

CATAN

ERWEITERUNG HÄNDLER & BARBAREN

Mit dieser Ergänzung können Sie „Händler & Barbaren“ zu fünf oder zu sechs spielen!



Liebe Spielerinnen und Spieler,



vor 10 Jahren, nach der Veröffentlichung von „Städte und Ritter“, wurde ich gefragt, ob es noch eine dritte Erweiterung für das Grundspiel geben würde. Ich habe diese Frage damals verneint, glaubte ich doch, dass alle Wünsche, auf Catan mehr zu erleben, erfüllt seien. Mit „Seefahrer“ wurde das Spiel räumlich erweitert, und „Städte & Ritter“ bot eine größere Spieltiefe.

Anfang des Jahres 2006 starteten wir in der Catan-Onlinewelt eine Umfrage und stellten unter anderem die Frage, welche Spiele sich die Bürger dieser virtuellen Spielewelt am meisten wünschen. Ganz oben auf der Wunschliste tauchte „Varianten zum Grundspiel“ auf. Da sich in meiner Schublade im Lauf der letzten 10 Jahre Ideen für interessante Varianten und Erweiterungen gesammelt hatten, wurde ich durch dieses Votum ermuntert, diese aufzuarbeiten und weiter zu entwickeln. Das Ergebnis halten Sie jetzt in den Händen: Eine Kampagne mit 5 Szenarien eröffnet ganz neue Herausforderungen und Möglichkeiten, das Grundspiel neu zu erleben, bewährte Varianten bieten Alternativen, das Spiel den eigenen Bedürfnissen anzupassen. Die dritte Erweiterung steht also ganz unter dem Thema „Varianz des Grundspiels“ und bietet zudem bei den beiden letzten Szenarien der Kampagne eine Spieltiefe, die fast an die von „Städte & Ritter“ heranreicht.

Eine so umfangreiche Erweiterung wie diese kann man unmöglich alleine zu einem zufrieden stellenden Ergebnis führen. Ich danke daher all den Mitsiedlern, die am Ende dieser Anleitung unter „Regeltest und Beratung“ aufgeführt sind, ganz herzlich für Ihre wertvolle Hilfe.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß mit „Händler & Barbaren“!

Klaus Teuber, Februar 2007

SPIELMATERIAL

138 Spielfiguren

- 24 Ritter, 6 pro Spielerfarbe



- 12 Brücken, 3 pro Spielerfarbe



- 4 Trosswagen, 1 pro Spielerfarbe



- 36 Barbaren, bronzefarben



- 40 Münzen, 25 Einer, 15 Fünfer



- 22 Kamele, bronzefarben



117 Spielkarten

- 1 Kartensatz für „Barbarenüberfall“

- 2 Kartensätze für „Händler & Barbaren“

- 1 Kartensatz für „Ereignisse auf Catan“

- 4 Karten für „Die Fischer von Catan“

3 Kartontableaus mit vorgestanzten Teilen

1 Farbwürfel

1 Spielanleitung

Hinweis: Damit sich das Material der verschiedenen CATAN-Sets bei Bedarf wieder gut voneinander trennen lässt, sind die Sechseckfelder der Erweiterung „Händler & Barbaren“ mit diesem Symbol markiert:  Es befindet sich auf der Vorderseite in der linken unteren Ecke.

INHALTSVERZEICHNIS

● Die Varianten	Seite 2
● Freundlicher Räuber	Seite 2
● Ereignisse auf Catan	Seite 2
● Der Hafengeist	Seite 4
● Catan für Zwei	Seite 5
● Die Kampagne	Seite 6
● Die Fischer von Catan	Seite 6
● Die Flüsse von Catan	Seite 8
● Der Zug der Karawanen	Seite 10
● Der Barbarenüberfall	Seite 12
● Händler & Barbaren	Seite 16

Impressum

Seite 19

Die Varianten

VOR DEM ERSTEN SPIEL

Bitte lösen Sie die vorgestanzen Kartonteile vorsichtig aus den Rahmen. Auf der Rückseite finden Sie jeweils den Namen der Variante bzw. des Szenarios. Als zusätzliches Unterscheidungsmerkmal dient die Farbe der Rückseiten, die Sie auch auf den Rückseiten der Spielkarten wieder finden: Variante „Ereignisse auf Catan“: **Grau** ● | Szenario „Die Fischer von Catan“: **Hellblau** ● | Szenario „Die Flüsse von Catan“: **Dunkelblau** ● | Szenario „Der Barbarenüberfall“: **Violett** ● | Szenario „Händler & Barbaren“: **Braun** ●

HINWEIS

Alle Varianten sind sowohl untereinander als auch mit den Szenarien dieser Erweiterung, mit „Seefahrer“-Szenarien und teilweise auch mit den Erweiterungen „Städte & Ritter“ und „Entdecker & Piraten“ kombinierbar. Bei manchen Kombinationen mussten die Regeln etwas verändert bzw. angepasst werden. Dort, wo Regelanpassungen notwendig waren, sind diese unter der jeweiligen Variante bzw. dem jeweiligen Szenario beschrieben.

FREUNDLICHER RÄUBER

Was ist los im Wald von Catan? Seltsame Geschichten dringen aus den dunklen Wäldern des Schwarzbolztanns. Isebold und seine gefürchteten Räuber seien spurlos verschwunden und ein junger Bursche wäre an seinen Platz gerückt. Sein Name sei Rob de Hood und er würde nur reiche Reisende um ihre Habe erleichtern? Arme Schlucker dürften einfach weiterziehen ...

Spieldauer: je nach Szenario

Zusatzmaterial: keines

WURUM ES GEHT

Wer hat es nicht schon erlebt, dass der Räuber gleich zu Spielbeginn auf eine Landschaft gesetzt wird und dieser dann – wenn nicht erneut eine „7“ gewürfelt wird – längere Zeit wichtige Rohstoffeinkünfte dieser Landschaft blockiert. Der freundliche Räuber verschont alle Spieler solange, bis sie mehr als 2 Siegpunkte besitzen.

DIE REGELÄNDERUNG

Der Räuber darf nach dem Wurf einer „7“ oder nach dem Ausspielen eines Ritters nicht auf eine Landschaft gesetzt werden, an die eine Siedlung eines Spielers grenzt, der nur 2 Siegpunkte besitzt.

Sollte es auf Grund dieser Regel keine Landschaft geben, auf die man den Räuber versetzen kann, bleibt der Räuber auf der Wüste stehen bzw. wird er zurück auf die Wüste gesetzt. Sollte ein Spieler eine Siedlung an der Wüste besitzen und nur über 2 Siegpunkte verfügen, darf ihm keine Rohstoffkarte gezogen werden. Ungeachtet dieser Regel muss jeder Spieler, der bei einer „7“ mehr als 7 Rohstoffe besitzt, die Hälfte seiner Rohstoffe abgeben.

SPIELTIPPS FÜR DIESE VARIANTE

Im Kreis von Familien und besonders beim Spiel mit Kindern sollte generell diese Variante gewählt werden.

KOMBINATIONSMÖGLICHKEITEN:

Diese Variante ist ohne Regeländerungen mit allen anderen Varianten, Szenarien und „Seefahrer“ kombinierbar.

EREIGNISSE AUF CATAN

„Jeder ist seines Glückes Schmied“ – auch auf Catan gilt dieser Spruch. Die Würfel in die Hand nehmen und das Glück jedes Mal aufs Neue herausfordern! Klar wird man hin und wieder mit den Mächten des Schicksals hadern, wenn partout die eigenen Zahlen nicht fallen wollen und nur die Mitspieler vom Glück begünstigt werden.

Doch nun scheint es, dass es so genannten „Forschern“ gelungen ist, durch Anwendung statistischer Methoden das „Glück“ berechenbarer zu gestalten. Und es scheint auch zu gelingen! Allerdings, wie man hört, sorgt der Einsatz von Mathematik auch für unliebsame Folgen: So kann man eine eigene Niederlage nicht mehr damit entschuldigen, dass die eigenen Zahlen nicht gefallen seien ...“

Spieldauer: je nach Variante

Zusatzmaterial:



WURUM ES GEHT

Diese Karten ersetzen die Würfel! Kommt ein Spieler an die Reihe, so wirft er nicht wie üblich die beiden Würfel, sondern er deckt die oberste Karte des Stapels auf. Die Zahl auf der Karte bestimmt dann, welche Landschaften Erträge abwerfen. Einige dieser Karten lösen auch ein bestimmtes Ereignis aus. Insgesamt gibt es 11 verschiedene Ereignisse, auf knapp der Hälfte der Karten. Durch die statistisch korrekte Verteilung der Zahlen auf den Karten wird der sonst beim Würfeln auftretende Zufall reduziert – dafür bringen die Ereignisse wieder mehr Zufallsmomente ins Spiel und sorgen so für ein etwas anderes Spielgefühl.

VORBEREITUNG

Sortieren Sie die Karte „Jahreswechsel“ und das Deckblatt aus.

- Mischen Sie die restlichen Karten.
 - Legen Sie verdeckt 5 Karten unter die Karte „Jahreswechsel“. Die restlichen Karten legen Sie verdeckt oben drauf.
 - Sind alle oberen Karten aufgebraucht, werden alle Karten neu gemischt – siehe unter a).
- So sind immer 5 Karten nicht im Spiel.

ZUSÄTZLICHE REGELN



Räuberüberfall (Würfelzahl: 6 x „7“)

- Wer mehr als 7 Rohstoffkarten besitzt, gibt die Hälfte ab.
- Versetze den Räuber. Ziehe von einem der Spieler, die eine Siedlung oder Stadt an dem Feld mit dem Räuber besitzen, 1 Karte aus dessen verdeckter Hand (keine Entwicklungskarte).



