

KLAUS & BENJAMIN TEUBER

# CATAN<sup>®</sup>

## CONNECT

### SPIELANLEITUNG



#### Inhaltsverzeichnis

Willkommen.....	2	Der Spielablauf im Einzelnen.....	6
Material.....	2	Ende des Spiels.....	10
Vorbereitung.....	3	Variante ab 8 Personen.....	10
App CATAN Assistent.....	5	Wichtige Regeln und Unterschiede zu	
Der Spielablauf im Überblick.....	5	CATAN – Das Spiel.....	12

# Willkommen zu einem rasanten CATAN-Erlebnis

Bei *CATAN – Connect* spielt ihr alle gemeinsam auf einer großen Inselwelt von Catan – und zwar alle gleichzeitig. Durch vorgegebene Rundenzeiten, einen Würfelwurf für alle und gleichzeitige Handels- und Bauphasen erhält das Spiel seinen ganz besonderen Reiz.

Für optimalen Spielspaß solltet ihr die Regeln von *CATAN – Das Spiel* bereits kennen. In der Anleitung werden nur die Änderungen beschrieben. Wollt ihr euer Wissen über die Regeln auffrischen, findet ihr sie zum Downloaden auf unserer Website: [www.catan.de/catan-verstehen/spielregeln](http://www.catan.de/catan-verstehen/spielregeln).

Zum Spielen empfehlen wir euch die kostenlose App *CATAN Assistent*. Sie bietet euch das *Connect*-Feature mit automatischem Würfelgenerator und Timer. Das Feature sorgt für einen flüssigen Spielablauf, sodass ihr euch ganz auf das Spielgeschehen konzentrieren könnt. Mehr Infos zum *CATAN Assistenten* findet ihr auf Seite 5.

Wenn ihr Lust auf eine größere Runde *CATAN – Connect* habt, könnt ihr mehrere *Connect*-Spiele miteinander kombinieren. Dafür findet ihr die Regeln ab Seite 10.

Informationen zu großen Events, wie Spiele-Wochenenden, Festivals, Schulveranstaltungen oder Feiern, findet ihr unter: [www.catan.de/connect](http://www.catan.de/connect).

Wir wünschen euch viel Spaß auf der großen Inselwelt!

## Material

3 Spielpläne (A, B, C)



2 Rand-Spielpläne



24 Marker (4 pro Person)



168 Spielfiguren  
(je 28 in 6 Farben)



6 Räuber



27 Entwicklungen



15x Ritter



3x Straßenbau



3x Erfindung



6x Siegpunkt



Rückseite



30x Holz



30x Wolle



30x Lehm



30x Erz



30x Getreide

Kostenlose App  
*CATAN Assistent*



mehr Infos  
auf S. 5

# Vorbereitung

## Spielpläne



Es gibt 3 verschiedene Spielpläne: A, B und C (Markierung in der rechten unteren Ecke). Jeder Spielplan gibt die Startgebiete für 2 Personen vor (siehe pinke und grüne Umrandung). Sie werden durch eine Wüste voneinander abgegrenzt. Die Startpositionen der 2 Personen sind mit ihren vorgegebenen Farben auf dem Plan eingezeichnet (siehe Dreieck, Kreis und Rechteck).

- ▶ **Spiel zu sechst:** Legt die 3 Spielpläne so nebeneinander, dass alle Sonnen-Symbole auf einer Seite des Tisches und alle Mond-Symbole auf der gegenüberliegenden Seite sind. Achtet dabei darauf, dass die Pläne von der Sonnenseite betrachtet in alphabetischer Reihenfolge von links nach rechts angelegt werden, also im Muster A-B-C.
- ▶ **Spiel zu viert:** Wählt 2 beliebige Spielpläne aus und legt sie aneinander. Auch hier ist es wichtig, dass immer alle Sonnen-Symbole auf einer Seite des Tisches und alle Mond-Symbole auf der gegenüberliegenden Seite sind. Die alphabetische Reihenfolge müsst ihr im Spiel zu viert nicht einhalten.
- ▶ **Spiel ab acht:** Mehr Informationen findet ihr ab Seite 10.

## Rand-Spielpläne

Rand-Spielpläne sind Pläne, auf denen es keine Startpositionen gibt, also niemand direkt an diesen Plänen sitzt. Platziert sie jeweils an den Anfang und das Ende der Spielplanreihe. Achtet auch hier darauf, dass sowohl Sonne als auch Mond auf der richtigen Seite aneinanderliegen.

