

CATAN

BIG BOX



ALMANACH

INHALTSVERZEICHNIS

„Play it smart“-Anleitung	2 – 4
Regelerläuterung und Beispiele zum Basisspiel.....	5 – 11
Übersicht der CATAN-Spiele	12 – 21
Spielmaterial	22 – 23
Impressum	24

Play it smart CATAN



Um „CATAN – Das Spiel“ mit der „Play it smart“-Funktion spielen zu können, benötigen Sie ein Smartphone oder Tablet mit iOS 5 (oder höher) oder Android 4 (oder höher). Außerdem ist ein Zugang zum App Store (iOS) oder Google Play (Android) nötig. Laden Sie dort die zugehörige „CATAN - Play it smart“-App kostenlos herunter. Und schon kann's losgehen. Noch schneller geht es, wenn Sie den folgenden QR-Code nutzen:



App Store



Google Play



Kennen Sie die Regeln von „CATAN – Das Spiel“ nicht?

Dann sollten Sie zunächst die Spielanleitung lesen oder sich das Spiel mit Hilfe des „CATAN Brettspiel Assistenten“ erklären lassen. Der Assistent ist eine eigenständige App und steht ebenfalls kostenlos im App Store bzw. bei Google Play zum Herunterladen bereit (siehe QR-Code auf der Spielanleitung). Spielen Sie das Spiel dann zunächst ganz normal ohne „Play it smart“-Funktion. Sind Sie nach ein bis zwei Spielen mit dem Spiel vertraut, sollten Sie es mit den Räubern von CATAN aufnehmen können.

Kennen Sie die Regeln von „CATAN – Das Spiel“ bereits?

Dann können Sie „Play it smart“ sofort ins Spiel integrieren. Alle Informationen zum Spiel mit der „Play it smart“-Funktion finden Sie auf diesen Seiten. Ein erneutes Lesen der Spielregel ist nicht erforderlich.

WICHTIG: „Play it smart“ ist lediglich eine Option, die Sie zusätzlich in Ihr Spielerlebnis integrieren können. Selbstverständlich können Sie „CATAN“ auch weiterhin, nach den seit 1995 bekannten und bewährten Spielregeln, ohne die „Play it smart“-Funktion spielen!

Vorbereitung

Bauen Sie das Spielbrett nach den bekannten Regeln auf. Platzieren Sie nach den üblichen Regeln der Gründungsphase Ihre Startsiedlungen und Startstraßen (oder nutzen Sie die vorgegebene Startaufstellung). Am Brettspiel selbst ändert sich nichts. Alle Regeln und Abläufe werden beibehalten. Änderungen werden komplett über die App moderiert.

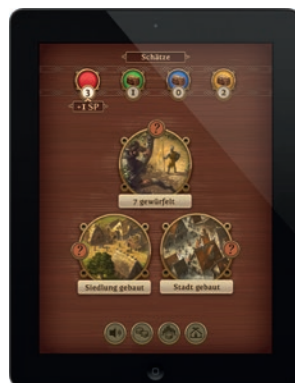
Vor Spielbeginn starten Sie die App. Wählen Sie aus, wie viele Spieler mit welchen Farben teilnehmen. Außerdem können Sie festlegen, ob die App das Würfeln übernehmen soll. Legen Sie danach das Smartphone oder Tablet neben das Spielfeld und lassen Sie das Gerät eingeschaltet.

Spielablauf

Ist die Gründungsphase abgeschlossen, kann das Spiel beginnen. Der Startspieler würfelt mit beiden Würfeln die ersten Rohstoffeinkommen aus. Alternativ können Sie die Würfelfunktion der App benutzen – wie es Ihnen lieber ist. Das Spiel mit „Play it smart“ verläuft grundsätzlich nach denselben Regeln wie das bekannte Spiel. Zusätzlich aktivieren Sie nach den im Folgenden genannten Aktivitäten die App und lösen Ereignisse aus:

- + 7 gewürfelt
- + Siedlung gebaut
- + Stadt gebaut

Nachdem eine neue Siedlung/Stadt platziert ist bzw. nachdem jeder Spieler, der mehr als 7 Rohstoffe besitzt, die Hälfte davon abgegeben hat, tippt man den entsprechenden Button der App an. (Wird die Würfelfunktion der App genutzt, wird „7 gewürfelt“ automatisch aktiviert.)



Die ausgelösten Ereignisse können unterschiedlich sein: Einige stellen Sie vor Entscheidungen, andere reagieren auf die aktuelle Spielsituation. Ob der Ausgang positiv oder negativ ist, hängt dabei teilweise auch von Ihnen ab. Einige Ereignisse sind Teil einer Schatzsuche und bringen Sie auf die Spur von verborgenen Schätzen auf CATAN, die Ihnen als „Größter Schatzsucher“ 1 Sonder-siegpunkt einbringen kann.



Aktuell ist Spieler Rot der „Größte Schatzsucher“ und hat somit 1 Siegpunkt zusätzlich.

Folgen Sie einfach den Anweisungen der App. Teilweise müssen Sie dabei weitere Angaben machen, z. B. ob Sie der führende Spieler sind oder Sie müssen das Schatzsymbol Ihrer Farbe oder das eines anderen Spielers antippen. Sollte ein Ereignis Sie auffordern, Rohstoffe oder Schätze abzugeben, die Sie nicht besitzen, geben Sie so viel ab wie möglich – und haben ansonsten Glück gehabt.

Hinweis zum Handel während eines Ereignisses:

Einige Ereignisse fordern Sie auf, bestimmte Rohstoffe abzugeben. Wenn Sie den geforderten Rohstoff nicht besitzen, können Sie diesen nach den Regeln des Einstiegsports nicht noch schnell erhandeln, da die Handelsphase getrennt von der Bauphase durchgeführt wird. Die Räuber werden nie in der Handelsphase aktiv, sondern immer davor oder danach.

Spieren Sie mit der optionalen (empfohlenen) Regel, die die Trennung von Handels- und Bauphase aufhebt (siehe Almanach unter „Handeln und Bauen“), können Sie auch während des laufenden Ereignisses den benötigten Rohstoff durch Binnen- oder Seehandel erhalten. Hierbei gelten die normalen Regeln des Spielablaufs. Konkret bedeutet das, dass Sie bei einem Ereignis, das durch Siedlung-/Stadtbau ausgelöst wird, handeln dürfen. Bei einem Ereignis durch „7 gewürfelt“ jedoch nicht, da in dieser Phase das Handeln nicht gestattet ist.



Der Spieler hat eine Siedlung gebaut. Er tippt auf das Feld „Siedlung gebaut“ und löst ein Ereignis aus. Einer der Räuber macht dem Spieler daraufhin ein Angebot.