Seuche (Würfelzahlen „6“ und „8“)

Alle Spieler erhalten für jede ihrer Städte nur 1 Rohstoffkarte.

Städte & Ritter:

Es darf keine „Handelsware“ genommen werden.



Erdbeben (Würfelzahl „6“)

Jeder Spieler dreht eine beliebige seiner Straßen quer. Sie muss repariert werden, erst danach darf ein Spieler wieder neue Straßen bauen. Reparaturkosten: je 1 Rohstoffkarte „Holz“ und „Lehm“. Eine reparaturbedürftige Straße zählt weiter zur „Längsten Handelsstraße“. An einer beschädigten Straße darf auch keine Siedlung gebaut werden.



Gute Nachbarschaft (Würfelzahl „6“)

Jeder Spieler gibt seinem linken Nachbarn 1 beliebige Rohstoffkarte, sofern er eine besitzt.

Städte & Ritter:

Es darf auch eine „Handelsware“ gegeben werden.



Ritterturnier (Würfelzahl „5“)

Der (oder die) Spieler mit den meisten aufgedeckten Ritterkarten erhält (erhalten) 1 Rohstoffkarte seiner (ihrer) Wahl.

Städte & Ritter:

Wer über die meisten Stärkepunkte aktivierter Ritter verfügt. Es darf aber keine „Handelsware“ gewählt werden.



Handelsvorteil (Würfelzahl „5“)

Wer die Sonder-Siegpunktkarte „Längste Handelsstraße“ besitzt, darf von einem beliebigen Spieler 1 Karte aus dessen verdeckter Hand (keine Entwicklungskarte) ziehen.

Städte & Ritter:

Keine Fortschrittskarte.



Ruhige See (Würfelzahlen „9“ und „12“)

Der (oder die) Spieler mit den meisten Siedlungen oder Städten an einem Hafen erhält (erhalten) 1 Rohstoffkarte seiner (ihrer) Wahl.

Städte & Ritter:

Es darf keine „Handelsware“ gewählt werden.



Rückzug des Räubers (Würfelzahl 2 x „4“)

Der Räuber wird sofort zurück auf die Wüste gesetzt. Von Spielern, die Siedlungen oder Städte an der Wüste besitzen, darf keine Karte gezogen werden.



Nachbarschaftshilfe (Würfelzahlen 1 x „10“, 1 x „11“)

Der (oder die) Spieler mit den meisten Siegpunkten muss (müssen) einem beliebigen Spieler mit weniger Siegpunkten 1 Rohstoffkarte seiner (ihrer) Wahl schenken.

Städte & Ritter:

Es kann auch eine „Handelsware“ verschenkt werden.



Konflikt (Würfelzahl „3“)

Wer alleine die meisten Ritterkarten aufgedeckt hat oder die „Größte Rittermacht“ besitzt, zieht bei einem beliebigen Spieler 1 Karte aus dessen verdeckter Hand (keine Entwicklungskarte).

Städte & Ritter:

Wer alleine über die meisten Stärkepunkte aktivierter Ritter verfügt, darf bei einem Mitspieler eine Karte ziehen (keine Fortschrittskarte).



Ertragreiches Jahr (Würfelzahl „2“)

Jeder Spieler erhält 1 Rohstoffkarte seiner Wahl.

Städte & Ritter:

Es darf keine „Handelsware“ gewählt werden.



Karten ohne individuelle Bezeichnung

(Würfelzahlen 1 x „3“, 1 x „4“, 2 x „5“, 2 x „6“, 4 x „8“, 3 x „9“, 2 x „10“, 1 x „11“)

Fleißige Siedler, blühendes Catan!

Hier findet kein Ereignis statt.



Jahreswechsel

- Alle Karten – außer dieser – mischen.
- Fünf Karten verdeckt unter diese Karte legen.
- Die 31 übrigen Karten verdeckt oben auf diese Karte legen.
- Neue Ereigniskarte ziehen.

KOMBINATIONSMÖGLICHKEITEN:

Diese Variante ist ohne Regeländerungen mit allen anderen Varianten, Szenarien und „Seefahrer“ kombinierbar.

Für Städte & Ritter gilt: Ist ein Spieler an der Reihe, würfelt er zunächst mit dem roten und dem Ereigniswürfel. Es wird das Würfel-Ereignis ausgeführt. Danach deckt der Spieler eine Karte des Stapels „Ereignisse auf Catan“ auf und verfährt wie oben beschrieben.

Für Entdecker & Piraten gilt: Viele Karten beziehen sich auf Spielelemente wie den Räuber, die Ritterkarten oder die Häfen, die es bei „Entdecker & Piraten“ nicht gibt. Man kann die Karten dennoch einsetzen, wenn man die Ereignisse ignoriert und nur die aufgedruckte Würfelzahl berücksichtigt.

Die Varianten

DER HAFENMEISTER

Das Meer mit seinen Gefahren und Verlockungen hat schon immer abenteuerlustige Menschen angezogen. Sie sammeln sich in Häfen und deshalb finden sich dort besonders viele Abenteurer. Wer diese wilden Abenteurerborden zähmen kann, ist zweifellos zu Höherem berufen – vielleicht sogar zum Hafenmeister! Der erste Schritt zu noch größeren Ehren?

Spieldauer: je nach Variante

Zusatzmaterial:

Sonder-Siegpunktkarte „Hafenmeister“



WORUM ES GEHT

Der Handel auf Catan wird immer wichtiger und deshalb haben die Häfen eine immer stärkere Bedeutung. Siedlungen und Städte an Hafenstandorten werden mit „Hafenpunkten“ belohnt, die wiederum zu 2 zusätzlichen Siegpunkten verhelfen können.

VORBEREITUNG

Das Spiel wird wie üblich vorbereitet, die Sonder-Siegpunktkarte „Hafenmeister“ liegt bereit.



DAS SPIEL

Gespielt wird nach den normalen Regeln des Grundspieles von „CATAN – Das Spiel“. Es gewinnt, wer an der Reihe ist und über 11 Siegpunkte verfügt.

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Eine Siedlung an einem Hafen zählt 1 Hafenpunkt. Eine Stadt an einem Hafen zählt 2 Hafenpunkte.
- Wer zuerst 3 Hafenpunkte besitzt, erhält die Sonder-Siegpunktkarte „Hafenmeister“, die 2 Siegpunkte wert ist.
- Erreicht ein anderer Spieler mehr Hafenpunkte, so erhält er die Sonder-Siegpunktkarte und die damit verbundenen beiden Siegpunkte.

KOMBINATIONSMÖGLICHKEITEN:

Diese Variante ist ohne Regeländerungen mit allen anderen Varianten, Szenarien, „Seefahrer“ und „Städte & Ritter“ kombinierbar. Die jeweilige Anzahl an Siegpunkten, die in einem Szenario zum Sieg benötigt werden, sollte um einen Punkt erhöht werden.

Catan zu zweit: CATAN DAS DUELL

Als Herrscher über ein kleines Fürstentum lenken Sie geschickt den Aufbau Ihres Reiches. Gehen Sie friedlich vor, und verbessern Sie Ihr Rohstoffeinkommen mit weiteren Siedlungen, einem Markt oder einer Getreidemühle. Oder machen Sie Ihrem Mitspieler mit Hilfe von gedungenen Verrätern, Bogenschützen und Feuerteufeln das Leben schwer. Diese und viele weitere Möglichkeiten bieten sich Ihnen in „CATAN – Das Duell“: Erleben Sie Catan so detailliert und tiefgehend wie in keinem anderen Spiel. **Es lohnt sich!**



CATAN FÜR ZWEI

Cataner sind gesellige Leute. Man trifft sich und man hat Spaß – den größten Spaß erlebt man zu viert, aber auch zu dritt ist das Leben noch ziemlich spannend. Doch inzwischen sieht man immer öfter zwei Menschen allein durch die Lande ziehen.

Aber halt, den Menschen kann geholfen werden: Jetzt kommt der Spaß für Zwei plus Zwei! Zwei sind echt, und zwei sind imaginär – probieren Sie mal die neue Herausforderung auf Catan für zwei Spieler!

Spieldauer: je nach Variante

Zusatzmaterial:

20 Handelsschips

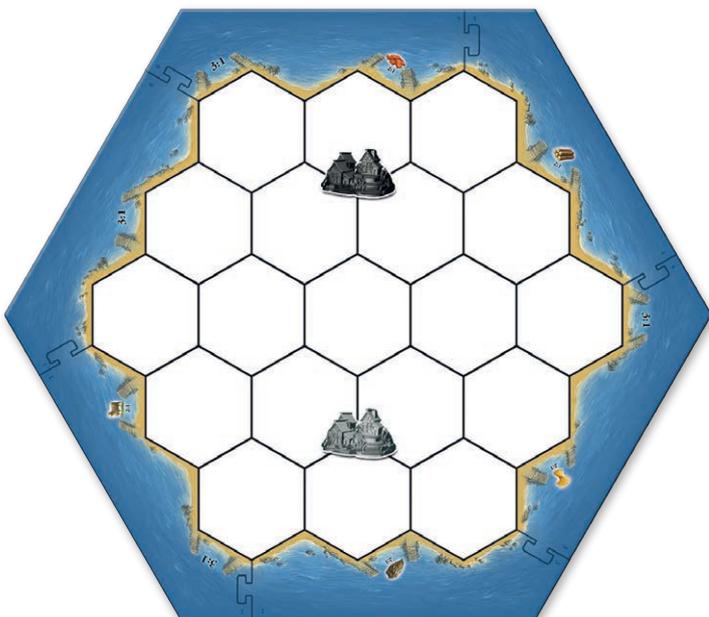


VORBEREITUNG

Das Spiel wird nach den normalen Regeln vorbereitet. Die beiden Figurensätze, die nicht von den Spielern gewählt wurden, sind die Figuren von zwei imaginären, neutralen Mitspielern. Sie werden neben der Spielfläche bereitgelegt. Die Handelsschips werden ebenfalls bereit gelegt. Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels 5 Handelsschips.