**Hinweis:** Die Rand-Spielpläne kommen erst ab einem Spiel mit 6 Personen zum Einsatz (siehe S. 8: „Bauen im Spiel zu sechst“).



**Beispiel:** So legt ihr die Spielpläne für ein Spiel zu sechst aus.

## Rohstoffe

Stapelt jeweils 5 Rohstoffe von jeder Sorte auf die dafür vorgesehenen Plätze auf die Sonnen- und Mondseiten der Spielpläne. Das sind eure Vorräte.

## Entwicklungen

Legt für jeden Spielplan je 5 Ritter, 1 Straßenbau, 1 Erfindung und 2 Siegpunkte zurecht. Mischt diese 9 Entwicklungen pro Plan verdeckt, teilt sie in 2 Stapel auf und legt sie auf die entsprechenden Plätze jedes Spielplans ab.

## Spielfiguren

Entscheidet euch jeweils für eine Farbe, mit der ihr spielen möchtet, und setzt euch an den passenden Spielplan auf die entsprechende Seite. Die Farbe erkennt ihr an der farblichen Umrandung der Siegpunktleisten. Platziert 2 Siedlungen und 1 Stadt auf die aufgedruckten Startpositionen (Kreis und Dreieck) auf dem Spielplan. Setzt außerdem jeweils 1 Straße auf die Rechtecke, die daneben abgebildet sind. Legt die restlichen Spielfiguren vor euch ab.

## Startrohstoffe

Alle erhalten nun für die Stadt in ihrer Farbe die ersten Rohstofferrträge: Für jedes Landschaftsfeld, das an diese Stadt angrenzt, nehmt ihr euch jeweils 1 entsprechenden Rohstoff vom Vorrat und legt ihn offen vor euch aus.

## Räuber

Stellt jeweils 1 Räuber auf das Wüstenfeld in eurem Startgebiet, auf dem der Räuber abgebildet ist.

## Marker

Nehmt euch alle jeweils 4 Marker. Einen der Marker nutzt ihr, um den Überblick über euren Punktestand zu behalten. Dafür rückt ihr ihn auf der Siegpunktleiste eurer Spielplanseite vor. Ihr startet durch die bereits platzierten Gebäude mit 4 Siegpunkten. Die restlichen 3 Marker legt ihr vor euch ab. Ihr könnt sie im Verlauf des Spiels zur Markierung von erreichten Sondersiegpunkten einsetzen.

## Variabler Spielaufbau

Habt ihr bereits erste Erfahrungen mit *Connect* gesammelt, könnt ihr eure Figuren auch variabel einsetzen. Stellt einfach 2 Siedlungen und 1 Stadt mit jeweils 1 angrenzenden Straße auf beliebige Plätze in eurem Startgebiet. Beachtet dabei die Abstandsregel wie in *CATAN – Das Spiel*.

## Los geht's!

Startet nun die App *CATAN Assistent* und wählt das Spiel *CATAN – Connect* aus. Platziert euer Gerät so, dass alle das Display gut sehen können. Weitere Infos zur App findet ihr im folgenden Abschnitt.



## App CATAN Assistent

Das Spiel CATAN – Connect lebt vor allen Dingen von Schnelligkeit durch vorgegebene kurze Rundenzeiten. Daher empfehlen wir euch die Nutzung der App CATAN Assistent. Das integrierte Connect-Feature bietet einen Timer und einen automatischen Würfelgenerator und leitet euch Runde für Runde durchs Spiel. Somit sorgt das Feature für einen reibungslosen Spielablauf.

Über den QR-Code könnt ihr euch die App auf euer Smartphone oder Tablet herunterladen. Alternativ gelangt ihr über diesen Link zum App Store: [www.catan.de/wie-lerne-ich-catan](http://www.catan.de/wie-lerne-ich-catan). Öffnet die App und wählt das Spiel CATAN – Connect aus. Klickt auf das Feature „Timer & Würfel“. Ihr startet das Spiel durch einen Klick auf den Button „Neues Spiel“.

Zunächst habt ihr die Möglichkeit, die Dauer der Runden einzustellen. Spielt ihr Connect zum ersten Mal, raten wir euch, die Runden etwas länger einzustellen und mit folgenden Zeiten zu spielen:

Runde 1–10 : 35 Sekunden

ab Runde 11 : 45 Sekunden

Habt ihr schon etwas Erfahrung mit Connect gesammelt, empfehlen wir diese Einstellung:

Runde 1–10 : 30 Sekunden

ab Runde 11 : 35 Sekunden



Hier könnt ihr die Rundenzeiten nach Belieben einstellen. Danach kann das Spiel über den Play-Button gestartet werden.



