KLAUS TEUBER

CATAN

3D ERWEITERUNG SEEFAHRER

ANLEITUNG

LOSSPIELEN OHNE REGELLESEN!

Mit dem kostenlosen **CATAN Assistent**

Möchten Sie das Spiel erklärt bekommen, statt die Regeln zu lesen? Dann laden Sie die kostenlose App **CATAN Assistent** herunter.

Entdeckungsfahrten auf Catan

Entdecken Sie die Seefahrt auf Catan mit Hilfe dieser berühmten Seereisen aus der Geschichte Catans. Die 8 Schauplätze, die im Laufe dieser Entdeckungsfahrten angesteuert wurden, finden Sie im beiliegenden Seefahrer-Almanach. Erleben auch Sie die Geschichte Catans!

KOSMOS

SPIELREGELN

Die Seefahrer-Regeln

Grundsätzlich wird nach den Regeln der *CATAN – 3D Edition* gespielt. Neu hinzu kommen nun die Regeln der *CATAN – 3D Erweiterung Seefahrer.* Bei einigen Szenarien kommen spezielle Regeln ins Spiel, die jeweils dort vorgestellt werden.

A) Material und Aufbau

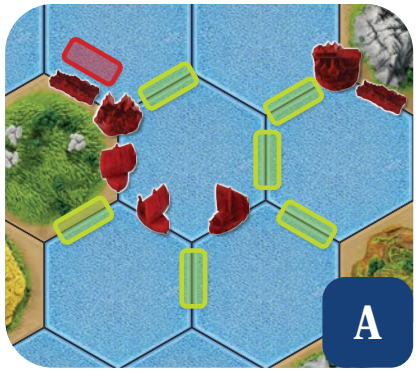
Für alle Szenarien brauchen Sie die *CATAN – 3D Edition.* Eine genaue Übersicht der jeweils benötigten Teile sowie die Regeln für den Spielaufbau finden Sie im beiliegenden Seefahrer-Almanach.

B) Bau und Einsatz von Schiffen

1. Der Bau von Schiffen

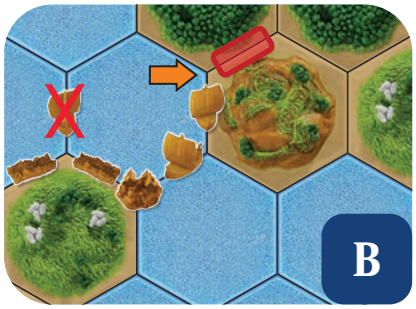
- Der Bau eines Schiffes kostet 1 Einheit Wolle (Besegelung) und 1 Einheit Holz (Rumpf). Schiffe werden wie Straßen eingesetzt (Schiffe fahren nicht), sie können aber (im Gegensatz zu Straßen) **versetzt** werden.

- Ein Schiff darf nur auf eine Grenze zwischen zwei Meerfeldern (= Wasserweg) gesetzt werden oder auf einen Weg zwischen einem Meerfeld und einem Landfeld (= Küste).
- Wer ein Schiff gebaut hat, setzt es wie folgt ein:
  - an eine eigene Siedlung oder Stadt, *und/oder*
  - an ein eigenes Schiff (verzweigen ist erlaubt)
  - pro Wasserweg (offenes Meer) maximal 1 Schiff
  - auf Wegen an der Küste **entweder** 1 Schiff **oder** 1 Straße.



Beispiel A: *Rot darf an allen grün markierten Stellen ein Schiff anfügen, aber nicht an der rot markierten Stelle.*

Nicht erlaubt ist das Anfügen eines Schiffes an eine eigene Straße oder das Anfügen einer Straße an ein Schiff. Eine Straße kann nur dann mit einem Schiff fortgeführt werden (oder umgekehrt), wenn der Spieler an die Straße zuerst eine Siedlung baut und an diese Siedlung dann ein Schiff ansetzt.

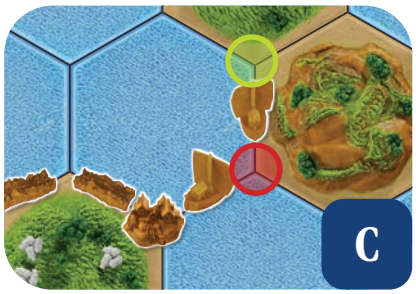


Beispiel B: *Orange darf an der mit „X" markierten Stelle kein Schiff bauen. Sie darf keine Straße an der rot markierten Stelle bauen, bevor sie nicht an der mit dem orangenen Pfeil markierten Kreuzung eine Siedlung gebaut hat.*

2. Die Funktion von Schiffen

Schiffe haben auf dem Meer die gleiche Funktion wie die Straßen auf dem Land.

- Ein Schiff verbindet die beiden benachbarten Kreuzungen miteinander.
- Mehrere Schiffe hintereinander (eine „Schiffslinie") schaffen Verbindungen über das trennende Wasser hinweg
- Wer mit seiner Schiffslinie, ausgehend von einer eigenen Siedlung/Stadt, wieder ein Landfeld erreicht, kann dort eine neue Siedlung gründen. Von dort aus kann er per Straßen ins Hinterland vorstoßen oder per Schiff zu neuen Entdeckungen aufbrechen.



Beispiel C: *Orange darf keine Siedlung an der rot markierten Stelle bauen (weil sie damit die Abstandsregel nicht einhalten würde). Sie darf aber eine Siedlung an der grün markierten Kreuzung bauen.*

3. Die Gründungsphase

Wer in der Gründungsphase eine Siedlung an die Küste setzt, darf statt einer Straße auch ein Schiff an diese Siedlung setzen. Dies kann dann sinnvoll sein, wenn ein Spieler plant, möglichst schnell in See zu stechen.

4. Das Versetzen von Schiffen

Aneinander gesetzte Schiffe bilden Schiffslinien.

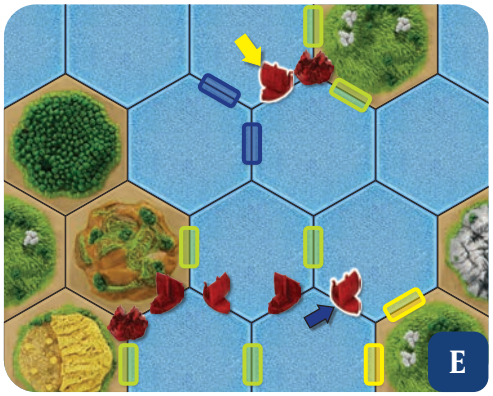
- Eine Schiffslinie, die zwei eigene Siedlungen und/oder Städte miteinander verbindet, ist eine **geschlossene Schiffslinie**.
- Eine Schiffslinie, die nicht zwei eigene Siedlungen/Städte miteinander verbindet, ist eine **offene Schiffslinie**.

Beispiel D: *Die Schiffslinie von Orange ist offen, die Schiffslinie von Rot ist geschlossen.*

Das jeweils vorderste Schiff einer offenen Schiffslinie darf entfernt und an einer anderen Stelle – wo gemäß der Bauregeln auch ein neues Schiff gebaut werden dürfte – wieder eingesetzt werden.

Aus einer geschlossenen Schiffslinie darf kein Schiff versetzt werden. Diese Regel gilt auch dann, wenn ein fremder Spieler auf einer Kreuzung einer geschlossenen Schiffslinie eine Siedlung baut. Dann gilt zwar die für die Sondersiegpunkte zählende Handelsstraße als unterbrochen, die beiden Siedlungen der Schiffslinie bleiben dennoch verbunden bzw. die Schiffslinie geschlossen.