GRÜNDUNGSPHASE

Von jedem neutralen Spieler wird eine Siedlung (ohne Straße), gemäß der folgenden Abbildung auf die markierten Kreuzungen des Spielfeldes gesetzt. Die beiden Spieler gründen ihre beiden Start-siedlungen mit Straßen nach der normalen Gründungsregel. Nach Abschluss der Gründungsphase befinden sich somit von jedem Spieler 2 Siedlungen und 2 Straßen und von den neutralen Spielern je 1 Siedlung auf dem Spielplan.



DAS SPIEL

Es gelten grundsätzlich die gleichen Regeln wie für das Spiel zu dritt und viert. Die Änderungen werden nachfolgend beschrieben.

ZUSÄTZLICHE REGELN

Erträge auswürfeln

Ist ein Spieler an der Reihe, würfelt er zweimal hintereinander. Dabei gilt, dass sich die beiden gewürfelten Zahlen unterscheiden müssen. Zeigt der zweite Würfelwurf das gleiche Ergebnis wie der erste, wird er wiederholt – gegebenenfalls so lange, bis zwei verschiedene Ergebnisse vorliegen. Direkt nach jedem der beiden Würfelwürfe erhalten die Spieler Erträge bzw. versetzen bei einer „7“ den Räuber. Der Räuber kann mit Hilfe einer Ritterkarte oder einer Handelsschiff-Aktion auch zwischen den beiden Würfelwürfen versetzt werden.

Baufortschritte der neutralen Spieler

Wer eine Straße oder eine Siedlung baut, baut ebenfalls (kostenlos) 1 Straße bzw. Siedlung für einen beliebigen der beiden neutralen Spieler. Kann bei beiden neutralen Spielern keine Siedlung gebaut werden, wird stattdessen eine Straße gebaut. Baut ein Spieler eine Stadt oder kauft er eine Entwicklungskarte, sind die neutralen Spieler davon nicht betroffen. Für die Siedlungen der neutralen Spieler erhält man keine Erträge. Ein neutraler Spieler kann aber durchaus die „Längste Handelsstraße“ erhalten.

Handelsschiff-Aktionen

In seinem Spielzug (auch vor den Würfelwürfen) darf der Spieler 1 der 2 folgenden Aktionen durchführen:

- „Zwangshandel“: Der Spieler darf 2 Karten aus der Hand seines Mitspielers ziehen und gibt ihm 2 beliebige Karten dafür zurück. Hat der Mitspieler nur 1 Karte, erhält der Spieler diese, muss aber trotzdem 2 Karten zurückgeben.
- „Räuber versetzen“: Der Spieler darf den Räuber auf das Wüstenfeld setzen. Hat der Mitspieler an der Wüste Siedlungen oder Städte, wird keine Karte von ihm gezogen. Eine Aktion kostet einen Spieler, der weniger oder gleich viele Siegpunkte wie sein Mitspieler besitzt, 1 Handelsschiff. Hat ein Spieler mehr Siegpunkte, kostet ihn eine Aktion 2 Handelsschips. Wer Handelsschips ausgibt, legt sie zum Vorrat zurück.

Nachschub von Handelsschips

- Ist ein Spieler an der Reihe, darf er einmal in seinem Zug eine seiner aufgedeckten Ritterkarten abgeben und sich dafür 2 Handelsschips nehmen. Besitzt ein Spieler die „Größte Rittermacht“ und gibt er einen aufgedeckten Ritter ab, verliert er die „Größte Rittermacht“, falls er danach nur noch 2 aufgedeckte Ritter oder genau so viele aufgedeckte Ritter wie sein Mitspieler besitzt. Die „Größte Rittermacht“ wird danach wieder an den vergeben, der mehr aufgedeckte Ritter als sein Mitspieler besitzt (mindestens jedoch 3).
- Wer eine Siedlung (auch schon in der Gründungsphase) an der Wüste baut, erhält dafür 2 Handelsschips.
- Wer eine Siedlung an der Küste baut, erhält dafür 1 Handelsschiff (auch schon in der Gründungsphase).
- Wer eine Siedlung baut, die an die Wüste und an die Küste grenzt, erhält dafür 3 Handelsschips.

KOMBINATIONSMÖGLICHKEITEN:

Diese Variante ist ohne Regeländerungen mit allen anderen Varianten und mit Szenarien dieser Erweiterung oder „Seefahrer“-Szenarien kombinierbar, bei denen die „Größte Rittermacht“ nicht ausgeschlossen ist.

Für eine Kombination mit „Ereignisse auf Catan“ gilt: Wer an der Reihe ist, zieht, anstatt zu würfeln, nacheinander 2 Karten. Zeigt die zweite Karte die gleiche Zahl wie die erste, gilt die Karte trotzdem, es wird an ihrer Stelle keine neue Karte gezogen.

Für „Städte & Ritter“ gilt: Eine Kombination ist möglich. Es sind eine Reihe von Regelanpassungen nötig, die Sie auf catan.de veröffentlicht finden.

Die Kampagne

Die Kampagne besteht aus 5 verschiedenen Szenarien, die mit dem einfachen „Die Fischer von Catan“ startet und mit dem etwas komplexeren „Händler und Barbaren“ endet. Wegen des ansteigenden Schwierigkeitsgrades empfehlen wir Ihnen, die Szenarien der Reihe nach zu spielen.

Theoretisch sind verschiedene Szenarien der Kampagne mit entsprechenden Regelanpassungen untereinander oder auch mit „Seefahrer“-Szenarien, „Entdecker & Piraten“-Szenarien und „Städte & Ritter“ kombinierbar. Eine Beschreibung jeder Kombinationsmöglichkeit würde den Rahmen dieses Regelheftes sprengen. Die sinnvollsten Kombinationsmöglichkeiten und die zugehörigen Sonderregeln haben wir für Sie auf unserer Webseite catan.de zusammengestellt.

DIE FISCHER VON CATAN

Nachdem die Siedler ihre ersten Siedlungen errichtet, Ackerflächen angelegt und ihre Schafherden auf den fruchtbaren Weiden Catans vermehrt haben, lehnen sie sich zufrieden zurück. Ganz zufrieden? Nein, nicht ganz. Zwar sind Lamm und Brot köstliche Speisen – aber jeden Tag die gleiche Mahlzeit lässt den einen oder anderen Siedler nach etwas mehr Abwechslung im Speiseplan schielen. So ist es nur eine Frage der Zeit, bis sich einige Siedler mit Angeln und Netzen ausrüsten und an den Küsten Catans oder dem kürzlich entdeckten See ihr Glück versuchen. Damit sind die friedlichen Tage der Fische Catans endgültig gezählt ...

Spieldauer: ca. 45 bis 60 Minuten

Zusatzmaterial:



WORUM ES GEHT

Obwohl die Küsten und Seen Catans mit Meerestieren gesegnet sind, waren Fische bisher eine zwar bekannte, aber kaum vorhandene Ware auf Catan. Was liegt also näher, als endlich Fischer an die Küsten Catans zu schicken, um das kostbare Gut aus den Tiefen der Seen und Meere zu bergen?

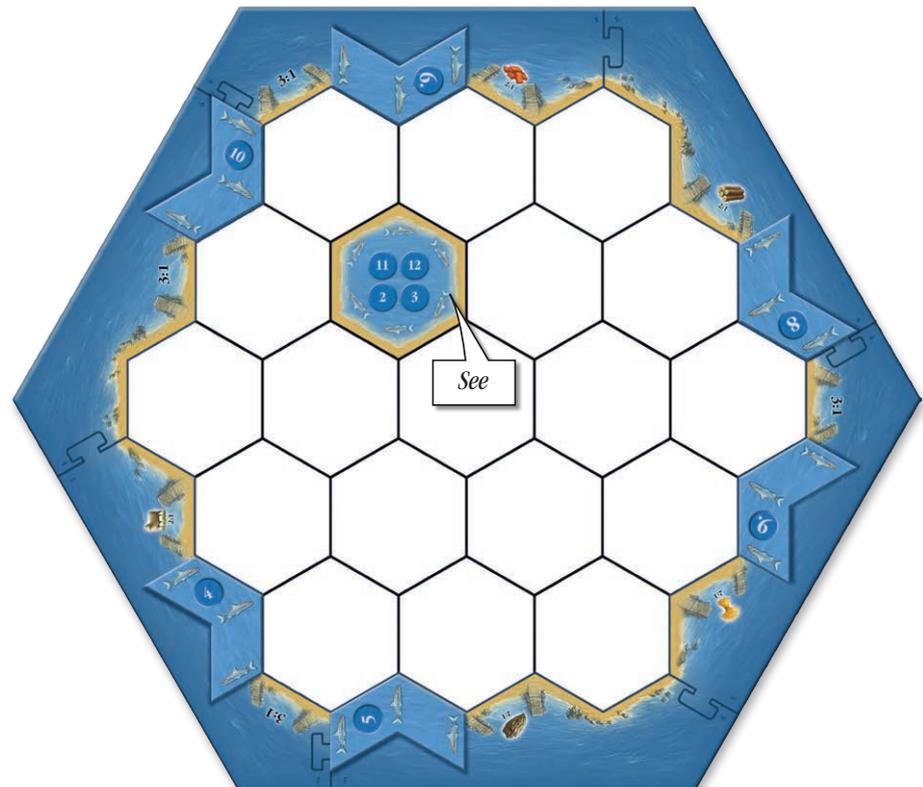
Die gefangenen Fische erweisen sich bald als begehrte Ware. Der Räuber verlässt für 2 Fische freiwillig Catan, die Bank spendiert für 4 Fische einen Rohstoff und für 5 Fische bauen Arbeiter auch schon mal umsonst eine Straße ...

