählen 2 Siegpunkte.

Hat sich ein Spieler dafür entschieden, ein Schatzplättchen nicht einzusetzen, sondern für die oben beschriebenen Vorteile zu sammeln, ist das unwiderruflich. Er darf die auf der Rückseite der Plättchen angegebenen Vorteile bis zum Ende des Spiels nicht mehr nutzen.
Mehr als 4 Schatzplättchen darf ein Spieler nicht vor sich auslegen. Wer bereits 4 Schatzplättchen ausgelegt hat, nutzt die Schätze der nächsten Schatzplättchen, die er eventuell erhält, ganz normal.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler an der Reihe ist und 12 Siegpunkte erreicht hat.

KOMBINATION MIT *STÄDTE & RITTER*

Das Szenario „Aufbruch ins Ungewisse“ lässt sich gut mit der Erweiterung *Städte & Ritter* kombinieren. Anstelle der zweiten Siedlung gründet dann jeder Spieler eine Stadt. Das Spiel sollte enden, wenn ein Spieler in seinem Zug 14 Siegpunkte erreicht. Die Regeln, die bei einer Kombination beachtet werden müssen, sind in der Regel der *Städte & Ritter*-Erweiterung auf Seite 9 unter „Das Spiel mit der Seefahrt“ beschrieben (ab der Ausgabe von 2006).
Für dieses Szenario gilt beim Spiel mit der *Städte & Ritter*-Erweiterung folgende Regeländerung:

Erhält ein Spieler ein Schatzplättchen, auf dessen Rückseite eine Entwicklungskarte abgebildet ist, nimmt sich der Spieler die oberste Fortschrittskarte von einem beliebigen der 3 Stapel.

ANMERKUNG

„Aufbruch ins Ungewisse“ wurde für *Schätze, Drachen & Entdecker* entwickelt und im Jahr 2009 erstmals veröffentlicht. Entdeckerszenarien wie „Aufbruch ins Ungewisse“ zählen zu den beliebtesten Variationen in der catanischen Spielewelt. Mit dem zusätzlichen Material ist es nun möglich, besonders große unbekannte Gebiete zu erkunden und nicht nur Inseln, sondern auch wertvolle Schätze zu entdecken.

Als Herrscher über ein kleines Fürstentum lenken Sie geschickt den Aufbau Ihres Reiches.

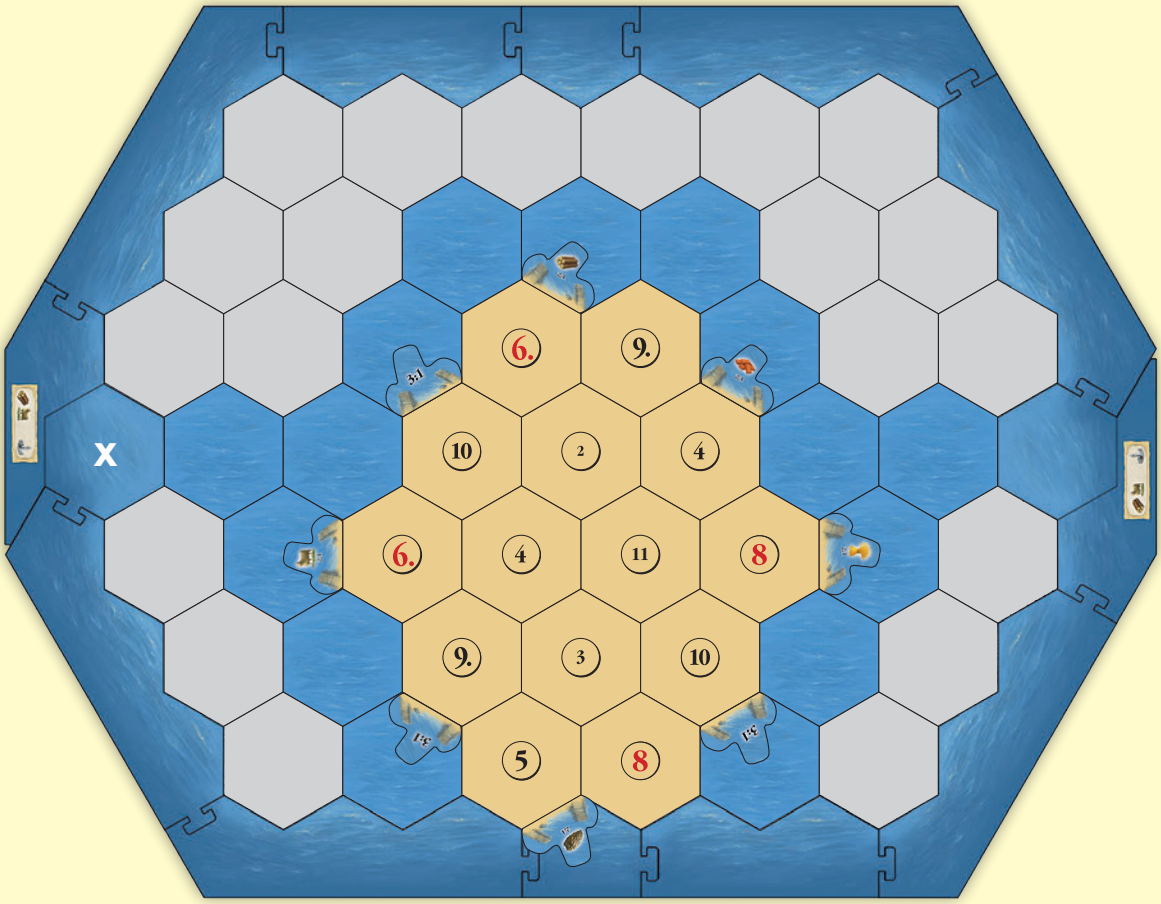
Gehen Sie friedlich vor und verbessern Sie Ihr Rohstoffeinkommen mit weiteren Siedlungen, einem Markt oder einer Getreidemühle. Oder machen Sie Ihrem Mitspieler mit Hilfe von Verrätern, Bogenschützen und Feuerteufeln das Leben schwer.

