

KLAUS & BENJAMIN TEUBER

CATAN

DER AUFSTIEG DER INKA



ALMANACH

INHALTSVERZEICHNIS

Impressum	2
Einleitung & geschichtlicher Hintergrund	3–7
Materialübersicht	8–9
Stichworte und Beispiele	9–19
Übersicht der Regeländerungen zu <i>CATAN – Das Spiel</i>	20–21
Die CATAN Spielwelt	22–23

KOSMOS



Klaus Teuber,

Jahrgang 1952, lebt in der Nähe von Darmstadt. Er ist einer der erfolgreichsten Spieleautoren weltweit. Vier seiner Spiele wurden als „Spiel des Jahres“ ausgezeichnet. Darunter sein größter Erfolg: CATAN – Das Spiel.

Benjamin Teuber,

Jahrgang 1984, lebt in Frankfurt. Aufgewachsen als Sohn eines Spieleentwicklers, hat er Brettspiele gespielt, seit er Karten in der Hand halten konnte. Im Anschluss an sein Psychologie- und Betriebswirtschaftsstudium war er zunächst für verschiedene Firmen tätig, bevor es ihn 2010 in die Spielebranche zog.



Herzlichen Dank an alle Testspieler und Regelleser!

Besonders viele Aufstiege (und Niedergänge) haben erlebt: Peter Gustav Bartschat, Martina Blewonska, Ina Broß, Martine Frimpong, Stefan Kobarschik, Elke Konrad, Wilhelmine Konrad, Wolfgang Lüdtkke, Peter Neugebauer, Ralph Querfurth, Claudia Teuber, Leif Teuber.

Vielen Dank an das Kosmos-Realisationsteam: Lilli Kirschmann, Alexandra Kunz, Tatyana Momot, Ralph Querfurth, Annette Trinkner.

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

Liebe Leserinnen, liebe Leser,

als Hintergrund zu diesem Spiel möchte ich euch einen Überblick über die Geschichte und Kultur der Urbevölkerung Südamerikas in den Anden geben, zu denen die Inka gehörten.

Die Anden bestehen aus mehreren Gebirgsketten, deren höchster Berg, der Aconcagua, sich 6.962 Meter über den Meeresspiegel erhebt. Die Gebiete des südlichen Peru, des westlichen Bolivien und des nördlichen Argentinien werden von zwei Gebirgsketten umschlossen und bilden das ausgedehnte Hochland Altiplano. Die Hauptstadt des Inka-Reiches, Cusco, befand sich im Norden dieser Hochebene.

Der Altiplano liegt durchschnittlich etwa 3.600 m hoch und erstreckt sich über eine Fläche von etwa 170.000 km². In dem eher kargen und kalten Land werden noch heute Kartoffeln angepflanzt und Lamas und Alpakas gezüchtet.

Die Inka begannen ihren Aufstieg im Tal von Cusco um das Jahr 1400. Nur einhundert Jahre später erstreckte sich ihr Herrschaftsgebiet vom südlichen Kolumbien bis ins mittlere Chile.

Die Inka waren die Erben einer Reihe von Hochkulturen, die ihren Ursprung in den Küstenregionen der Anden hatten. Dort entstand bereits um 2600 v. Chr. mit Caral die erste Stadt Südamerikas, die etwa 3.000 Menschen beherbergte.

Die ersten Hochkulturen in den Anden, von denen wir mehr wissen, waren um 500 v. Chr. die Chavin- und die Paracas-Kulturen. Diese Völker beherrschten bereits die Keramik und die Textilherstellung.

Es folgten die Völker der Nasca, Moche und Recuay, die um 500 n. Chr. im Zenit ihrer Macht standen. Diese Hochkulturen wurden abgelöst von den miteinander konkurrierenden Völkern der Tiahuanaco und Huari, deren Gebiete zwischen dem nördlichen Peru und dem westlichen Bolivien lagen. In der Epoche dieser beiden Völker gab es weitere, große zivilisatorische Fortschritte, wie beispielsweise die Erfindung von Bewässerungssystemen, mit denen die Bauern das Hochland und die terrassierten Hänge fruchtbar machten. Auch der Beginn der Metallverarbeitung fiel in diese Zeit.

Ausgelöst durch eine über Jahrzehnte währende Trockenheit zerfielen die beiden Staaten der Tiahuanaco und Huari in mehrere regionale Kleinstaaten. Von diesen schwang sich die Chimú-Kultur zur Großmacht im Gebiet des heutigen Peru auf. Doch auch deren Herrschaft währte nicht lange. Diesmal war es keine Naturkatastrophe, die die Existenz einer Hochkultur beendete – es war das mächtige Volk der Inka, das um 1400 n. Chr. die Bühne der Geschichte betrat.

Ihr müsst euch die Namen all dieser Hochkulturen nicht merken, von denen ich nur die wichtigsten aufgezählt habe. Ich habe sie genannt, um die Vielfalt der sich ablösenden Kulturen im Gebiet der



Anden zu demonstrieren. Über viele Jahrhunderte stiegen Völker zu Hochkulturen auf, erreichten ihre Blüte und gingen schließlich nieder. Andere, jüngere Kulturen nahmen ihren Platz ein.

Die Gründe für den jeweiligen Niedergang einer Hochkultur in den Anden waren vielfältig. Naturkatastrophen wie Dürren im Hochland der Anden oder Überschwemmungen an der Küste oder aufstrebende, landhungrige Nachbarn waren wohl die häufigsten Ursachen. Bei den Inka waren es die Spanier, die den stolzen Andenherrschern im Jahr 1536 den endgültigen Todesstoß versetzten.

Als ich im zweiten Heft „Der Spiegel – Geschichte“ aus dem Jahr 2014 erstmals mehr über die Inka und ihre Vorgänger las, faszinierte mich das Auf- und Niedergehen der Hochkulturen im Gebiet der Anden. Ich fühlte eine große Spannung bei dem Gedanken, diese wechselvolle Geschichte mit Hilfe der catanischen Grundregeln spielerisch erleben zu können. Ich fragte meinen Sohn Benjamin, ob er Lust habe, zusammen mit mir ein catanisches Inka-Spiel zu entwickeln. Benjamin sagte spontan zu und so entstand nach zweijähriger, gemeinsamer Entwicklungszeit das Spiel, das nun seinen Weg auf euren Spieltisch gefunden hat.

Im Spiel gewinnt der Spieler, der als erster mit seinem dritten Stamm 3 Entwicklungspunkte erreicht hat. Er ist dann derjenige, der den Aufstieg der Inka – ca. 130 Jahre bevor die Spanier kamen – erfolgreich eingeleitet hat.

Damit spielen die Inka im Spiel auf den ersten Blick eine recht kleine Rolle. Wenn ich euch, liebe Leserinnen und Leser, in den folgenden Abschnitten eine Übersicht über die Kultur der Inka gebe, so bedenkt bitte, dass die Inka die beschriebenen kulturellen Leistungen und Fortschritte in den meisten Fällen von den vielen, vorangegangenen Hochkulturen der Andenvölker übernommen haben, um deren Aufstiege und Niedergänge es in dem euch vorliegenden Spiel letztlich geht.

Das Straßennetz

Schon vor den Inka gab es in den Anden ein weit verzweigtes Straßennetz. Die Inka bauten es weiter aus, um ihr riesiges Reich besser verwalten zu können. An den meist steingepflasterten Straßen gab es jeweils im Abstand von 20 Kilometern Raststationen. Boten eilten von einer Station zur anderen, um dort von einem jeweils frischen Boten abgelöst zu werden. So war es möglich, dass eine Botschaft von der nördlichen bis zur südlichen Grenze des Inkareiches – über eine Entfernung von über 4.000 Kilometer – nur um die 10 Tage benötigte. Die Straßen wurden auch von Lama-Karawanen genutzt, die für die Verteilung der Waren im Inka-Reich sorgten. Ein Lama konnte eine Last bis zu 40 Kilogramm tragen, eignete sich aber nicht als Zugtier. Dies ist wohl der Grund, dass das Rad bei den Inka unbekannt war bzw. nie in Gebrauch kam.