VORBEREITUNG

Das Spiel wird wie üblich vorbereitet.

- Die Wüste wird durch den See ersetzt. Der See darf nicht am Rand der Insel (Küste) ausgelegt werden.
- Die Fischkärtchen werden gemischt und verdeckt neben den Rohstoffkarten bereit gelegt.
- Auf jedem Rahmenstück wird ein Fischgrund auf einer freien Spitze platziert.
- Der Räuber wird außerhalb des Spielfelds aufgestellt und kommt bei der ersten „7“ ins Spiel.

Beispiel:



DAS SPIEL

Es wird nach den normalen Regeln gespielt. Die ergänzenden Regeln werden nachfolgend beschrieben.

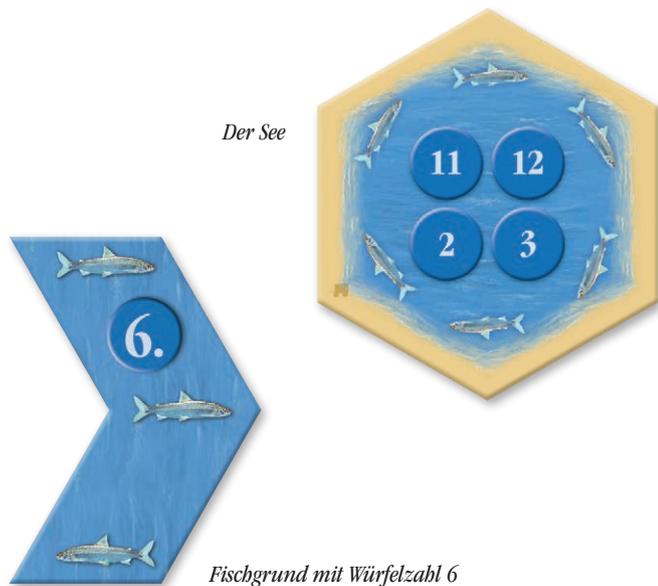
ZUSÄTZLICHE REGELN

Fischen

Jeder Fischgrund weist 3 Kreuzungen an der Küste als Fischfanggebiet aus. Gründet ein Spieler eine Siedlung auf einer Kreuzung an einem Fischfanggebiet, darf er sich immer dann 1 Fischkärtchen nehmen, wenn die Zahl gewürfelt wird, die auf dem Fischgrund abgebildet ist. Errichtet ein Spieler in der Gründungsphase seine zweite Siedlung an einem Fischgrund, erhält er sofort 1 Fischkärtchen. Wer ein Fischkärtchen erhalten hat, legt es verdeckt vor sich ab.

Besitzt ein Spieler eine Stadt an einem Fischgrund, erhält er 2 Fischkärtchen, wenn die Zahl des Fischgrundes gewürfelt wird.

Wer eine Siedlung an einer Kreuzung des Sees besitzt, darf sich immer dann ein Fischkärtchen ziehen, wenn eine 2, 3, 11 oder 12 gewürfelt wird. Besitzt er eine Stadt am See, darf er sich 2 Fischkärtchen nehmen.



Aktionen mit Fischkärtchen

Auf den Fischkärtchen sind 1, 2 oder 3 Fische abgebildet. Ist ein Spieler an der Reihe, kann er in seiner Handels- und Bauphase Fischkärtchen abgeben, um eine Aktion durchzuführen. Je mehr Fische auf den abgegebenen Kärtchen insgesamt abgebildet sind, umso größer ist der Vorteil einer Aktion:

2 Fische: Der Spieler darf den Räuber vom Spielfeld entfernen (mit der nächsten „7“ kommt er wieder ins Spiel).

3 Fische: Der Spieler darf 1 Rohstoffkarte von einem Mitspieler ziehen.

4 Fische: Der Spieler darf 1 beliebigen Rohstoff von der Bank nehmen.

5 Fische: Der Spieler darf sofort 1 kostenlose Straße bauen.

7 Fische: Der Spieler erhält 1 kostenlose Entwicklungskarte.

Wer Fischkärtchen abgibt, legt sie offen neben die verdeckten Kärtchen des Vorrats.

AUSSERDEM GILT:

- **Maximal 7 Fischkärtchen:** Ein Spieler darf nicht mehr als 7 Fischkärtchen besitzen. Besitzt er 7 Fischkärtchen und würde er für eine Siedlung oder Stadt 1 oder 2 Fischkärtchen erhalten, darf er alternativ nur eines seiner Kärtchen gegen ein Kärtchen des Vorrats austauschen.
- **Fischkärtchen dürfen nicht gewechselt werden:** Gibt ein Spieler mehr Fische aus, als die Aktion kostet, verfallen die überzähligen Fische.

- **Mehrere Aktionen pro Zug sind erlaubt:** Es ist erlaubt, im gleichen Zug mehrere Aktionen mit den Fischkärtchen durchzuführen. Diese müssen dann aber nacheinander und unabhängig voneinander durchgeführt werden. Es ist nicht erlaubt z. B. 2 Kärtchen mit je 3 Fischen abzugeben und damit den Räuber in die Wüste zu schicken (2 Fische) und 1 beliebigen Rohstoff von der Bank zu nehmen (4 Fische).
- **Fischkärtchen sind keine Rohstoffe:** Fischkärtchen zählen nicht zu den Rohstoffkarten, werden also nicht berücksichtigt, wenn eine „7“ gewürfelt wird. Wer den Räuber versetzt, darf auch nicht bei einem betroffenen Spieler ein Fischkärtchen ziehen.
- **Häfen und Fischgründe:** Manche Kreuzungen sind sowohl Hafenkreuzungen als auch Fischfanggebiet. Wer auf solch einer Kreuzung eine Siedlung gründet, hat beide Vorteile.
- **Wenn die Fischkärtchen aufgebraucht sind:** Gibt es keine verdeckten Fischkärtchen mehr, werden die offen liegenden Kärtchen umgedreht, gemischt und bilden dann den neuen Vorrat.
- **Kein Handel mit Fischen:** Fischkärtchen dürfen nicht zwischen Spielern gehandelt werden.

EIN ALTER SCHUH ...

Wer dieses Kärtchen zieht, muss es sofort aufdecken. Der (jeweilige) Besitzer kann es, wenn er an der Reihe ist, an einen beliebigen Spieler weitergeben, der über gleich viele oder mehr Siegpunkte verfügt. Besitzt er selbst die meisten Siegpunkte, muss er es so lange behalten, bis ein anderer Spieler zumindest gleich viele Siegpunkte besitzt.

Wer das Kärtchen „alter Schuh“ besitzt, benötigt 1 Siegpunkt mehr, um das Spiel zu gewinnen – im Falle des Basisspiels somit 11 Siegpunkte. Der „alte Schuh“ ist somit kein negativer Siegpunkt. Wer ihn besitzt, benötigt nur einen Siegpunkt mehr, um zu gewinnen.

SPIELLENDE

Es gewinnt der Spieler, der an der Reihe ist und 10 Siegpunkte erreicht hat. Wer den alten Schuh besitzt, gewinnt erst dann, wenn er 11 Siegpunkte besitzt.

KOMBINATION MIT VARIANTEN:

Dieses Szenario ist mit allen Varianten dieser Erweiterung kombinierbar.

Für die Kombination mit der Variante „Catan für Zwei“ gilt:

- Jeder Spieler erhält zu Beginn 5 Fischkärtchen: je 2 Kärtchen mit einem Fisch, 2 Kärtchen mit 2 Fischen und 1 Kärtchen mit 3 Fischen. Die restlichen Fischkärtchen werden gemischt und verdeckt neben dem Spielfeld ausgelegt.
- Die Handelsschips entfallen. Wer weniger Siegpunkte besitzt, benötigt bei jeder Aktion 1 Fisch weniger.
- Statt auf die Wüste (die es in diesem Szenario nicht gibt) wird der Räuber bis zu seinem nächsten Einsatz (über eine „7“ oder den Einsatz eines Ritters) außerhalb des Spielplans abgestellt.
- Neue Fischkärtchen erhält man nur dann, wenn die Zahl eines Fischgrundes oder des Sees gewürfelt wird – also nicht über die Gründung einer Siedlung an der Küste oder durch die Abgabe eines Ritters.

Für die Kombination mit „Ereignisse auf Catan“ gilt:

- Rückzug des Räubers: Der Räuber wird bis zu seinem nächsten Einsatz (über eine „7“ oder den Einsatz eines Ritters) außerhalb des Spielfeldes abgesetzt.

Bei der Kombination mit der Variante „Hafenmeister“ sollte auf 11 Siegpunkte (12 Siegpunkte mit dem alten Schuh) gespielt werden.

Die Kampagne

DIE FLÜSSE VON CATAN

Während einige Siedler sich ganz der Fischerei verschrieben haben, siedeln andere an den Flüssen Catans, da diese sich als die wahren Lebensadern der Insel erweisen. Der Handel gedeiht hier besonders gut, was sich als Gewinn von sattem Gold niederschlägt.