Das Duell bietet Ihnen zahllose Möglichkeiten und ein intensives Spielerlebnis in der Welt von CATAN.

SZENARIO 3

GROSS-CATAN

***Seefahrer*-Szenario, auch gut mit *Städte & Ritter* spielbar**



MATERIAL FÜR DEN AUFBAU (3 Spieler)

Heimatinsel und Meer

Sechseckfelder	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt
Anzahl	15	-	-	3	2	3	3	3	29

Zahlenchips	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Gesamt
Anzahl	1	1	2	1	2	2	2	2	1	-	14

Neue Inseln

Sechseckfelder	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt
Anzahl	6	-	-	3	3	3	2	3	20

Zahlenchips	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Gesamt
Anzahl	-	1	-	1	-	-	1	-	1	-	4

Zusätzliches Material:

5 x Spezialhafen
3 x 3:1-Hafen

GROSS-CATAN

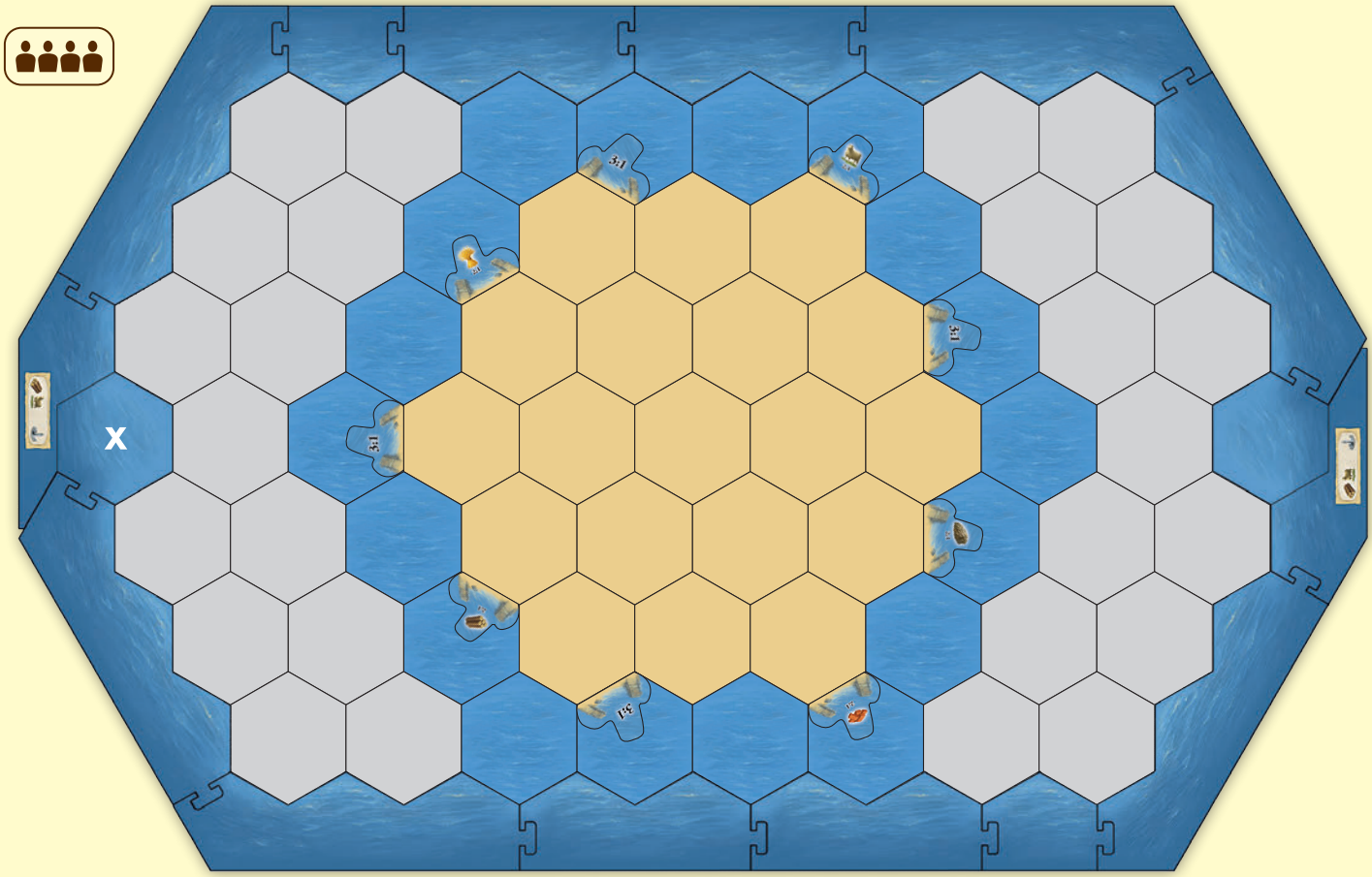
Nehmen wir mal an, es läuft nicht immer alles so glatt auf Catan. Was wäre, wenn irgendwann die Rohstoffquellen versiegen würden? In diesem Szenario passiert genau das. Also heißt es, Schiffe bauen und mit Siedlungen auf den umliegenden Inseln neue Rohstoffe erschließen. Wohl dem, der sich rechtzeitig auf den neuen Inseln ausbreiten kann, denn wer in diesem Szenario zu spät kommt, wird bald nichts mehr zum Bauen haben.