Der Spieler muss sich entscheiden, ob er Bert helfen möchte. Entsprechend nimmt er an oder lehnt ab. Wie es wohl weitergehen wird?

Play it smart CATAN



Spielende

Das Spiel mit „Play it smart“ endet unverändert, wenn ein Spieler am Zug ist und 10 Siegpunkte erreicht hat.

„Play it smart“ mit den Erweiterungen

Sie können die „Play it smart“-Funktion problemlos mit allen CATAN-Erweiterungen nutzen.

In der 4. Erweiterung „Entdecker & Piraten“ gibt es keine Städte, dort werden Hafensiedlungen gebaut. Beim Bau einer Hafensiedlung aktivieren Sie aber trotzdem den Button „Stadt gebaut“.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit den lebhaften Räubern auf CATAN!

Impressum „Play it smart“-Funktion

Lizenz: Catan GmbH © 2013, catan.de
Autoren: Klaus und Benjamin Teuber
Illustration: Annette Nora Kara
Gestaltung: Michaela Kienle/Fine Tuning

Projektleitung Software: United Soft Media Verlag GmbH
Softwareentwicklung: Exozet Games GmbH
Aufnahmen: Neue Westpark Studios GmbH

© 2013, 2019
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co.KG
Pflzerstr. 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

Apple, das Apple Logo, iPad, iPhone und iPod touch sind Marken der Apple Inc., die in den USA und weiteren Ländern eingetragen sind. App Store ist eine Dienstleistungsmarke der Apple Inc.

Android und Google Play sind eingetragene Marken von Google Inc.

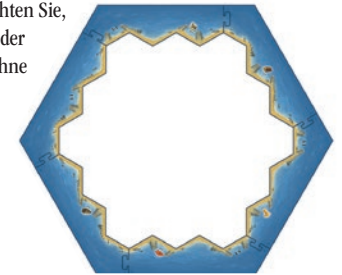
Ausführliche Regelerläuterung und Beispiele zu „CATAN – Das Spiel“

Aufbau, Variabler	Seite 5
Bauen	Seite 6
Binnenhandel	Seite 6
Entwicklungskarten	Seite 6
Fortschrittskarten	Seite 6
Gründungsphase	Seite 6
Hafenstandort	Seite 7
Handel	Seite 7
Handeln und Bauen – Trennung aufgehoben	Seite 7
Kreuzung	Seite 7
Küste	Seite 8
Längste Handelsstraße	Seite 8
Räuber	Seite 8
Ritter	Seite 8
Seehandel	Seite 9
Sieben gewürfelt – Räuber wird aktiv	Seite 9
Siedlung	Seite 9
Siegpunkte	Seite 10
Siegpunktkarten	Seite 10
Spielende	Seite 10
Stadt	Seite 10
Straße	Seite 10
Taktik	Seite 10
Wege	Seite 11
Wüste	Seite 11
Zahlenchips	Seite 11
Zusätzliche Anmerkungen zu einigen Helferkarten	Seite 11

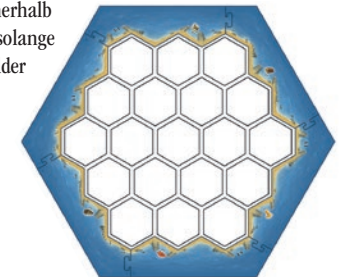
A

Aufbau, Variabler

1. Legen Sie zunächst die 6 Rahmenteile in beliebiger Reihenfolge aus. Beachten Sie, dass eine Seite der Rahmenteile ohne Häfen ist. Verwenden Sie nur die Seite mit den Häfen.

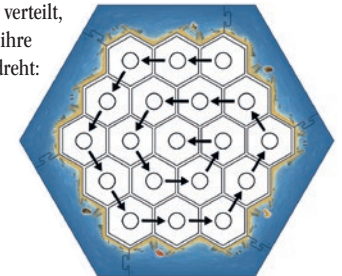


2. Mischen Sie die verdeckten Landfelder. Von diesem verdeckten Stapel nehmen Sie nacheinander jeweils das oberste Landfeld ab, decken es auf und platzieren es, von einer Seite beginnend, innerhalb des Rahmens, solange bis alle Landfelder aufgebraucht sind und der Rahmen gefüllt ist.



3. Platzieren der Zahlenchips:

- Legen Sie die Zahlenchips neben dem Spielplan bereit, mit der Buchstabenseite nach oben.
- Legen Sie jetzt die Chips in alphabetischer Reihenfolge auf die Landfelder. Beginnen Sie bei einem beliebigen **Eckfeld**, und setzen Sie die nächsten Zahlenchips alle entgegen dem Uhrzeigersinn ab. Siehe Beispiel. **Achtung:** Auf die Wüste kommt kein Zahlenchip, sie wird übersprungen.
- Sind alle Chips verteilt, werden sie auf ihre Zahlenseite gedreht:



Weiter geht es mit der „Gründungsphase“ (→)

- Sie würden gerne mehr über die Spielwelt CATAN erfahren?
- Sie möchten mehr über den Autor Klaus Teuber und seine Spiele wissen?
- Sie sind an CATAN-Turnieren interessiert?

catan.de

Es gibt viel zu entdecken!

CATAN Shop

Schauen Sie doch mal im CatanShop vorbei!

Hier gibt es alles, um die CATAN-Welt noch abwechslungsreicher zu erleben. Siedeln Sie auf neuen, spannenden Spielplänen.

Oder bauen Sie das Brettspiel mit weiteren Szenarien aus!

www.catanshop.de



B

Bauen

Nachdem der Spieler, der an der Reihe ist, die Rohstofferrträge ausgewürfelt und Handel betrieben hat, darf er bauen. Er muss dazu bestimmte Kombinationen von Rohstoffkarten (siehe Karte Baukosten) abgeben – auf die Vorratsstapel zurücklegen. Der Spieler kann beliebig viele Bauwerke errichten und Entwicklungskarten kaufen, so lange er Rohstoffe zum „bezahlen“ hat und so lange der Vorrat an Entwicklungskarten und Bauwerken reicht. Siehe auch Siedlung (→), Stadt (→), Straße (→), Entwicklungskarten (→).

Jeder Spieler verfügt über 15 Straßen, 5 Siedlungen und 4 Städte. Errichtet ein Spieler eine Stadt, darf er die dadurch frei gewordene Siedlung wieder verbauen. Straßen und Städte dagegen, sind sie einmal errichtet, bleiben bis zum Ende des Spiels auf ihren Plätzen.

Nach dem „Bauen“ ist der Zug des Spielers beendet, sein linker Nachbar setzt das Spiel fort. Regelvariante siehe unter „Handeln und Bauen – Trennung aufgehoben“.