So ist es kein Wunder, dass sich bald rechts und links der Flüsse Straßen hinziehen und mächtige Brücken das Wasser überqueren. Jeder möchte der reichste Siedler der Insel werden. Nur ist es oft so, dass einer reich wird, aber viele arm dabei. Wie wird es Ihnen ergehen?

Spieldauer: ca. 45 bis 60 Minuten

Zusatzmaterial:

2 Flüsse
(1 Fluss mit
3 Landschaften,
einer mit 4)



Goldmünzen
mit den Werten
1 und 5



12 Brücken, pro Spielerfarbe 3



1 Karte „Reichster Siedler“



4 Karten „Armer Siedler“



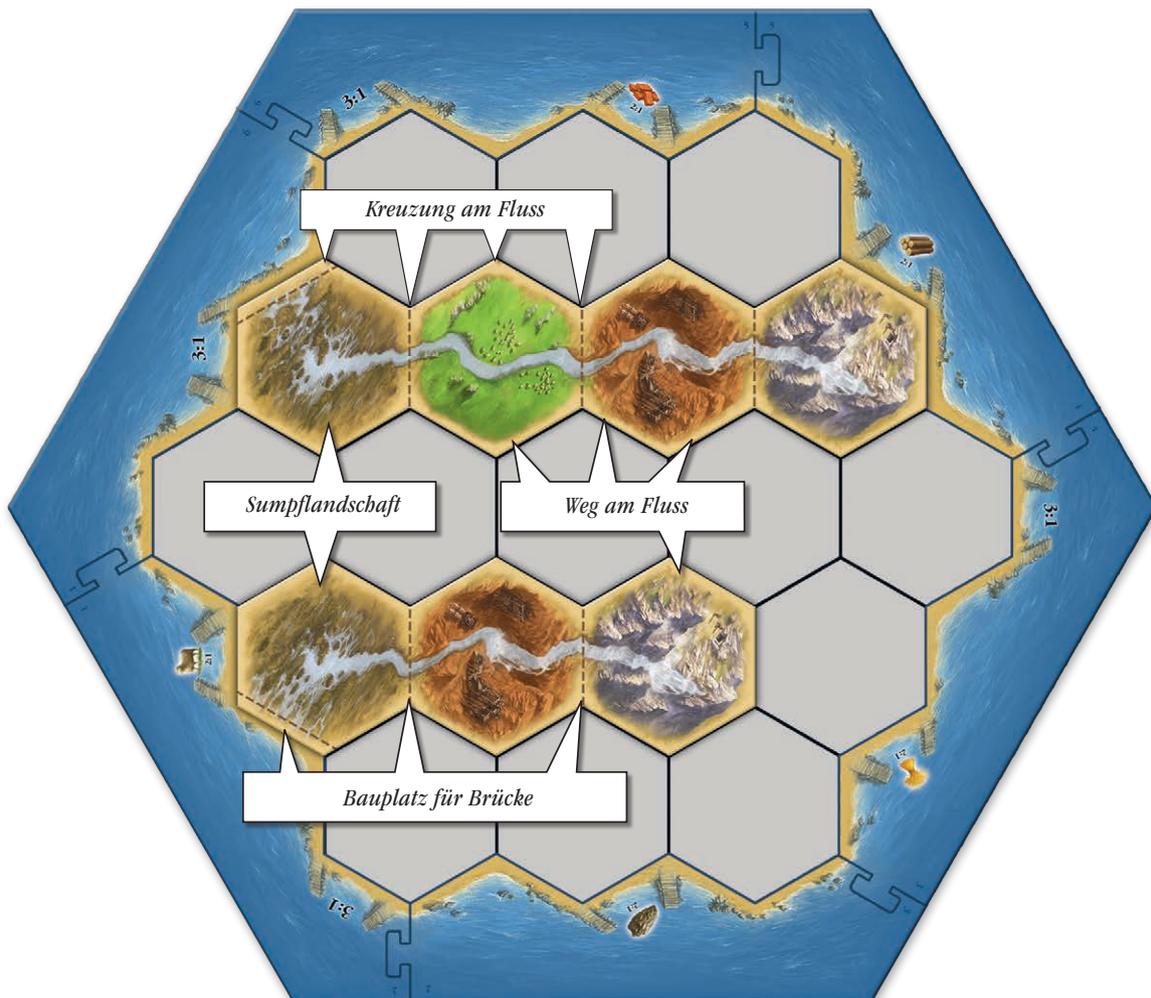
WORUM ES GEHT

Für jede Straße und jede Siedlung, die ein Spieler an den Flussfeldern baut, erhält er 1 Gold. Für je 2 Gold kann ein Spieler einen beliebigen Rohstoff eintauschen. Wer das meiste Gold besitzt, ist reichster Siedler, was einen Sondersiegpunkt einbringt. Doch Vorsicht! Wer mit seinem Gold prast, wird leicht zum armen Siedler und verliert damit 2 Siegpunkte.

VORBEREITUNG

Bauen Sie den Rahmen auf und legen Sie die beiden Flüsse wie nebenstehend abgebildet aus.

- Von den Landschaften des Basisspiels werden folgende Felder aussortiert: 2 x Gebirge, 2 x Hügel, 2 x Weideland, 1 x Wüste. Mit den verbliebenen Landschaften wird der Rest der Insel aufgebaut.



- Auf den beiden Sumpflandschaften werden keine Zahlenplättchen platziert.
- Das Zahlenplättchen „2“ wird vorerst beiseite gelegt. Das erste Plättchen „A“ wird auf einer beliebigen Küstenlandschaft eingesetzt, die restlichen Zahlenplättchen werden wie beim Aufbau des Grundspiels in der alphabetischen Reihenfolge platziert. Das Plättchen „2“ (B) wird übersprungen. Wurden alle Zahlenplättchen ausgelegt und umgedreht, wird das Zahlenplättchen mit der „2“ auf die Landschaft gelegt, auf der sich das Plättchen mit der „12“ befindet. Diese Landschaft wirft nun jedes Mal Erträge ab, wenn eine „2“ oder eine „12“ gewürfelt wird.
- Der Räuber wird auf eines der beiden Sumpffelder gestellt.
- Das Gold wird neben dem Spielfeld bereit gelegt. Zu Beginn des Spieles besitzt kein Spieler Gold.
- Jeder Spieler erhält 3 Brücken in seiner Farbe.
- Die Karten „Reichster Siedler“ und „Armer Siedler“ werden neben dem Spielfeld bereit gelegt.

GRÜNDUNGSPHASE

Jeder Spieler gründet, wie im Grundspiel gewohnt, 2 Siedlungen mit je 1 Straße. Es gibt die folgenden zusätzlichen Regeln:

Eine Straße darf nicht auf den Bauplätzen der Brücken – also über einen Fluss – gebaut werden. Diese Regel gilt grundsätzlich für das ganze Spiel.

Für jede Straße, die ein Spieler auf einem Weg am Fluss baut, erhält er 1 Gold.

Für jede Siedlung, die ein Spieler auf einer Kreuzung am Fluss baut, erhält er 1 Gold.

Karten „Armer Siedler“ und „Reichster Siedler“ verteilen

Ein Spieler kann somit das Spiel mit bis zu 4 Gold starten. Alle Spieler, die nach der Gründungsphase am wenigsten Gold besitzen, erhalten die Karte „Armer Siedler“. Wichtig: Haben alle Spieler gleich viel Gold oder kein Gold, erhalten alle Spieler die Karte „Armer Siedler“ (minus 2 Siegpunkte).



Besitzt zu Spielbeginn ein Spieler allein das meiste Gold, so erhält er die Karte „Reichster Siedler“. Andernfalls wird die Karte vorerst beiseite gelegt.

DAS SPIEL

Es wird nach den normalen Regeln gespielt. Die ergänzenden Regeln werden nachfolgend beschrieben.

ZUSÄTZLICHE REGELN

Siedlungen und Straßen am Fluss

Wie schon in der Gründungsphase erhält ein Spieler für jede Straße und jede Siedlung, die er an einem der beiden Flüsse baut, ein Gold. Wer eine Siedlung an einem Flussfeld zu einer Stadt ausbaut, erhält dafür hingegen kein Gold.

Der Brückenbau

Eine Brücke kostet 2 Lehm und 1 Holz. Eine Brücke muss an eine eigene Straße oder Siedlung angesetzt werden und darf nur auf einem der sieben Brückenbauplätze gebaut werden. Wer eine Brücke baut, erhält dafür 3 Gold. Eine Brücke zählt innerhalb einer längsten Handelsstraße ganz normal wie eine Straße. Jeder Spieler kann nur 3 Brücken bauen. Wer die Entwicklungskarte „Straßenbau“ spielt, darf nicht an Stelle der Straßen eine Brücke bauen.

Reichster Siedler

Diese Karte zählt einen Siegpunkt. Sie ist grundsätzlich immer im Besitz des Spielers, der alleine das meiste Gold besitzt. Ein Spieler muss die Karte abgeben, wenn entweder

- ein anderer Spieler zu Gold gekommen ist und gleich viel oder mehr Gold besitzt oder
- wenn der Spieler Gold ausgibt und danach nicht mehr alleine über das meiste Gold verfügt.

Muss ein Spieler aus den oben genannten Gründen die Karte „Reichster Siedler“ abgeben, erhält sie der Spieler, der alleine das meiste Gold besitzt. Gibt es keinen solchen Spieler, wird die Karte solange beiseite gelegt, bis ein Spieler alleine über das meiste Gold verfügt.