Natürlich könnt ihr auch jede andere Zeit einstellen. Die Dauer der Runden ist abhängig von den Wünschen und dem Können eurer Spielrunde.

Zwischendurch ist es sinnvoll, das Spiel zu pausieren, damit sich alle einen Überblick über ihre Siegpunkte verschaffen können. Dazu tippt ihr auf den Bildschirm eures Gerätes und anschließend auf den Pause-Button. Wollt ihr weiterspielen, drückt ihr einfach wieder auf den Play-Button. Bestimmt am besten eine Person, die während des Spiels die App bedient.

**Hinweis:** Wollt ihr ohne App spielen, benötigt ihr zwei Würfel und einen Timer. Mehr Informationen zur Nutzung ohne App findet ihr unter [www.catan.de/connect](http://www.catan.de/connect).

## Der Spielablauf im Überblick

Eine Runde läuft immer wie folgt ab:

1. Bekanntgabe der aktiven Personen  oder 

2. Ertragsphase für ALLE

3. Handels- und Bauphase

Alle:

- Handeln

Aktive Personen (zusätzlich):

- Bauen
- Kaufen und/ oder Auspielen von Entwicklungen

4. Neue Runde und Wechsel der aktiven Personen

# Der Spielablauf im Einzelnen

## 1. Bekanntgabe der aktiven Personen



### Sonne oder Mond ist aktiv

Jeder Spielplan ist mit einem Sonnen- und einem Mondsymbol gekennzeichnet. Die Personen, die an der Sonnenseite des Spielplans sitzen, werden als **Sonne** bezeichnet, diejenigen auf der gegenüberliegenden Seite als **Mond**. Die App kündigt die aktive Seite in jeder Runde jeweils an. Danach sind Sonne bzw. Mond jede Runde abwechselnd aktiv. Es sei denn sie werden vom Räuber überrascht (siehe S. 6: „Es wird eine „7“ gewürfelt“).

**Aktiv** heißt, dass Straßen, Siedlungen und Städte gebaut werden dürfen. Zusätzlich können beliebig viele Entwicklungen gekauft und/ oder 1 bereits in einer vorherigen Runde gekaufte Entwicklung ausgespielt werden. Der Handel ist außerdem möglich.



## 2. Ertragsphase für alle

Sobald der Timer der App läuft, spielt ihr **alle gleichzeitig!**

Die App gibt euch den Würfelwurf vor. Er gilt für alle Personen am Tisch, unabhängig davon, ob ihr an der Sonnen- oder der Mondseite sitzt. Die Augenzahl der Würfel bestimmt die Landschaftsfelder, die euch Erträge bringen.



### Es wird keine „7“ gewürfelt: Alle erhalten Rohstofferrträge

Wer eine Siedlung oder Stadt an einem Landschaftsfeld mit der gewürfelten Zahl besitzt, nimmt sich nun die entsprechenden Rohstoffe vom Vorrat des Spielplans und legt sie offen vor sich ab. Es muss für alle zu jedem Zeitpunkt im Spiel ersichtlich sein, wie viele und welche Rohstoffe ihr vor euch liegen habt.

Sollten einmal nicht genügend Rohstoffe auf eurem Spielplan vorrätig sein, dürft ihr auch die Vorräte von den anderen Spielplänen nutzen. Sie stehen **allen** zur Verfügung!



### Es wird eine „7“ gewürfelt: Der Räuber wird aktiv

In jedem Startgebiet befindet sich 1 Räuber, der dieses auch niemals verlässt. Sein Startfeld ist die Wüste. Während der **ersten 10 Runden** wird der Räuber nicht versetzt. In der App wird deshalb in dieser Zeit keine „7“ gewürfelt. Sobald ab Runde 11 eine „7“ erscheint, wird der Räuber aktiv. Dies geschieht in einer zusätzlichen Phase, also nicht während Sonne oder Mond aktiv ist. Die App gibt euch dann **12 Sekunden** Zeit, um Folgendes zu tun:

#### Rohstoffe prüfen

Überprüft sofort die Menge eurer Rohstoffe. Wer mehr als 7 Rohstoffe besitzt, muss die Hälfte zurück in den Vorrat legen. Bei ungeraden Zahlen wird abgerundet.