Binnenhandel (Handel mit Mitspielern)

Der Spieler, der an der Reihe ist, darf (nach dem Auswürfeln der Rohstofferrträge) mit seinen Mitspielern Rohstoffkarten tauschen. Die Tauschbedingungen – wie viele Karten wofür – sind dem Verhandlungsgeschick der Spieler überlassen. 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:

Hans ist an der Reihe. Er benötigt zum Bau einer Straße 1 Lehm. Er selbst besitzt 2 Holz und 3 Erz. Hans fragt laut: „Wer gibt mir 1 Lehm, ich biete 1 Erz.“ Werner antwortet: „Wenn Du mir 3 Erz gibst, erhältst Du 1 Lehm.“ Gabi ruft dazwischen: „Du bekommst 1 Lehm, wenn Du mir 1 Holz und 1 Erz gibst.“ Hans entscheidet sich für Gabis Angebot und tauscht 1 Holz und 1 Erz gegen 1 Lehm.

Wichtig: Werner hätte nicht mit Gabi tauschen dürfen, da Hans am Zug war.

E

Entwicklungskarten

Es gibt drei verschiedene Arten von Entwicklungskarten: Ritter (→), Fortschritt (→) und Siegpunkte (→). Wer eine Entwicklungskarte kauft, nimmt die oberste Karte vom verdeckten Stapel auf die Hand. Jeder Spieler hält seine Entwicklungskarten bis zu ihrem Einsatz geheim.

Ein Spieler, der an der Reihe ist, darf in seinem Zug immer nur

1 Karte ausspielen: Entweder 1 Ritter- oder 1 Fortschrittskarte. Der Zeitpunkt des Ausspiels ist beliebig und auch **vor dem Würfeln** möglich; es darf aber keine Karte ausgespielt werden, die erst in diesem Zug gekauft wurde. **Ausnahme:** Kauft ein Spieler eine Karte und es ist eine Siegpunktkarte (→), mit der er seinen 10. Siegpunkt erreicht, so darf er diese Karte sofort aufdecken und hat das Spiel gewonnen.

Siegpunktkarten (eine oder mehrere) werden erst am Ende des Spiels aufgedeckt, wenn ein Spieler mit ihnen 10 Siegpunkte erreicht und damit das Spiel beendet.

Hinweis: Wird ein Spieler beraubt (siehe „7“ gewürfelt – Räuber wird aktiv), so dürfen nur Rohstoffkarten aus seiner Hand geraubt werden. Entwicklungskarten sollte er vorher weglegen oder anderweitig aufbewahren.

F

Fortschrittskarten

Fortschrittskarten sind eine Gruppe der Entwicklungskarten. In seinem Zug darf ein Spieler nur eine Entwicklungskarte ausspielen. Es gibt je zweimal:

- **Straßenbau:** Wer diese Karte ausspielt, darf ohne Rohstoffkosten 2 neue Straßen auf den Spielplan legen. Hierbei müssen die üblichen Regeln für den Bau von Straßen beachtet werden.
- **Erfindung:** Wer diese Karte ausspielt, darf sich 2 beliebige Rohstoffkarten von den Vorratsstapeln nehmen. Hat der Spieler die Bauphase noch vor sich, darf er diese Rohstoffkarte(n) zum Bauen verwenden.
- **Monopol:** Wer diese Karte ausspielt, wählt einen Rohstoff aus. Alle Mitspieler müssen ihm alle Rohstoffkarten geben, die sie von dieser Sorte auf der Hand halten. Wer keine solche Rohstoffkarte besitzt, muss auch nichts abgeben.

G

Gründungsphase

Die „Gründungsphase“ beginnt, nachdem der variable Aufbau (→) abgeschlossen ist.

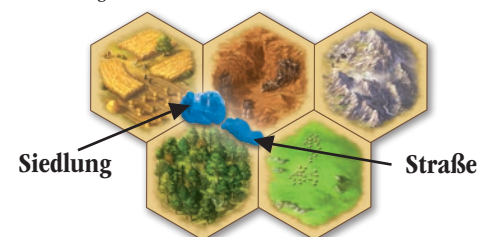
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die entsprechenden Spielfiguren: 5 Siedlungen, 4 Städte, 15 Straßen. Dazu eine Übersichtskarte Baukosten.
- Die Rohstoffkarten werden in fünf Stapel sortiert und offen in die beiden Kartenhalter gelegt. Die Kartenhalter werden neben dem Spielfeld bereit gestellt.
- Die Entwicklungskarten (→) werden gemischt und als verdeckter Stapel in das freie Fach des Kartenhalters gelegt.
- Die beiden Sonderkarten und die Würfel werden griffbereit neben das Spielfeld gelegt.
- Der Räuber wird auf die Wüste gesetzt.

Die Gründungsphase erstreckt sich über zwei Runden, in der jeder Spieler 2 Straßen und 2 Siedlungen baut:

1. Runde

Reihum würfeln alle Spieler mit beiden Würfeln; wer die höchste Augenzahl erreicht, beginnt. Der Spieler setzt eine seiner Siedlungen auf eine freie Kreuzung (→) seiner Wahl. An diese Siedlung schließt er in beliebiger Richtung eine seiner Straßen an. Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn: Jeder setzt 1 Siedlung und 1 Straße.

Achtung: Beim Setzen aller weiteren Siedlungen muss die Abstandsregel beachtet werden!



2. Runde

Haben alle Spieler ihre erste Siedlung errichtet, 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. **Achtung:** 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. Die zweite Straße muss an die zweite Siedlung anschließen, aber wiederum in beliebiger Richtung.

Jeder Spieler erhält sofort nach der Gründung seiner zweiten Siedlung seine ersten Rohstofferrträge: Für jedes Landfeld, das an diese zweite Siedlung angrenzt, nimmt er sich eine entsprechende Rohstoffkarte vom Vorrat.

Der Startspieler (der als Letzter seine zweite Siedlung gegründet hat) beginnt das Spiel: Er würfelt mit beiden Würfeln die Rohstofferrträge des ersten Zuges aus. Hilfreiche Tipps über das Vorgehen bei der Gründung finden Sie unter „Taktik“ (→).

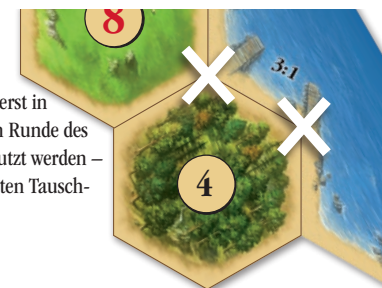
H

Hafenstandort

Häfen haben den Vorteil, dass man Rohstoffe günstiger tauschen kann. Um in den Besitz eines Hafens zu kommen, muss ein Spieler eine Siedlung an der Küste (→) bauen – auf einer der beiden Kreuzungen (→), die zu einem Hafen gehören. Siehe auch „Seehandel“ (→).

