

# CATAN

## Die Partnerzug Regel für die 5-6 Spieler Ergänzungen

### EINLEITUNG

Diese Anleitung bietet euch die Möglichkeit, nach der **neuen Regel „Partnerzug“ für 5-6 Spieler** zu spielen, welche offiziell die bisherige Regel „Außerordentliche Bauphase“ der Ergänzungen für 5–6 Spieler in der CATAN-Reihe **ersetzt**. Sie wurde erstmalig bei der 5-6 Spieler Ergänzung für „CATAN – Sternenfahrer“ eingeführt, auch wenn sie dort noch nicht explizit mit diesem Namen benannt wurde. Auf der digitalen Spieleplattform „CATAN Universe“ ([www.catanuniverse.com](http://www.catanuniverse.com)) ist sie inzwischen die offizielle Regel für das Spiel mit 5 oder 6 Spielern.

### SPIELMATERIAL

- 1 Aufsteller „Siedler 1“
- 1 Aufsteller „Siedler 2“

### DIE PARTNERZUG REGEL

Die Partnerzug Regel gilt für „CATAN – Das Spiel“ sowie für alle Ergänzungen zu dessen Erweiterungen

- CATAN - Seefahrer
- CATAN - Städte & Ritter
- CATAN - Händler & Barbaren
- CATAN - Entdecker & Piraten

Bei der Partnerzug Regel sind immer 2 Spieler (*Siedler 1 & Siedler 2*) an einem Spielzug beteiligt. Legt den Startspieler fest, indem ihr reihum mit beiden Würfeln würfelt. Wer die höchste Augenzahl erreicht, nimmt sich den Aufsteller „Siedler 1“ und stellt ihn vor sich ab. Der 3. Spieler links vom Startspieler nimmt sich den Aufsteller „Siedler 2“. Nach der Gründungsphase läuft ein Spielzug nun wie folgt ab:

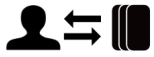
## ERTRAGS-, HANDELS - UND BAUPHASE

### Spielzug „Siedler 1“

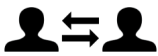
*Siedler 1* führt seinen Spielzug wie gewohnt durch:



Er würfelt für alle Spieler die Erträge aus.



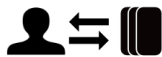
Er darf mit dem Vorrat Rohstoffkarten tauschen oder mit den Mitspielern handeln.



Er darf gemäß der Baukostenkarte bauen und eine Entwicklungskarte spielen. Das kann auch eine Entwicklungskarte sein, die er zuvor als *Siedler 2* gekauft hat.

### Spielzug „Siedler 2“

Nachdem *Siedler 1* seinen Spielzug beendet hat, ist *Siedler 2* am Zug:



Er darf mit dem Vorrat Rohstoffkarten tauschen.



Er darf gemäß der Baukostenkarte bauen und eine Entwicklungskarte spielen. Das kann auch eine Entwicklungskarte sein, die er zuvor als *Siedler 1* gekauft hat.