Armer Siedler

Zu jedem Zeitpunkt des Spiels gilt, dass alle Spieler, die am wenigsten Gold besitzen, die Karte „Armer Siedler“ erhalten. Sobald ein Spieler Gold bekommt und damit nicht mehr zum Kreis derer gehört, die über das wenigste Gold verfügen, darf er die Karte abgeben. Sollten alle Spieler gleich viel Gold oder kein Gold besitzen, erhalten sie alle diese Karte. Die Karte „Armer Siedler“ mindert die Siegpunkte eines Spielers um zwei Punkte.

Das Gold

Für je 2 Gold darf jeder Spieler, wenn er an der Reihe ist, bis zu zweimal in seinem Zug einen beliebigen Rohstoff einkaufen. Dabei darf er auch Gold einsetzen, das er im gleichen Zug erhalten hat. Gold kann auch durch Abgabe von Rohstoffen erhalten werden: Entweder über den normalen 4:1 Banktausch, durch Nutzung eigener Häfen oder durch den Handel mit Mitspielern. Gold zählt nicht als Rohstoff und darf daher beim Versetzen des Räubers nicht gestohlen werden.

SPIELEND

Das Spiel endet, wenn ein Spieler an der Reihe ist und 10 Siegpunkte besitzt.

SPIELTIPPS FÜR DIESES SZENARIO

Wer mit der Karte „Armer Siedler“ geschlagen ist, wird kaum in der Lage sein, das Spiel zu gewinnen. Man sollte mit seinem Gold daher nur dann Rohstoffe einkaufen, wenn man noch genügend Bauoptionen am Fluss besitzt, mit denen man den eigenen Goldvorrat wieder aufstocken kann.

KOMBINATION MIT VARIANTEN:

Dieses Szenario ist mit allen Varianten dieser Erweiterung kombinierbar.

Für die Kombination mit der Variante „Catan für Zwei“ gilt:

- Wer eine Siedlung an einem Sumpffeld gründet, erhält ebenfalls 2 Handelschips.
- Statt in die Wüste wird der Räuber auf ein Sumpffeld verbannt.

Für die Kombination mit „Ereignisse auf Catan“ gilt:

- Rückzug des Räubers: Der Räuber wird auf ein Sumpffeld verbannt.

Bei der Kombination mit der Variante „Hafenmeister“ sollte auf 11 Siegpunkte gespielt werden.

Die Kampagne

DER ZUG DER KARAWANEN

Inzwischen erfreut sich Catan, dank seiner fleißigen Siedler, Fischer und Händler, eines immer mehr anwachsenden Wohlstands. Doch nicht alle Siedler sind zufrieden. Manchen ist Catan zu betriebsam und zu unruhig geworden. Sie entfliehen dem geschäftigen Treiben in die Wüste, vertreiben die Räuber und lassen sich in einer kleinen Oase nieder. Nun haben sie zwar ihre Ruhe und genießen die saubere und trockene Luft der Wüste – aber bald mangelt es an Abwechslung auf dem Speiseplan und an Wolle für die Herstellung neuer Gewänder ...

Spieldauer: ca. 60 Minuten

Zusatzmaterial:



WORUM ES GEHT

In der Oase haben sich Nomaden niedergelassen. Die Nomaden benötigen dringend Wolle und Getreide und bieten dafür Handelswaren der Wüste. Da die Siedler von Catan immer ein paar Schafe und Getreide übrig haben, schicken die Nomaden Kamele aus, um die begehrten Rohstoffe einzutauschen. Mit den Kamelen werden im Laufe des Spiels drei Karawanenzüge gebildet. Alle Siedlungen und Städte, die auf der Route des Karawanenzugs liegen, zählen einen Siegpunkt mehr. Alle Straßen, die parallel zu einem Karawanenzug verlaufen, zählen in einer Handelsstraße doppelt.

VORBEREITUNG

Das Oasenfeld ersetzt die Wüste. Es wird genau in der Mitte der Insel ausgelegt. Die Ausrichtung der Oase ist beliebig. Die Kamele werden als Vorrat neben dem Spielfeld bereit gelegt. Der Räuber wird zu Beginn des Spieles außerhalb des Spielfeldes bereit gestellt. Mit dem ersten Wurf einer „7“ wird er auf einer beliebigen Landschaft eingesetzt, die einen Zahlenchip besitzt, also nicht auf der Oase. Danach wird nach den üblichen Regeln verfahren.



DAS SPIEL

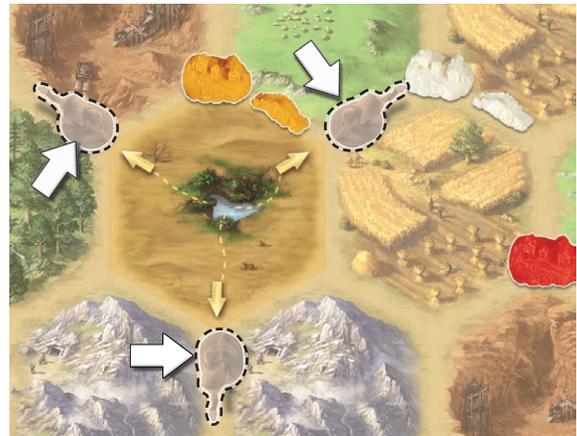
Es wird nach den normalen Regeln gespielt. Die ergänzenden Regeln werden nachfolgend beschrieben.

ZUSÄTZLICHE REGELN

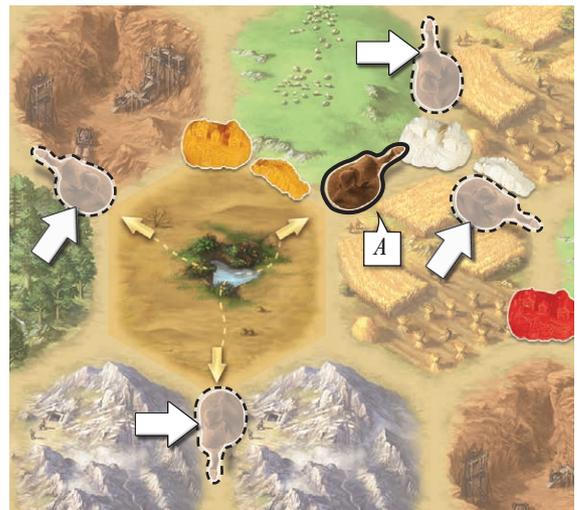
Gründet ein Spieler nach der Gründungsphase in seinem Zug eine oder mehrere Siedlungen oder baut er eine oder mehrere Siedlungen zu einer Stadt aus, wird nach Beendigung seines Zuges – nach einer vorangegangenen Abstimmungsrunde (siehe unten) – genau 1 Kamel eingesetzt.

Einsetzen eines Kamels

- Ein Kamel wird immer auf einen Weg gesetzt. Es muss so eingesetzt werden, dass es direkt an das vorderste (bzw. zuletzt aufgestellte) Kamel eines Karawanenzugs angrenzt. Eine Verzweigung eines Karawanenzugs ist somit nicht möglich.
- Wird oder wurde auf einem Weg, auf dem ein Kamel steht, eine Straße gebaut, wird das Kamel neben die Straße gestellt.
- **Das erste Kamel eines Karawanenzugs** muss auf einen Weg gestellt werden, auf den ein Pfeil der Oase in gerader Linie zeigt.
- **Für alle nachfolgenden Kamele eines Zugs** gibt es immer bis zu 2 Wege, auf denen sie aufgestellt werden können. Für alle 3 Karawanenzüge sind so bis zu 6 mögliche Positionen für das Einsetzen eines Kamels möglich. Die Spieler stimmen gemeinsam darüber ab, an welcher Position ein Kamel aufgestellt werden soll.



Beispiel 1: Das erste Kamel muss eingesetzt werden. Es gibt 3 Wege, auf denen es platziert werden darf.



Beispiel 2: Das Kamel wurde an Position „A“ platziert. Für das nächste Kamel gibt es nun 4 Wege, auf denen es eingesetzt werden darf.

Abstimmungsrunde

Beginnend mit dem Spieler, der gerade an der Reihe war und eine Siedlung bzw. Stadt gebaut hat, dürfen alle Spieler nacheinander im Uhrzeigersinn offen eine oder mehrere Woll- oder Getreidekarten auslegen. Nur die Spieler, die mindestens eine Karte ausgelegt haben, verhandeln untereinander, auf welchen Weg das Kamel gestellt werden soll.

- Jeder Spieler hat so viele Stimmen, wie er Karten eingesetzt hat.
- Hat ein Spieler alleine mehr Stimmen als alle anderen Spieler zusammen, entscheidet er alleine.
- Verfügen 2 oder mehr Spieler über die Mehrheit an Stimmen und haben sie sich auf eine Position des Kamels geeinigt, platzieren sie das Kamel entsprechend.
- Sollte es zu einem Patt bzw. zu keiner Einigung kommen, bestimmt der Spieler, der alleine die meisten Karten ausgelegt hat.
- Gibt es keinen solchen Spieler, bestimmt der Spieler, der gerade an der Reihe war, auf welchen Weg das Kamel gesetzt werden soll. Dies darf bzw. muss er auch dann tun, wenn er keine Karte ausgelegt hat.

Anschließend geben alle Spieler ihre eingesetzten Woll- und Getreidekarten ab (zurück auf den Vorratsstapel).

Wichtig: Jeder Spieler hat nur einmal die Möglichkeit, Karten auszulegen. Ein späteres Nachlegen ist nicht gestattet.