VORBEREITUNG

Heimatinsel: Im Spiel zu dritt werden die 14 Landfelder der Heimatinsel im hellbraunen Bereich zufällig mit ihrer Landschaftsseite nach oben ausgelegt und die Zahlenchips in der abgebildeten Anordnung platziert. Im Spiel zu viert (Aufbau nächste Seite) wird die Heimatinsel nach den Regeln des Basisspiels aufgebaut. Die Meerfelder werden wie abgebildet platziert.

Neue Inseln: Dieser Bereich ist grau markiert. Die in den Tabellen für die neuen Inseln angegebenen Felder (20 im Spiel zu dritt und 26 im Spiel zu viert) werden gemischt und mit ihrer Landschaftsseite nach oben offen im grauen Bereich ausgelegt.

GROSS-CATAN



MATERIAL FÜR DEN AUFBAU (4 Spieler)

Heimatinsel und Meer

Sechseckfelder	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt
Anzahl	18	1	-	4	3	3	4	4	37

Zahlenchips	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Gesamt
Anzahl	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18

Neue Inseln

Sechseckfelder	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt
Anzahl	7	1	-	3	3	4	4	4	26

Zahlenchips	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Gesamt
Anzahl	-	1	1	1	-	-	1	1	-	-	5

Zusätzliches Material:
5 x Spezialhafen
4 x 3:1-Hafen

Die in den Tabellen für die neuen Inseln angegebenen Zahlenchips (4 im Spiel zu dritt und 5 im Spiel zu viert) werden mit ihren Rückseiten nach oben gemischt und als Vorratsstapel neben dem Spielfeld bereitgelegt.

Die Städte: Jeder Spieler erhält zusätzlich die 4 Städte aus *Schätze, Drachen & Entdecker* in seiner Farbe und kann somit 8 Städte bauen.

SZENARIOREGELN

Gründungsphase

Die Spieler gründen ihre ersten beiden Siedlungen mit den Straßen auf der Heimatinsel, wie es in *CATAN – Das Spiel* beschrieben ist. Gründet ein Spieler eine Siedlung an der Küste, darf er anstelle einer Straße ein Schiff an die Küste setzen.

Seeräuber/Räuber

Es wird sowohl mit dem Räuber als auch mit dem Seeräuber gespielt. Der Räuber startet auf der Wüste. Der Seeräuber startet auf dem mit einem „x“ markierten Meerfeld.

GROSS-CATAN

Die Verarmungsregel

Erreicht ein Spieler mit einem Schiff oder mit einer Straße eine Kreuzung eines Landfeldes ohne Zahlenchip, nimmt er den obersten Zahlenchip vom Vorratsstapel und legt diesen auf das Landfeld.
Ist der Stapel aufgebraucht, muss der Spieler einen Chip von der Heimatinsel nehmen und ihn auf das Landfeld der neuen Insel legen. Der Spieler darf zunächst nur einen Zahlenchip unter Beachtung der drei folgenden Regeln entfernen:

1. Auf den neuen Inseln dürfen die Zahlen 6 und 8 nicht nebeneinander zu liegen kommen.
2. Der Spieler muss einen Zahlenchip von einer Landschaft nehmen, an welcher er eine Siedlung oder eine Stadt besitzt.
3. Wenn er einen Zahlenchip entfernt, darf eine Siedlung oder Stadt nicht ohne mindestens einen Zahlenchip auf den benachbarten Feldern zurückbleiben.

Erst dann, wenn es nicht möglich sein sollte, alle drei Regeln zu erfüllen, darf der Spieler die Regeln nacheinander in der Reihenfolge 1–3 brechen.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler an der Reihe ist und 18 Siegpunkte erreicht hat.

KOMBINATION MIT *STÄDTE & RITTER*

Das Szenario „Groß-Catan“ lässt sich gut mit der Erweiterung *Städte & Ritter* kombinieren. Das Spiel sollte dann enden, wenn ein Spieler in seinem Zug 20 Siegpunkte erreicht. Die Regeln, die bei einer Kombination beachtet werden müssen, sind in der Regel der *Städte & Ritter*-Erweiterung beschrieben (Seite 9 der Ausgabe von 2006).

ANMERKUNG

Das Szenario „Groß-Catan“ wurde erstmals 1997 in der Siedler-Zeitung 1/97 veröffentlicht. Seit 2002 ist es in diversen digitalen Umsetzungen von Catan enthalten und besonders im Online-Multiplayer sehr beliebt.