#### Räuber versetzen

Die App zeigt mit dem Wurf einer „7“ direkt eine weitere Zahl an. Diese Zahl bestimmt, auf welches Landschaftsfeld ihr euren Räuber in eurem eigenen Startgebiet setzen müsst. Versetzt euren Räuber dementsprechend.

Steht euer Räuber schon auf einem Feld mit der gewürfelten Zahl, bleibt er dort stehen.

Sollte die App anzeigen, dass der Räuber in die Wüste wandert, versetzt ihr euren Räuber auf die Wüste eures Startgebietes. Befindet sich euer Räuber schon in der Wüste, lasst ihr ihn dort stehen.

**Wichtig:** Anders als in CATAN – Das Spiel dürft ihr nach dem Versetzen des Räubers keinen Rohstoff von einer anderen Person stehlen.



### 3. Handels- und Bauphase

Nachdem ihr die Ertragsphase für euch abgeschlossen habt, könnt ihr **direkt** in die Handels- und Bauphase übergehen, ohne auf die anderen zu warten. Nutzt die Zeit, denn der Timer läuft weiter. Je nachdem, ob ihr auf der aktiven Seite seid oder nicht, könnt ihr Folgendes tun:



#### Handeln

Handeln dürft ihr alle untereinander, und zwar alle **gleichzeitig!** Dabei ist es egal, ob ihr auf der aktiven Seite seid oder nicht. Eure Rohstoffe legt ihr dafür während des ganzen Spiels immer für alle sichtbar aus.

Der Handel mit dem Vorrat (4:1) ist auch möglich. Zusätzlich könnt ihr in den Wüsten mit den Handelsstationen 3:1 oder 2:1 tauschen. Die Handelsstationen entsprechen den Häfen von *CATAN – Das Spiel*.



#### Bauen

Seid ihr auf der aktiven Seite, dürft ihr alle zusätzlich **gleichzeitig** bauen. Dabei dürft ihr auch zwischen Handeln und Bauen hin- und herwechseln.

#### Bauen auf fremdem Gebiet

Ihr dürft in den angrenzenden Gebieten, die ihr durch die Wüsten mit euren Straßen erreichen könnt, ebenfalls bauen.

Das Besondere: Für eure jeweils erste Siedlung in einem fremden Gebiet erhaltet ihr **2 zusätzliche Siegpunkte**. Es lohnt sich also, sich in beide Richtungen auszubreiten.



**Beispiel:** Grün führt die Handelsroute auf dem rechts angrenzenden Spielplan weiter und kann dadurch eine Siedlung auf fremdem Gebiet bauen. Für diese Siedlung erhält Grün 2 zusätzliche Siegpunkte.

Die Siegpunkte markiert ihr mit einem der Marker auf dem dazugehörigen Feld eurer Sondersiegpunkteleiste. Das hilft euch beim Zusammenzählen der Siegpunkte im Laufe des Spiels.




**Beispiel:** Grün markiert die 2 zusätzlichen Siegpunkte für den Bau der ersten Siedlung auf fremdem Gebiet. Da Grün das rechte Gebiet erreicht hat, wird der Marker auf das Feld mit dem Pfeil nach rechts gelegt.

### Bauen im Spiel zu viert

Im Spiel zu viert werden die Rand-Spielpläne nicht benutzt. Wer sein Startgebiet am äußeren Rand des Spielplans hat, kann über seinen Rand hinaus auf den äußeren Rand des anderen Spielplans bauen. Stellt euch hierfür zum besseren Verständnis vor, dass die Insel kreisförmig verläuft. Dann würden die Wüsten- und Landschaftsfelder aneinanderliegen. Die unterschiedlichen Randsymbole helfen euch dabei, die Spielfiguren an der richtigen Stelle auf dem anderen Spielplan zu positionieren.



**Beispiel:** Pink baut eine Straße an das Symbol  am Rand des Spielplans. Um die Handelsroute auf dem anderen Spielplan fortzuführen, muss Pink die nächste Straße beim gleichen Symbol am Rand des anderen Spielplans bauen.