WEITER GILT

Ende eines Karawanenzugs

Gibt es keinen Weg mehr, um mit einem Kamel einen Karawanenzug zu verlängern, endet dieser Zug. Ist der Vorrat an Kamelen aufgebraucht, enden alle 3 Karawanenzüge.

Vereinigung von 2 Karawanenzügen

Treffen sich 2 Karawanenzüge an einer Kreuzung, wachsen sie mit dem nächsten eingesetzten Kamel zusammen und werden als ein Karawanenzug fortgeführt.

Kamele auf Wegen an der Küste und der Oase

Ein Karawanenzug darf auch auf Wegen an der Küste fortgesetzt werden. Es ist allerdings nicht möglich, das erste Kamel eines Karawanenzugs auf einen Weg an der Oase zu setzen. Sollte ein Karawanenzug jedoch einen „Bogen“ zurück zur Oase schlagen, darf ein Kamel auch auf einem Weg der Oase eingesetzt werden.

Vorteile der Karawanenzüge

- Die „Längste Handelsstraße“
Eine Straße, die parallel zu einem Kamel verläuft, zählt wie 2 Straßen. Eine „Längste Handelsstraße“ zählt also schon dann als solche, wenn zwar weniger als 5 Straßen gebaut wurden, zusammen mit den doppelt zählenden Straßen aber ein Wert von „5“ erreicht wird.
- Aufwertung von Städten und Siedlungen
Siedlungen oder Städte, die zwischen 2 Kamelen liegen, zählen einen Siegpunkt mehr.

Beispiel 3 (Abbildung rechts): Im weiteren Spielverlauf sind 3 längere Karawanenzüge entstanden. Eine Siedlung von Spieler „Weiß“ und 2 Siedlungen von Spieler „Blau“ zählen jede einen Siegpunkt mehr, da diese zwischen zwei Kamelen liegen. Außerdem zählen 3 Straßen von Spieler „Blau“ und eine Straße von Spieler „Weiß“ doppelt. Aktuell gibt es 6 Wege, auf denen ein Kamel eingesetzt werden kann.

SPIELEND

Das Spiel endet, wenn ein Spieler an der Reihe ist und über 12 Siegpunkte verfügt.

SPIELTIPPS FÜR DIESES SZENARIO

Wolle ist im Grundspiel meist der Rohstoff, dem am wenigsten Bedeutung beigemessen wird. In diesem Szenario besitzt Wolle einen wesentlich höheren Stellenwert, dient Wolle doch dazu, eine Abstimmung für sich zu entscheiden und wertvolle zusätzliche Siegpunkte einzuheimsen. Auch Getreide zählt bei einer Abstimmung als Stimme, wird aber öfter als Wolle für Bauaktionen benötigt. Es ist daher vorteilhaft, in der Gründungsphase eine Siedlung auch an einer ertragreichen Weidelandschaft zu platzieren oder eine solche für eine spätere Besiedlung in Reichweite zu haben.

KOMBINATION MIT VARIANTEN:

Dieses Szenario ist mit allen Varianten dieser Erweiterung kombinierbar.

Für die Kombination mit der Variante „Catan für Zwei“ gilt:

Kommt es zu einer Abstimmungsrunde, geht es um 2 Kamele, die eingesetzt werden:

- Wer die Abstimmung gewinnt, setzt 2 Kamele ein. Er muss mit den Kamelen jedoch 2 verschiedene Karawanenzüge verlängern.
- Bei einem Patt setzt jeder 1 Kamel ein. Zuerst der Spieler, der an der Reihe war und dann der Mitspieler.
- Wird der Räuber in die Wüste geschickt, wird er stattdessen bis zu seinem nächsten Einsatz (über eine „7“ oder den Einsatz eines Ritters) außerhalb des Spielfeldes abgesetzt.

Für die Kombination mit „Ereignisse auf Catan“ gilt:

- Rückzug des Räubers: Der Räuber wird bis zu seinem nächsten Einsatz (über eine „7“ oder den Einsatz eines Ritters) außerhalb des Spielfeldes abgesetzt.

Bei der Kombination mit der Variante „Hafenmeister“ sollte auf 13 Siegpunkte gespielt werden.



Die Kampagne

DER BARBARENÜBERFALL

Der Wohlstand Catans bleibt nicht unbemerkt. Beutehungrig landen Furcht erregende Barbaren an den Küsten Catans und verbreiten Angst und Schrecken. Nun ist Schluss mit lustig, die friedlichen Zeiten sind vorbei! Nie weiß man, wo sie zuschlagen. Zuerst sind es nur wenige Barbaren, aber es werden immer mehr. Anfangs ruinieren sie nur die Rohstoffproduktion. Sind sie aber stark genug, so belagern sie Siedlungen und Städte – mit verheerenden Folgen. Aber die Cataner stehen zusammen. Sie bilden Ritter aus und schicken sie ins Gefecht – aber werden sie stark genug sein?

Spieldauer: ca. 60 bis 90 Minuten

Zusatzmaterial:

Barbaren



24 Ritter, je 6 pro Spielerfarbe



26 Entwicklungskarten



Deckblatt



Rückseite

1 Burgfeld



1 Farbwürfel



Goldmünzen mit den Werten 1 und 5

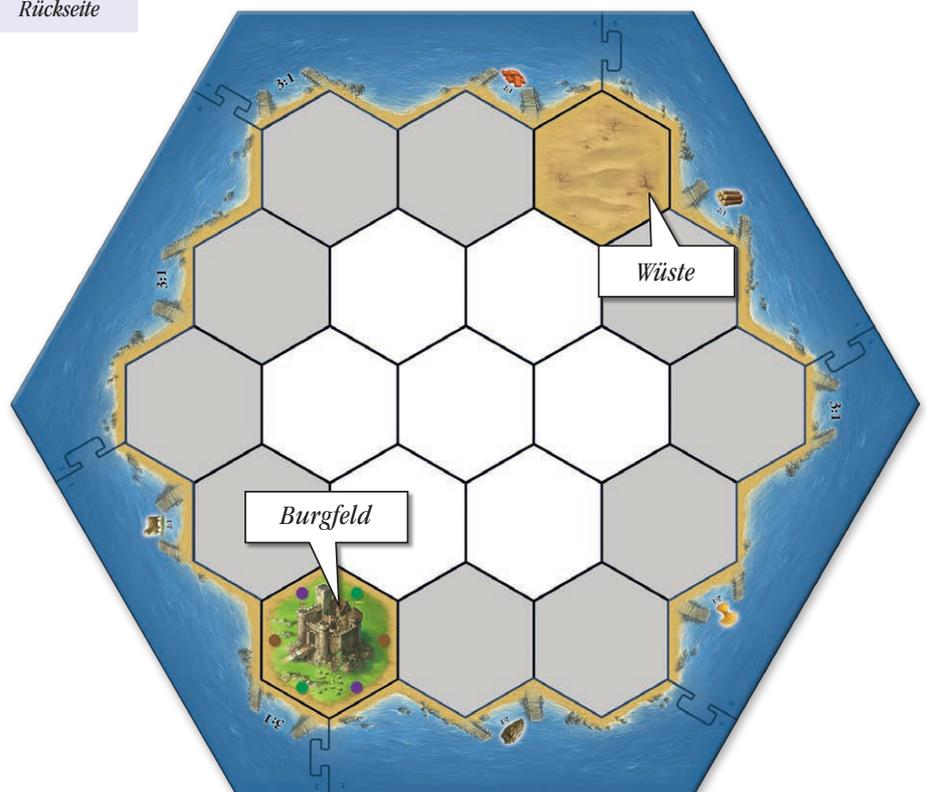


WORUM ES GEHT

Beutehungrig landen Barbaren an den Küsten Catans. Zunächst verbreiten sie Angst und Schrecken durch ihre bloße Anwesenheit. Doch als immer mehr Barbaren über das Meer kommen, besetzen sie Küstengebiete und blockieren deren Erträge. Als die Barbaren drohen, auch Siedlungen und Städte an der Küste einzunehmen, bilden die Cataner Ritter in der Burg aus und schicken diese in nie gekannter Einigkeit in die Schlacht mit den Barbarenhorden.

VORBEREITUNG

- **Landschaften auslegen:** Zunächst werden, wie untenstehend abgebildet, die Wüste und das Burgfeld ausgelegt. Im äußeren grauen Kreis werden in zufälliger Anordnung offen ausgelegt: 2 x Wald, 2 x Hüggelland, 3 x Weideland, 1 x Gebirge und 2 x Ackerland. Diese Landschaften werden als Küstengebiete bezeichnet.



Die innere weiße Fläche wird in zufälliger Anordnung offen mit 1 x Wald, 1 x Weideland, 1 x Hüggeland, 2 x Gebirge und 2 x Ackerland bestückt. Eine der Waldlandschaften wird für das Spiel nicht benötigt.

- **Zahlenchips platzieren:** Nachdem die Landschaften ausgelegt wurden, werden die Zahlenchips nach dem unten abgebildeten Schema platziert.
- Jeder Spieler erhält **6 Ritter** in seiner Spielerfarbe.
- Je ein **Barbar** wird auf die Küstenfelder mit der „2“ und der „12“ gesetzt. Die restlichen Barbaren werden neben dem Spielfeld bereit gelegt.
- Es wird mit den **Entwicklungskarten** dieses Szenarios gespielt. Die Entwicklungskarten des Grundspiels werden nicht benötigt.
- Der Farbwürfel wird auf das Burgfeld gelegt.
- Die Sonder-Siegpunktkarte „**Größte Rittermacht**“ wird nicht benötigt.
- Der **Räuber** spielt nicht mit und bleibt in der Schachtel.