SZENARIO 4

DIE WÜSTENDRACHEN

***Seefahrer*-Szenario, nicht mit *Städte & Ritter* kombinierbar**

MATERIAL FÜR DEN AUFBAU (3 Spieler)

Heimatinsel und Meer

Sechseckfelder	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt
Anzahl	18	3	-	3	3	3	4	3	37

Zahlenchips	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Gesamt
Anzahl	1	2	2	2	2	2	2	2	1	-	16

Nachbarinsel

Sechseckfelder	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt
Anzahl	-	-	1	4	3	3	4	4	19

Zahlenchips	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Gesamt
Anzahl	1	2	3	2	2	2	2	2	2	1	19

Zusätzliches Material:
18 Drachenplättchen
4 x 3:1-Hafen
5 x Spezialhafen

DIE WÜSTENDRACHEN

Wohlstand und Friede herrschen auf Catan. Doch soll dieser glückselige Zustand nicht mehr lange währen. Drachen rotten sich im Ödland zusammen, als würden sie magisch von den Reichtümern der Siedlungen und Städte angezogen. Mit jeder neuen Siedlung und jeder neuen Stadt, die gebaut wird, werden es mehr. So rückt der Moment immer näher, da es die wilden Horden nicht mehr im Ödland halten wird und sie zum Sturm auf Catan aufbrechen werden. Dann wird den Siedlern nur die Flucht auf die unbewohnte Nachbarinsel im Osten bleiben. Dort wird sich ihnen die Möglichkeit bieten, Kräfte zu sammeln, um die Drachen aus ihrer Heimat zu vertreiben.

VORBEREITUNG

Heimatinsel: Die drei Wüstenfelder sowie die beiden Waldfelder und die beiden Weidelandfelder werden wie abgebildet ausgelegt. Die restlichen Felder der Heimatinsel werden mit ihrer Rückseite nach oben verdeckt gemischt und im hellbraunen Bereich zufällig mit der Landschaftsseite nach oben ausgelegt. Die Zahlenchips werden in der abgebildeten Anordnung auf die Landschaftsfelder gelegt. Anschließend werden die Meerfelder und die 3:1-Häfen wie abgebildet positioniert.

Nachbarinsel: Die in der Tabelle angegebenen Landfelder werden gemischt und mit der Landschaftsseite nach oben im grauen Bereich ausgelegt. Die Zahlenchips und die Häfen der Nachbarinsel werden wie abgebildet platziert.

SZENARIO 4

DIE WÜSTENDRACHEN

MATERIAL FÜR DEN AUFBAU (4 Spieler)

Heimatinsel und Meer

Sechseckfelder	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt
Anzahl	15	3	-	3	3	3	4	3	34

Zahlenchips	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Gesamt
Anzahl	1	2	2	2	2	2	2	2	1	-	16

Nachbarinsel

Sechseckfelder	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt
Anzahl	-	-	2	4	4	4	4	4	22

Zahlenchips	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Gesamt
Anzahl	1	2	3	3	2	2	3	3	2	1	22

Zusätzliches Material:
18 Drachenplättchen
4 x 3:1-Hafen

5 x Spezialhafen

Die Wüstendrachen: 18 Wüstendrachenplättchen werden mit der Drachenseite nach oben neben dem Spielplan bereitgelegt. Die Rückseiten der Drachenplättchen spielen in diesem Szenario keine Rolle.

SZENARIOREGELN

Gründungsphase

Die Spieler gründen ihre ersten beiden Siedlungen mit den Straßen auf der Heimatinsel, wie es in *CATAN – Das Spiel* beschrieben ist. Gründet ein Spieler eine Siedlung an der Küste, sollte er anstelle einer Straße ein Schiff an die Küste setzen.

Seeräuber/Räuber

Weder der Räuber noch der Seeräuber werden im Spiel eingesetzt. Wird eine „7“ gewürfelt, verlieren alle Spieler mit mehr als 7 Rohstoffen – wie gehabt – die Hälfte ihrer Karten. Der Spieler, der die „7“ gewürfelt hat, darf einem beliebigen Mitspieler eine Karte aus der Hand ziehen.

Die Wüstendrachen sammeln sich

Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Siedlung oder eine Stadt gebaut hat, muss er drei Wüstendrachen (bei 3 Spielern) bzw. zwei Wüstendrachen (bei 4 Spielern) auf eine der drei Wüsten setzen. Die Wüstendrachen sollten dabei möglichst gleichmäßig auf die 3 Wüsten verteilt werden.

DIE WÜSTENDRACHEN

Sobald alle 18 Wüstendrachen auf die Wüsten gesetzt wurden, beginnt der Sturm der Drachen:

- Jedes Mal, wenn nun die Zahl eines Feldes gewürfelt wird, das einem Feld mit einem Wüstendrachen benachbart ist, wird ein Wüstendrache von einem der drei Wüstenfelder genommen und auf das Feld mit der gewürfelten Zahl gesetzt. Auf jedes Landschaftsfeld darf immer nur ein Wüstendrache gesetzt werden.
- Gibt es 2 Felder mit der gewürfelten Zahl in der Nachbarschaft von Wüstendrachen, so werden beide Felder mit einem Drachen aus der Wüste besetzt.
- Die Anzahl der Drachen auf den Wüstenfeldern sollte möglichst gleichmäßig reduziert werden.

Beispiel

1. *Der Spieler würfelt eine „3". Da es keine Landschaft mit einem Drachen gibt, die dem Feld mit der gewürfelten „3" benachbart ist, passiert nichts.*
2. *Der Spieler würfelt eine „8". Das Hügelland mit der „8" grenzt an zwei Wüsten mit Drachen. Es wird ein Drachenplättchen von der Wüste genommen, auf der noch die meisten Drachenplättchen liegen und auf das Hügelland gesetzt.*
3. *Der Spieler würfelt eine „5". Da das Weideland mit der „5" an das Lehmfeld mit dem Drachen grenzt, wird von dem Wüstenfeld, auf dem sich die meisten Drachenplättchen befinden, ein Drachenplättchen genommen und auf das Weidelandfeld gesetzt.*

Der Fluch der Drachen

Die Drachen wirken sich wie folgt aus:

Rohstoffblockade: Ein Drache blockiert den Zahlenchip des besetzten Feldes. Angrenzende Siedlungen oder Städte erhalten keine Rohstoffe mehr von diesem Feld.