Der Tauschhandel

Das Inkareich bestand aus vielen, klimatisch unterschiedlichen Gebieten. Im rauen Hochland der Anden (Altiplano) züchteten Hirten Lamas und bauten Bauern Kartoffeln an; in milderen Gebieten wuchsen Mais und Tomaten. An der Pazifikküste und den Flüssen im Osten der Anden wurden Fische gefangen. An den östlichen Abhängen ernteten die Inka Coca-Blätter und tauschten von den Bewohnern des sich anschließenden Urwaldes bunte Federn ein.



Um alle Menschen in den Genuss möglichst vieler Waren zu bringen, zogen Lama-Karawanen meist in westöstlicher Richtung und sorgten für den Austausch der Waren. Der Tauschhandel war staatlich organisiert, es gab keine Händler die daran verdienten.

Die Quipu (Knotenschnüre)

Die Inka bedienten sich geknüpfter Schnüre, um ihren Staat zu organisieren. Es ist wahrscheinlich, dass die Inka die Knotenschnüre verwendeten, um die Ergebnisse von Volkszählungen festzuhalten, Steuereinnahmen zu registrieren oder Lagerbestände zu erfassen. Möglicherweise dienten sie auch dazu, geschichtliche Daten zu archivieren oder mit ihnen Anweisungen zu erteilen – etwa, wer wie viel Steuern zu entrichten habe. Sollte ein Inka-Herrscher ein Monopol für sich beansprucht haben, wird er dies mit Hilfe der Knotenschnüre durchgesetzt haben.



Erfindungen

Auch wenn die Hochkulturen der Anden aus den weiter oben genannten Gründen vielleicht nicht das Rad erfunden haben, gibt es zahlreiche Erfindungen, von denen die Inka letztlich profitierten. Dazu gehören unter anderem ausgeklügelte Bewässerungsanlagen, die Knotenschnüre, fortschrittliche Techniken bei der Steinbearbeitung, Baukunst und Textilherstellung und die Waage, mit der sich kleine Mengen wertvoller Materialien abwiegen ließen.



Alpakas

In den Hochebenen der Anden wurde mit der Domestizierung der Alpakas und Lamas um 3000 v. Chr. begonnen. Während die Lamas als Lasttiere genutzt wurden, dienten die Alpakas als Wolllieferanten für die Herstellung von Textilien. Alpakas sind sehr genügsame Tiere, die – wie die Lamas – zur Familie der Kamele gehören und sich hauptsächlich von Gräsern ernähren.



Landwirtschaft

Die Kartoffel und der Mais waren die wichtigsten Nutzpflanzen. Die Kartoffel gedieh auch noch in 4.000 Meter Höhe. Mit ausgeklügelten Bewässerungssystemen machten die Inka und ihre Vorfahren Steppen und wüstenartige Gebiete des Anden-Hochlandes fruchtbar. Steile Hänge wurden terrassiert, bewässert und so der Natur für den Anbau von Nutzpflanzen abgetrotzt. In den wärmeren Tälern und Abhängen der Anden gedieh Mais, der neben der Kartoffel das Hauptnahrungsmittel der Inka war.



Erze und Schmiedekunst

Den späteren Hochkulturen der Anden waren die Metalle Kupfer, Zinn, Silber und Gold bekannt. Gold diente nicht als Zahlungsmittel. Vielmehr fertigten Handwerker daraus Schmuckgegenstände oder Totenmasken, die ausschließlich den Herrschenden vorbehalten waren – als Symbol ihrer Macht, die ihnen von den Göttern verliehen worden war. Als die Spanier das Inka-Reich eroberten, erbeuteten sie große Mengen des gelben Edelmetalls. Zwischen 1532 und 1540 sollen sie mehr als 180 Tonnen Inka-Gold nach Europa gebracht haben.



Silber diente der Fertigung von Bechern, Figuren, Gewandnadeln und auch Schmuckgegenständen.

Bronze verwendeten die Inka zur Herstellung von Messern und Kriegswaffen. So fand man Bronzespitzen für Speere und Streitäxte mit sechszackigen Köpfen aus Bronze, mit denen sich die Krieger schwere Wunden zufügten.

Steinbearbeitung

Die Inka waren Meister in der Steinbearbeitung. Die Mauern besonderer Gebäude errichteten sie aus präzise behauenen, glattgeschmirligten Steinquadern, die fugenlos aufeinander passten und keinen Mörtel benötigten.

Die Steinquader, von denen jeder durchschnittlich 300 Kilogramm wog, einzelne aber auch mehrere Tonnen wiegen konnten, mussten meist viele Kilometer zu ihren Bestimmungsorten geschleppt werden. Es ist bis heute ein Rätsel, wie es den Inka gelang, diese Schwergewichte zu transportieren und anschließend ohne Kran oder Seilwinde zu Mauern zusammenzufügen.



Holz

Im unwirtlichen Hochland der Anden gab es wenig Holz. Zum Heizen verwendeten die Hirten und Bauern Lamadung. Das Holz, das für den Bau von Dächern größerer Gebäude oder für den Transport von Steinquadern benötigt wurde, mussten von den Waldregionen der milderen Anden-Abhänge zu ihren Bestimmungsorten gebracht werden. Ein Volk, das in der Lage war, tonnenschwere Steinblöcke kilometerweit zu transportieren, dürfte mit dem Transport von Baumstämmen keine Probleme gehabt haben.



Coca

Der Coca-Strauch wächst an den Osthängen der Anden. Die Inka und ihre Vorfahren kauten die Blätter oder verwendeten sie zur Herstellung von Tee.

Die stimulierende Wirkung von Coca-Blättern verlieh den Hirten und Bauern der Inka größere Kraft und Ausdauer, um ihre schwere, tägliche Arbeit im rauen Hochland der Anden bewältigen zu können.

Im Gegensatz zur Droge Kokain machte das Kauen von Coca-Blättern die Inka nicht süchtig, da sie es zusammen mit Kalk kauten. Dieser Zusatz verwandelt das Kokain in den Blättern in einen verwandten, ebenfalls anregenden Stoff, der jedoch keine Sucht erzeugt.



Federn

Farbenfrohe Federn waren ein begehrtes Handelsgut im Inka-Reich. Die Inka tauschten sie von Stämmen ein, die im Urwald des Amazonas-Gebietes lebten. Sie verzierten damit Taschen, nutzten sie für die Herstellung von Fächern oder webten sie in hochwertige Kleidung ein. Federn waren ein Statussymbol für höher gestellte Personen, die sie auch an Kopfbändern trugen.



Die Kriegskunst

Die Inka müssen die Kriegskunst, die sie von vorangegangenen Hochkulturen übernommen haben, wohl weiter verfeinert haben. Nur so konnte es möglich sein, dass die Inka-Heere innerhalb von hundert Jahren alle Konkurrenten besiegten und ein Riesenreich erschufen.

Die Inka-Krieger schützten sich mit baumwollwattierter Kleidung, Beinschonern, kleinen Schilden und ebenfalls wattierten Helmen aus Stoff. Dass diese Rüstung und insbesondere die Helme keinen großen Schutz boten, beweisen die vielen Schädel, die man mit teils verheilten, teils todbringenden Löchern fand. Verantwortlich für diese schweren Wunden waren die martialischen, gezackten Streitäxte, mit denen die Inka und ihre Gegner im Nahkampf aufeinander eindroschen. Bevor es aber zum Nahkampf kam, griffen die Inka ihre Gegner vornehmlich mit Steinschleudern und Speeren an.