Der Spieler, der an der Reihe ist, darf pro Runde nur 1 Schiff versetzen. Hat der Spieler mehrere Möglichkeiten (bei mehreren Schiffslinien oder offenen Enden), so darf er wählen, welches seiner Schiffe er versetzt. Es darf jedoch kein Schiff versetzt werden, das in der gleichen Runde erworben wurde.

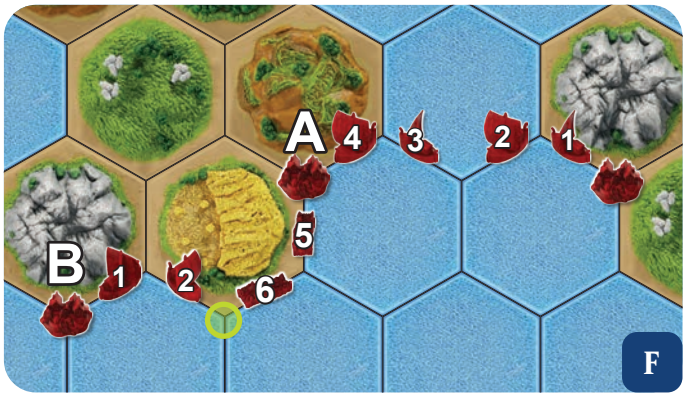


Beispiel E: *Rot hat zwei offene Schiffslinien. Das jeweils vorderste Schiff (hier mit einem Pfeil markiert) darf er auf einen der grün markierten Wasserwege versetzen – sofern es nicht in der gleichen Runde erworben wurde. Das Schiff mit dem gelben Pfeil dürfte er auch auf einen der gelb markierten Wasserwege versetzen, das Schiff mit dem blauen Pfeil auf einen der blau markierten Wasserwege.*

C) Schiffe und Straßen

1. Die Längste Handelsstraße

Bei der Ermittlung der „Längsten Handelsstraße“ werden neben den Straßen jetzt auch die Schiffe mitgezählt. Der Spieler, der die längste, durchgehende Verbindung aus Straßen und/oder Schiffen besitzt, erhält die Sonderkarte „Längste Handelsstraße“.
Achtung: Schiffe gelten mit Straßen nur dann als verbunden, wenn eine Siedlung oder Stadt dazwischen steht.



Beispiel F: *Rot hat die Längste Handelsstraße – 4 Schiffe und 2 Straßen. Um seine Handelsstraße auf insgesamt 8 Elemente zu verlängern, müsste Rot an der grün markierten Stelle eine Siedlung zwischen Straße und Schiff bauen.*

2. Die Fortschrittskarte „Straßenbau“

Wer eine dieser Karten ausspielt, darf anstelle der 2 kostenlosen Straßen auch 2 Schiffe bauen oder 1 Straße und 1 Schiff.

D) CATAN-Chips

CATAN-Chips erfüllen in den einzelnen Szenarien verschiedene Aufgaben. Sie können als Sonder-Siegpunkte eingesetzt werden, als Markierungszeichen dienen oder beim Zählen von Ergebnissen behilflich sein.

E) Einsatz des Seeräubers

Zur Ausstattung dieses Sets gehört auch ein Seeräuber. Je nach Szenario wird entweder **nur** mit dem Seeräuber oder mit Räuber **und** Seeräuber gespielt.

Spiel mit dem Seeräuber

Der Seeräuber steht zu Beginn des Spieles auf dem in der Szenarienbeschreibung jeweils mit „x“ markierten Meerfeld. Er wird versetzt, wenn ein Spieler eine „7“ würfelt oder wenn eine Ritterkarte gespielt wird. Der Seeräuber sitzt in der **Mitte** eines Meerfeldes, **nicht** auf einer Kreuzung. Der Spieler, der den Seeräuber versetzt, darf wählen, auf welches Meerfeld er den Seeräuber setzt.

Dann darf dieser Spieler einem anderen Spieler, der mindestens ein Schiff auf einer Kante dieses Meeresfeldes stehen hat, eine Rohstoffkarte rauben. Haben mehrere Spieler dort Schiffe stehen, darf er sich einen davon aussuchen.

Solange der Seeräuber ein Meeresfeld besetzt, darf auf den angrenzenden Seewegen (das sind die 6 Kanten dieses Feldes) weder ein Schiff eingesetzt, noch ein Schiff entfernt werden. Alle anderen Schiffe sind von dieser Regel nicht betroffen.

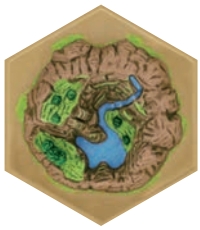
Der Seeräuber darf auch auf den Rahmen gesetzt werden.

Spiel mit Seeräuber und Räuber

Der Räuber beginnt das Spiel auf dem im jeweiligen Szenario angegebenen Feld.

- Würfelt ein Spieler eine „7“, so kann der Spieler wählen, ob er entweder den Seeräuber versetzen will oder den Räuber. Eine der beiden Figuren muss er versetzen.
- Der Räuber darf auf ein beliebiges Landfeld versetzt werden, auch über Meerfelder hinweg. Ansonsten gelten die Regeln aus *CATAN – 3D Edition*. Für das Versetzen des Seeräubers gelten die Regeln im vorherigen Abschnitt.
- Wenn ein Spieler eine Ritterkarte ausspielt, hat er die Wahl, entweder den Räuber zu versetzen oder den Seeräuber – mit den oben beschriebenen Folgen.

F) Neues Landfeld: „Goldfluss“



Neu im Spiel ist das Landfeld „Goldfluss“.

Hier wird der neue Rohstoff Gold gewonnen.

- Das Gold existiert allerdings nur als reine Tauschwährung – Rohstoffkarten „Gold“ gibt es nicht!
- Wird die Zahl auf einem Goldfluss-Feld gewürfelt, nimmt sich jeder der betroffenen Spieler 1 Rohstoffkarte pro eigene Siedlung an dem Goldfluss-Feld; die Rohstoffart darf sich jeder selbst aussuchen.
- Wer an einem solchen Feld eine Stadt errichtet, erhält natürlich 2 Rohstoffkarten je eigene Stadt. Dies dürfen auch 2 verschiedene sein.

G) Das Ende des Spiels

Das Spiel endet in dem Zug, in dem ein Spieler die für das jeweilige Szenario vorgegebene Anzahl an Siegpunkten erreicht. Um zu gewinnen, muss ein Spieler an der Reihe sein und über die erforderlichen Siegpunkte verfügen.

IMPRESSUM

Autor: Klaus Teuber
Illustration: Michael Menzel
Design der Spielfelder: Klaus Teuber
Gestaltung: Michaela Kienle, Alex Colón Hernández, Anne Reynolds
3D Color Rendering: Cassagi
Technische Produktentwicklung: Nicklas Norman, Michael Blomberg
Redaktionsleitung: Ron Magin

Realisation der deutschen 3D Edition
Grafik: Michaela Kienle
Redaktion: Tobias Gayer

MADE IN CHINA Art.-Nr.: 683337

Besonderer Dank an: Gavin Allister, Justin Anger, Arnd Beenen, Sebastian Castro Casas, Morgan Dontanville, Pete Fenlon, Arnd Fischer, Caroline Fischer, Jasmin Fuss, Lee Houff, John Hannasch, Sonja Heinrichsdorff, Austin Litzler, Stephanie Newman, Donna Prior, Ma Sanbao (LSKC/86-871), Kelli Schmitz, Benjamin Teuber, Guido Teuber.