Wichtig:

Ein soeben errichteter Hafen kann erst in der nächsten Runde des Spielers benutzt werden – in der nächsten Tauschphase.



Handel

Nachdem der Spieler, der an der Reihe ist, die Rohstofferrträge für diesen Zug ausgewürfelt hat, darf er Handel treiben. Er darf mit seinen Mitspielern Rohstoffkarten tauschen (Binnenhandel (→)), aber auch ohne Mitspieler tauschen (Seehandel (→)), indem er eigene Rohstoffkarten gegen Karten aus den Vorratsstapeln umtauscht. Der Spieler, der an der Reihe ist, darf so lange und so oft tauschen, wie es seine Rohstoffkarten (auf der Hand) zulassen.

Handeln und Bauen – Trennung aufgehoben

Die Trennung von Handels- und Bauphase wurde eingeführt, um Neulingen durch klare Strukturen einen schnellen Einstieg ins Spiel zu ermöglichen. Erfahrenen Spielern empfehlen wir jedoch, die Trennung zwischen Handels- und Bauphase aufzuheben. Somit kann man nach dem Auswürfeln der Rohstoffe in beliebiger Reihenfolge handeln und bauen. Natürlich kann man zum Beispiel auch handeln, bauen, dann weiterhandeln und erneut bauen – so lange das die eigenen Handkarten zulassen.

Wenn die Trennung aufgehoben ist, darf ein Spieler, der eine Siedlung an einem Hafenstandort gebaut hat, den Hafen noch im gleichen Zug zum Tauschen nutzen.

K

Kreuzung

Kreuzungen sind die Schnittpunkte, an denen sich drei Felder treffen. Nur auf Kreuzungen dürfen Siedlungen gegründet werden.



Küste

Grenzt ein Landfeld an ein Meerfeld, so spricht man von einer „Küste“. Entlang einer Küste kann eine Straße gebaut werden. Auf Kreuzungen, die an Meerfelder grenzen, können Siedlungen gegründet und zu Städten ausgebaut werden. Der Nachteil: An Küstenfeldern erhält man nur von einem oder von zwei Landfeldern Rohstofferträge. Der Vorteil: An Küsten gibt es Hafenstandorte, die es über den Seehandel erlauben, Rohstoffe günstiger zu tauschen. Allerdings: Siedlungen auf Küstenkreuzungen ohne Hafen bringen keine Tauschvorteile ein.

L

Längste Handelsstraße

- Eine Handelsstraße kann für die Zählung des längsten Straßenzugs unterbrochen werden, wenn ein anderer Spieler eine Siedlung auf einer freien Kreuzung der Handelsstraße errichtet!



Beispiel: Orange hatte die „Längste Handelsstraße“ mit 7 Straßen. Rot baute die mit einem schwarzen Kreis markierte Siedlung, unterbrach damit die Handelsstraße von Orange und besitzt nun selbst die „Längste Handelsstraße“ und die 2 Siegpunkte.

Bitte beachten: Eigene Siedlungen/Städte unterbrechen die Handelsstraße nicht!

- Haben nach der Unterbrechung einer Handelsstraße, mehrere Spieler gleich lange Handelsstraßen, so muss folgendes geprüft werden:
 - Ist der Spieler, der die Sonderkarte „Längste Handelsstraße“ besitzt, am Gleichstand beteiligt, so behält er diese.
 - Ist der Spieler, der die Sonderkarte „Längste Handelsstraße“ besitzt, nicht am Gleichstand beteiligt, so wird diese beiseite gelegt. Sie kommt erst wieder ins Spiel, wenn ein Spieler allein die „Längste Handelsstraße“ besitzt.
- Die Sonderkarte wird auch beiseite gelegt, wenn kein Spieler nach einer Unterbrechung 5 oder mehr zusammenhängende Straßen besitzt, es also keine „Längste Handelsstraße“ mehr gibt.

R

Räuber

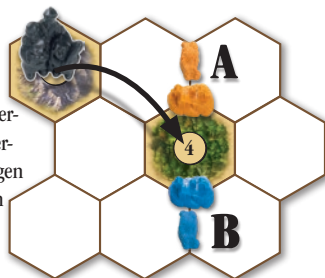
Der Räuber steht zu Beginn des Spieles auf der Wüste (→). Er wird nur bewegt, wenn eine „7“ gewürfelt (→) wird oder wenn ein Spieler eine Ritterkarte (→) aufdeckt. Wurde der Räuber auf ein Landfeld versetzt, so verhindert er die Rohstoffproduktion dieses Feldes, so lange er darauf steht. Alle Spieler, die an diesem Landfeld Siedlungen und/oder Städte besitzen, erhalten von diesem Feld keine Rohstoffe, so lange der Räuber auf diesem Feld steht.

Beispiel (Abb. siehe unten bei „Ritter“): Hans ist an der Reihe und hat eine „7“ gewürfelt. Er muss nun den Räuber versetzen. Der Räuber stand auf einem Gebirgsfeld. Hans setzt ihn auf den Zahlenchip „4“ eines Waldfeldes. Hans darf sich von einem der beiden Spieler, denen die Siedlungen „A“ und „B“ gehören, eine Rohstoffkarte aus dessen verdeckter Hand ziehen. Außerdem gilt: Sollte in den nächsten Runden eine „4“ gewürfelt werden, erhalten die Besitzer der Siedlungen „A“ und „B“ keine Holz-Rohstoffkarte. Dies gilt so lange, bis der Räuber durch eine weitere „7“ oder eine Ritterkarte versetzt wird.

Ritter

Deckt ein Spieler während seines Zuges eine Entwicklungskarte „Ritter“ auf (das kann auch vor dem Würfeln sein), muss er sofort den Räuber (→) versetzen.

- Der Spieler, der die Ritterkarte gespielt hat, muss den Räuber nehmen und ihn auf ein beliebiges anderes Landfeld versetzen.
- Dann darf er demjenigen Spieler 1 Rohstoffkarte rauben (und behalten), der eine Siedlung oder Stadt an diesem Landfeld stehen hat. Haben dort zwei oder mehr Spieler Gebäude stehen, darf er sich aussuchen, wen er berauben will.
- Der Spieler, der beraubt wird, bekommt die Karte aus der verdeckten Hand gezogen.
- Wer zuerst 3 Ritterkarten offen vor sich liegen hat, erhält die Sonderkarte „Größte Rittermacht“, die 2 Siegpunkte wert ist.
- Sobald ein anderer Spieler eine Ritterkarte mehr aufdeckt, so erhält er diese Sonderkarte vom derzeitigen Besitzer; die beiden Siegpunkte wechseln mit.