Wichtig: Bevor ein Drache auf ein Feld gesetzt wird, erhalten die Besitzer von angrenzenden Siedlungen oder Städten noch einmal wie üblich ihre Rohstoffeinnahmen.

Straßenblockade: Eine Straße, die zwischen zwei von Drachen besetzten Landfeldern liegt, ist blockiert. Als Zeichen dafür wird sie um 90 Grad gedreht. Blockierte Straßen zählen nicht zur längsten Handelsstraße und es kann auch keine neue Straße an ihnen angebaut werden.

Siedlungs-/Stadtblockade: Eine Siedlung oder Stadt, die nur von mit Drachen besetzten Landfeldern umgeben ist, gilt ebenfalls als blockiert. Die Siedlung bzw. Stadt zählt dann keinen Siegpunkt mehr.

Bitte beachten: Drachen können nicht auf Meerfelder gesetzt werden. Eine Siedlung oder Stadt an der Küste ist daher – ebenso wie ein eventuell angrenzender Hafen – vor einer Blockade sicher.

Die Flucht der Siedler

Im Lauf des Spiels besetzen die Drachen nicht selten alle Landschaften der Heimatinsel und sperren somit alle Rohstoffeinkommen. Daher ist es in diesem Szenario wichtig, rechtzeitig Schiffe zur sicheren Nachbarinsel zu bauen und dort neue Siedlungen und Städte zu errichten. Mit neuen Kräften können die Spieler dann mit Hilfe ihrer Ritter die Drachen auf der Heimatinsel in die Flucht schlagen.

Die Rache der Ritter

Wer eine seiner Ritterkarten aufdeckt, darf einen Drachen von einem Landschaftsfeld seiner Wahl entfernen. Entfernte Drachen kommen aus dem Spiel und die eingesetzte Ritterkarte auf den Ablagestapel.
Da es in diesem Szenario keinen Räuber gibt, können die Ritter nur dazu eingesetzt werden, Drachen von der Heimatinsel zu entfernen. Beim Einsatz eines Ritters darf keinem Spieler eine Rohstoffkarte entwendet werden. Auch gibt es in diesem Szenario nicht die größte Rittermacht.

Wird ein Landfeld von einem Drachen befreit, kann es schon beim nächsten Würfelwurf Erträge einbringen. Grenzt eine blockierte Straße, Siedlung oder Stadt an ein befreites Landfeld, wird die Blockade aufgehoben.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler an der Reihe ist und 13 Siegpunkte erreicht hat.

ANMERKUNG

Das Szenario wurde erstmals als „Die Wüstenreiter" 1997 in der Siedler-Zeitung 2/97 veröffentlicht.

SZENARIO 5

DER GROSSE KANAL

Szenario für *Seefahrer* und *Städte & Ritter*

MATERIAL FÜR DEN AUFBAU (3 & 4 Spieler)

Heimatinsel

Sechseckfelder	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt
Anzahl	19	1	-	6	4	5	5	4	44

Zahlenchips	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Gesamt
Anzahl	1	3	3	3	3	2	3	3	2	1	24

Kleine Inseln

Sechseckfelder	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt
Anzahl	-	3	2	-	-	-	-	-	5

Zahlenchips	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Gesamt
Anzahl	-	-	-	-	-	2	-	-	-	-	2

Zusätzliches Material:
9 Kanalplättchen
18 Catan-Chips
4 x 3:1-Hafen

4 x Spezialhafen

DER GROSSE KANAL

Nach einer Dürreperiode ist das fruchtbare Ackerland im Westen Catans verödet und eine Hungersnot steht vor der Tür. Daher beschließen die Cataner, gemeinsam einen Kanal zu graben. Er soll Wasser aus einem hochgelegenen Bergsee (B) im Osten Catans in das Wüstenbecken (A) im Westen leiten. Für den Kanalbau entsenden die Inselbewohner ihre Ritter, die sich sogleich mit Spaten bewaffnet ans Werk machen. Erst dann, wenn der Kanal vollendet und das Wüstenbecken geflutet wird, werden die Felder wieder fruchtbar sein und wertvolles Getreide liefern.

VORBEREITUNG

Die Landschaften: Die Getreide- und die Gebirgsfelder werden, wie abgebildet, offen ausgelegt. Die Wüste „A“ wird *Schätze, Drachen & Entdecker* entnommen (Rückseite Meer). Die Meerfelder werden ausgelegt und in den Lücken die Landschaften der kleinen Inseln positioniert. Im hellbraunen Bereich werden die restlichen Landschaften (4 x Lehm, 5 x Wolle und 4 x Holz) in zufälliger Anordnung offen ausgelegt.
Die Zahlenchips: Die Zahlenchips der beiden Goldfluss-Felder und der Ackerland-Felder werden wie abgebildet platziert. Anschließend werden die Zahlenchips auf den Ackerland-Feldern auf ihre Rückseite gedreht.

DER GROSSE KANAL

Solange die Wüste (A) nicht geflutet ist, werfen die Ackerlandfelder keine Erträge ab. Die restlichen Zahlenchips werden zufällig verteilt. Dabei sollten die roten Zahlenchips nicht nebeneinander zu liegen kommen.
Die Häfen werden wie abgebildet platziert.
Die Catan-Chips werden wie abgebildet ausgelegt.