© 2022 Kosmos Verlag
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5 – 7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Copyright © 2022 CATAN GmbH – CATAN, das CATAN-Logo, die CATAN-Sonne und das CATAN-Brandlogo sind eingetragene Marken der CATAN GmbH (catan.de). Alle Rechte vorbehalten.

CATAN Shop

Schauen Sie doch mal im CATANShop vorbei!

Hier gibt es alles, um die CATAN-Welt noch abwechslungsreicher zu erleben.

Starten Sie mit dem *Big Game* eigene CATAN-Events für große Spielrunden!

Für Liebhaber schöner Holzfiguren: Die Viking-Edition. Erhältlich für das Basisspiel und alle Erweiterungen.

Entdecken Sie viele weitere spannende Szenarien.

CATAN

STERNENFAHRER

Entdeckt das Weltall!

Aufbruch der Menschheit

Führt eure Entdecker in die Weiten der Welt, sammelt Nüsse und Früchte auf allen Kontinenten und macht euch auf die Jagd nach Beute. Die vollständig überarbeitete Neuauflage des Klassikers *Abenteuer Menschheit* enthält beliebte catanische Elemente, einen besonderen Bewegungsmechanismus und spannende Abenteuer.

DAS SPIEL MIT DER SEEFAHRT

Sie können natürlich auch die Möglichkeiten der *Seefahrer-Erweiterung* zusammen mit *Städte & Ritter*" nutzen. Nach unserer Erfahrung eignen sich dafür Szenarien wie „Zu neuen Ufern" und „Durch die Wüste". Ungeeignet sind die Entdecker-Szenarien und alle anderen Szenarien, in denen es viele kleinere Inseln gibt. Beim Spiel mit der *Seefahrer-Erweiterung* müssen Sie darauf achten, dass bestimmte Aktionen, die für Straßen gelten, dann auch für Schiffe möglich sind.

Regelzusätze für „Städte und Ritter" mit der Seefahrer-Erweiterung

- Für Szenarien mit mehreren Inseln gelten bei einem Angriff des Barbarenheeres die gleichen Regeln wie beim Grundspiel.
- Ritter können auch über das Meer hinweg versetzt werden, wenn Start und Zielkreuzung durch Straßen und Schiffe oder nur durch Schiffe miteinander verbunden sind.
- Ein Spieler darf einen aktivierten Ritter auch auf eine reine Meereskreuzung ziehen, wenn eines seiner Schiffe an diese Meereskreuzung grenzt (der Ritter befindet sich dann auf dem Schiff).
- Wenn ein Ritter auf einer Kreuzung steht, an die das letzte Schiff einer Schiffslinie grenzt, wird die Schiffslinie geschlossen. Mit anderen Worten: Die Verbindung eines Ritters zu einer gleichfarbigen Siedlung darf niemals unterbrochen werden.
- Unterbricht ein Spieler eine fremde Schiffslinie mit einem Ritter (oder einer Siedlung) gilt diese Schiffslinie im Sinne der „Längsten Handelsstraße" als unterbrochen. Dennoch darf der Besitzer der Schiffslinie diese nicht auflösen, indem er seine an den fremden Ritter grenzenden Schiffe versetzt.
- Wenn ein Spieler einen aktiven Ritter, der an das Feld mit dem Seeräuber grenzt, deaktiviert, darf er den Seeräuber versetzen.
- Die Anzahl der Siegpunkte, die für das jeweilige Szenario angegeben sind, sollte um 2 erhöht werden.
- Für eine Stadt an einem Goldflussfeld erhält man immer nur Rohstoffe, nie Handelswaren.
- Der Händler darf nicht auf ein Goldflussfeld gestellt werden.
- Die Regel, dass der Räuber nicht versetzt werden darf, bevor die Barbaren zum ersten Mal Catan erreicht haben, gilt analog auch für den Seeräuber (der sich natürlich nicht in der Wüste befindet), sollte er zusätzlich oder alternativ im Spiel sein.

IMPRESSUM

Autor: Klaus Teuber
Entwicklungsteam der 5. Edition: Coleman Charlton, Morgan Dontanville, Pete Fenlon, Arnd Beenen, Arnd Fischer, Ron Magin, Benjamin Teuber, Guido Teuber
Illustration: Michael Menzel, Harald Lieske
Design der Spielfelder: Klaus Teuber
Gestaltung: Michaela Kienle, Alex Colón Hernández, Anne Reynolds
3D Color Rendering: Cassagi
Technische Produktentwicklung: Nicklas Norman, Michael Blomberg
Redaktionsleitung: Ron Magin

Realisation der deutschen 3D Edition
Grafik: Michaela Kienle
Redaktion: Tobias Gayer

Besonderer Dank an: Gavin Allister, Justin Anger, Arnd Beenen, Sebastian Castro Casas, Morgan Dontanville, Pete Fenlon, Arnd Fischer, Caroline Fischer, Jasmin Fuss, Lee Houff, John Hannasch, Sonja Heinrichsdorff, Austin Litzler, Stephanie Newman, Donna Prior, Ma Sanbao (LSKC/86-871), Kelli Schmitz, Benjamin Teuber, Guido Teuber.

© 2022 Kosmos Verlag
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5 – 7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Copyright © 2022 CATAN GmbH – CATAN, das CATAN-Logo, die CATAN-Sonne und das CATAN-Brandlogo sind eingetragene Marken der CATAN GmbH (catan.de). Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN CHINA
Art.-Nr.: 683337

Beispiel:
- *Es spielen Claudia, Gabi, Fritz und Peter.*
- *Peter, Fritz und Claudia haben je einen „Einfachen Ritter“ aktiviert, Gabi keinen. Damit hat das Ritterheer Catans die Stärke „3“.*
- *Fritz und Peter besitzen je zwei Städte; Gabi besitzt eine Metropole (aber sonst keine Stadt). Claudia verfügt nur über Siedlungen. Damit hat das Barbarenheer die Stärke „5“ (4 Städte, 1 Metropole).*
- *Die Barbaren gewinnen (3:5).*
- *Fritz und Peter verlieren je eine Stadt. Obwohl Gabi keinen Ritter aktiviert hat, ist sie nicht betroffen, da ihre Metropole geschützt ist. Claudia ist auch nicht betroffen, da sie nur über Siedlungen verfügt.*

Wichtig: Verliert ein Spieler, der alle seine 5 Siedlungen verbaut hat, eine Stadt, so wird diese Stadt fortan wie eine Siedlung behandelt: Man dreht die Stadt auf die Seite, als Zeichen, dass sie nur noch als Siedlung zählt (ein Siegpunkt, einfache Rohstoffeinnahme). Möchte der Spieler danach wieder eine Stadt bauen, so muss er zunächst diese „reduzierte“ Stadt wieder in eine normale Stadt umwandeln. Er muss 3 Erz und 2 Getreide abgeben und darf dann die Stadt wieder normal aufstellen (umdrehen). Hat ein Spieler nur eine solche Stadt, so kann er keine weiteren Stadtausbauten vornehmen. Er muss zuerst den Schaden beheben, erst dann darf er wieder Stadtausbauten vornehmen.