Als die Inka auf die mit Feuerwaffen und Stahlschwertern bewaffneten und mit Eisenharnischen und Eisenhelmen gerüsteten Spanier trafen, waren sie ihnen militärisch unterlegen. Dies war aber nicht der einzige Grund für ihren Untergang. Entscheidend waren wohl auch der Krieg, der beim Eintreffen der Spanier zwischen dem Inka-Herrscher und seinem Bruder tobte und die Seuchen, die von den Spaniern eingeschleppt wurden und einen Großteil der Bewohner des Inka-Reiches dahinrafften.



Machu Picchu

Die Abbildung zeigt den Beginn des Baus der Inka-Stadt Machu Picchu in den Jahren um 1450 n. Chr.

Die Forschung geht heute davon aus, dass Machu Picchu dem damals regierenden Inka-Herrscher als Landsitz, als eine Art Vergnügungsort diente.

In den über 150, zum Teil mehrgeschossigen Gebäuden fanden bis zu 1.000 Bewohner Platz. Es gab Wohnbereiche für Bauern, Handwerker und die herrschende Klasse. Über ein Kanalsystem wurden die Bewohner mit Wasser versorgt. Für weitere Annehmlichkeiten sorgten Latrinen, ein königliches Bad, mehrere Brunnen und verschiedene Tempel.



Ich hoffe, meine kleine Reise in die Zeit der südamerikanischen Hochkulturen hat euch gefallen. Falls ihr mehr über die Inka und ihre Vorgänger wissen möchtet, empfehle ich euch den Museums-katalog „Inka – Könige der Anden“, herausgegeben von Doris Kurella und Ines de Castro anlässlich der 2013 eröffneten Inka-Ausstellung in Stuttgart.

A handwritten signature in black ink, which appears to read 'K. Teuber'.

Klaus Teuber

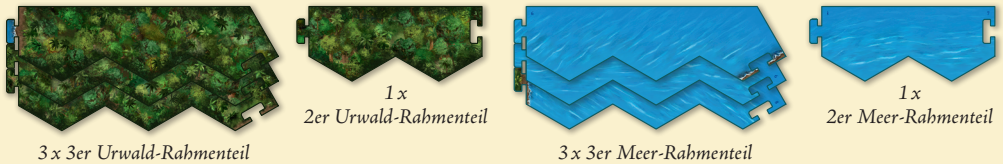
Spielmaterial

8 Stanztableaus

29 Landschaftsfelder



8 Rahmenteile



8 Übersichten und 44 Marker



2 Vorteilskarten



27 Zahlenchips



156 Karten

100 Rohstoffkarten



36 Handelsgutkarten

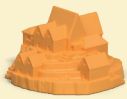


20 Entwicklungskarten (je 10 pro Rückseite)



85 Spielfiguren

68 Figuren der Spieler (in 4 Farben)



2x Stadt
(pro Farbe)



8x Siedlung
(pro Farbe)



7x Straße
(pro Farbe)

16 Dickicht-Figuren

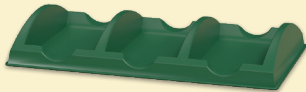


1 Räuber-Figur



Weiteres Material

3 Kartenhalter



2 Würfel



1 Spielanleitung und 1 Almanach



5 Zipp-Beutel

Ausführliche Regelerläuterung und Beispiele

Abstandsregel	Seite 10
Aufbau, Variabler	Seite 10
Bauen	Seite 10
Dickicht	Seite 11
Entwicklungskarte	Seite 11
Entwicklungspunkt	Seite 11
Ertragsphase	Seite 11
Fortschrittskarte	Seite 12
Größte Kampfkunst	Seite 12
Gründungsphase (zu Spielbeginn)	Seite 12
Gründung eines neuen Stammes	Seite 13
Handeln	Seite 13
Handel mit dem Vorrat	Seite 13
Handel mit Mitspielern	Seite 14
Kampfkunst	Seite 14
Kreuzung	Seite 15
Landschaftsfeld	Seite 15
Längste Handelsstraße	Seite 15
Räuber	Seite 16
Rohstoff- und Handelsgutkarten	Seite 17
Sieben gewürfelt –	
Räuber wird aktiv	Seite 17
Siedlung	Seite 18
Stadt	Seite 18
Stamm	Seite 18
Stammestafel	Seite 18
Straße	Seite 19
Übersichtskarte	Seite 19
Weg	Seite 19
Zahlenchips	Seite 19

A

Abstandsregel

Du darfst eine Siedlung (→) nur auf einer freien Kreuzung (→) bauen (→) – und nur dann, wenn auf keiner der 3 angrenzenden Kreuzungen eine Siedlung oder eine Stadt (→) steht. Dabei spielt es keine Rolle, wer die Siedlung/Stadt besitzt und ob sie zu einem aktiven oder bereits niedergehenden Stamm gehört.



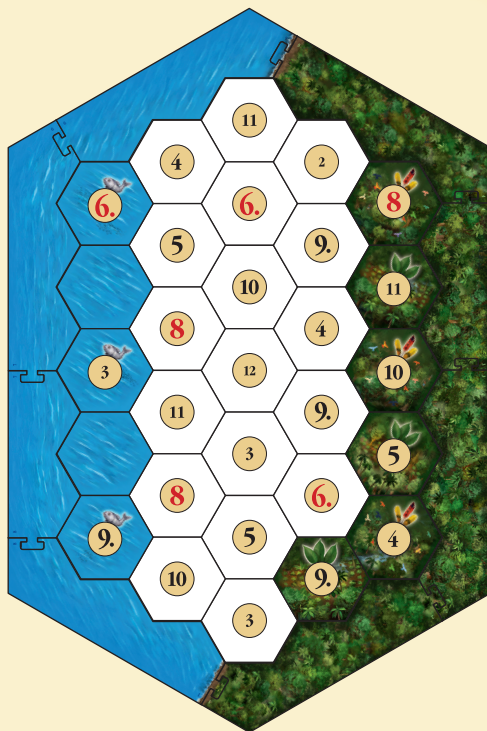
Beispiel: Rot darf eine Siedlung nur auf der grün markierten Kreuzung bauen, nicht jedoch auf den rot markierten Kreuzungen.

Aufbau, Variabler

Nachdem du „Der Aufstieg der Inka“ einige Spiele mit dem Standardaufbau (siehe Seiten 2 & 3 der Spielanleitung) kennengelernt hast, kannst du mit einem variablen Aufbau für zusätzliche Abwechslung sorgen:

1. Setze zunächst die 8 Rahmenteile zusammen, indem du gleiche Verbindungsziffern nebeneinander platzierst. Die Verbindungsziffern befinden sich jeweils am Ende der Rahmenteile.
2. Lege die Urwald- und Meerfelder wie beim Standardaufbau in den Rahmen.
3. Mische die verbliebenen Landschaftsfelder (→) verdeckt und bilde damit einen verdeckten Stapel. Von diesem Stapel nimmst du nacheinander jeweils das oberste Landschaftsfeld, platzierst es an einer beliebigen Stelle innerhalb des Rahmens und deckst es dann auf. Führe diese Aktion aus, bis das Spielfeld komplett gefüllt ist.
4. Platziere nun noch die Zahlenchips (→) wie im Standardaufbau abgebildet auf den Landschaftsfeldern.

Weiter geht es mit der „Gründungsphase“ (→)



B

Bauen

Bist du an der Reihe, darfst du – nachdem die Ertragsphase (→) abgeschlossen ist – bauen (bzw. kaufen). Dazu musst du bestimmte Kombinationen von Rohstoffkarten (→) abgeben, d.h. in den Vorrat zurücklegen. Die Kombinationen sind auf der Übersichtskarte (→) abgebildet.

Du kannst beliebig viele Bauwerke errichten und Entwicklungskarten (→) kaufen, solange du Rohstoffe zum „Bezahlen“ hast und solange der Vorrat an Bauwerken und Entwicklungskarten reicht. Jeder Spieler verfügt über 7 Straßen (→), 8 Siedlungen (→) und 2 Städte (→). Du darfst nur deinen aktiven Stamm (→) ausbauen.