Beispiel: Hans ist an der Reihe und deckt eine Ritterkarte auf. Er versetzt den Räuber von dem Gebirgsfeld auf das Waldfeld mit der „4“. Hans darf nun entweder von Spieler A oder B eine Rohstoffkarte aus dessen verdeckten Handkarten ziehen.

Wichtig: Wenn eine Ritterkarte ausgespielt wird, wird nicht geprüft ob ein Spieler mehr als 7 Karten auf der Hand hält. Karten muss man nur abgeben, wenn eine 7 gewürfelt wird und man mehr als 7 Karten auf der Hand hält.

S

Seehandel

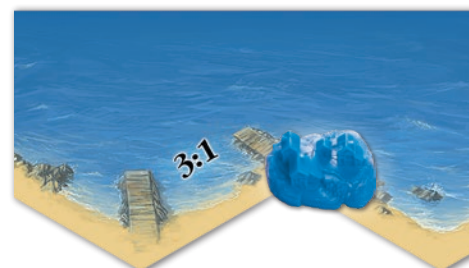
Ist ein Spieler an der Reihe, so kann er in der Handelsphase auch ohne Mitspieler Rohstoffkarten tauschen: Der Seehandel ermöglicht ihm das.

- **Ohne Hafen:** Bei der einfachsten (und ungünstigsten) Tauschvariante 4:1 legt der Spieler 4 gleiche Rohstoffkarten zurück auf die Vorratsstapel und nimmt sich dafür die gewünschte Karte (eine) vom entsprechenden Stapel. Der Spieler benötigt für den Tausch 4:1 keinen Hafen (→) (Siedlung an einem Hafenstandort).

Beispiel: Hans legt 4 Karten Erz auf den Vorratsstapel zurück und nimmt sich 1 Holz-Karte. Sinnvoller wäre es natürlich, zuerst einen günstigeren Tausch mit den Mitspielern zu versuchen (Binnenhandel).

- **Mit Hafen:** Bessere Tauschmöglichkeiten hat ein Spieler, wenn er seine Siedlung oder Stadt an einem Hafenstandort (→) errichtet hat. Es gibt zwei verschiedene Arten von Hafenstandorten:

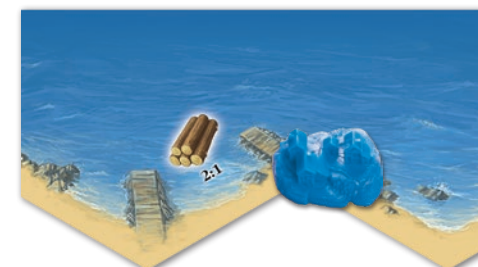
1. **Einfacher Hafen (3:1):** Der Spieler, der an der Reihe ist, darf während seiner Handelsphase 3 gleiche Rohstoffkarten ablegen und sich dafür 1 andere beliebige Rohstoffkarte nehmen.



Beispiel: Spieler Blau legt 3 Holz-Karten auf den Vorratsstapel Holz und nimmt sich 1 Karte Erz.

2. **Spezialhafen (2:1):** Für jede Rohstoffart gibt es einen Spezialhafen. Die günstige Tauschmöglichkeit 2:1 gilt immer nur für den Rohstoff, der auf dem Spezial-Hafenfeld abgebildet ist. Bitte beachten: Ein Spezialhafen berechtigt

nicht zum Tausch der anderen Rohstoffarten im Verhältnis 3:1!



Beispiel: Spieler Blau hat eine Siedlung (oder Stadt) an dem Spezialhafen für Holz errichtet. Der Spieler darf beim Tausch 2 Karten Holz auf den Vorratsstapel zurücklegen und sich dafür 1 beliebige, andere Rohstoffkarte nehmen. Er kann auch 4 Karten Holz gegen 2 andere Karten tauschen usw.

Wichtig: Nur der Spieler, der an der Reihe ist, darf den Seehandel durchführen!

Sieben gewürfelt – Räuber wird aktiv

Würfelt ein Spieler in seiner Phase „Rohstofferträge“ eine „7“, so erhält kein Spieler Erträge. Im Gegenteil:

- Alle Spieler zählen die Rohstoffkarten in ihrem Besitz. Wer mehr als 7 Rohstoffkarten hat (also 8, 9 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 Rohstoffkarten besitzt, muss 4 davon ablegen.
- Beispiel:** Hans würfelt eine „7“. Er hat nur 6 Rohstoffkarten auf der Hand. Benni hat 8 Karten und Wolfgang 11. Benni muss 4 Karten ablegen und Wolfgang 5 (jeweils zu ihrem Vorteil abgerundet).
- Dann nimmt der Spieler, der an der Reihe ist, den Räuber (→) und versetzt ihn auf ein beliebiges anderes Landfeld. Damit sind die Rohstoffentnahmen dieses Feldes blockiert. Außerdem darf der Spieler, der den Räuber versetzt hat, dem Spieler 1 Rohstoffkarte aus der verdeckten Hand rauben, der eine Siedlung oder Stadt an diesem Landfeld besitzt; gibt es dort 2 oder mehr Spieler mit Gebäuden, darf er sich einen davon aussuchen und berauben. Siehe auch Ritter (→).

Danach setzt der Spieler seinen Zug mit seiner Handelsphase fort.

Siedlung

Eine Siedlung zählt 1 Siegpunkt und ihr Besitzer kann für alle angrenzenden Landfelder Rohstofferträge erhalten.

Wichtig: Beim Bau einer Siedlung muss die Abstandsregel beachtet werden – auf keiner der drei angrenzenden Kreuzungen darf bereits eine Siedlung (egal welchen Spielers) stehen. Hat ein Spieler seine 5 Siedlungen verbaut, so muss er zuerst eine seiner Siedlungen zu einer Stadt ausbauen. Er nimmt seine Siedlung zurück und ersetzt sie durch eine Stadt. Der Spieler kann jetzt eine neue Siedlung gründen.

Siegepunkte

Wer zuerst 10 Siegepunkte erreicht und an der Reihe ist, gewinnt das Spiel. Siegepunkte erhält ein Spieler für:

Eine Siedlung	1 Siegpunkt
Eine Stadt	2 Siegpunkte
Längste Handelsstraße	2 Siegpunkte
Größte Rittermacht	2 Siegpunkte
Entwicklungskarte Siegpunkt:	1 Siegpunkt

Jeder Spieler beginnt mit 2 Siedlungen, hat also schon von Anfang an 2 Siegpunkte. Es gilt also, noch 8 Siegpunkte dazu zu gewinnen.

Siegepunktkarten

Siegepunktkarten gehören zu den Entwicklungskarten (→), sie können also „gekauft“ werden. Diese Entwicklungskarten stellen wichtige kulturelle Errungenschaften dar, die sich in bestimmten Gebäuden widerspiegeln. Jede Siegepunktkarte zählt 1 Siegpunkt. Hat ein Spieler eine Siegepunktkarte gekauft, bewahrt er sie verdeckt auf. Wer an der Reihe ist und zusammen mit seinen Siegepunktkarten 10 Punkte erreicht hat, deckt die Karte auf (auch mehrere) und hat damit gewonnen.