### Bauen im Spiel zu sechst

Im Spiel zu sechst benötigt ihr die Rand-Spielpläne. Es gelten dabei die gleichen Regeln wie beim Bau auf fremdem Gebiet. Die aufgedruckten grauen Spielfiguren auf den Rand-Spielplänen stehen für eine weitere Spielfarbe. Ihr müsst also die Abstandsregeln einhalten. Die abgebildeten Holzbretter müsst ihr im Spiel zu sechst nicht beachten. Sie kommen erst bei einem Spiel ab 8 Personen zum Einsatz (siehe S. 11: „Markt“)



**Beispiel:** Orange baut eine Siedlung auf dem Rand-spielplan. An dieser Stelle ist die Abstandsregel zu den grauen Siedlungen eingehalten.

### Längste Handelsroute

Der Wettstreit um die *Längste Handelsroute* wird auf jedem Spielplan einzeln ausgetragen, und zwar jeweils zwischen den beiden Personen, die auf diesem Spielplan ihr Startgebiet haben.

Wer als Erstes **5 zusammenhängende Straßen** gebaut hat, erhält **2 zusätzliche Siegpunkte** für die *Längste Handelsroute* und markiert sie auf der Sondersiegpunkteleiste mit einem Marker.

Sobald die andere Person an diesem Spielplan eine längere Handelsroute besitzt, erhält sie den Marker und markiert damit die *Längste Handelsroute* auf ihrer Sondersiegpunkteleiste.



**Beispiel:** Orange markiert die 2 zusätzlichen Siegpunkte für die *Längste Handelsroute*.



### Entwicklung kaufen und/ oder ausspielen

Seid ihr aktiv, dürft ihr jederzeit beliebig viele Entwicklungen kaufen. Außerdem dürft ihr pro Runde 1 Entwicklung ausspielen. Jedoch dürft ihr sie nicht in der Runde ausspielen, in der ihr sie gekauft habt. Sie werden wie in einer normalen Partie *CATAN – Das Spiel* verwendet. Die Entwicklung *Monopol* gibt es nicht.

**Hinweis:** Ihr dürft nur die Entwicklungen kaufen, die auf eurem Spielplan liegen. Für den unwahrscheinlichen Fall, dass alle Entwicklungen von eurem Plan aufgebraucht sind, dürft ihr auch von den benachbarten Spielplänen Entwicklungen kaufen.

### Straßenbau

Mit der Entwicklung *Straßenbau* baust du 2 Straßen kostenlos.

### Erfindung

Bei der Entwicklung *Erfindung* darfst du dir 2 Rohstoffe deiner Wahl vom Vorrat nehmen.

### Siegpunkt

Bei der Entwicklung *Siegpunkt* erhältst du 1 Siegpunkt. Bist du gerade aktiv, kannst du das Spiel mithilfe einer oder mehrerer dieser Entwicklungen direkt beenden, wenn du mindestens 18 Siegpunkte erreichst. Jede Entwicklung mit einem *Siegpunkt* lässt du so lange verdeckt vor dir liegen, bis du damit das Spiel beenden kannst.

### Ritter

Spielst du einen Ritter aus, gehst du wie folgt vor:

- ▶ Versetze den Räuber auf die Wüste deines Startgebietes. Nimm dir anschließend vom Vorrat 1 Rohstoff des Landschaftsfeldes, auf dem der Räuber stand.
- ▶ Steht der Räuber bereits in der Wüste, bleibt er dort stehen. Nimm dir 1 beliebigen Rohstoff vom Vorrat.



**Wichtig:** Du darfst nur den Räuber in deinem eigenen Startgebiet versetzen. Nach dem Versetzen des Räubers darfst du keinen Rohstoff von einer anderen Person stehlen. Stattdessen nimmst du ihn dir vom Vorrat wie oben beschrieben.

### Größte Rittermacht

Der Wettstreit um die *Größte Rittermacht* wird ebenfalls auf jedem Spielplan einzeln ausgetragen, und zwar jeweils zwischen den beiden Personen, die auf diesem Spielplan ihr Startgebiet haben.

Wer als Erstes **2 Ritter** ausgespielt hat, erhält **2 zusätzliche Siegpunkte** für die *Größte Rittermacht* und markiert sie auf seiner Sondersiegpunkteleiste mit einem Marker.

Sobald die andere Person an diesem Spielplan mehr Ritter ausgespielt hat, erhält sie den Marker und markiert damit die *Größte Rittermacht* auf ihrer Sondersiegpunkteleiste.



**Beispiel:** Orange markiert die 2 zusätzlichen Siegpunkte für die *Größte Rittermacht*.

**Hinweis:** Sollte der Fall eintreten, dass eine Person sowohl die *Größte Rittermacht* als auch die *Längste Handelsroute* besitzt, nimmt sie zum Markieren einen Marker aus dem Vorrat der gegenüberstehenden Person.