Wichtig: Jeder Spieler darf in jedem Stamm höchstens 1 Stadt bauen!

D

Dickicht



Das Dickicht legst du auf eigene Gebäude (= Siedlungen und Städte), wenn dein aktiver Stamm (→) die höchste Entwicklungsstufe erreicht hat und anschließend niedergeht. Jedes Gebäude unter einem Dickicht gehört demzufolge zu einem niedergehenden Stamm. Folgende Punkte sind bei Gebäuden unter Dickicht zu beachten:

- Das Überbauen ist erlaubt.
- Ein Ausbau (zur Stadt oder mit angrenzenden Straßen) ist nicht mehr möglich.
- Es werden weiterhin Erträge erzeugt.
- Die Abstandsregel (→) gilt weiter.
- Der Räuber (→) darf auf angrenzende Landschaftsfelder gesetzt werden und beim Besitzer des Gebäudes rauben.
- Angrenzende Straßen dürfen nicht hinter dem Gebäude fortgeführt werden. Erst wenn das mit Dickicht belegte Gebäude überbaut wurde, dürfen auf angrenzenden Wegen Straßen fortgeführt werden.

E

Entwicklungskarte

Die 20 Entwicklungskarten sind auf der Rückseite mit „1“ oder „2“ gekennzeichnet und bilden zwei separate Kartestapel. Jeder Stapel besteht aus 10 gleichen Karten: 7 x Kampfkunst (→) und 3 x Fortschritt (→).



Der Stapel mit der „2“ kommt erst ins Spiel, wenn alle Spieler ihren ersten Stamm vollständig entwickelt haben, also der letzte Spieler seine erste Siedlung des zweiten Stammes gegründet hat. Ist diese Bedingung erfüllt, wird der Stapel „2“ in das Fach für die Entwicklungskarten gelegt bzw. unter die Karten mit der „1“ geschoben, falls noch welche davon übrig sind.

Kaufst du eine Entwicklungskarte, nimmst du die oberste Karte vom verdeckten Stapel aus dem Kartenhalter auf die Hand. Halte deine Entwicklungskarten bis zu ihrem Einsatz geheim.

Entwicklungskarten werden nicht gehandelt, gestohlen oder weitergegeben. Wirst du von einem Mitspieler beraubt (siehe „7“ gewürfelt – der Räuber wird aktiv), so darf er nur Rohstoff- und Handelsgutkarten (→) aus deiner Hand rauben. Entwicklungskarten solltest du vorher zur Seite legen.

Bist du an der Reihe, darfst du in deinem Zug immer nur 1 Entwicklungskarte ausspielen: Entweder 1 Kampfkunst- oder 1 Fortschrittskarte. Der Zeitpunkt des Ausspielens ist beliebig und auch vor der Ertragsphase (→) möglich; du darfst aber keine Entwicklungskarte ausspielen, die du erst in diesem Zug gekauft hast.

Entwicklungspunkt

Um das Spiel zu gewinnen, benötigst du insgesamt 11 Entwicklungspunkte. Jede gebaute Siedlung (→) zählt 1 Entwicklungspunkt, eine gebaute Stadt (→) zählt 2 Entwicklungspunkte.

Jedes Mal, wenn du 1 Siedlung auf das Spielfeld setzt, legst du 1 Entwicklungsmarker auf das nächste freie Feld des aktiven Stammes deiner Stammes-tafel (→). Auch wenn du 1 Stadt baust, legst du nur 1 Entwicklungsmarker ab, denn eine Stadt muss immer eine Siedlung ersetzen. Durch die Marker wird deine Entwicklung übersichtlich angezeigt.

Hinweis: Einmal abgelegte Entwicklungsmarker bleiben bis zum Spielende auf der Stammes-tafel liegen. Du verlierst keinen Entwicklungspunkt, wenn eine deiner niedergehenden Siedlungen oder Städte überbaut wird.

Ertragsphase

Deine Ertragsphase beginnt, sobald der Spieler, der vor dir an der Reihe war, seinen Zug beendet und dir die Würfel übergeben hat. Mit Hilfe der Würfel ermittelst du, welche Landschaftsfelder (→) Rohstoffe bzw. Handelsgüter abwerfen. Vor der Ertragsphase darfst du weder bauen (→) noch handeln (→). Entwicklungskarten (→), die du bereits besitzt, dürfen schon vor der Ertragsphase ausgespielt werden. Ebenso darf der Vorteil der „Größten Kampfkunst“ (→) vor der Ertragsphase genutzt werden.

F

Fortschrittskarte

Fortschrittskarten sind eine Art der Entwicklungskarten (→). Ihre Titel sind jeweils blau hinterlegt. Ausgespielte Fortschrittskarten kommen aus dem Spiel.

Es gibt bei den Fortschrittskarten pro Stapel der Entwicklungskarten jede der folgenden Karten genau 1 Mal:

- **Erfindung:** Spielst du diese Karte aus, darfst du 2 beliebige Rohstoff- oder Handelsgutkarten vom Vorrat nehmen. Du darfst auch 1 Rohstoffkarte und 1 Handelsgutkarte wählen.
- **Monopol:** Spielst du diese Karte aus, bestimmst du eine Rohstoff- oder Handelsgut-Sorte. Jeder deiner Mitspieler muss dir sofort 2 Karten dieser Sorte geben. Wer nur 1 Karte dieser Sorte besitzt, muss dir diese 1 Karte geben. Wer keine Karte dieser Sorte besitzt, muss auch nichts abgeben.
- **Straßenbau:** Spielst du diese Karte aus, darfst du sofort 2 neue Straßen auf dem Spielfeld platzieren, ohne die entsprechenden Rohstoffkarten in den Vorrat zu legen. Du musst die weiteren Regeln für den Bau von Straßen beachten. Du darfst zwischen dem Einsetzen dieser 2 Straßen keine andere Aktion ausführen. Hast du nur noch 1 Straße im Vorrat, darfst du den „Straßenbau“ dennoch spielen und diese 1 Straße bauen.



G

Größte Kampfkunst

Hast du als Erster 2 Karten „Kampfkunst“ (→) offen vor dir liegen, erhältst du diese Vorteilskarte und legst sie offen vor dir aus. Sobald ein anderer Spieler mehr Kampfkunstkarten offen vor sich liegen hat als du, musst du ihm diese Vorteilskarte sofort übergeben.



Solange du die „Größte Kampfkunst“ besitzt, darfst du den Räuber (→) 1 Mal in jedem deiner Spielzüge auf ein Urwald-Rahmenteil versetzen. Dies darfst du zu einem beliebigen Zeitpunkt deines Zuges tun, also auch vor der Ertragsphase (→). Du darfst den Räuber jedoch nur versetzen, wenn er auf einem Landschaftsfeld (→) steht, an das eine deiner Siedlungen oder Städte angrenzt. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Siedlung/Stadt zu deinem niedergehenden oder deinem aktiven Stamm (→) gehört.

Hast du den Räuber versetzt, nimmst du dir 1 Rohstoffkarte des Feldes auf dem der Räuber zuvor stand.



Beispiel: Blau besitzt die „Größte Kampfkunst“ und nutzt den Vorteil. Er versetzt den Räuber von der „Wald 6“ auf den Rahmen und erhält 1 Holz dafür.

Gründungsphase (zu Spielbeginn)

Die „Gründungsphase“ beginnt, nachdem das Spielfeld aufgebaut wurde und der Aufbau des sonstigen Spielmaterials (siehe Seite 4 der Anleitung) abgeschlossen ist.

Sie erstreckt sich über zwei Runden, in der ihr jeweils 2 Siedlungen (→) und 2 Straßen (→) baut:

1. Runde

Würfelt reihum mit beiden Würfeln; wer die höchste Augenzahl erreicht, beginnt. Der Spieler setzt 1 seiner Siedlungen auf eine freie Kreuzung (→) zu der mindestens 1 Weg (→) führt. An diese Siedlung schließt er auf einem beliebigen Weg 1 seiner Straßen an. Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn: Jeder setzt 1 Siedlung und 1 Straße.