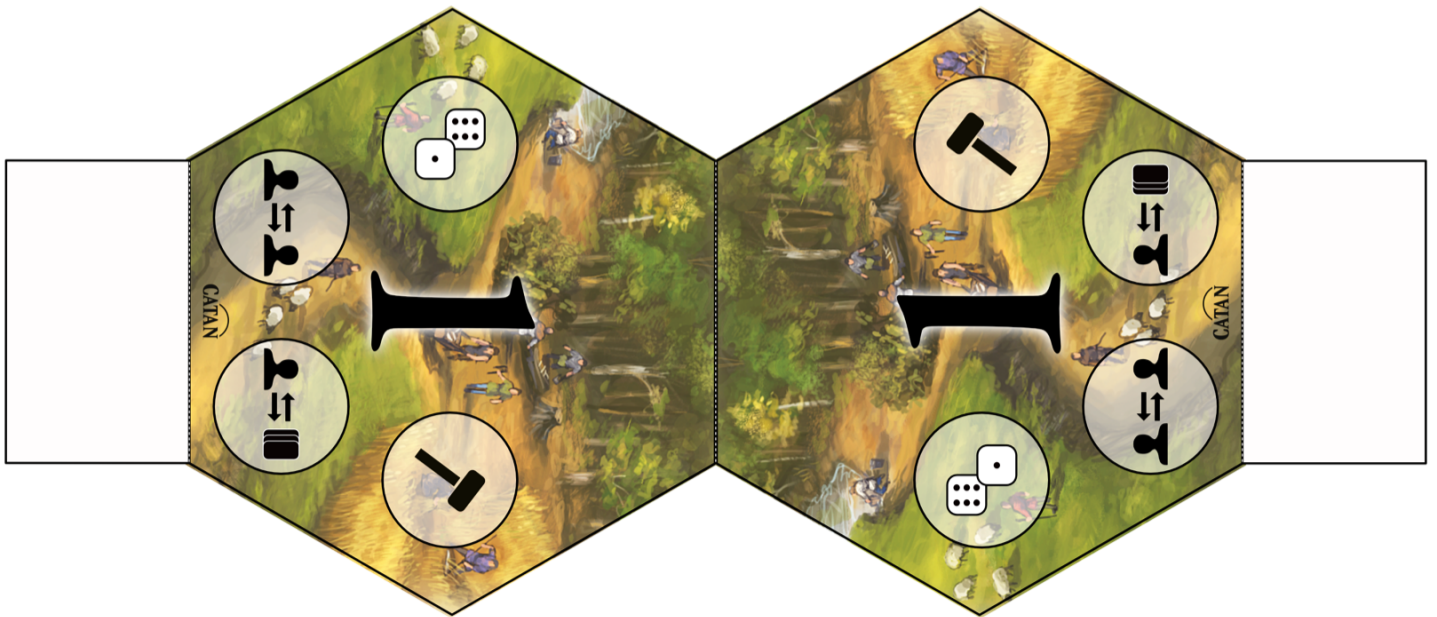
Er darf nicht:

- Zu Beginn seines Zuges Erträge auswürfeln,
- mit den Mitspielern handeln und
- vor dem Ertragswurf von *Siedler 1* eine Entwicklungskarte spielen.

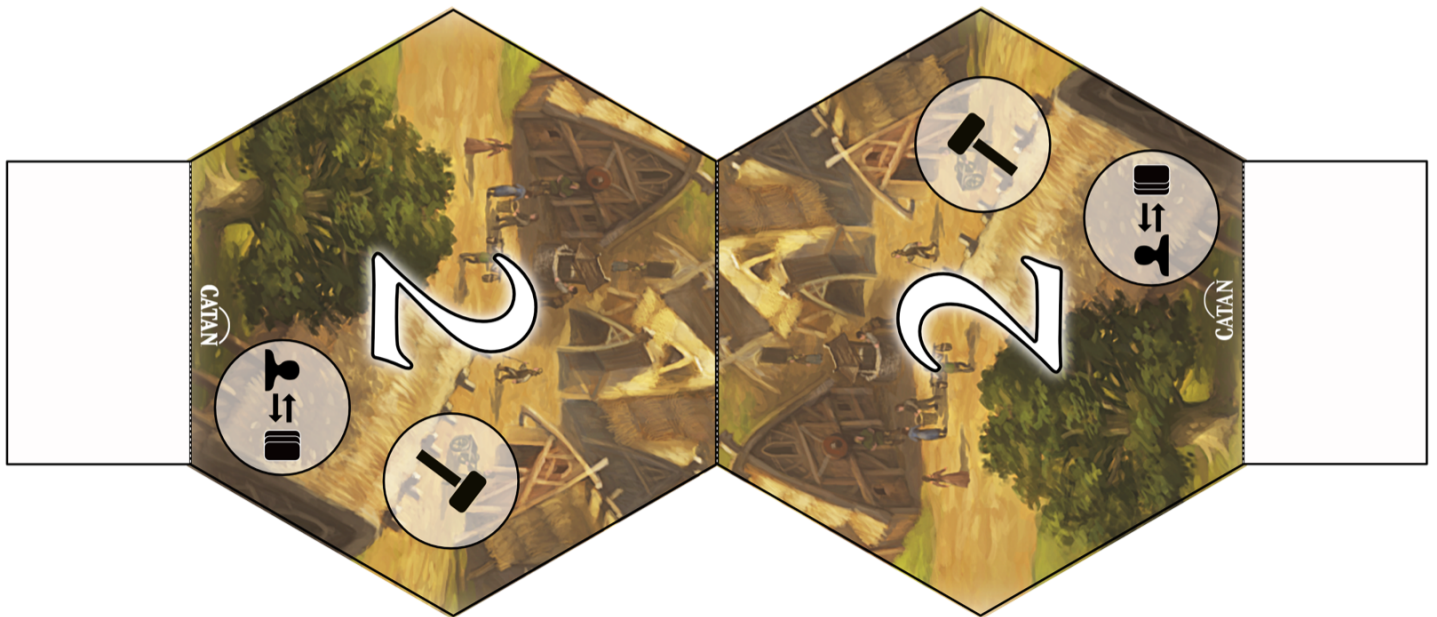
Hat *Siedler 2* seinen Zug beendet, übergeben *Siedler 1* und *Siedler 2* ihre Aufsteller jeweils ihrem linken Nachbarn. Der neue *Siedler 1* beginnt seinen Spielzug mit dem Auswürfeln der Erträge.