## 4. Neue Runde und Wechsel der aktiven Seite

Ist der Timer abgelaufen, endet die Runde sofort und ihr dürft keine weiteren Aktionen mehr durchführen. Die App fährt dann mit dem Würfeln für die nächste Runde fort und nennt die neue aktive Seite. So kommt es zu einem regelmäßigen Wechsel zwischen Sonne und Mond. Dieser Wechsel kann vom Räuber unterbrochen werden. Also nehmt euch stets in Acht!

## Ende des Spiels

Die Person, die **während ihres aktiven Zuges mindestens 18 Siegpunkte erreicht**, gewinnt. Das Spiel ist dann sofort zu Ende, daher sollte sie direkt auf sich aufmerksam machen. Pausiert die App und überprüft den Punktestand. Hat sich die Person verzählt, geht das Spiel weiter. Klickt dafür auf den Play-Button im Bildschirm. Stimmt alles, hat die Person gewonnen. Herzlichen Glückwunsch! Startet am besten gleich von vorn!

### Sonderfall

Es kann sein, dass 2 oder mehr Personen gleichzeitig ihren Sieg ausrufen. Überprüft in diesem Fall, wer die meisten Siegpunkte hat, da auch mehr als 18 Punkte beim Sieg erreicht werden können. Die Person mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

### Gleichstand

Sollte zwischen diesen Personen ein Gleichstand bestehen, gewinnt die Person mit den meisten Rohstoffen. Im unwahrscheinlichen Fall, dass immer noch Gleichstand herrscht, wird nacheinander die Anzahl einzelner Arten von Rohstoffen verglichen. Und zwar in folgender Reihenfolge: (a) das meiste Getreide, (b) das meiste Erz, (c) der meiste Lehm, (d) das meiste Holz und (e) die meiste Wolle. Liegt nach diesem Vergleich zwischen den Personen exakt dieselbe Anzahl an Rohstoffen vor, haben sie alle gewonnen.

### Übersicht der möglichen Siegpunkte

- Siedlung: 1 Siegpunkt
- Stadt: 2 Siegpunkte
- Erste Siedlung auf fremdem Gebiet: zusätzlich 2 Siegpunkte (inklusive Siedlung also 3 Siegpunkte insgesamt)
- Entwicklung *Siegpunkt*: 1 Siegpunkt
- *Größte Rittermacht*: 2 Siegpunkte
- *Längste Handelsroute*: 2 Siegpunkte

### Aufräumen

Damit der Aufbau für die nächste Spielrunde schnell gelingt, befüllt ihr die 9 Zip-Beutel am besten auf diese Weise:

- ▶ pro Spielerfarbe 1 Beutel mit 5 Städten, 5 Siedlungen, 18 Straßen, 1 Räuber, 4 Markern
- ▶ pro Spielplan 1 Beutel mit 10 Rohstoffen je Art und folgender Anzahl an Entwicklungen: 5 Ritter, 1 Straßenbau, 1 Erfindung, 2 Siegpunkte

## Variante ab 8 Personen

Ihr könnt das Spiel auch mit mehr als 6 Personen spielen. Dazu kombiniert ihr einfach mehrere *Connect*-Spiele miteinander. Beachtet dabei, dass sich das Spiel nur mit einer geraden Anzahl an Personen spielen lässt. Die Vorgabe der Zugdauer ermöglicht eine gute zeitliche Planbarkeit. Eine Partie *Connect* dauert ca. 30 Minuten – unabhängig von der Anzahl der Personen. Es gelten immer dieselben Spielregeln, wie in dieser Anleitung beschrieben. Abweichungen der Regeln gibt es lediglich bei der Nutzung der Rand-Spielpläne und beim Handeln.