Wichtig: Beim Setzen aller Siedlungen muss die Abstandsregel (→) beachtet werden!

2. Runde

Haben alle Spieler ihre erste Siedlung gegründet, so startet der Spieler, der zuletzt an der Reihe war, die zweite Runde: Er darf jetzt zuerst seine zweite Siedlung gründen und seine zweite Straße anschließen. Nach ihm folgen die anderen Spieler entgegen dem Uhrzeigersinn, der Startspieler ist also als Letzter mit seiner zweiten Siedlung dran.

Die zweite Siedlung kann völlig unabhängig von der ersten auf eine beliebige Kreuzung gesetzt werden, wobei auch dort die Abstandsregel beachtet werden muss und die zweite Straße an die zweite Siedlung anzuschließen ist.

Jeder Spieler erhält sofort nach der Gründung seiner zweiten Siedlung seine ersten Erträge: Für jedes Landschaftsfeld (→), das an diese zweite Siedlung angrenzt, nimmt er sich eine entsprechende Rohstoff- oder Handelsgutkarte (→) vom Vorrat. Der Startspieler (der als Letzter seine zweite Siedlung gegründet hat) beginnt das Spiel: Er würfelt mit beiden Würfeln die Erträge des ersten Zuges aus.

Gründung eines neuen Stammes

Wenn du den ersten oder den zweiten Stamm (→) zum Erfolg geführt hast, startest du mit der Gründung einer Siedlung die Entwicklung deines zweiten bzw. dritten Stammes. Diese Siedlung platzierst du kostenlos auf einer freien Kreuzung (→). Dabei gelten folgende Regeln:

- Die Abstandsregel (→) ist einzuhalten.
- Mindestens 1 Weg (→) muss zu dieser Kreuzung führen.
- Es darf keine Straße (→) zu dieser Kreuzung führen.

Wichtig: Für deine neue Siedlung erhältst du **keine** Startrohstoffe/Handelsgüter und du darfst auch **keine** kostenlose Straße einsetzen.

Hast du deine Siedlung auf einer Kreuzung platziert und 1 Entwicklungsmarker auf die Stammes-tafel (→) gelegt, ist dein Zug **sofort beendet** und du übergibst die Würfel an den nächsten Spieler.

Hinweis: Sollte es keine Kreuzung geben, auf der du unter Beachtung der Regeln die Siedlung deines neuen Stammes gründen kannst, entfernst du eine Siedlung/Stadt deines niedergehenden Stammes von einer Kreuzung und gründest auf dieser Kreuzung die Siedlung deines neuen Stammes. Das gilt auch für den Fall, dass diese Kreuzung ein Siedlungs-Bauplatz eines Mitspielers ist.

H

Handeln

Bist du an der Reihe und hast die Erträge für diesen Zug ausgewürfelt, darfst du Handel treiben. Du darfst mit deinen Mitspielern Rohstoff- und/oder Handelsgutkarten tauschen (siehe „Handel mit Mitspielern“) und auch ohne Mitspieler tauschen (siehe „Handel mit dem Vorrat“). Du darfst in deinem Spielzug so lange und so oft handeln, wie es deine Rohstoff- und Handelsgutkarten (→) zulassen. Du darfst nicht mit Entwicklungskarten (→) oder anderen Materialien handeln.

Handel mit dem Vorrat

Bist du an der Reihe, darfst du in der Handels- und Bauphase Rohstoff- und Handelsgutkarten (→) mit dem Vorrat tauschen.

- ♦ **3:1 mit dem Vorrat:** Lege 3 gleiche Rohstoffkarten zurück in den Vorrat und nimm dir dafür 1 beliebige andere Rohstoff/Handelsgutkarte aus dem Vorrat.

Beispiel: Maria legt 3 Karten „Holz“

auf den Vorrats-



stapel zurück und nimmt sich 1 Karte „Wolle“.

Normalerweise würde sie sicherlich zunächst einen günstigeren Tausch mit den Mitspielern versuchen.

- ♦ **Handelsgüter mit dem Vorrat:** Eine Tauschmöglichkeit 2:1 bzw. 3:2 bieten die Handelsgüter. Du darfst 2 gleiche Handelsgutkarten gegen 1 beliebige andere Rohstoff- oder Handelsgutkarte tauschen.

Beispiel: Claudia legt 2x „Feder“ in den Vorrat und nimmt sich 1 Karte „Coca“.



Hast du 3 verschiedene Handelsgutkarten, kannst du diese gegen 2 beliebige Rohstoff- und/oder Handelsgutkarten tauschen.

Beispiel:

Claudia hat nun

1x „Feder“, 1x

„Fisch“ und 1x „Coca“ auf der Hand. Sie legt alle 3 Karten in den Vorrat und nimmt sich dafür 1x „Holz“ und 1x „Stein“.



Handel mit Mitspielern

Bist du an der Reihe, darfst du in der Handels- und Bauphase mit deinen Mitspielern Rohstoff- und Handelsgutkarten (→) tauschen. Die Tauschbedingungen – wie viele Karten wofür – sind eurem Verhandlungsgeschick überlassen. Du darfst so oft tauschen wie du möchtest und dabei eine oder mehrere Rohstoff- und Handelsgutkarten einsetzen. Das Verschenken von Karten ist nicht erlaubt (Tausch von 0 gegen 1 oder mehr Karten).

Wichtig: Es darf immer nur mit dem Spieler getauscht werden, der an der Reihe ist. Die anderen Spieler dürfen untereinander nicht tauschen.

Beispiel: Emily ist an der Reihe. Sie benötigt zum Bau einer Straße 1 Stein. Sie selbst besitzt 2 Holz und 3 Erz. Emily fragt laut: „Wer gibt mir 1 Stein, ich biete 1 Erz.“ Olivia antwortet: „Wenn du mir 3 Erz gibst, erhältst du 1 Stein.“ Maria ruft dazwischen: „Du bekommst 1 Stein, wenn du mir 1 Holz und 1 Erz gibst.“ Emily entscheidet sich für Marias Angebot und tauscht 1 Holz und 1 Erz gegen 1 Stein. Olivia hätte nicht mit Maria tauschen dürfen, da Emily am Zug war.

K

Kampfkunst

Kampfkunstkarten sind eine Art der Entwicklungskarten (→). Ihre Titel sind jeweils violett hinterlegt. Ausgespielte Kampfkunstkarten legst du offen vor dir ab. Es gibt pro Stapel jeweils 7 Kampfkunstkarten.



Deckst du während deines Zuges eine Karte „Kampfkunst“ auf (das kann auch vor dem Würfeln sein), musst du sofort den Räuber (→) versetzen:

- ♦ Du musst den Räuber von seinem aktuellen Platz nehmen und ihn auf ein anderes Landschaftsfeld oder Urwald-Rahmenteil versetzen. Der Räuber darf **nicht** auf ein Landschaftsfeld (→) gesetzt werden, das Handelsgüter produziert.
- ♦ Nach dem Versetzen auf ein neues Landschaftsfeld ziehst du 1 Rohstoff-/Handelsgutkarte (→) bei einem Spieler, der eine Siedlung (→) oder Stadt (→) an diesem Landschaftsfeld stehen hat. Haben dort zwei oder drei Spieler Gebäude stehen, darfst du dir aussuchen, wen du berauben willst.
- ♦ Dem Spieler, den du beraubst, ziehst du die Karte aus der verdeckten Hand.



Beispiel: Maria ist an der Reihe und deckt eine Kampfkunstkarte auf. Sie versetzt den Räuber von dem Gebirgfeld auf das Waldfeld mit der „6“. Maria darf nun entweder von Rot oder Blau 1 Karte von den verdeckten Handkarten ziehen.

