DIE SIEDLER VON CATAN SPIELANLEITUNG

B Diese Regel enthält alle wichtigen Informationen, die Sie für das Spiel brauchen! Benötigen Sie während des Spiels mehr Informationen, so schlagen Sie unter dem jeweiligen Stichwort (➔) im Catan-Almanach nach.

Startaufstellung für Einsteiger: Für die ersten Spiele empfehlen wir, das Spielfeld gemäß der umseitigen Abbildung aufzubauen. Legen Sie zunächst die Landschaftsfelder wie abgebildet aus. Danach legen Sie den Wasserkranz aus Meerfeldern und Meerfeldern mit Häfen rings um die Insel. Achten Sie dabei auf die richtige Position der Häfen. Zum Schluss legen Sie die Zahlenchips auf die Landschaftsfelder. Die übrigen Landschafts- und Meerfelder sowie die übrigen Zahlenchips werden nur im Spiel mit mehr als 4 Teilnehmern benötigt.

Startaufstellung für Fortgeschrittene: Nach ein oder zwei Spielen sollten Sie das Spielfeld variabel aufbauen. **Alle Infos dazu finden Sie unter** Aufbau, Variabler (➔).

VORBEREITUNG

Startaufstellung für Einsteiger

- Jeder Spieler erhält eine Karte Baukosten und alle Spielsteine einer Farbe: 5 Siedlungen (➔), 4 Städte (➔) und 15 Straßen (➔). Jeder Spieler platziert 2 Straßen und 2 Siedlungen auf dem Spielfeld. Seine übrigen Spielsteine legt jeder Spieler vor sich ab. Beteiligen sich nur 3 Spieler, werden alle roten Spielsteine aus dem Spiel genommen.
- Die Sonderkarten Längste Handelsstraße (➔) und Größte Rittermacht werden neben dem Spielfeld bereitgelegt, ebenso die 2 Würfel.

- Die Rohstoffkarten werden in 5 Stapel sortiert und offen in die Fächer der Kartenhalter gelegt. Die Kartenhalter werden neben dem Spielfeld bereitgestellt.
- Von den Entwicklungskarten (➔) werden 6 Karten „Ritter“ und je 1 Karte „Fortschritt: Monopol“, „Fortschritt: Straßenbau“ und „Fortschritt: Erfindung“ entfernt. Diese Karten werden nur im Spiel mit mehr als 4 Teilnehmern benutzt. Die übrigen Entwicklungskarten werden gemischt und verdeckt in das freie Fach des Kartenhalters gelegt.

- Zuletzt erhält jeder Spieler für die mit einem Stern markierte Siedlung (siehe S. 1) die ersten Rohstofferträge: Für jedes Landfeld, das an diese Siedlung angrenzt, nimmt er sich eine entsprechende Rohstoffkarte vom Stapel. ***Beispiel:*** *Blau erhält für seine Siedlung ganz oben je 1 Karte Holz, Erz und Wolle.*
- Seine Rohstoffkarten hält jeder Spieler verdeckt in der Hand.

DER SPIELABLAUF IM ÜBERBLICK

Es beginnt der älteste Spieler. Wer an der Reihe ist, hat in der nachstehend genannten Reihenfolge folgende Aktions-Möglichkeiten:

1. Er muss die Rohstofferträge dieses Zuges auswürfeln (das Ergebnis gilt für alle Spieler).
2. Er kann handeln (➔): Rohstoffe tauschen – auch mit seinen Mitspielern.
3. Er kann bauen (➔): Straßen (➔), Siedlungen (➔), Städte (➔) und/oder Entwicklungskarten (➔) kaufen.

Zusätzlich: Er kann zu einem beliebigen Zeitpunkt seines Zuges (auch vor dem Würfeln) eine seiner Entwicklungskarten (➔) ausspielen. Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe; dieser setzt das Spiel mit Aktion 1 fort.

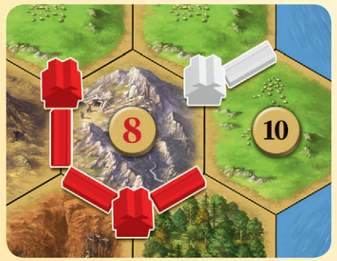
DER SPIELABLAUF IM EINZELNEN

1. Rohstofferträge

Der Spieler beginnt seinen Zug, indem er beide Würfel wirft: Die addierte Gesamt-Augenzahl bestimmt die Landfelder, die Erträge erbringen!