SZENARIOREGELN

Gründungsphase

Jeder startet mit 2 Siedlungen und 1 Stadt. Zunächst gründen alle Spieler eine Siedlung und dann anstelle ihrer zweiten Siedlung eine Stadt mit je einer angrenzenden Straße bzw. einem Schiff (siehe Einschränkung unten) auf der Heimatinsel. Für die Reihenfolge bei der Gründung gilt die Regel des Basisspiels. Hat der letzte Spieler seine Stadt gegründet, setzt er sofort anschließend noch seine zweite Siedlung mit Straße oder Schiff ein. Im Uhrzeigersinn gründen danach auch alle anderen Spieler ihre zweite Siedlung. Jeder Spieler erhält die Rohstoffe der Landschaften, die seine zuletzt gegründete Siedlung umgeben (auch Getreide für ein unfruchtbares Ackerland).
Einschränkungen:

- Jeder Spieler muss mindestens eine Siedlung oder Stadt an der Küste bauen. Der See im Osten (B) zählt nicht als Küste.
- Baut ein Spieler eine Siedlung oder Stadt an der Küste, **muss** er ein Schiff einsetzen.

Seeräuber/Räuber

Es wird nur mit dem Räuber gespielt. Dieser startet auf einer beliebigen Wüste.

Neue Aufgaben für die Ritter

Die Ritter dürfen nur auf der Heimatinsel aufgestellt werden. Sie werden in diesem Szenario vielseitig eingesetzt.

1. Einsatz als Kanalbauer

Sobald mindestens 2 **aktivierte** Ritter auf den Kreuzungen einer Landschaft mit Catan-Chips stehen, wird ein Kanal gegraben: Die beiden Catan-Chips werden entfernt und es wird ein Kanalplättchen mit seiner Grabenseite (nicht mit Wasser gefüllt) nach oben auf die Landschaft gelegt. Dabei wird das Kanalplättchen so ausgerichtet, dass es an die Seiten mit einem benachbarten Kanal oder einem benachbarten Catan-Chip grenzt. Je nachdem, wie das Kanalplättchen ausgerichtet werden muss, wird entweder ein gerades oder ein gebogenes Kanalplättchen ausgewählt. Gehören alle aktivierten Ritter einem Spieler, so erhält dieser die beiden entfernten Catan-Chips. Gehören die aktivierten Ritter unterschiedlichen Spielern, so erhält jeder der beiden Spieler einen Catan-Chip. Jeder Catan-Chip zählt einen Siegpunkt.
Bitte beachten: Der Kanalbau wird unmittelbar nach der Aktivierung eines zweiten Ritters durchgeführt. Es ist somit nicht möglich, dass ein dritter Spieler einen Ritter an dem Feld aktiviert, bevor der Kanal gebaut wird. Beim Kanalbau spielt die Stärke eines Ritters keine Rolle. Nach dem Bau eines Kanals werden die beteiligten Ritter **nicht** deaktiviert.

Beispiel: *In der Abbildung unten stehen 2 Ritter an einem Feld auf dem ein Kanal gebaut werden soll. Spieler „Rot" hat seinen Ritter bereits aktiviert.*

Nun aktiviert auch Spieler „Orange" seinen Ritter. Die beiden Catan-Chips werden entfernt. Sowohl Spieler „Rot" als auch Spieler „Orange" erhalten jeder einen Catan-Chip, der einen Siegpunkt zählt. Anstelle der beiden Catan-Chips wird ein Kanalplättchen platziert.

2. Einsatz als Goldgräber

Besitzt ein Spieler eine Schiffslinie zu einer Kreuzung eines Goldfluss-Feldes auf den kleinen Inseln, so kann er einen Ritter auf diese Kreuzung ziehen. Solange der Ritter auf dieser Kreuzung steht, erhält der Spieler jedes Mal, wenn die „8" gewürfelt wird, einen beliebigen Rohstoff. Um den Rohstoff zu erhalten, muss der Ritter nicht aktiviert sein. Hat ein Spieler 2 Ritter an einem Goldfluss-Feld stehen, erhält er trotzdem nur 1 beliebigen Rohstoff, wenn die „8" gewürfelt wird.

3. Einsatz als Händler

Hat ein Spieler einen Ritter auf eine Hafenkreuzung der kleinen Inseln gezogen, darf er den Vorteil des zugehörigen Spezialhafens nutzen. Um diesen Vorteil zu nutzen, muss der Ritter nicht aktiviert sein.
Wichtig: Die Ritter auf den kleinen Inseln zählen bei der Verteidigung gegen die Barbaren nicht mit.

Fertigstellung des Kanals

Insgesamt gibt es 9 Kanalplättchen. Sobald das vorletzte Kanalplättchen gebaut wird, ist der Kanal fertig. Falls das letzte Kanalplättchen nicht gleichzeitig zusammen mit dem vorletzten gebaut wurde (das kann passieren, wenn ein Ritter aktiviert wird, der auf einer Kreuzung zwischen zwei Landschaften mit Catan-Chips steht), wird nun auch das letzte Kanalplättchen ausgelegt. Die beiden Catan-Chips werden aus dem Spiel genommen. Anschließend werden alle Kanalplättchen auf ihre Wasserseite gedreht. Auch die Wüste (A) und die Zahlenplättchen auf den Ackerland-Feldern werden umgedreht. Von nun an gibt es wieder Getreideeinkünfte auf Catan.