Überprüfe nach dem Ausspielen, wie viele offene Kampfkunstkarten vor dir liegen und ob du die Vorteilskarte „Größte Kampfkunst“ (→) erhältst.

Dauerhafter Vorteil:

Für jede Kampfkunstkarte, die ausgespielt vor dir liegt, erhöht sich die Anzahl erlaubter Handkarten um 1. Du darfst also pro ausgespielter Kampfkunst-

karte 1 Rohstoff- oder Handelsgutkarte mehr auf der Hand halten, wenn du bei einer gewürfelten „7“ die Anzahl deiner Handkarten überprüfst.

Wichtig: Wenn eine Kampfkunstkarte ausgespielt wird, wird nicht geprüft, ob ein Spieler mehr als die erlaubte Anzahl Karten auf der Hand hält (siehe „Sieben gewürfelt-Räuber wird aktiv“).

Kreuzung

Kreuzungen sind die Eckpunkte von Landschaftsfeldern (→) oder von Landschaftsfeldern und Rahmenteilern. Nur auf Kreuzungen darfst du Siedlungen (→) gründen bzw. bauen. Liegt eine Kreuzung an zwei oder drei Landschaftsfeldern, steigen die Chancen, für eine Siedlung oder eine Stadt (→) auf dieser Kreuzung Erträge zu erhalten. Im Allgemeinen empfiehlt es sich daher, auf einer Kreuzung zwischen 3 Landschaftsfeldern zu bauen.



L

Landschaftsfeld

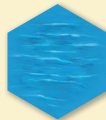
Als Landschaftsfelder werden die Sechseckfelder bezeichnet, die innerhalb des Rahmens das Spielfeld bilden. Es gibt Landschaftsfelder, die die Rohstoffe Holz, Stein, Kartoffel, Erz und Wolle liefern.

Beispiel: Weideland erzeugt Wolle.

Außerdem gibt es Felder, die die Handelsgüter Feder, Coca und Fisch liefern.

Beispiel: Urwald erzeugt Feder.

Meerfelder ohne „Fisch“-Abbildung erzeugen keinen Ertrag.



Befindet sich an einer Kante eines Landschaftsfelds ein Weg (→), darf darauf eine Straße (→) gebaut werden. Die Eckpunkte bilden die Kreuzungen (→), auf denen Siedlungen (→) errichtet werden dürfen.

Längste Handelsstraße

Besitzt du als Erster einen durchgehenden Straßenzug aus mindestens 3 Einzelstraßen, erhältst du die Vorteilskarte „Längste Handelsstraße“ und legst sie offen vor dir aus. Sobald ein anderer Spieler einen längeren Straßenzug baut, musst du ihm diese Vorteilskarte sofort übergeben.

Hinweis: Verzweigt sich dein Straßennetz, wird nur die längste durchgängige Verbindung für die Zählung des längsten Straßenzugs berücksichtigt. Abzweigungen zählen nicht.



Du kannst den Straßenzug eines Mitspielers unterbrechen, wenn du eine Siedlung auf einer freien Kreuzung seines Straßenzugs baust.

Hinweis: Eigene Gebäude unterbrechen deinen Straßenzug nicht!



Beispiel: Rot baut regelkonform eine Siedlung auf die Kreuzung innerhalb des blauen Straßenzugs. Dadurch wird der Straßenzug von Blau in 2 Teile unterteilt. Blau muss die Vorteilskarte an Rot übergeben, der nun mit 4 ununterbrochenen Straßen die „Längste Handelsstraße“ besitzt.

Haben nach der Unterbrechung des längsten Straßenzugs mehrere Spieler gleich lange Straßenzüge, so muss Folgendes geprüft werden:

- Besitzt du die Vorteilskarte „Längste Handelsstraße“ und bist du am Gleichstand beteiligt, so behältst du diese.
- Besitzt du die Vorteilskarte „Längste Handelsstraße“ und bist du nicht am Gleichstand

beteiligt, so wird diese beiseitegelegt. Sie kommt erst wieder ins Spiel, wenn ein Spieler allein die „Längste Handelsstraße“ besitzt.

Die Vorteilskarte wird auch beiseitegelegt, wenn kein Spieler nach einer Unterbrechung 3 oder mehr zusammenhängende Straßen besitzt, es also keine „Längste Handelsstraße“ mehr gibt.

Wenn du einen Stamm (→) niedergehen lässt, entfernst du alle Straßen dieses Stammes und legst sie in deinen Vorrat zurück. Solltest du die Vorteilskarte „Längste Handelsstraße“ besessen haben, musst du sie abgeben. Übergib die Vorteilskarte an den Spieler, der zu diesem Zeitpunkt den längsten durchgehenden Straßenzug besitzt. Besteht ein Gleichstand zwischen mehreren Spielern, lege die Vorteilskarte zurück neben das Spielfeld. Das gilt auch, wenn kein Spieler einen Straßenzug mit mindestens 3 Straßen besitzt. Die Vorteilskarte kommt erst wieder ins Spiel, wenn ein Spieler allein die „Längste Handelsstraße“ besitzt.

Besitzt du die „Längste Handelsstraße“, darfst du den folgenden **Vorteil** nutzen:

Einmal in deinem Spielzug darfst du in deiner Handels- und Bauphase 2 beliebige Rohstoffe und/oder Handelsgüter gegen 1 beliebigen Rohstoff oder 1 Handelsgut mit dem Vorrat tauschen. Welche 2 Karten du abgibst, darfst du beliebig auswählen.

Beispiel: Claudia hat 1 x Feder, 1 x Stein, 1 x Wolle und 1 x Erz auf der Hand. Sie kann mit der „Längsten Handelsstraße“ 1 Feder und 1 Stein gegen 1 Kartoffel mit dem Vorrat tauschen und dann 1 Entwicklungskarte kaufen.

R

Räuber

Der Räuber steht zu Beginn des Spieles auf einem Urwald-Rahmenteil.

Er wird bewegt, wenn:

- eine „7“ gewürfelt (→) wird,
- ein Spieler eine Karte „Kampfkunst“ (→) ausspielt,
- der Besitzer der Vorteilskarte „Größte Kampfkunst“ (→) seinen Vorteil nutzt.

Wichtig: Der Räuber darf nicht auf ein Landschaftsfeld (→) gesetzt werden, das Handelsgüter produziert.

Wurde der Räuber auf ein Landschaftsfeld versetzt, so verhindert er den Ertrag dieses Feldes, so lange er darauf steht. Alle Spieler, die an diesem Landschaftsfeld Siedlungen und/oder Städte besitzen, erhalten von diesem Feld keine Rohstoffkarten (→), so lange der Räuber auf diesem Feld steht.



Beispiel: Olivia ist an der Reihe und hat eine „7“ gewürfelt. Sie muss nun den Räuber versetzen. Der Räuber stand auf einem Gebirgsfeld. Olivia setzt ihn auf den Zahlenchip „6“ eines Waldfeldes. Olivia darf von Rot oder Blau 1 Rohstoffkarte aus der verdeckten Hand ziehen. Außerdem gilt: Sollte in den nächsten Runden eine „6“ gewürfelt werden, erhalten Rot und Blau keine Holz-Rohstoffkarte. Dies gilt so lange, bis der Räuber erneut versetzt wird.

Rohstoff- und Handelsgutkarten

Es gibt 5 verschiedene Arten von Rohstoffen:

- Holz (aus Wald)
- Stein (aus Steinbruch)
- Wolle (aus Weideland)
- Kartoffel (aus Ackerland)
- Erz (aus Gebirge)



Außerdem gibt es 3 verschiedene Arten von Handelsgütern:

- Feder (aus Urwald)
- Coca (aus Urwaldplantage)
- Fisch (aus Küstengewässer)



Die Rohstoffe und Handelsgüter werden im Spiel durch Karten symbolisiert.