Tipp: Siegepunktkarten sollten so aufbewahrt werden, dass die Mitspieler keine Schlüsse daraus ziehen können. Wer vor sich immer 1 oder 2 verdeckte Karten liegen hat und diese nicht einsetzt, nährt den Verdacht, dass es Siegpunkte sein könnten.

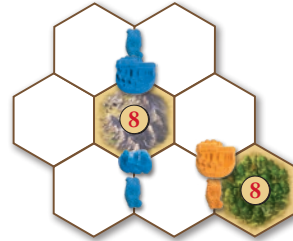
Spielende

Ist ein Spieler an der Reihe und hat er 10 Siegpunkte erreicht (oder erreicht er sie in diesem Zug), so beendet er sofort das Spiel und gewinnt.

Beispiel: Ein Spieler hat 2 Siedlungen (2 SP), die Sonderkarte Längste Handelsstraße (2 SP), 2 Städte (4 SP) und 2 Siegepunktkarten (2 SP). Er deckt seine beiden Siegepunktkarten auf und besitzt damit die erforderlichen 10 Punkte zum Sieg.

Stadt

Nur eine bestehende Siedlung kann zu einer Stadt ausgebaut werden. Jede Stadt zählt 2 Siegpunkte und ihr Besitzer erhält für jedes angrenzende Landfeld doppelte Rohstoffträge (2 Rohstoffkarten), falls die Zahl des Feldes gewürfelt wird. Frei gewordene Siedlungen (durch Städtebau) können erneut zur Gründung von Siedlungen eingesetzt werden.



Beispiel: Es wurde die „8“ gewürfelt. Spieler Blau erhält 3 Karten Erz: für die Siedlung 1 Erz und für die Stadt 2 Erz. Spieler Orange erhält für seine Stadt 2 Holz.

Tipp: Ohne den Ausbau von Siedlungen zu Städten (2 Siegpunkte jeweils) ist das Spiel kaum zu gewinnen. Da jeder Spieler nur 5 Siedlungen zur Verfügung hat, kann er alleine mit den Siedlungen nur 5 Siegpunkte erreichen.

Straße

Straßen sind Verbindungen zwischen eigenen Siedlungen oder Städten. Straßen werden auf Wegen (→) errichtet. Auf jedem Weg (auch an der Küste entlang) darf immer nur eine Straße gebaut werden. 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. Ohne den Bau neuer Straßen können auch keine neuen Siedlungen errichtet werden. Straßen alleine verhelfen nur in einem Fall zu Siegpunkten – wenn man die Sonderkarte „Längste Handelsstraße“ (→) besitzt.

T

Taktik

Da „CATAN – Das Spiel“ auf einem variablen Spielplan gespielt wird, sind die taktischen Überlegungen bei jedem Spiel anders. Dennoch gibt es ein paar allgemeine Punkte, die jeder Spieler beachten sollte. Hier die wichtigsten Punkte:

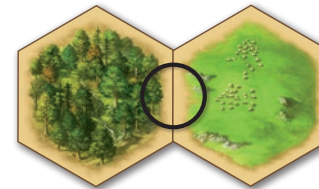
1. Lehm und Holz sind zu Beginn des Spieles die wichtigsten Rohstoffe. Beide benötigt man für Straßen und Siedlungen. Man sollte am Anfang seine Siedlungen zumindest an ein gutes Lehm- oder Holzfeld grenzen lassen.

2. Der Wert der Hafenstandorte sollte nicht unterschätzt werden. Wer z. B. Siedlungen oder Städte an guten Getreidefeldern besitzt, sollte im Lauf des Spieles eine Siedlung am Hafenstandort „Getreide“ gründen.
3. Man sollte bei der Gründung der ersten beiden Siedlungen darauf achten, genügend Hinterland zu besitzen, damit man sich weiter ausbreiten kann. Die Gründung beider Siedlungen in der Inselmitte ist gefährlich. Schnell sind die Wege von Mitspielern blockiert.
4. Wer viel handelt, hat bessere Chancen. Ruhig auch mal dem Spieler, der an der Reihe ist, von sich aus ein Angebot machen!

W

Wege

Als Wege bezeichnet man die Kanten, an denen zwei Felder aneinander stoßen. Wege verlaufen also auf der Grenze zwischen Landfeldern bzw. zwischen Land- und Meerfeldern. Auf jedem Weg kann nur eine Straße (→) gebaut werden. Wege münden immer in eine Kreuzung (→) – das ist der Punkt, an dem drei Felder zusammenstoßen.



Wüste

Die Wüste ist das einzige Landfeld, das keine Rohstoffe liefert. In der Wüste ist der Räuber (→) zu Hause, er steht dort zu Beginn des Spieles. Wer an der Wüste eine Siedlung oder Stadt baut, muss sich darüber im Klaren sein, dass er dort nur von höchstens zwei Landfeldern Erträge erhalten kann.

Z

Zahlenchips

Die Größe der Zahlen auf diesen Chips zeigt an, mit welcher Wahrscheinlichkeit das zugehörige Landfeld Rohstoffe 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“.

Zusätzliche Anmerkungen zu einigen Helferkarten des Szenarios „Die Helfer“

Marianne: Hat man sich Marianne aus der Auslage genommen, darf man sie schon im nächsten Zug eines Mitspielers nutzen.

Vincent: Nur ausgespielte Ritterkarten dürfen eingesetzt werden.

Nassir: Man muss von beiden Mitspielern den gleichen Rohstoff fordern. Erhält man keinen Rohstoff oder nur von einem Mitspieler, gilt die Karte dennoch als genutzt und muss umgedreht bzw. abgegeben werden.

Siegfried: Die Karte muss bei einer „7“ genutzt werden. Entweder verliert man keine Rohstoffe oder man erhält 1 beliebigen Rohstoff. Beide Fälle gelten als Nutzung.

Louis: Eine Straße gilt dann als „endständig“, wenn nur an einem Ende eine eigene Straße oder eine eigene Siedlung / Stadt angrenzt. Es darf auch eine endständige Straße entfernt werden, wenn dadurch eine Siedlung oder Stadt ohne Straße verbleibt.



Liebe CATAN-Fans!