Die Ritter Catans gewinnen

Sind die Ritter Catans stärker oder mindestens genau so stark wie das Heer der Barbaren, so gewinnen sie.

- Hat ein Spieler alleine die meisten Fähnchenspitzen zum Sieg beigesteuert, so erhält er eine Siegpunktkarte „Retter Catans“.

- Haben zwei oder mehr Spieler die gleiche Anzahl beigesteuert, so darf sich jeder von ihnen die oberste Karte von einem der Stapel mit den Fortschrittskarten ziehen. Es wird aber keine Siegpunktkarte vergeben.

Nach dem Überfall wird die Barbarenflotte wieder auf ihr Startfeld zurückgesetzt und beginnt ihre Reise nach Catan von vorne.

DER HÄNDLER

Die Händlerfigur kommt erst dann ins Spiel, wenn eine Fortschrittskarte „Händler“ gespielt wird. Der Spieler setzt die Figur auf ein Landfeld neben eine seiner Siedlungen oder Städte. Dieser Spieler darf die Rohstoffsorte dieses Landfelds so lange im Verhältnis 2:1 tauschen, so lange der Händler auf diesem Landfeld steht. Die Händlerfigur kann nur durch Ausspielen einer Karte „Händler“ versetzt werden. Mit dem Händler darf man auch tauschen, wenn der Räuber mit auf dem gleichen Feld steht.

Die Händlerfigur ist einen Siegpunkt wert.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald ein Spieler an der Reihe ist und über 13 Siegpunkte verfügt.

DIE „FIESEPETER“-REGEL FÜR ERFAHRENE SPIELER

Wer noch mehr Taktik wünscht, sollte diese Variante ausprobieren, bei der es nur eine kleine, aber sehr eindrucksvolle Regeländerung gibt: Wenn das Barbarenheer gelandet ist, entscheiden alle Spieler reihum, beginnend mit dem Spieler, der an der Reihe ist, wie viele ihrer Ritter sie jeweils zur Bekämpfung der Barbaren einsetzen wollen.

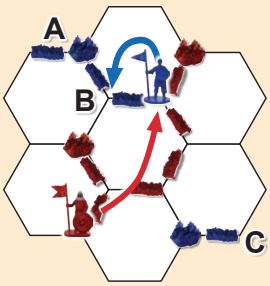
TIPP: Ein Spieler kann bewusst auf den Einsatz seiner Ritter verzichten, um die Barbaren gewinnen zu lassen und so anderen Spielern zu schaden.

Nur die eingesetzten Ritter werden nach der Entscheidung deaktiviert.

Versetzen und Vertreiben

- Ist ein Spieler an der Reihe, darf er einen seiner Ritter auf die Kreuzung eines fremden Ritters setzen, um diesen zu vertreiben. Allerdings können nur schwächere Ritter vertrieben werden.
- Der vertriebene Ritter muss von seinem Besitzer auf eine freie Kreuzung innerhalb derselben, eigenen Handelsstraße versetzt werden. Der Zustand des vertriebenen Ritters bleibt unverändert – war er aktiviert, so bleibt er es auch weiterhin.
- Gibt es für den vertriebenen Ritter keine freie Kreuzung (an dieser Straße), muss er vom Spielplan genommen werden.
- Wird ein Ritter versetzt (oder muss versetzt werden, weil er vertrieben worden ist), darf er hierbei keine fremden Ritter überspringen.
- Es ist nicht möglich, eigene Ritter zu vertreiben.
- Nach dem Versetzen und Vertreiben muss der Ritter, der angegriffen hat, auf „passiv“ umgestellt werden (Helm abnehmen).

Beispiel:
Spieler Rot darf seinen aktivierten Ritter auf die von Blau besetzte Kreuzung ziehen, da diese Kreuzung innerhalb seiner Handelsstraße liegt und der blaue Ritter schwächer ist. Spieler Blau muss nun seinen vertriebenen Ritter innerhalb seiner Handelsstraße auf Kreuzung „A“ oder „B“ ziehen. Nicht erlaubt ist das Ziehen auf Kreuzung „C“.

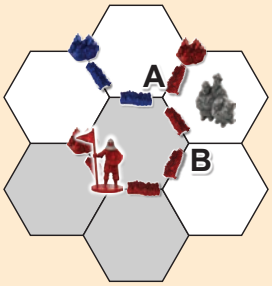


Räuber vertreiben

Ein Spieler kann mit seinem aktivierten Ritter (egal wie stark) den Räuber vertreiben, sofern dieser auf einem der drei benachbarten Landfelder sitzt.

- Der vertriebene Räuber wird gehandhabt, wie in *CATAN – 3D Edition* beschrieben.
- Nach der Vertreibung muss der Ritter auf „passiv“ umgestellt werden.
- **Achtung:** Bevor die Barbaren kommen, darf der Räuber auch nicht durch den Einsatz eines Ritters aus der Wüste vertrieben werden.

Beispiel:
Der Ritter von Spieler Rot könnte den Räuber von den grauen Feldern vertreiben. Leider sitzt der Räuber außerhalb des Einflussbereiches des Ritters. Um den Räuber zu vertreiben, muss der Spieler wie folgt vorgehen: Er versetzt den Ritter auf Kreuzung „A“ oder „B“ und deaktiviert ihn. Dann bezahlt er einen Rohstoff Getreide und aktiviert den Ritter wieder. In seinem nächsten Zug kann der Spieler den Räuber vertreiben.



DAS HEER DER BARBAREN BEKÄMPFEN

Sobald die Barbarenflotte die Küste Catans erreicht hat (das letzte Feld auf dem Zugfeld der Barbarenflotte), sind die Barbaren gelandet und es kommt sofort zum Kampf mit den aktivierten Rittern Catans.

- Die Stärke des Barbarenheeres wird ermittelt, indem jetzt alle auf Catan gebauten Städte (auch Metropolen) gezählt werden. Die Gesamtsumme ergibt die Stärke des Heeres.
- Die Stärke der Ritter Catans wird ermittelt, indem die Spitzen der Fähnchen **aller aktivierten Ritter** addiert werden.
- Die beiden Werte werden verglichen, siehe nächster Absatz. Unabhängig von Erfolg oder Misserfolg müssen nach dem Kampf alle aktivierten Ritter deaktiviert werden.

Das Barbarenheer gewinnt

Die Barbaren gewinnen, wenn sie stärker sind als die Ritter Catans. Das Barbarenheer überfällt die Städte des oder der Spieler, die die wenigsten (oder keine) aktivierten Ritter zur Verteidigung beigesteuert haben.

- Nicht betroffen von den negativen Folgen des Überfalls sind Spieler, die nur über Siedlungen verfügen, sie verlieren nichts. Metropolen sind ebenfalls nicht betroffen, da sie immer geschützt sind.
- Von den negativen Folgen betroffen sind nur die Spieler, die eine oder mehrere Städte besitzen. Sie zählen die Spitzen der Fähnchen ihrer aktivierten Ritter. Der Spieler, der die wenigsten Fähnchenspitzen eingesetzt hat, muss eine seiner Städte in eine Siedlung umwandeln. Haben mehrere Spieler gleich wenig Fähnchenspitzen beigesteuert, so verliert jeder von ihnen eine Stadt. Im Extremfall, wenn beispielsweise kein Spieler einen Ritter aktiviert hat, kann das bedeuten, dass alle Spieler eine Stadt verlieren.
- Wird eine Stadt mit Stadtmauer zur Siedlung reduziert, so geht auch die Stadtmauer verloren.
- Auch ohne Stadt behält ein Spieler seine Stadtausbauten und damit die Möglichkeit, Fortschrittskarten zu erhalten. Allerdings darf er erst dann wieder neue Stadtausbauten vornehmen, wenn er wieder über eine Stadt verfügt.