- Jeder Spieler, der eine Siedlung an einem Feld mit der gewürfelten Zahl stehen hat, nimmt sich für die Siedlung eine Rohstoffkarte dieses Feldes. Hat ein Spieler 2 oder 3 Siedlungen um ein ausgewürfeltes Landfeld stehen, erhält er für jede Siedlung 1 Rohstoffkarte. Hat ein Spieler eine Stadt an einem Feld mit der gewürfelten Zahl stehen, erhält er für die Stadt 2 Rohstoffkarten.

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



2. Handel

Danach darf der Spieler Handel treiben, um die Rohstoffkarten einzutauschen, die ihm fehlen! Es gibt zwei Arten von Handel:

a) **Binnenhandel (Handel mit Mitspielern) (➔):**
Der Spieler kann mit allen Spielern Rohstoffkarten tauschen. Er kann mitteilen, welche Rohstoffe er benötigt und was er bereit ist, dafür abzugeben. Er kann sich aber auch die Vorschläge seiner Mitspieler anhören und Gegenangebote machen.
Wichtig: Mitspieler dürfen nur mit dem Spieler tauschen, der an der Reihe ist. Die Mitspieler dürfen nicht untereinander tauschen.

b) **Seehandel (Handel mit der Bank) (➔):**

Der Spieler kann auch ohne Spielpartner tauschen!

- Er kann immer 4:1 tauschen, indem er vier gleiche Rohstoffkarten auf den Stapel zurücklegt und sich dafür eine Rohstoffkarte seiner Wahl nimmt.
- Besitzt er eine Siedlung an einem Hafenstandort (➔), kann er günstiger tauschen: An einem 3:1-Hafen tauscht man drei gleiche Rohstoffkarten in eine Rohstoffkarte nach Wahl, an einem Spezialhafen tauscht man zwei Rohstoffkarten des angegebenen Rohstoffs in eine Rohstoffkarte nach Wahl.

Seehandel 4:1 ohne Hafen

Seehandel 3:1 mit 3:1-Hafen

Seehandel 2:1 mit Spezialhafen Holz

3. Bauen

Schließlich kann der Spieler bauen, um seine Rohstofferträge zu erhöhen und um die Anzahl seiner Siegpunkte (➔) zu erhöhen!

- Um zu bauen, muss er bestimmte Kombinationen von Rohstoffkarten (siehe Karte Baukosten) abgeben und setzt entsprechend Straßen, Siedlungen oder Städte aus seinem Vorrat auf das Spielfeld. Abgegebene Rohstoffkarten werden auf die jeweiligen Vorratsstapel zurückgelegt.

a) **Straße (➔):** erfordert: Lehm + Holz

- Straßen werden auf Wegen gebaut. Auf jedem Weg (➔) darf nur 1 Straße gebaut werden.
- Eine Straße darf nur an eine Kreuzung angelegt werden, an die eine eigene Straße grenzt und auf der keine fremde Siedlung oder Stadt steht.

Spieler Orange darf eine neue Straße auf den blau markierten Wegen bauen – nicht aber auf dem rot markierten Weg.

- Sobald ein Spieler einen durchgehenden Straßenzug (Abzweigungen zählen nicht) aus mindestens fünf Einzelstraßen besitzt, die nicht von einer fremden Siedlung oder Stadt unterbrochen wird, erhält er die Sonder-Siegpunktkarte Längste Handelsstraße (➔). Gelingt es einem anderen Spieler, eine längere Straße als der aktuelle Besitzer zu bauen, erhält dieser sofort die Sonderkarte. Der Besitz der Längsten Handelsstraße ist 2 Siegpunkte wert.

Längste Handelsstraße

Spieler Rot besitzt einen 6 Straßen langen, durchgehenden Straßenzug (die Abzweigung zählt nicht mit) und hat somit die Längste Handelsstraße. Die 7 Straßen von Spieler Orange werden durch die rote Siedlung in einen zwei und einen fünf Straßen langen Straßenzug getrennt.

b) **Siedlung (➔):** erfordert Lehm + Holz + Wolle + Getreide

- Die Siedlung muss auf einer Kreuzung gebaut werden, zu der mindestens eine eigene Straße führt. Dabei muss die Abstandsregel beachtet werden.
- **Abstandsregel:** Eine Siedlung darf nur dann auf einer Kreuzung (➔) gebaut werden, wenn die drei angrenzenden Kreuzungen NICHT von Siedlungen oder Städten besetzt sind – egal wem sie gehören.