Du kannst diese Karten während der Ertragsphase (→), durch Handeln (→) oder durch ausgespielte Entwicklungskarten (→) erhalten.

Falls im Vorrat nicht genügend Rohstoff/Handelsgutkarten einer Sorte sind, um in der Ertragsphase allen Spielern ihre ihnen zustehenden Karten auszureichen, erhält kein Spieler Karten dieser Sorte. Falls nur 1 Spieler Karten einer Sorte erhalten soll, von der es im Vorrat nicht mehr genügend gibt, erhält er alle restlichen Karten dieser Sorte.

Rohstoff/Handelsgutkarten musst du verdeckt auf der Hand halten. Die Anzahl der Karten müssen deine Mitspieler allerdings jederzeit erkennen können.

Du darfst beliebig viele Rohstoff- und Handelsgutkarten auf der Hand halten. Beachte aber, dass beim Wurf einer „7“ der Räuber aktiv wird (→) und du die Hälfte aller Karten abgeben musst, wenn du mehr als 7 Karten auf der Hand hältst.

Wichtig: Jede Kampfkunstkarte (→), die du ausgespielt vor dir liegen hast, erhöht die Anzahl erlaubter Handkarten um 1.

S

Sieben gewürfelt – Räuber wird aktiv

Würfelst du in deiner Ertragsphase (→) eine „7“, so erhält kein Spieler Erträge. Im Gegenteil:



1.) Alle Spieler zählen die Rohstoff- und Handelsgutkarten (→) auf ihrer Hand. Wer mehr als 7 Karten hat (also 8 und mehr), muss die Hälfte davon auswählen und ablegen – zurück auf die Vorratsstapel. Bei einer ungeraden Anzahl an Karten wird immer zum Vorteil des betroffenen Spielers abgerundet: wer z. B. 9 Karten besitzt, muss 4 davon ablegen. Welche Karten abgegeben werden, wählt jeder Spieler selbst aus.

Wichtig: Jede Entwicklungskarte „Kampfkunst“ (→), die ein Spieler ausgespielt vor sich liegen hat, erhöht die Anzahl erlaubter Handkarten um 1.

Beispiel: Emily würfelt eine „7“. Sie hat nur 6 Rohstoffkarten auf der Hand. Maria hat 8 Karten und Claudia 11. Da Maria 1 Karte „Kampfkunst“ offen vor sich ausliegen hat, muss sie keine Karten abgeben. Claudia hat zwar sogar 2 Karten „Kampfkunst“ offen vor sich liegen, muss aber trotzdem 5 Karten (zu ihrem Vorteil abgerundet) abgeben, da sie nur bis zu einer Anzahl von 9 Handkarten geschützt ist.

2.) Dann nimmst du den Räuber (→) und versetzt ihn auf ein anderes Landschaftsfeld (→) oder ein Urwald-Rahmenteil. Du darfst ihn nicht auf ein Landschaftsfeld setzen, das Handelsgüter produziert.

Damit sind die Rohstoffeinnahmen dieses Feldes blockiert, bis der Räuber erneut versetzt wird.

3.) Schließlich musst du einem Spieler, der eine Siedlung (→) oder Stadt (→) an diesem Landschaftsfeld besitzt, 1 Rohstoff/Handelsgutkarte aus der verdeckten Hand ziehen; gibt es dort 2 oder 3 Spieler mit Gebäuden, darfst du einen davon aussuchen und berauben.

4.) Danach setzt du deinen Zug mit deiner Handels- und Bauphase fort.

Siedlung

Eine Siedlung zählt 1 Entwicklungspunkt (→). Für jede Siedlung, die du baust oder gründest, setzt du 1 Entwicklungsmarker auf deiner Stammestafel (→) ein.



Für jedes an eine deiner Siedlungen angrenzende Landschaftsfeld (→) erhältst du Erträge, wenn die Zahl des Feldes gewürfelt wird und der Räuber (→) nicht darauf steht.

Um eine Siedlung zu bauen, musst du die Rohstoffkombination 1 x Holz, 1 x Stein, 1 x Kartoffel und 1 x Wolle zurück in den Vorrat legen.

Siedlungen werden angrenzend an eigene Straßen auf Kreuzungen (→) errichtet oder bei der Gründung eines neuen Stammes (→) unabhängig von Straßen auf Kreuzungen frei eingesetzt.

Wichtig: Beim Bau und bei der Gründung einer Siedlung muss die Abstandsregel (→) beachtet werden.

Stadt

Eine Stadt zählt 2 Entwicklungspunkte (→). Für jede Stadt, die du baust, setzt du 1 Entwicklungsmarker auf deiner Stammestafel (→) ein.



Für jedes an eine Stadt angrenzende Landschaftsfeld (→) erhältst du doppelte Erträge, wenn die Zahl des Feldes gewürfelt wird und der Räuber (→) nicht darauf steht.

Um eine Stadt zu bauen, musst du die Rohstoffkombination 2 x Kartoffel und 3 x Erz zurück in den Vorrat legen.

Städte werden nur durch den Ausbau von bestehenden Siedlungen (→) errichtet. Du entfernst eine deiner Siedlungen vom Spielfeld und ersetzt diese durch eine Stadt. Die Siedlung legst du zurück zu deinem Vorrat.

Wichtig: Du darfst pro Stamm (→) höchstens 1 Stadt bauen.



Beispiel: Blau hat die „6“ gewürfelt. Alle Landschaftsfelder mit einem Zahlenchip „6“ produzieren Erträge. Rot erhält 3 x Holz: Für die Siedlung 1 x Holz und für die Stadt 2 x Holz. Blau erhält für seine Stadt 2 x Holz.

Stamm

Euer Ziel ist es, 3 Stämme zum Erfolg zu führen. Das Entwicklungsziel jedes Stammes und der Stand der Entwicklung werden auf der Stammestafel (→) angezeigt. Hat ein Stamm sein Entwicklungsziel erreicht, befindet er sich in der Blüte seiner Entwicklung und geht nieder. Bis zu diesem Zeitpunkt gilt der Stamm als „aktiv“ und kann ausgebaut werden. Danach wird er als „niedergender“ Stamm bezeichnet und darf nicht mehr ausgebaut werden.

Geht ein Stamm nieder, nimmst du die Straßen (→) des Stammes zurück zu deinem Vorrat und belegst jedes Gebäude (= Siedlung und Stadt) des Stammes mit einem Dickicht (→).

Stammestafel

Die Stammestafel dient der Übersicht während des Spiels.



Immer wenn du 1 Siedlung (→) oder 1 Stadt (→) auf dem Spielfeld platzierst, legst du 1 Entwicklungsmarker auf das nächste freie Feld deines aktiven Stammes (→). Die Marker werden aufsteigend von unten nach oben platziert.

Für jeden Stamm ist das jeweilige Entwicklungsziel abgebildet. Außerdem erinnert dich die Übersicht zwischen den einzelnen Stämmen daran, welche Schritte nach Erreichen des Entwicklungsziels zu absolvieren sind.

Straße

Straßen sind Verbindungen zwischen eigenen Siedlungen und/oder Städten.

Um eine Straße zu bauen, musst du die Rohstoffkombination 1 x Holz und 1 x Stein zurück in den Vorrat legen.



Straßen werden auf Wegen errichtet. Auf jedem Weg (→) darf immer nur 1 Straße gebaut werden. Da sich zwischen den Urwald- und den Meerfeldern keine Wege befinden, dürfen hier auch keine Straßen gebaut werden (siehe dazu das Beispiel unter „Weg“).

Eine Straße wird entweder an eine Kreuzung angelegt, auf der eine eigene Siedlung oder Stadt steht oder sie wird an einer unbesetzten (freien) Kreuzung angelegt, an die eine eigene Straße grenzt. Grenzt die Straße eines Spielers an eine Kreuzung mit einer fremden (aktiven oder niedergehenden) Siedlung oder Stadt, darf der Spieler an diese Kreuzung keine weiterführende Straße anlegen.