## Vorbereitung

Bereitet das Spiel so vor wie beim Spiel zu sechst (siehe S. 3-4). Beachtet dabei:

### Platzbedarf

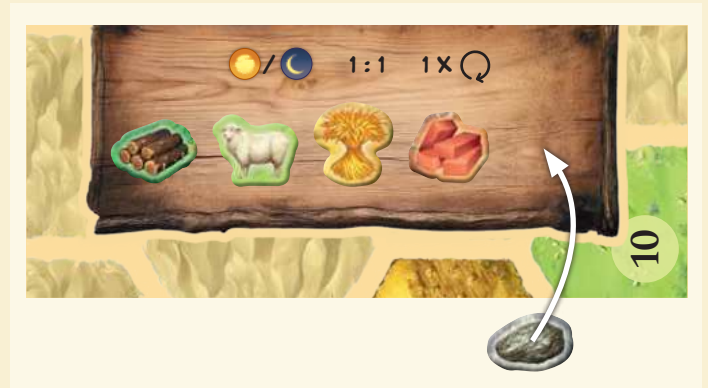
Für eine größere Spielrunde benötigt ihr entsprechend mehr Platz. Ihr könnt die Länge eurer Tischreihe selbst ermitteln: Die Spielpläne haben eine Länge von knapp 60cm. Bei den Rand-Spielplänen sind es 26cm. Berücksichtigt dabei auch, dass ihr vor den Spielplänen genug Platz habt, um eure Spielmaterialien auszulegen.



## Markt

Ab 8 Personen kommen die aufgedruckten Märkte auf den Rand-Spielplänen zum Einsatz. Legt auf beiden Märkten jeden Rohstoff jeweils 1x aus. Die Rohstoffe dafür könnt ihr von beliebigen Stapeln aus den Vorräten nehmen.


Die Regeln zum Markt erfahrt ihr unter „Handeln mit dem Markt“ auf Seite 12.



## Spielleitung

Je nachdem wie groß eure Spielrunde ist und wie viel Erfahrung ihr mit dem Spiel habt, ist es hilfreich, eine Person als Spielleitung zu bestimmen. Die Spielleitung kann eine zusätzliche Person sein oder selbst mitspielen. Sie sollte die Spielregeln von *CATAN – Das Spiel* und *Connect* gut kennen.

Tipps:

- ▶ Die Spielleitung kann den Ton in der App ein- oder ausschalten. Dabei hat sie die Möglichkeit, die Sprache und den Sound einzeln zu steuern. Möchte sie das Spiel selbst moderieren, stellt sie die Sprache über das Symbol  links unten im Bildschirm aus.
- ▶ Nach dem 10. Zug pausiert die App automatisch und weist darauf hin, dass ab nun der Räuber ins Spiel kommt. Diese Unterbrechung kann die Spielleitung sinnvoll nutzen, um die Regeln für den Einsatz der Räuber nochmal in Erinnerung zu rufen. Ist alles geklärt, kann die Spielleitung durch Tippen auf den Play-Button am Bildschirm das Spiel fortsetzen.
- ▶ Die Spielleitung sollte zwischendurch auch weitere Pausen einfügen, damit alle den aktuellen Stand der Siegpunkte überprüfen können.
- ▶ Sobald jemand einen Sieg verkündet, muss die Spielleitung das Spiel sofort unterbrechen. Dafür pausiert sie die App und überprüft die Siegpunkte für alle nachvollziehbar.

## Spielablauf

Grundsätzlich funktioniert der Spielablauf wie beim Spiel zu sechst (siehe S. 6-10). Nur beim Handeln gibt es ein paar Besonderheiten:

## Handeln

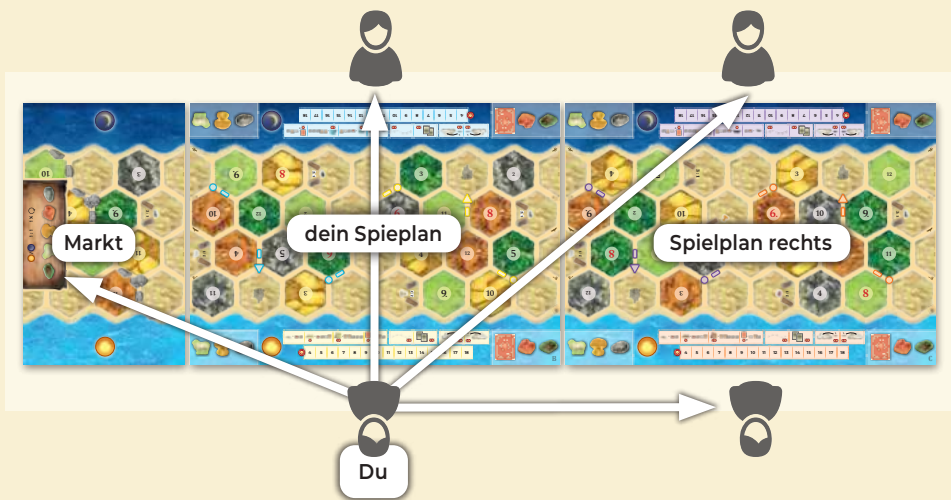
Du darfst **nicht** mit allen Personen am Tisch handeln. Du kannst mit der Person an deinem Spielplan handeln und mit den 4 Personen, die an den Spielplänen links und rechts von dir sitzen. Alle haben also je 5 Personen in direkter Nähe, mit denen sie handeln können.