FORTSCHRITTSKARTEN

Fortschrittskarten erhalten

Fortschrittskarten erhält, wer bestimmte Bedingungen erfüllt:

1. Der Spieler muss mindestens einen **Stadtausbau** vorgenommen haben – mindestens 1 Kalenderblatt muss rote Würfel zeigen. Der erste Stadtausbau bringt zwei rote Würfel zum Vorschein, der zweite bereits drei rote Würfel usw.

2. Der **Ereigniswürfel** muss das Stadttor in der Farbe seines Stadtausbaus zeigen. Hat ein Spieler in allen drei Farben Stadtausbauten, so hat er bei jedem gewürfelten Stadttor die Chance auf eine Fortschrittskarte.

3.Wird nun mit dem **roten Würfel** eine Augenzahl gewürfelt, die auf einem Marker abgebildet ist, so erhält jeder Spieler, für den diese Bedingungen zutreffen, eine Fortschrittskarte.

- Fortschrittskarten werden oben vom verdeckten Stapel gezogen.
- Erhalten mehrere Spieler eine solche Karte, so zieht der Spieler zuerst, der an der Reihe ist, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Beispiel:
Spieler A würfelt mit dem gelben Augenwürfel eine „6“, mit dem roten Augenwürfel eine „3“ und mit dem Ereigniswürfel ein gelbes Stadttor. Spieler B hat bereits einen „Markt“ und eine „Zunft“ gebaut, und darf, da im gelben Bereich auf seinem Stadtausbau-Kalender der rote Würfel mit der „3“ zu sehen ist, eine gelbe Fortschrittskarte ziehen.

Fortschrittskarten ausspielen

Wer an der Reihe ist, darf während seines Zuges beliebig viele seiner Fortschrittskarten ausspielen – aber erst nachdem er gewürfelt hat (Ausnahme: Alchimist).

Besonderheiten:

- Siegpunktkarten werden nach Erhalt sofort aufgedeckt; sie können von einem Spion nicht entwendet werden.
- Kein Spieler darf mehr als vier Fortschrittskarten (ohne aufgedeckte Siegpunktkarten) vor sich liegen haben. Wer eine fünfte Fortschrittskarte erhält (und keine ausspielen kann, weil er z. B. nicht an der Reihe ist), muss sofort eine davon abgeben (unter den Stapel schieben).
- Ist ein Spieler an der Reihe und erhält er eine Fortschrittskarte, so darf er sie auch sofort einsetzen.
- Mit Fortschrittskarten darf nicht gehandelt werden.
- Ausgespielte Fortschrittskarten werden verdeckt unter die jeweiligen Stapel geschoben.

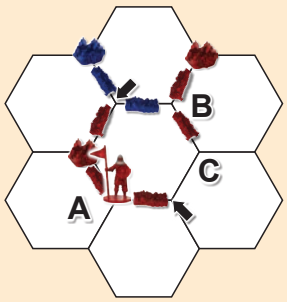
RITTER-AKTIONEN

Wer an der Reihe ist, darf mit jedem seiner aktivierten Ritter jeweils eine Aktion ausführen – nachdem er gewürfelt hat. Nach der Aktion muss der Ritter deaktiviert werden (Helm abnehmen). Der Spieler kann gegen Zahlung eines Rohstoffes Getreide den Ritter sofort wieder aktivieren – jedoch in seinem Zug mit diesem Ritter keine Aktion mehr ausführen.

Versetzen

- Ist ein Spieler an der Reihe, darf er Ritter, die er in einem vorangegangenen Zug aktiviert hat, versetzen. Dabei gilt: Beide Kreuzungen, die Ausgangskreuzung und die (freie) Zielkreuzung müssen durch eigene Straßen miteinander verbunden sein.
- Eine Kreuzung darf immer nur von einem Ritter besetzt sein.
- Das Vorbeiziehen an fremden Rittern ist nicht möglich.
- Wurde ein Ritter versetzt, muss er deaktiviert (passiv) werden.
- Will ein Spieler auf einer Kreuzung bauen, auf der einer seiner Ritter steht, muss er zuerst diesen Ritter versetzen – auf eine andere freie Kreuzung innerhalb seiner Handelsstraße. Kann der Ritter nicht versetzt werden (keine freie Kreuzung, nicht aktiviert), darf an dieser Stelle nicht gebaut werden.

Beispiel:
Spieler Rot darf seinen aktivierten Ritter (auf Kreuzung „A“) auf die mit Pfeilen markierten Kreuzungen versetzen. Nicht erlaubt ist das Versetzen des Ritters auf die Kreuzungen „B“ oder „C“, da diese Kreuzungen nicht über eigene Straßen mit Kreuzung „A“ verbunden sind.



In jedem Bereich gibt es fünf Ausbaustufen, dargestellt durch Kalenderblätter mit den aufsteigenden Stufen von 0 bis 5. Öffnen Sie zu Beginn des Spiels den Kalender. In der linken oberen Ecke der Seiten sehen Sie jeweils eine Stadt mit einer Zahl abgebildet, die die aktuelle Ausbaustufe angibt. Zu Beginn des Spiels ist diese Zahl eine „0“, da kein Spieler über einen Stadtausbau verfügt.

- Der **erste Stadtausbau** eines Bereiches kostet immer 1 Karte Handelsware. Die Kalenderblätter zeigen, welche Handelsware benötigt wird und wie viel davon.

  Wer z. B. eine Karte „Tuch“ zahlt, baut einen Markt und darf das gelbe Kalenderblatt umdrehen.

  Auf der umgedrehten Seite ist dann das soeben errichtete Gebäude zu sehen und die roten Würfel mit den Augenzahlen 1 + 2.

  Die Augenzahlen der abgebildeten Würfel zeigen an, welche Zahl gewürfelt werden muss, um Fortschrittskarten erhalten zu können. Siehe Abschnitt „Fortschrittskarten“.

- Jeder **zweite Stadtausbau** eines Bereiches (zweites Kalenderblatt umdrehen) kostet zwei Handelswaren, der dritte drei usw. Mit jedem Ausbau verbessern sich die Chancen, Fortschrittskarten zu erhalten (mehr rote Würfel sind zu sehen).

- Hat ein Spieler die **dritte Ausbaustufe** geschafft, so erhält er für den Rest desSpieles einen bedeutenden Zusatznutzen:

Gilde (gelb): Ab sofort dürfen Sie Handelswaren im Verhältnis 2:1 tauschen.

Sie dürfen diese 2 Handelswaren gegen 1 Rohstoff oder 1 andere Handelsware eintauschen. Die eingetauschten Handelswaren müssen dieselbe Sorte haben.

Festung (blau): Ab sofort dürfen Sie „Starke Ritter“ zu „Mächtigen Rittern“ aufwerten.

Aquädukt (grün): Ab sofort dürfen Sie sich einen beliebigen Rohstoff nehmen, wenn Sie beim Auswürfeln der Rohstoff-Einnahmen leer ausgehen. Ausnahme: „7“ gewürfelt. Falls die Rohstoff-Einnahme verhindert wird, da der Räuber auf dem Feld steht, darf sich der Spieler trotzdem eine Rohstoffkarte nehmen.