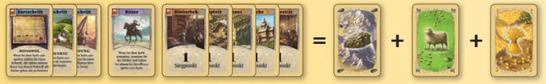
Spieler Orange darf eine Siedlung auf der blau markierten Kreuzung bauen – wegen der Abstandsregel jedoch nicht auf den rot markierten Kreuzungen.

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

c) **Stadt (➔):** erfordert 3 x Erz + 2 x Getreide
Eine Stadt kann nur durch den Ausbau einer Siedlung zu einer Stadt gebaut werden!

- Baut der Spieler eine seiner Siedlungen zur Stadt aus, so legt er die Siedlung zu seinem Vorrat zurück und ersetzt diese durch eine Stadt.
- Für eine Stadt erhält der Besitzer doppelt so viele Rohstofferträge aus angrenzendenen Landfeldern: je 2 Rohstoffkarten, wenn die Zahl des Feldes gewürfelt wird.
- Jede Stadt zählt **2 Siegpunkte**.

d) **Entwicklungskarte kaufen (➔):**
(erfordert Erz + Wolle + Getreide)



- Wer eine Entwicklungskarte kauft, zieht die oberste Entwicklungskarte vom Stapel.
- Es gibt drei verschiedene Arten dieser Karten, die alle unterschiedliche Auswirkungen haben:

Ritter (➔); Fortschritt (➔); Siegpunkte (➔).

- Gekaufte Entwicklungskarten hält man bis zur Verwendung geheim.

4. Sonderfälle

a) **Sieben gewürfelt (➔): Räuber wird aktiv**
- Würfelt der Spieler, der an der Reihe ist, eine „7“, so erhält kein Spieler Rohstofferträge.
- Alle Spieler, die mehr als 7 Rohstoffkarten besitzen, wählen die Hälfte ihrer Rohstoffkarten aus und legen diese zurück in den Vorrat. Bei ungeraden Zahlen wird abgerundet (wer z. B. 9 Karten hat, muss 4 davon abgeben).
- Danach muss der Spieler den Räuber (➔) versetzen:

1. Der Spieler muss den Räuber (➔) auf ein anderes Landfeld versetzen.
2. Dann raubt er einem Mitspieler, der eine Siedlung oder Stadt an dem Landfeld besitzt, auf welches der Räuber gestellt wurde, eine Rohstoffkarte. Der Spieler, der beraubt wird, hält dabei seine Rohstoffkarten verdeckt in der Hand.
3. Danach setzt der Spieler seinen Zug mit der Handelsphase fort.

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

b) **Entwicklungskarte spielen (➔)**
Ein Spieler, der an der Reihe ist, darf zu einem beliebigen Zeitpunkt seines Zuges eine Entwicklungskarte ausspielen – auch vor dem Würfeln. Das darf aber NICHT eine Karte sein, die er in diesem Zug gekauft hat.

Ritterkarten (➔):

- Wer eine Ritterkarte ausspielt, versetzt den Räuber. Siehe Punkte 1) + 2) oben.
- Ausgespielte Ritterkarten bleiben offen vor ihrem Besitzer liegen.
- Wer zuerst drei Ritterkarten offen vor sich liegen hat, erhält die Sonderkarte Größte Rittermacht, die 2 Siegpunkte wert ist.
- Sobald ein anderer Spieler mehr Ritterkarten offen vor sich liegen hat als der aktuelle Besitzer der Größten Rittermacht, so erhält er sofort die Sonderkarte und die damit verbundenen 2 Siegpunkte.

Größte Rittermacht

Fortschritt (➔):

Wer eine solche Karte spielt, führt die Anweisung des Textes aus. Danach wird die Karte aus dem Spiel entfernt.

Siegpunkte (➔):

Karten mit Siegpunkten werden grundsätzlich geheim gehalten. Sie werden erst aufgedeckt, wenn ein Spieler insgesamt 10 Siegpunkte erreicht hat.

SPIELENDE (➔)

Das Spiel endet mit dem Zug, in dem ein Spieler **10 oder mehr Siegpunkte** erreicht. Um zu gewinnen, muss ein Spieler an der Reihe sein und in seinem Zug mindestens **10 Siegpunkte** erreichen/besitzen.

Impressum
© 1995, 2010 Kosmos Verlag
Autor: Klaus Teuber
www.klausteuber.de
Lizenz: Catan GmbH
www.catan.com

Grafik: Michaela Schelk/Fine Tuning
Illustration: Michael Menzel
Redaktion: Reiner Müller, Sebastian Rapp

Regelstand April 2010

KOSMOS

Wollen Sie sofort wissen, wie **„Die Siedler von Catan“** gespielt wird? Dann besuchen Sie meine Webseite **www.profeasy.de** und schauen Sie Marlene, Vicky und Siegfried beim Spielen zu.