Sonstige Regeln

- Generell darf auf den kleinen Inseln keine Siedlung gebaut werden.
- Wurde die Wüste geflutet, verlieren die Ritter auf den kleinen Inseln ihre Funktion als Goldgräber.
- Entgegen der Regel der *Seefahrer*-Erweiterung dürfen Schiffslinien in diesem Szenario nicht verzweigt werden.
- Die Karte „Bewässerung" wird auch dann ausgeführt, wenn das betroffene Ackerland noch unfruchtbar ist.

SPIELENDE

Es gewinnt, wer im Spiel zu dritt in seinem Spielzug 21 und im Spiel zu viert 18 Siegpunkte erreicht.

ANMERKUNG

Das Szenario „Der große Kanal" wurde erstmals in der Catan News 2003 veröffentlicht. Seitdem ist es auch Bestandteil diverser digitaler Umsetzungen von Catan.

SZENARIO 6

VERWUNSCHENES LAND

Szenario für *Seefahrer* und *Städte & Ritter*

MATERIAL FÜR DEN AUFBAU (3 & 4 Spieler)

Heimatinsel

Sechseckfelder	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt
Anzahl	21	1	-	4	3	3	4	4	40

Zahlenchips	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Gesamt
Anzahl	-	2	2	2	2	2	2	2	3	1	18

Verwunschenes Land

Sechseckfelder	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt
Anzahl	-	5	2	2	2	2	1	2	16

Zahlenchips	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Gesamt
Anzahl	1	2	1	2	1	1	1	2	-	-	11

Zusätzliches Material:

5 x Spezialhafen
3 x 3:1-Hafen

19 Drachenplättchen

VERWUNSCHENES LAND

Im verwunschenen Land hüten Drachen wertvolle Schätze, die sich als Sondersiegpunkte niederschlagen, sobald sie in den Besitz der Spieler gelangt sind. Dummerweise ist das verwunschene Land eine Insel und so müssen zunächst Schiffe gebaut werden, um die Ritter auf ihre Reise über das Meer zu schicken. Schwache Ritter sollte man besser nicht auf Drachenjagd schicken, denn im verwunschenen Land gibt es auch mächtige Drachen, denen nur mächtige Ritter die Stirn bieten können.

VORBEREITUNG

Heimatinsel: Zunächst wird die Wüste links platziert. Die restlichen Landfelder werden gemischt und im Bereich der hellbraunen Felder zufällig mit ihrer Vorderseite nach oben ausgelegt. Die Zahlenplättchen werden in der abgebildeten Anordnung auf die Landschaftsfelder gelegt. Die Meerfelder werden ausgelegt. Die Häfen werden wie abgebildet positioniert.
Verwunschenes Land: Die 5 Wüsten und 2 Goldfluss-Felder werden wie abgebildet ausgelegt. Die übrigen 9 Landschaften werden gemischt und offen (Landschaft oben) ausgelegt. Die Zahlenplättchen werden in der abgebildeten Anordnung auf die Landschaftsfelder gelegt.
Die Drachenplättchen: Die Drachenplättchen werden mit ihrer Vorderseite (Drachen) nach oben gemischt und dann auf den abgebildeten Positionen platziert.

VERWUNSCHENES LAND

SZENARIOREGELN

Gründungsphase

Jeder startet mit 2 Siedlungen und 1 Stadt auf der Heimatinsel. Zunächst gründen alle Spieler eine Siedlung und dann anstelle ihrer zweiten Siedlung eine Stadt mit je einer angrenzenden Straße bzw. einem Schiff (siehe Einschränkung unten). Für die Reihenfolge bei der Gründung gilt die Regel des Basisspiels. Hat der letzte Spieler seine Stadt gegründet, setzt er sofort anschließend noch seine zweite Siedlung mit Straße oder Schiff ein. Im Uhrzeigersinn gründen danach auch alle anderen Spieler ihre zweite Siedlung. Jeder Spieler erhält die Rohstoffe der Landschaften, die seine zuletzt gegründete Siedlung umgeben.

Einschränkungen:

- Jeder Spieler muss mindestens eine Siedlung oder Stadt an der Küste bauen.
- Baut ein Spieler eine Siedlung oder eine Stadt an der Küste, kann er wählen, ob er ein Schiff oder eine Straße einsetzt.

Seeräuber/Räuber

Es wird mit dem Räuber aber nicht mit dem Seeräuber gespielt.
Der Räuber startet auf der Wüste der Heimatinsel.

Baueinschränkungen im verwunschenen Land

- Siedlungen dürfen nur an der Küste gegründet werden.
- Siedlungen an den Küsten dürfen nicht zu Städten ausgebaut werden.
- Auf den Wegen dürfen weder an der Küste noch im Landesinneren Straßen gebaut werden.

Übersetzen der Ritter

Hat ein Spieler mit einer Schiffslinie eine Kreuzung der Insel „Verwunschenes Land“ erreicht, darf er einen aktivierten Ritter von der Heimatinsel auf die Kreuzung ziehen. Natürlich kann nur ein Ritter gezogen werden, der über Straßen oder Schiffe mit der Siedlung verbunden ist, von der aus die Schiffslinie zur Küste des verwunschenen Landes führt. Nach dem Zug des Ritters wird dieser den Regeln gemäß deaktiviert.
Wichtig: Jeder Spieler darf nur einen seiner Ritter auf die Insel „Verwunschenes Land“ ziehen. Wurde ein Ritter einmal auf die Insel gezogen, darf er nicht mehr zurück auf die Heimatinsel gezogen werden.