Metropolen

Der erste Spieler, der in einem der drei Bereiche ein Gebäude der vierten Stufe gebaut hat (Bank, Kathedrale oder Theater), darf einen Metropolen-Aufsatz auf eine seiner Städte setzen. Eine zur Metropole ausgebaute Stadt zählt vier Siegpunkte (2 für die Stadt + 2 für die Metropole) insgesamt. Die Stadtausbau-Kalender zeigen deshalb bei den Stufen 4 und 5 ein kleines Metropolen-Symbol.

Metropole auf Stadt

Insgesamt können drei Metropolen gebaut werden: Eine für den Handel, eine für die Wissenschaft und eine für die Politik. Der Besitzer einer Metropole kann diese nur verlieren, wenn ein anderer Spieler vor ihm die fünfte Ausbaustufe dieses Bereiches schafft. Eine Metropole ist sicher, wenn der Besitzer die fünfte Ausbaustufe erreicht hat. Ein permanenter Besitzer einer Metropole markiert dies, indem er das farblich passende Metropolen-Plättchen vor sich platziert.

Metropolen-Plättchen

Ein Spieler kann auch mehr als eine Metropole bauen, wenn er über genügend Städte verfügt und jeweils die vierte Stufe als Erster erreicht.

Beispiel: *Ein Spieler besitzt eine Politik-Metropole, da er im Gebiet Politik eine „Kathedrale“ gebaut hat. Ein anderer Spieler baut nun den „Rat Catans“ – und besitzt nun die Politik-Metropole, die er im weiteren Spielverlauf nicht mehr verlieren kann. Der bisherige Besitzer muss den Metropolen-Aufsatz von seiner Stadt herunternehmen.*

- Um den Überblick zu behalten, wer welche Metropole gebaut hat, sollten Sie die Stadtausbau-Kalender und Metropolen-Plättchen der Mitspieler im Auge behalten.
- Besitzt ein Spieler nur eine Stadt, die er bereits zur Metropole ausgebaut hat, so darf er in den beiden anderen Bereichen Stadtausbauten nur bis zur dritten Stufe vornehmen. Die vierte Ausbaustufe ist ihm erst nach dem Bau einer weiteren Stadt erlaubt.

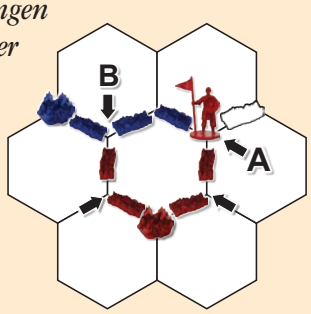
Ritter aufstellen (bauen)

Wer einen Ritter aufstellen möchte, zahlt 1 Wolle und 1 Erz.

Dann nimmt sich der Spieler einen „Einfachen Ritter“ (Fähnchen mit 1 Spitze), vergewissert sich, dass er **keinen** Helm trägt und setzt diesen **passiven** Ritter auf den Spielplan.

- Dieser „Einfache (passive) Ritter“ muss innerhalb des eigenen Straßennetzes eingesetzt werden, auf eine freie Kreuzung. Das heißt, diese Kreuzung muss an mindestens eine eigene Straße angrenzen.
- Eine Abstandsregel wie für Gebäude gibt es für Ritter nicht.
- Hat ein Ritter Kontakt zu einer gegnerischen Straße, so unterbricht er diese (auch im „passiven“ Zustand) und verhindert so den Weiterbau an dieser Kreuzung.
- Ein Ritter kann auch die „Längste Handelsstraße“ unterbrechen, sofern diese einem der gegnerischen Spieler gehört.

Beispiel:
Spieler Rot hat vier Kreuzungen (Pfeile) zur Auswahl, auf der er seinen Ritter aufstellen könnte. Wenn Spieler Rot seinen Ritter wie abgebildet auf Kreuzung „A“ stellt, blockiert er Spieler Blau – nur Rot kann jetzt hier eine Straße anbauen. Hätte Rot seinen Ritter auf Kreuzung „B“ gestellt, hätte er damit die Handelsstraße von Spieler Blau unterbrochen.



Ritter aktivieren

Ein Spieler kann einen Ritter, der sich auf dem Spielplan befindet, aktivieren, indem er 1 Rohstoff Getreide zahlt (unabhängig von seiner Stärke); das gilt auch für Ritter, die soeben erst gebaut wurden.

- Der Spieler setzt dem Ritter einen Helm auf.
- Ein Spieler, der einen seiner Ritter aktiviert, darf diesen Ritter im selben Zug nicht mehr für eine Ritter-Aktion einsetzen.
- Ist ein Ritter aktiviert, kann er (frühestens) in seinem nächsten Zug für eine Aktion eingesetzt werden. Siehe Ritter-Aktionen.

Ritter aufwerten

Ein „Einfacher Ritter“ kann noch in dem Zug, in dem er gebaut wurde (oder in einem beliebigen späteren), aufgewertet werden.

- Durch Zahlung von 1 Rohstoff Erz und 1 Rohstoff Wolle wird er zu einem „Starken Ritter“ (Fähnchen mit 2 Spitzen). Der Spieler nimmt den „Einfachen Ritter“ vom Spielplan und setzt dafür einen „Starken Ritter“ auf seinen Platz.
- Ritter dürfen in passivem und in aktivem Zustand aufgewertet werden. Ist ein Ritter vor dem Aufwerten aktiv, dann ist er es auch noch nach dem Aufwerten. Ist er passiv, bleibt er passiv. Ein Ritter darf in einem Zug nur einmal aufgewertet werden.
- Auf gleiche Weise kann ein „Starker Ritter“ zu einem „Mächtigen Ritter“ aufgewertet werden. „Mächtige Ritter“ darf ein Spieler erst einsetzen, wenn er zuvor eine Festung errichtet hat (dritter Stadtausbau Politik/blau).

Wichtig: Jeder Spieler verfügt über 2 Ritter pro Stärkestufe. Wer z. B. 2 „Einfache Ritter“ auf dem Spielfeld hat, muss zuerst einen davon aufwerten, um erneut einen „Einfachen Ritter“ aufstellen zu können.

DER AUSBAU VON STÄDTEN

Verfügt ein Spieler über Handelswaren, so kann er damit seine Städte ausbauen. Auch wenn ein Spieler nur eine Stadt besitzt, kann er Ausbauten in allen drei Bereichen vornehmen.

Stadtausbauten werden mit Hilfe des Stadtausbau-Kalenders vorgenommen, den jeder Spieler vor sich liegen hat. Der Kalender zeigt in drei getrennten Bereichen die drei möglichen Ausbaumöglichkeiten an:

4) „7“ gewürfelt: Versetzen des Räubers

Der Räuber darf zu Beginn des Spieles so lange nicht versetzt werden, bis die Barbaren zum ersten Mal Catan erreicht haben:

- Bei einer gewürfelten „7“ wird so lange nur geprüft, ob ein Spieler zu viele Karten auf der Hand hält. Der Räuber bleibt in der Wüste stehen, es wird auch keine Karte von einem Mitspieler gestohlen.
- Der Räuber kann so lange auch nicht durch den Einsatz von Fortschrittskarten (Bischof) oder Rittern versetzt werden. Er bleibt in der Wüste, egal was geschieht.