Ihr Prof. Easy

Damit Ihnen der Einstieg in das Spiel so einfach wie möglich fällt, verwenden wir das preisgekrönte „Die Siedler von Catan“-Regelsystem, das aus 3 Teilen besteht. Lesen Sie bitte zuerst die einführende Spielübersicht **A**. Danach lesen Sie die Spielregel **B** und beginnen mit dem Spiel. Tauchen Fragen während des Spiels auf, ziehen Sie den Almanach **C** zu Rate. Die Regel bezieht sich auf das Spiel mit 3 und 4 Teilnehmern. Die Regeländerungen für das Spiel zu fünft und sechst finden Sie im Almanach.

DIE SIEDLER VON CATAN SPIELANLEITUNG

A Spielübersicht und Startaufstellung für Einsteiger

1 Vor Ihnen liegt die Insel Catan. Sie besteht aus 19 Landfeldern, mit Meer rundherum. Ihre Aufgabe ist es, diese Insel zu besiedeln.

2 Es gibt auf Catan eine Wüste und fünf verschiedene Landschaften: Jede davon wirft andere Erträge an Rohstoffen ab.

3 Sie beginnen das Spiel mit 2 Siedlungen und mit 2 Straßen. Mit den zwei Siedlungen besitzen Sie bereits 2 Siegpunkte. Wer zuerst 10 Siegpunkte erreicht, hat das Spiel gewonnen.

4 Um zu Siegpunkten zu kommen, müssen Sie neue Straßen und Siedlungen bauen und Siedlungen zu Städten erweitern. Eine Stadt ist schon 2 Siegpunkte wert. Wer bauen will, braucht dazu natürlich Rohstoffe.

5 Wie kommen Sie zu Rohstoffen? Ganz einfach: In jeder Runde wird ermittelt, welche Landfelder Erträge abwerfen. Das geschieht mit 2 Würfeln – deshalb liegen auf jedem Landfeld die runden Zahlenchips. Wird zum Beispiel eine „3“ gewürfelt, werfen alle Felder mit der „3“ Erträge ab – in der Abbildung rechts also Wald (Holz) und Weideland (Wolle).

6 Erträge können aber nur die Spieler erhalten, die mit einer Siedlung oder Stadt an diese Landfelder grenzen. In der Abbildung grenzt eine rote Siedlung (A) an Wald, eine blaue (B) an Weideland. Bei einer gewürfelten „3“ erhält deshalb der Spieler Rot Holz, Spieler Blau Wolle.

7 Die meisten Siedlungen grenzen an mehrere Landfelder (maximal 3) und „ernten“ so – je nach Würfelzahl – verschiedene Rohstoffe. In unserem Beispiel grenzt Siedlung C an 3 Felder: Wald, Ackerland Weideland, während Siedlung D an der Küste nur von 2 Feldern (Hügelland und Weideland) Erträge erhält.

8 Da Sie nicht an allen Landschaftsfeldern und Zahlenchips Siedlungen haben können, erhalten Sie manche Rohstoffe möglicherweise nur selten – oder gar nicht. Zum Errichten neuer Bauwerke benötigen Sie aber ganz bestimmte Rohstoffkombinationen.

9 Aus diesem Grund dürfen Sie mit Ihren Mitspielern handeln. Sie machen ihnen Tauschangebote oder lassen sich welche machen. Und wenn es klappt, dann haben Sie vielleicht die Karte, die Ihnen zum Bau einer neuen Siedlung fehlt.

10 Eine neue Siedlung dürfen Sie auf einer freien Kreuzung bauen. Vorausgesetzt, eine Ihrer eigenen Straßen führt dahin – und die nächste Siedlung ist mindestens 2 Kreuzungen weit entfernt.

11 Aber überlegen Sie genau, wohin Sie Ihre Siedlung bauen. Die Ziffern auf den Zahlenchips sind unterschiedlich groß dargestellt. Das soll verdeutlichen, dass größer abgebildete Zahlen häufiger gewürfelt werden als kleiner abgebildete. Die roten Zahlen 6 und 8 sind am größten dargestellt und werden wahrscheinlich am häufigsten gewürfelt. Fazit: Je häufiger eine Zahl gewürfelt wird, desto öfter erhalten Sie Erträge an Rohstoffen.