Sollte sich auf der Kreuzung, zu der die Schiffslinie führt, eine eigene Siedlung befinden, darf der Ritter auf eine benachbarte freie Kreuzung an der Küste gesetzt werden.
Sollte sich auf der Kreuzung, zu der die Schiffslinie führt, eine fremde Siedlung befinden, kann der Ritter nicht übersetzen. Ebenso verhält es sich, wenn die Kreuzung von einem fremden Ritter besetzt ist, der nicht vertrieben werden kann. In diesem Fall sollte die Schiffslinie zu einer anderen, freien Kreuzung geführt werden.

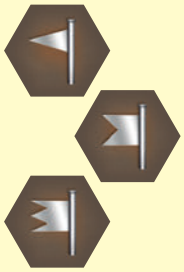
Bewegung der Ritter im verwunschenen Land

Ein Ritter darf sich über die Wege von Kreuzung zu Kreuzung frei bewegen, ist also nicht wie auf der Heimatinsel an Wege mit eigenen Straßen oder Schiffen gebunden. Der Zug eines Ritters darf jedoch nicht auf einer Kreuzung an der Küste enden. Damit soll verhindert werden, dass Spieler das Übersetzen gegnerischer Ritter blockieren können. Weiterhin darf ein Ritter nicht über eine Siedlung, einen Ritter oder ein Schiff eines anderen Spielers hinweg ziehen.

Ein aktivierter Ritter darf bis zu drei Kreuzungen weit gezogen werden. Danach wird er den Regeln gemäß deaktiviert. Ebenfalls entsprechend den Regeln von *Städte & Ritter* darf ein schwächerer Ritter von einer Kreuzung vertrieben werden. Der vertriebene Ritter wird dann (anders als in den Regeln von *Städte & Ritter*) von dem Spieler, der ihn vertrieben hat, auf eine beliebige freie Kreuzung der Insel „Verwunschenes Land“ gesetzt.

Drachen bekämpfen

Zieht ein Spieler seinen Ritter auf eine Kreuzung mit einem Drachenplättchen und aktiviert er ihn wieder, darf er in seinem nächsten Zug den Drachen bekämpfen. Dies entspricht der Regel von *Städte & Ritter,* nach der ein Ritter nicht im gleichen Zug, in dem er aktiviert wurde, für eine Aktion eingesetzt werden darf. Bekämpft ein Ritter einen Drachen, dreht er das Drachenplättchen um. Je mehr Zacken die Fahne hat, umso stärker muss der Ritter sein, um den Drachen zu besiegen:



Einfache Fahne: Dieser Drache wird von allen Rittern besiegt.

Fahne mit 2 Zacken: Dieser Drache wird nur von starken und mächtigen Rittern besiegt.

Fahne mit 3 Zacken: Dieser Drache wird nur von mächtigen Rittern besiegt.

Hat ein Spieler mit seinem Ritter einen Drachen besiegt, nimmt er sich das Drachenplättchen und legt es vor sich ab. Es zählt 1 Siegpunkt. Verliert der Ritter den Kampf, wird das Drachenplättchen wieder umgedreht und auf die Kreuzung zurückgelegt. Der Ritter bleibt ebenfalls auf der Kreuzung stehen. Er darf nun wieder aktiviert werden und kann dann im nächsten Zug entweder zu einem anderen Drachen gezogen werden (und diesen nach Aktivierung im übernächsten Zug bekämpfen) oder den gleichen Drachen nochmals bekämpfen, falls der Ritter vorher entsprechend aufgewertet wurde.

Regelanpassungen

Barbarenüberfall: Bei einem Barbarenüberfall zählen die Ritter, die auf die Insel „Verwunschenes Land“ gezogen wurden oder sich auf einer reinen Meereskreuzung befinden, nicht bei der Verteidigung mit. Entsprechend werden sie nach einem Barbarenüberfall auch nicht deaktiviert.
Erfinder: Es dürfen keine Zahlenplättchen vom verwunschenen Land entfernt bzw. getauscht werden.
Überläufer und Intrige: Diese beiden Karten dürfen nicht gegen Ritter eingesetzt werden, die sich auf der Insel „Verwunschenes Land“ befinden.

SPIELENDE

Für 3 Spieler gilt: Es gewinnt, wer in seinem Zug seinen sechsten Drachen besiegt oder 21 Siegpunkte erreicht hat.
Für 4 Spieler gilt: Es gewinnt, wer in seinem Zug seinen sechsten Drachen besiegt oder 18 Siegpunkte erreicht hat.

ANMERKUNG

Das Szenario „Verwunschenes Land“ wurde erstmals in der Catan News 1/2001 veröffentlicht. Seit 2003 ist es Bestandteil diverser digitaler Umsetzungen von Catan und erfreut sich dort großer Beliebtheit.

Impressum
Lizenz: Catan GmbH © 2016, catan.de
Autor: Klaus Teuber
Redaktion: Arnd Fischer, Klaus Teuber und Arnd Beenen
Illustration: Michael Menzel
Gestaltung: Michaela Kienle
Design der Spielfiguren: Andreas Klobe
3D-Grafik: Andreas Resc
© 2016 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerst . 5–7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191 – 0, Fax: + 49 711 2191 – 199
catan@kosmos.de, kosmos.de
Alle Rechte vorbehalten.
CATAN und die CATAN Sonne sind eingetragene Markenzeichen der CATAN GmbH.
MADE IN GERMANY Art.-Nr.: 564056