Wie Sie auf den nächsten Seiten sehen, gibt es neben dem CATAN-Basispiel, das Sie ja bereits kennen, noch eine Vielzahl weiterer CATAN-Spiele. Einige davon sind Erweiterungen zum Basispiel, andere sind völlig eigenständige Spiele. Bei so vielen verschiedenen Möglichkeiten, ist es nicht ganz einfach, sich einen Überblick zu verschaffen. Und noch weniger einfach ist es, zu entscheiden, welche Erweiterung „die richtige“ für die eigenen Bedürfnisse ist – oder ob ein eigenständiges Spiel nicht vielleicht sogar interessanter wäre. Daher möchte ich Ihnen auf den folgenden Seiten in knappen Worten die aktuell erhältlichen weiteren CATAN-Spiele vorstellen und dabei insbesondere Wert darauf legen, was das Besondere am jeweiligen Spiel ist und für wen es sich am besten eignet.

Ihr

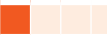
Klaus Teuber

Klaus Teuber



Seefahrer

Für Entdecker: Alle, die ihre CATAN-Welt erweitern wollen, ohne viele neue Regeln zu beachten, sind bei der Erweiterung „Seefahrer“ genau richtig! Zu den bekannten Spielfiguren gesellen sich nun auch Schiffe – diese funktionieren im Wesentlichen wie Straßen, nur eben auf See. Es gibt viel zu erkunden: Neue Inseln rund um CATAN warten auf ihre Besiedelung und im geheimnisvollen Nebel versteckt sich unbekanntes Terrain.

Seefahrer	
Anzahl Spieler	3 – 4, Ergänzung 5 – 6
Alter	ab 10 Jahren
Spieldauer	75 – 120 min 
Schwierigkeitsgrad	2/5 
Weitere Regeln	wenige 
Prädikat:	Wenige Regeln, viel Varianz



„Ich habe schon drei- und zwanzig neue Inseln entdeckt.“

Sebastian M., Erster Offizier



Städte & Ritter

Wer einfach nicht genug CATAN bekommen kann, findet in der anspruchsvollen Erweiterung „Städte und Ritter“ intensiveren und längeren Spielspaß: Ritterheere stemmen sich gegen angreifende Barbarenhorden, Städte werden mit Handelswaren zu mächtigen Metropolen ausgebaut ... Auf dem Basisspiel aufbauende Regeln erweitern Ihr Spielvergnügen und lassen Sie die CATAN-Welt so vielfältig wie nie erleben.

Städte & Ritter	
Anzahl Spieler	3 – 4, Ergänzung 5 – 6
Alter	ab 12 Jahren
Spieldauer	ca. 120 min 
Schwierigkeitsgrad	5/5 
Weitere Regeln	viele 
Prädikat:	Intensives Spielerlebnis für Fortgeschrittene



„Mein tapferer Ritter, beschütze mich vor den Barbaren!“

Julia von S., Freifrau



Händler & Barbaren

Abwechslung gefällig? Die dritte Erweiterung „Händler & Barbaren“ richtet sich vor allem an Fans, die ihr Basisspiel gerne variieren und neue kleine Herausforderungen suchen. Hier ist alles möglich: von der ganz einfach zu integrierenden Variante bis zu Szenarien unterschiedlicher Komplexität. Fangen Sie Fische an den Küsten, bauen Sie Brücken über Flüsse oder schicken Sie Karawanen über die Insel. „Händler & Barbaren“ enthält außerdem Regeln für das Spiel zu zweit!

Händler & Barbaren	
Anzahl Spieler	2 – 4, Ergänzung 5 – 6
Alter	ab 10 Jahren
Spieldauer	75 – 120 min 
Schwierigkeitsgrad	2 – 4/5 
Neue Regeln	abhängig v. Szenario, mehr oder weniger 
Prädikat:	Wundertüte für jeden Geschmack und Anspruch!



„Die sollen ruhig kommen, diese Barbaren!“

Regina W., Händlerin



Entdecker & Piraten

Die jüngste Erweiterung „Entdecker & Piraten“ führt die Spieler wieder zu Abenteuern auf hoher See. Anders als in „Seefahrer“ fährt man nun aber tatsächlich mit Schiffen zur See, entdeckt unbekanntes Land und führt geheime Aufträge des Catanischen Rates aus. Finden Sie bewohnte Inseln, schließen Sie Handelsabkommen mit deren Bewohnern und bekämpfen Sie Piraten-nester – nichts für Landratten...

Entdecker & Piraten	
Anzahl Spieler	2 – 4, Ergänzung 5 – 6
Alter	ab 12 Jahren
Spieldauer	90 – 150 min 
Schwierigkeitsgrad	3/5 
Neue Regeln	einige, aber modular aufgebaut 
Prädikat:	Entdeckerspaß mit moderater Komplexität – gut auch zu zweit!



„Ohh! Da wird der Catanische Rat aber begeistert sein!“

Franziska B., Botschafterin



Junior

Endlich ist auch den Kleineren der Zutritt in die faszinierende Welt von CATAN nicht mehr verwehrt. Piraten ab 6 Jahren dürfen die catanischen Inseln besiedeln und Schlupfwinkel aufbauen. Dazu werden typische Utensilien wie Holzfässer, Säbel und Schätze benötigt. Aber Vorsicht: Ein Geisterpirat treibt auf der Insel sein Unwesen! Vereinfachte Regeln und ein spannender Zugang machen auch die Jüngsten zu echten Catanern.

CATAN – Junior	
Anzahl Spieler	2 – 4
Alter	ab 6 Jahren
Spieldauer	ca. 30 min
Schwierigkeitsgrad	1/5
Regeln	wenige
Prädikat:	Einfacher Einstieg, kurze Spieldauer, 100% CATAN



Das Duell

Dieses 2-Personenspiel lässt Sie selbst zum Fürsten auf CATAN werden. Vieles wird Ihnen vertraut vorkommen: Rohstoffe, Siedlungen, Städte – die Welt von CATAN ... Dennoch ist das Spielgefühl in diesem 2-Personenspiel ein ganz anderes als beim Brettspiel und seinen Erweiterungen. Entdecken Sie ein ganz neues Spielvergnügen mit direkterer Konfrontation. Erleben Sie ein faszinierendes, einzigartiges CATAN-Spiel, das in seiner Vielfalt dem Brettspiel in nichts nachsteht.

CATAN – Das Duell	
Anzahl Spieler	2
Alter	ab 10 Jahren
Spieldauer	ca. 75 min
Schwierigkeitsgrad	4/5
Regeln	viele, aber modular aufgebaut
Prädikat:	Für 2 Spieler, die das etwas andere CATAN-Spiel suchen.

„Ein Glas Rotwein, meine ‚Fürstin‘ und ich – das wird ein gelungener Abend!“

Wolf-Dietrich M., Herrscher



„Das hab’ ich sogar schon meinem Bruder beigebracht!“

Lisa K., Lehrmeisterin



Das Würfelspiel

Wurf um Wurf wird CATAN besiedelt. Lehm, Holz, Erz, Wolle, Getreide oder Gold? Hier zeigen die Würfel, welche Rohstoffe Ihnen dabei helfen, die Insel zu besiedeln. Sie bauen direkt mit den erwürfelten Roh-



stoffen: Straßen, Siedlungen, Städte und Ritter. Direkt, spannend, schnell – und sogar allein spielbar!