Es ist möglich, dass in der Runde, in welcher die Barbarenflotte Catan erreicht, eine „7“ gewürfelt worden ist. Da der Barbarenangriff vor der Auswertung des Rohstoffertrags erfolgt, darf der Räuber in diesem Fall bereits zum ersten Mal versetzt werden.

HANDELN

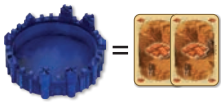
Die Handelsmöglichkeiten aus *CATAN – 3D Edition* bleiben unverändert erhalten, sie gelten auch für die neuen Handelswarenkarten. Handelswaren können beliebig mit Mitspielern und dem Vorrat getauscht werden.

- Im Verhältnis 4:1 mit dem Vorrat gegen 1 andere Handelsware oder 1 Rohstoff. Die zum Umtausch verwendeten 4 Handelswaren müssen aber alle dieselbe Sorte haben.
- Wer über einen 3:1-Hafen verfügt, darf Handelswaren auch im Verhältnis 3:1 gegen 1 Rohstoff oder 1 Handelsware tauschen.
- Umgekehrt können auch Rohstoffe gegen Handelswaren getauscht werden (z. B. 4 Lehm gegen 1 Handelsware „Tuch“, oder z. B. mit einem Lehmhafen auch 2 Lehm gegen 1 Handelsware „Papier“).
- Für alle Tauschgeschäfte und Handelsaktionen gilt generell: Vorgeschrieben wird immer nur welche Karte man abgeben muss; es bleibt dem Spieler überlassen, ob er sich dafür eine Rohstoffkarte oder eine Handelsware nimmt.
- Fortschrittskarten dürfen nicht gehandelt werden.

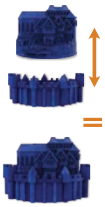
BAUEN

Wie bisher können die Spieler Straßen, Siedlungen und Städte bauen, wenn sie an der Reihe sind – daran ändert sich nichts. **Hier nun die neuen Bauvorhaben:**

Stadtmauer



Normalerweise verliert ein Spieler, der beim Wurf einer „7“ mehr als 7 Rohstoffkarten auf der Hand hält, die Hälfte davon.



- Eine Stadtmauer erhöht nun die Anzahl der Rohstoffkarten, die ein Spieler gefahrlos halten darf, um zwei.
- Eine Stadtmauer kostet 2 Rohstoffkarten Lehm. Die Stadt wird angehoben und in den Stadtmauer-Ring gesetzt. Nur Städte können eine Stadtmauer erhalten.
- Jede weitere Stadt, die 1 Stadtmauer erhält, erhöht die Anzahl der „sicheren“ Rohstoffkarten auf der Hand um weitere zwei.

> ***Beispiel:*** *Ein Spieler, der 2 seiner Städte mit Stadtmauern schützt, darf beim Wurf einer „7“ 11 Rohstoffkarten auf der Hand halten. Hätte der Spieler 12 Rohstoffkarten auf der Hand, müsste er 6 davon abgeben.*

- Verliert ein Spieler eine Stadt, so verliert er auch die dazu gehörende Stadtmauer.

Ritter

Ritter haben zwei **Aktionszustände**, die mit Hilfe des Helmes dargestellt werden:

- Trägt ein Ritter keinen Helm, so ist er „passiv“ – das heißt, der Ritter kann noch nichts unternehmen.

- Trägt ein Ritter einen Helm, so ist er „aktiv“ – das heißt, der Ritter kann eingreifen und Aktionen ausführen.

Die **Stärke** eines Ritters, es gibt 3 Stufen, wird durch die Art des **Fähnchens** angezeigt. Es gibt 3 verschiedene Stufen:

- Hat das Fähnchen nur 1 Spitze, so ist das ein „Einfacher Ritter“ (1 Stärkepunkt).
- Hat das Fähnchen 2 Spitzen, so ist es ein „Starker Ritter“ (2 Stärkepunkte).
- Hat das Fähnchen 3 Spitzen, so ist es ein „Mächtiger Ritter“ (3 Stärkepunkte).

Einfacher Ritter

Starker Ritter

Mächtiger Ritter

2. Danach kann er in beliebiger Reihenfolge:

a) Handeln – mit dem Vorrat oder seinen Mitspielern

b) Bauen

- Straßen, Siedlungen, Städte (wie bisher auch)
- Neu: Stadtmauern errichten
- Neu: „Einfache Ritter“ aufstellen (bauen) und auf Wunsch aktivieren
- Neu: Eigene Städte ausbauen – mit den Karten „Handelswaren“.

c) Zusätzliche Aktionen:

Der Spieler, der an der Reihe ist, kann während seines Zuges, aber erst nach dem Würfeln:

- Fortschrittskarten ausspielen und / oder
- mit seinen Rittern Aktionen ausführen:
  Eigene Ritter aufwerten
  Eigene Ritter versetzen
  Fremde Ritter vertreiben (durch Versetzen eigener Ritter)
  Räuber vertreiben

Danach ist der Zug des Spielers beendet und sein linker Nachbar ist an der Reihe. Er beginnt wieder mit dem Würfelwurf.

DER SPIELABLAUF IM DETAIL

Würfelergebnisse und ihre Aktionen

Nachdem der Spieler alle drei Würfel geworfen hat, werden die Ergebnisse der einzelnen Würfel in folgender Reihenfolge ausgeführt. Je nach Würfelkombination sind unterschiedliche Ergebnisse möglich:

1) Schiff gewürfelt: Barbarenflotte nähert sich

Zeigt der Ereigniswürfel ein Schiff, so wird die Barbarenflotte in Pfeilrichtung ein Feld weiter Richtung Küste gesetzt. Erreicht die Barbarenflotte das letzte Feld, so landet das Heer der Barbaren auf Catan. Die Spieler müssen Ritter aktiviert haben, um die Barbaren zurückschlagen zu können. Einzelheiten siehe „Das Heer der Barbaren bekämpfen“.

2) Gewürfeltes Stadttor/Augenzahl des roten Würfel: Fortschrittskarten erhalten

Zeigt der Ereigniswürfel ein Stadttor, so überprüfen **alle** Spieler, ob sie „Fortschrittskarten“ ziehen dürfen. **Um eine Fortschrittkarte zu erhalten,** muss ein Spieler Stadtausbauten in der Farbe des gewürfelten Stadttores (blau, grün, gelb) besitzen.

- Die Augenzahl des roten Würfels muss auf Ihrem Stadtausbau-Kalender in dieser Farbe abgebildet sein.
- Jeder Spieler, bei dem diese Bedingungen erfüllt sind, darf sich – im Uhrzeigersinn – die oberste Fortschrittskarte von dem Stapel ziehen, dessen Farbe gewürfelt wurde. Der Spieler darf seine Karte ansehen und muss sie dann verdeckt vor sich ablegen. Kein Spieler darf mehr als 4 Fortschrittskarten vor sich liegen haben. Einzelheiten siehe Abschnitt „Fortschrittskarten“.

Beispiel: *Der Ereigniswürfel zeigt ein gelbes Stadttor, der rote Würfel eine „1“. Alle Spieler, deren gelber Stadtausbau auf Stufe 1 oder höher ist, dürfen eine gelbe Fortschrittskarte ziehen.*

3) Beide Augenwürfel: Rohstofferträge

Wie üblich bestimmt die addierte Augenzahl der beiden Würfel die Landfelder, die Erträge erbringen.