W

Weg

Als Wege bezeichnet man die beigefarbenen Kanten um ein Landschaftsfeld (→).

Auf jedem Weg kann nur 1 Straße (→) gebaut werden. Grenzen 2 beigefarbene Kanten aneinander, bilden diese trotzdem nur 1 Weg, auf dem max. 1 Straße gebaut werden darf. Wege münden immer in eine Kreuzung (→).



Beispiel: Auf den grün markierten Kanten der Landschaftsfelder darf immer genau 1 Straße gebaut werden, denn dies sind Wege. Auf den rot markierten Kanten darf keine Straße gebaut werden, denn dort bestehen keine Wege.

U

Übersichtskarte

Um während des Spiels einen Überblick über die möglichen Handels- und Bauoptionen zu behalten, kannst du die Übersichtskarte „Handeln und Bauen“ nutzen.



Spalte „Handeln“ (→):

- Die Strichlinien um die Karten bei „Mitspieler“ sollen verdeutlichen, dass es keine begrenzte Anzahl der zu handelnden Karten zwischen den Mitspielern gibt.
- Die mit der Rückseite abgebildeten Rohstoff- und Handelsgutkarten sollen zeigen, dass es sich um frei gewählte Rohstoff- und Handelsgutkarten handeln kann.

Spalte „Bauen“ (→):

- Hier wird unter „Stadt“ noch einmal darauf hingewiesen, dass du max. 1 Stadt pro Stamm bauen darfst.
- Kaufst du eine Entwicklungskarte (→), dann ziehst du die oberste Karte vom Vorrat des Kartenhalters.

Z

Zahlenchips

Die Größe der Zahlen auf diesen Chips zeigt an, mit welcher Wahrscheinlichkeit das zugehörige Landschaftsfeld (→) Erträge abwirft. Je größer die Zahlen abgebildet sind, umso größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass sie gewürfelt werden. So ist ein Feld mit einer „6“ oder „8“ wesentlich ertragreicher als ein Feld mit einer „2“ oder „12“.



Übersicht der Regeländerungen zu CATAN – Das Spiel

In dieser Übersicht sind Neuerungen aufgeführt, die die Regeln aus „CATAN – Das Spiel“ verändern oder ergänzen. Bitte lest außerdem die Regeln zu „Die Stämme“ auf den Seiten 7 und 8 der Spielanleitung.

VORBEREITUNG

Bitte nehmt die Vorbereitungen entsprechend der Spielanleitung (Seiten 2–4) vor.

DER SPIELABLAUF IM EINZELNEN

ERTRAGSPHASE

Die 5 bekannten Landschaftsfelder (→) produzieren Holz, Wolle, Erz, Kartoffel (statt Getreide) und Stein (statt Lehm). Neu hinzu kommen 3 weitere Landschaftsfelder, die „Handelsgüter“ erzeugen:



Mit Handelsgutkarten kann nicht unmittelbar gebaut werden. Sie werden nur zum Handeln (→) eingesetzt. Außerdem gilt:

- Sie werden zusammen mit den Rohstoffkarten verdeckt auf der Hand gehalten.
- Bei einer „7“ werden sie mitgezählt.
- Sie können genauso wie Rohstoffkarten aus der Hand gezogen werden, z. B. wenn der Räuber (→) aktiv wird.

HANDELS- UND BAUPHASE

Die Aktionen Handeln und Bauen (→) dürfen in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden. Es ist beispielsweise möglich zu handeln, zu bauen, dann wieder zu handeln und erneut zu bauen.

Handeln

Handel mit Mitspielern (→):

Es dürfen Rohstoffkarten und Handelsgutkarten getauscht werden.

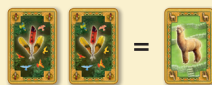
Handel mit dem Vorrat (→):

3:1 mit dem Vorrat: 3 gleiche Rohstoffkarten können gegen 1 beliebige andere Rohstoff- oder Handelsgutkarte mit dem Vorrat getauscht werden.

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

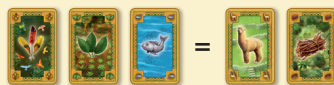
- Wer 2 gleiche Handelsgüter in den Vorrat legt, darf sich 1 beliebige Rohstoff- oder Handelsgutkarte nehmen.

Beispiel:



- Wer 3 verschiedene Handelsgüter in den Vorrat legt, darf sich 2 beliebige Rohstoff- und/oder Handelsgutkarten nehmen.

Beispiel:



Bauen

Straße (→):

Zwischen Landschaftsfeldern, die Handelsgüter produzieren, existieren keine Wege (→). Daher darf zwischen 2 Urwaldfeldern keine Straße gebaut werden. Das gilt entsprechend für den Rahmen und natürlich für die Meerfelder.



Beispiel: Auf den grün markierten Kanten der Landschaftsfelder darf immer genau 1 Straße gebaut werden, denn dies sind Wege. Auf den rot markierten Kanten darf keine Straße gebaut werden, denn dort bestehen keine Wege.

Längste Handelsstraße:

- Sobald ein Spieler einen durchgehenden Straßenzug 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 Besitzes 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.



Siedlung (→):

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. Siedlungen können nur auf Kreuzungen (→) gegründet oder gebaut werden, zu denen auch ein Weg (→) führt.

Stadt (→):

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 (→) nur 1 Stadt bauen!

Entwicklungskarte (→):

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



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 das der Fall, 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.

Es sind keine Entwicklungskarten enthalten, die Entwicklungspunkte geben.

Kampfkunst (→):

Kampfkunstkarten haben dieselbe Funktion wie „Ritterkarten“ in CATAN – Das Spiel. Zusätzlich bieten sie aber auch noch Schutz vor dem Räuber beim Wurf einer „7“: Für jede offen ausliegende Kampfkunstkarte darf der Spieler beim Wurf einer „7“ eine Rohstoff- und/oder 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 Spielzug den Räuber auf ein Urwald-Rahmenteil versetzen. Voraussetzung ist, dass der Räuber auf einem Feld steht, an das eine Siedlung oder Stadt des Spielers grenzt. Hat der Spieler den Räuber versetzt, nimmt er sich aus dem Vorrat 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 (→):

Es sind 3 Arten Fortschrittskarten enthalten:

Monopol: Mit dieser Karte können maximal 2 Karten einer Rohstoff- oder Handelsgutsorte eingefordert werden.

Erfindung: Es können sowohl Rohstoffkarten, als auch Handelsgutkarten aus dem Vorrat genommen werden.

Straßenbau: Kein Unterschied zu CATAN – Das Spiel.



Sieben gewürfelt: Räuber wird aktiv (→):

Der Räuber (→) darf nicht auf ein Feld gesetzt werden, das Handelsgüter produziert.

Erlebt CATAN!

Die CATAN – Spielewelt bietet unendlich viel Abwechslung und Spielspaß für jede Gelegenheit.

Mehr über die catanische Welt erfahrt ihr auf:



catan.de



facebook.com/siedlervoncatan



instagram.com/catan_Deutschland



Das Spiel – Kompakt



Junior



Das Würfelspiel



Das schnelle Kartenspiel



Städte & Ritter



Häufige Fragen

CATAN Shop

Schaut
doch mal im
CatanShop
vorbei!

Macht die CATAN-Welt mit
exklusiven Fan-Artikeln
und Szenarien noch
abwechslungsreicher!





Das Duell



CATAN
Universe



Der Aufstieg der Inka



A Game of Thrones

Eigenständige Varianten



Händler & Barbaren

Themen- Erweiterungen



Seefahrer

Die Legende
der Seeräuber



Ritter

Basisspiel



CATAN – Das Spiel = Basisspiel



Entdecker & Piraten

**Spiele „CATAN – Der Aufstieg der Inka“
mit Freunden aus aller Welt oder
gegen clevere Computergegner!**



CATAN

UNIVERSE

catanuniverse.com