## Handeln mit dem Markt

Sitzt ihr am Anfang oder Ende der Tischreihe gibt es eine Ausnahme: Da ihr nur 3 Personen zum Handeln habt, dürft ihr zusätzlich **mit dem Markt handeln, wenn ihr aktiv seid**. Dafür könnt ihr **einmal pro Runde** 1 Rohstoff eurer Wahl gegen 1 anderen vom Markt eintauschen. Der Handel mit den anderen 3 Personen ist weiterhin jederzeit möglich.

Im Laufe des Spiels wird sich der Markt immer verändern, da auch die euch gegenüberstehende Person mit dem Markt tauschen darf, wenn sie aktiv ist. Sollten sich im Laufe des Spiels zu irgendeinem Zeitpunkt 5 gleiche Rohstoffe im Markt befinden, wird dieser nicht durch 5 verschiedene Rohstoffe aktualisiert. Die Rohstoffe bleiben so liegen, bis jemand erneut mit dem Markt handelt.



## Wichtige Regeln und Unterschiede zu CATAN – Das Spiel

- CATAN – Connect lässt sich nur mit einer geraden Anzahl an Personen spielen.
- Das Spiel endet bei 18 Siegpunkten.
- Die App gibt die Länge der Runden und die Würfelwürfe vor. Sie kündigt auch die aktive Seite (Sonne oder Mond) in jeder Runde an.
- Handeln dürfen immer alle gleichzeitig, egal ob sie an der aktiven Seite sitzen oder nicht. Der Handel mit dem Vorrat (4:1) und den Handelsstationen (3:1 und 2:1) ist ebenfalls möglich.
- Bauen dürfen alle Personen gleichzeitig, die auf der aktiven Seite sitzen.
- Für jede erste Siedlung auf fremdem Gebiet gibt es 2 zusätzliche Siegpunkte.
- Die *Größte Rittermacht* erhält man schon bei 2 ausgespielten Rittern.
- Die *Längste Handelsroute* erhält man bei 5 zusammenhängenden Straßen.
- Es wird mit offen ausliegenden Rohstoffen gespielt.
- Das Spiel ist mit weiteren Connect-Spielen beliebig erweiterbar.

## Einsatz des Räubers

Es gibt 1 Räuber pro Person. Alle dürfen nur den Räuber im eigenen Startgebiet versetzen.

### „7“ gewürfelt

Beim Wurf einer „7“ zeigt die App an, auf welches Feld der Räuber versetzt werden muss. Nach dem Versetzen des Räubers darf niemand einen Rohstoff von einer anderen Person stehlen oder vom Vorrat nehmen.

### Ritter ausspielen

Wer einen Ritter ausspielt, versetzt seinen Räuber auf die Wüste seines Startgebietes. Anschließend nimmt sich die Person vom Vorrat einen Rohstoff des Feldes, auf dem der Räuber stand. Steht der Räuber bereits in der Wüste, darf sich die Person einen beliebigen Rohstoff vom Vorrat nehmen.

© 2016, 2025 KOSMOS  
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, DE  
[kosmos.de/servicecenter](http://kosmos.de/servicecenter)

Autoren: Klaus & Benjamin Teuber  
Illustration Cover: Quentin Regnes, Fiore GmbH  
Illustration Inhalt: Eric Hibbeler  
Grafik: Sabine Kondirolli  
Design der Spielfiguren: Andreas Klover  
3D-Grafik: Andreas Resch

© 2025 CATAN GmbH – CATAN, die „CATAN-Sonne“, das CATAN-Brand-Logo und das CATAN-Hex-Icon sind eingetragene Marken der CATAN GmbH ([catan.de](http://catan.de)).

Technische Produktentwicklung: Monika Schall  
Projektleitung und Redaktion: Caroline Fischer  
Redaktion: Tina Landwehr-Rödde  
Entwicklungsteam: CATAN-Team  
Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany  
Art.-Nr.: 683290

Hinweise zu  
Verpackungsmüll:



[kosmos.de/disposal](http://kosmos.de/disposal)