- Eine **Siedlung** bringt wie gewohnt 1 Rohstoffkarte ein.
- Eine **Stadt** bringt 2 Karten ein.
  Entweder: **2 Rohstoffkarten:**
  - Hügelland liefert 2 Karten Lehm
  - Ackerland liefert 2 Karten Getreide
  Oder:
  1 Rohstoffkarte und 1 Karte Handelswaren:
  - Gebirge liefert 1 Karte Erz + 1 Handelsware Münzen.
  - Wald liefert 1 Karte Holz + 1 Handelsware Papier.
  - Weideland liefert 1 Karte Wolle + 1 Handelsware Tuch.

Es ist nicht erlaubt, auf eine der beiden Kartenarten zu verzichten und dafür 2 gleiche Karten zu nehmen. Handelswaren werden auf die Hand genommen und zählen mit, wenn der Räuber gewürfelt wird.

Rohstoffproduktion von Städten

CATAN – 3D Erweiterung – Städte & Ritter

Diese Anleitung enthält alle Regeln für die *CATAN – 3D Erweiterung – Städte & Ritter.* Eine Auflistung des Spielmaterials sowie den Spielaufbau finden Sie im beiliegenden Städte & Ritter-Almanach.

A Lesen Sie bitte zuerst die untenstehende Spielübersicht durch, in der Sie die wichtigsten Änderungen zum Spiel *„CATAN – 3D Edition“* finden.
B Bauen Sie dann das Spiel gemäß den Anweisungen im *Städte & Ritter*-Almanach auf.
C Lesen Sie dann die restlichen Regeln in dieser Anleitung.

Im Almanach finden Sie Tipps zu den Fortschrittskarten, die Sie bei Bedarf während des Spiels nachschlagen können.

A Spielübersicht

1 Catan ist in Gefahr – dunkle Wolken brauen sich über den friedlichen Catanern zusammen. Wilde Barbaren, angelockt vom Reichtum Catans, segeln heran, um das Land zu überfallen.

2 Noch bleibt Zeit genug, um der Gefahr zu begegnen. Das Heer der Barbaren entspricht in seiner Stärke immer der Anzahl der Städte auf Catan. Um das Barbarenheer zurückzuschlagen, müssen die Ritter aller Spieler mindestens so stark sein wie die Barbaren.

3 Gelingt es, die Barbaren zu besiegen, so ist die Gefahr für den Augenblick beseitigt. Sind aber die Ritter Catans zu schwach, so überfallen die Barbaren eine Stadt, plündern sie und lassen sie als Siedlung zurück.

4 Dieser Verlust einer Stadt trifft immer den Spieler, der zur Verteidigung Catans keinen oder die wenigsten Ritter beigesteuert hat. Setzen Sie deshalb Ihr Schicksal nicht aufs Spiel, stellen Sie Ritter auf!

5 Abgesehen von diesem äußeren Feind wetteifern die Spieler um den Bau von drei Metropolen! Um eine Metropole zu errichten – die zwei zusätzliche Siegpunkte wert ist – müssen die Spieler ihre Städte ausbauen.

6 Dieser Stadtausbau erfolgt mit den neuen Karten „Handelswaren“. Diese neuen Handelswaren erhält ein Spieler nur für die Städte, die an die Landschaften Gebirge, Wald und Weideland grenzen.

7 Ihr Spiel beginnen Sie gleich mit einer Siedlung und einer Stadt. Erhalten Sie Rohstoffe durch eine Stadt, die an Gebirge, Wald oder Weideland grenzt, so bekommen Sie nur 1 Rohstoffkarte, dazu aber 1 entsprechende Karte „Handelswaren“.

8 Der Stadtausbau ist in 3 Richtungen hin möglich, und am Ende des Ausbaus steht jeweils die „Metropole“. Mit der Handelsware „Münzen“ bauen Sie Ihre Stadt in Richtung Politik aus (blau); „Papier“ erlaubt den Ausbau in Richtung Wissenschaft (grün) und „Tuch“ macht den Ausbau in Richtung Handel möglich (gelb). Eine Metropole (+ 2 Siegpunkte) erhalten Sie, sobald Sie die vierte Ausbaustufe als Erster geschafft haben.

9 Mit fortschreitendem Stadtausbau erhöht sich Ihre Chance – durch die passende Kombination von rotem Augenwürfel und Ereigniswürfel – an die ebenfalls neuen Fortschrittskarten zu kommen, die Ihnen wesentlich tiefere Eingriffe in das Spiel ermöglichen als bisher.

10 Stellen Sie sich also auf ein hartes Leben auf Catan ein – und auf ein längeres Spiel. Wer zuerst 13 Siegpunkte erreicht, gewinnt!

B Material und Aufbau (→ siehe Almanach)

Für das Spiel benötigen Sie zusätzlich die *CATAN – 3D Edition.* Eine genaue Übersicht der jeweils benötigten Teile sowie die Regeln für den Spielaufbau und die Vorbereitung finden Sie im beiliegenden *Städte & Ritter*-Almanach.

C Spielanleitung

DER SPIELABLAUF IM ÜBERBLICK

Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, hat in seinem Zug die nachfolgend beschriebenen Aktions-Möglichkeiten:

1. Wer an der Reihe ist, wirft alle drei Würfel:

- Der **Ereigniswürfel** (mit den Symbolen) zeigt das Ereignis, das eintritt.
- Der **rote** Augenwürfel zeigt, ob der Gewinn einer Fortschrittskarte möglich ist.
- Beide **Augenwürfel** zusammen zeigen, welche Felder Rohstofferträge für alle Spieler abwerfen.
- **Stadtbesitzer** prüfen, ob sie an den Feldern Gebirge, Wald oder Weideland sitzen und „Handelswaren“ erhalten.

Wichtig: Vor dem Würfeln darf als einzige Aktion nur die Karte „Alchimist“ ausgespielt werden. Vor dem Würfeln darf weder gebaut noch getauscht werden.

KLAUS TEUBER

CATAN

3D ERWEITERUNG
STÄDTE & RITTER

ANLEITUNG

LOSSPIELEN OHNE REGELLESEN!
Mit dem kostenlosen **CATAN Assistent**

Möchten Sie das Spiel erklärt bekommen, statt die Regeln zu lesen? Dann laden Sie die kostenlose App **CATAN Assistent** herunter.

INHALTSVERZEICHNIS

Spielübersicht ..... Seite 2
Material und Aufbau ..... Seite 2
Der Spielablauf im Überblick ..... Seite 2
Der Spielablauf im Detail ..... Seite 3
Würfelergebnisse und ihre Aktionen ..... Seite 3
Handeln ..... Seite 4
Bauen (Stadtmauer, Ritter + aktivieren + aufwerten) .. Seite 4
Der Ausbau von Städten ..... Seite 5
Metropolen ..... Seite 6
Fortschrittskarten ..... Seite 7
Ritter-Aktionen ..... Seite 7
Versetzen ..... Seite 7
Versetzen + Vertreiben ..... Seite 8
Räuber vertreiben ..... Seite 8
Das Heer der Barbaren bekämpfen ..... Seite 8
Barbarenheer gewinnt ..... Seite 8
Die Ritter Catans gewinnen ..... Seite 9
Der Händler ..... Seite 9
Das Ende des Spiels ..... Seite 9
Die „Fiesepeter"-Regel ..... Seite 9
Das Spiel mit der Seefahrt ..... Seite 10
Impressum ..... Seite 10

KOSMOS