CATAN – Das Würfelspiel	
Anzahl Spieler	1 – 4
Alter	ab 7 Jahren
Spieldauer	ca. 30 min
Schwierigkeitsgrad	1/5
Regeln	wenige
Prädikat:	Der schnelle Würfelspaß für unterwegs und zwischendurch.

Das schnelle Kartenspiel

In nur 30 Minuten besiedeln Sie in diesem Kartenspiel die Insel CATAN! Auch hier werden Siedlungen, Straßen und Ritter benötigt. Für Rohstoffe braucht man Glück: die zieht man hier direkt auf die Hand –



wobei es vielfältige Tauschmöglichkeiten gibt.

CATAN – Das schnelle Kartenspiel	
Anzahl Spieler	2 – 4
Alter	ab 8 Jahren
Spieldauer	ca. 30 min
Schwierigkeitsgrad	1/5
Regeln	wenige
Prädikat:	Der schnelle Kartenspaß für unterwegs und zwischendurch.



„Jaah! Schon wieder gewonnen! Na komm' schon: Für'ne Revanche ist allemal noch Zeit!“

Yvonne P., Express-Spielerin

Das Spiel – Kompakt

Das Basisspiel gibt es auch in der cleveren Kompakt-Box. Sie passt in jeden Koffer, ist aber mit allen Spielelementen des „großen“ Spiels ausgestattet. Einfach die Box aufklappen und loslegen! Und weil man häufig zu zweit reist, ist zusätzlich eine 2-Spieler-Version mit dabei.



CATAN – Das Spiel – Kompakt	
Anzahl Spieler	2 – 4
Alter	ab 10 Jahren
Spieldauer	ca. 75 min
Schwierigkeitsgrad	2/5
Regeln	die bekannten Regeln des Basisspiels
Prädikat:	Das Basisspiel für unterwegs und überall.

CATAN Universe

Das digitale CATAN-Spiel für alle Plattformen! Spielen Sie mit nur einer CATAN-Version auf fast jedem beliebigen Gerät (PC, Mac, iOS- und Android-Geräte), wann und wo Sie möchten, alleine oder online gegen die weltweite CATAN-Community. Zahlreiche Erweiterungen und Szenarien bieten immer wieder neue Herausforderungen. Das Multiplayer-Einführungsspiel ist kostenlos. Alle Infos auf www.catanuniverse.com.

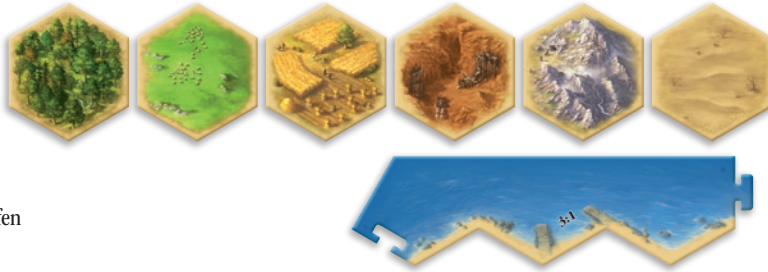
Smartphone, Tablet, PC, Mac	
Anzahl Spieler	1
Alter	ab 10 Jahren
Spieldauer	so lange man möchte
Schwierigkeitsgrad	abhängig vom Spiel
Regeln	abhängig vom Spiel
Prädikat:	Spielspaß an jedem Ort – online und offline



Spielmaterial CATAN – Das Spiel

19 Landfelder

Wald (4)
Weideland (4)
Ackerland (4)
Hügelland (3)
Gebirge (3)
Wüste (1)



6 Rahmenteile mit 9 Häfen

95 Rohstoffkarten (je 19)

Holz = Baumstämme = aus Wald
Wolle = Schaf = aus Weideland
Getreide = Ährenbündel = aus Ackerland
Lehm = Bausteine = aus Hügelland
Erz = Erzgestein = aus Gebirge



25 Entwicklungskarten

Ritter (14)
Fortschritt (6)
Siegpunkte (5)



4 Karten „Baukosten“



2 Sonderkarten



Längste Handelsstraße

Größte Rittermacht

2 Kartenhalter



Spielfiguren (in vier Farben)

16 Städte
20 Siedlungen
60 Straßen



Stadt

Siedlung

Straße

18 Zahlenchips



2 Würfel



1 Räuber-Figur



Spielmaterial CATAN – Ergänzung 5–6 Spieler – Das Spiel

11 Landfelder

Wald (2)
Weideland (2)
Ackerland (2)
Hügelland (2)
Gebirge (2)
Wüste (1)

25 Rohstoffkarten (je 5)

Holz
Wolle
Getreide
Lehm
Erz

9 Entwicklungskarten

Ritter (6)
Fortschritt (3)

4 Rahmenteile mit 2 Häfen

2 Karten „Baukosten“

28 Zahlenchips



Spielfiguren (in zwei Farben)

8 Städte
10 Siedlungen
30 Straßen



Stadt

Siedlung

Straße

Spielmaterial CATAN – Szenarien – Die Helfer

10 Helfer-karten



Spielmaterial CATAN – Szenarien – Beste Freunde

84 Gunstbriefe:

12 Gunstbriefe der Händlergilde (Planwagen)
12 Gunstbriefe der Kaufmannsgilde (Schiffe)
12 Gunstbriefe der Straßenbauergilde (Schaufeln)
24 Gunstbriefe der Gelehrtergilde (Bücher)
24 Gunstbriefe der Baumeistergilde (Zirkel)



Händler

Kaufmann

Straßenbauer

Gelehrter

Baumeister

12 Catan-Chips



1 Gilden-Leiste



Spielmaterial CATAN – Länder-szenarien – Korsika & New York

1 Spielplan



Vorderseite „Korsika“



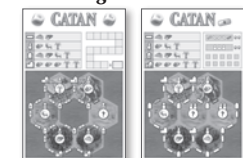
Rückseite „New York“

Spielmaterial CATAN – Das Würfelspiel

6 Rohstoffwürfel



1 beidseitig bedruckter Block



1 Stoffbeutel (zur Aufbewahrung)





IMPRESSUM

Autor: Klaus Teuber

Lizenz: Catan GmbH © 2002, catan.de

Illustration: Michael Menzel

Gestaltung: Michaela Kienle

Design der Spielfiguren: Andreas Klover

3D-Grafik: Andreas Resch

Redaktion: Arnd Fischer, Martin Pflieger

Regelstand: Januar 2015

© 2019

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.: 693152