**Beachtet bitte:** Das Spiel endet weiterhin mit dem Zug, in dem ein Spieler 10 oder mehr Siegpunkte erreicht. Um zu gewinnen, muss ein Spieler an der Reihe sein und in seinem Zug mindestens 10 Siegpunkte erreichen/besitzen. Als „an der Reihe“ gelten „Siedler 1“ und „Siedler 2“. Sollten *Siedler 1* und *Siedler 2* im selben Spielzug die 10 Punkte erreichen, hat *Siedler 1* sofort gewonnen. *Siedler 2* kommt dann nicht mehr an die Reihe.

## AUFSTELLER SIEDLER 1



## AUFSTELLER SIEDLER 2



### **Bastelanleitung:**

Die Aufsteller könnt ihr ausdrucken und entlang der durchgezogenen Linie ausschneiden. Nach Belieben könnt ihr sie auch auf etwas dickere Pappe kleben, um die Stabilität zu erhöhen. Knickt die Aufsteller dann entlang aller gestrichelten Linien nach innen, sodass die beiden weißen Flächen eines Aufstellers jeweils aufeinander liegen. Befestigt die beiden weißen Flächen miteinander, indem ihr sie z.B. klebt oder tackert und schon kann das Spiel mit der neuen Regel beginnen. Viel Spaß!



## ERLÄUTERUNG FÜR DAS SPIEL MIT DEN ERGÄNZUNGEN DER ERWEITERUNGEN:

### 1. Seefahrer

Ist *Siedler 2* am Zug, darf auch er regelkonform ein Schiff versetzen.

### 2. Städte & Ritter

Ist *Siedler 2* am Zug, darf auch er

- beliebig viele Fortschrittskarten spielen.
- Ritter aufwerten, ziehen, aktivieren, deaktivieren und mit einem Ritter den Räuber oder fremde Ritter vertreiben.
- Städte ausbauen.

Weiter darf *Siedler 2* keinen Alchimisten spielen bevor *Siedler 1* würfelt.

### 3. Händler & Barbaren

**Szenario** „Die Fischer von Catan“: Auch *Siedler 2* darf den Alten Schuh an einen Spieler mit gleich vielen oder mehr Siegpunkten weitergeben und Aktionen mit Fischkärtchen durchführen.

**Szenario** „Der Barbarenüberfall“: Auch *Siedler 2* darf am Ende seines Zugs seine Ritter ziehen.

**Szenario** „Händler & Barbaren“: Auch *Siedler 2* darf am Ende seines Zugs seine Trossfigur ziehen.

### 4. Entdecker & Piraten

Auch *Siedler 2* darf nach seiner Handels- und Bauphase alle seine Schiffe ziehen und Aktionen mit ihnen durchführen.

The logo for the board game Catan, featuring the word "CATAN" in a bold, serif font with a curved line above it. The logo is positioned in the bottom right corner of the page, above a decorative border of red, house-shaped polygons.