GRÜNDUNGSPHASE

Jeder Spieler gründet zunächst eine Siedlung und dann eine Stadt. Bei der Gründung der Stadt gibt es für jede angrenzende Landschaft nur einen Start-Rohstoff.

DAS SPIEL

Es wird nach den normalen Regeln gespielt. Die ergänzenden Regeln werden nachfolgend beschrieben.

ZUSÄTZLICHE REGELN

1. **Barbaren landen auf Catan** (wenn ein Spieler eine Stadt oder Siedlung baut)
2. **Entwicklungskarten sofort aufdecken und ausführen** (Bau- und Handelsphase)
3. **Ritter einsetzen** (beim Kauf der Entwicklungskarten „Ritterweihe“ oder „Schwarzer Ritter“)
4. **Ritter bewegen** (am Ende des Zugs, nach der Handels- und Bauphase)
5. **Vertreibung der Barbaren** (nach dem Zug eines Spielers)

1. Barbaren landen auf Catan

a) Barbarenüberfall

Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Siedlung oder eine Stadt gebaut hat, findet sofort nach dem Bau ein Barbarenüberfall statt.

- Der Spieler unterbricht seinen Zug und würfelt mit beiden Augwürfeln drei

verschiedene Zahlen aus. Würfelt ein Spieler eine „7“ oder eine Zahl, die er zuvor bereits gewürfelt hat, muss er den Würfelwurf wiederholen (ggf. so oft, bis er 3 verschiedene Zahlen außer der „7“ gewürfelt hat).

- Nach jedem Würfelwurf platziert er einen Barbaren auf einem Küstenfeld, das mit der gewürfelten Zahl markiert ist. Es wird kein Barbar eingesetzt, wenn der Spieler die Zahl eines Küstenfeldes würfelt, das bereits von 3 Barbaren besetzt ist (siehe nächsten Absatz „Küstenfeld erobert“). Der Würfelwurf wird in diesem Fall auch nicht wiederholt.

b) Küstenfeld erobert

Sobald 3 Barbaren auf einem Küstenfeld eingesetzt wurden, wird der Zahlenchip des Feldes umgedreht.

- Für diese Landschaft gibt es nun keine Erträge mehr, wenn ihre Zahl gewürfelt wird. Da der Zahlenchip umgedreht liegt, können bei einem Barbarenüberfall auch keine Barbaren mehr auf dem eroberten Küstenfeld eingesetzt werden.
- Auf den Wegen, die an ein erobertes Küstenfeld angrenzen, dürfen keine Straßen gebaut werden und es dürfen auf seinen Ecken auch keine Siedlungen gegründet werden.

c) Barbaren erobern Siedlungen und Städte

Sobald eine Stadt oder eine Siedlung nur noch von Meeres- oder Küstenfeldern umgeben ist, die von Barbaren erobert wurden, gilt sie als erobert und zählt keinen Siegpunkt mehr.

- Besitzt die Stadt oder Siedlung einen Hafen, darf dieser nicht mehr genutzt werden. Als Zeichen, dass eine Siedlung bzw. Stadt erobert wurde, wird sie auf ihrer Kreuzung auf die Seite gelegt.
- Da die Wüste und das Burgfeld niemals erobert werden können, sind Siedlungen oder Städte an diesen Feldern sicher vor einer Eroberung.
- Sobald alle Barbaren auf Catan gelandet sind, es sich also keine Barbaren mehr im Vorrat befinden, werden auch keine Barbaren mehr eingewürfelt.



Beispiel:

Ein Spieler würfelt 3 verschiedene Zahlen aus (mit Ausnahme der „7“).

- Er würfelt eine „3“. Ein Barbar wird auf dem Küstenfeld mit der „3“ eingesetzt (A).
- Er würfelt eine „9“. Ein Barbar kommt auf das Küstenfeld mit der „9“ (B). Damit befinden sich 3 Barbaren auf dem Feld und es gilt als erobert. Der Zahlenchip wird auf seine Rückseite gedreht. Die rote Siedlung ist erobert, da kein freies Landfeld mehr an sie grenzt. Als Zeichen für die Eroberung wird sie umgelegt.
- Er würfelt eine „7“. Der Würfelwurf wird wiederholt.
- Er würfelt eine „3“. Der Würfelwurf wird wiederholt, da die „3“ schon gewürfelt wurde.
- Er würfelt eine „8“. Das Feld mit der „8“ (C) wurde schon erobert (der Zahlenchip ist umgedreht), daher wird kein weiterer Barbar eingesetzt.

Damit hat der Spieler 3 verschiedenen Zahlen (außer der „7“) gewürfelt und dabei 2 Barbaren eingesetzt.

Die Kampagne

2. Entwicklungskarten sofort aufdecken und ausführen

Wer eine Entwicklungskarte kauft, deckt diese **sofort** auf und führt die Anweisung der Karte aus. Ein Spieler darf in seinem Zug beliebig viele Entwicklungskarten kaufen, muss sie dann aber im gleichen Zug in der Reihenfolge des Kaufs einsetzen. Gespielte Entwicklungskarten kommen auf eine Ablage. Ist der Stapel mit den Entwicklungskarten aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und bildet dann den neuen Entwicklungskartenstapel.

3. Ritter einsetzen

Einen Ritter setzt man ein, wenn man die Entwicklungskarte „Starker Ritter“ oder „Ritterweihe“ spielt. Wer die Karte „Ritterweihe“ spielt, nimmt einen seiner Ritter vom Vorrat und setzt ihn auf bzw. neben einen freien Weg (Kante) des Burgfeldes. Wer die Karte „Starker Ritter“ spielt, darf einen Ritter auf einem beliebigen, freien Weg einsetzen.



4. Ritter bewegen

Ein Spieler darf jeden seiner Ritter am Ende seines Zuges, also nach der Handels- und Bauphase, ziehen. Hat er einen Ritter in seinem Zug auf einem Weg des Burgfeldes eingesetzt, **muss** er ihn von dort wegziehen.

Jeder Ritter darf bis zu 3 Wege weit gezogen werden; zahlt ein Spieler ein Getreide, darf **1 Ritter** bis zu 5 Wege weit gezogen werden. Möchte ein Spieler mehrere Ritter 5 Wege weit ziehen, muss er für jeden dieser Ritter 1 Getreide zahlen.

Es dürfen eigene und fremde Ritter, Siedlungen und Städte übersprungen werden. Auf dem Weg, auf dem ein Ritter seinen Zug beendet, darf jedoch kein eigener oder fremder Ritter stehen. Auch darf der Zug eines Ritters niemals auf einem Weg des Burgfeldes enden.

Ein Ritter darf auf oder über Wege mit eigenen oder fremden Straßen hinweg gezogen werden.

5. Sieg über die Barbaren

a) Voraussetzung für einen Sieg prüfen

Jedes Mal, wenn ein Spieler an der Reihe war, wird überprüft, ob es Küstenfelder gibt, bei denen die Voraussetzungen für einen Sieg über die Barbaren erfüllt sind. Es wird mit dem Küstenfeld begonnen, das links an das Burgfeld grenzt und dann im Uhrzeigersinn werden nacheinander alle anderen Felder überprüft.

Die Voraussetzung für einen Sieg ist dann erfüllt, wenn sich auf den Wegen, die ein Küstenfeld umgeben, mehr Ritter befinden, als Barbaren auf dem Feld.

b) Die Voraussetzung für einen Sieg ist erfüllt.

Die besiegten Barbaren des Küstenfeldes werden zu Gefangenen und nach folgender Regel an die beteiligten Spieler verteilt:

- Hat ein Spieler alleine mit seinen Rittern die Barbaren vertrieben, erhält er alle Gefangenen.
- Haben sich mehrere Spieler mit ihren Rittern an der Vertreibung beteiligt, erhält **jeder** beteiligte Spieler einen Gefangenen. Gibt es nicht genügend Gefangene für alle, wird um die Gefangenen mit beiden Würfeln gewürfelt. Der Spieler, der am höchsten würfelt, bzw. die Spieler, die am höchsten würfeln, erhalten jeder einen Gefangenen. Wer keinen Gefangenen erhält, bekommt als Ausgleich 3 Gold. Bei einem Gleichstand wird nochmals gewürfelt.
- Bleibt nach der Verteilung der Gefangenen ein Gefangener übrig, erhält ihn der Spieler, der alleine mit den meisten Rittern zum Sieg beigetragen hat. Gibt es keinen solchen Spieler, wird um den Gefangenen gewürfelt. Wer gewinnt, erhält den Gefangenen. Wer verliert, erhält 3 Gold.

Jeweils zwei Gefangene, die ein Spieler besitzt, zählen 1 Siegpunkt.



Beispiel: Spieler „Rot“ zieht einen seiner Ritter um 3 Wege auf einen Weg des eroberten Feldes (A). Damit stehen 4 Ritter 3 Barbaren gegenüber. Die Barbaren werden besiegt. Die beiden am Sieg beteiligten Spieler (rot und blau) erhalten je einen Barbaren als Gefangenen. Den dritten Gefangenen erhält Spieler „Rot“, da er mit mehr Rittern am Sieg beteiligt war.

c) Falls ein von 3 Barbaren besetztes Küstenfeld zurückerobert wurde ...

... wird der Zahlenchip wieder umgedreht. Das Küstenfeld wirft nun wieder Erträge ab, wenn seine Zahl gewürfelt wird. Andererseits können bei einem Barbarenüberfall auch wieder Barbaren auf diesem Feld landen.

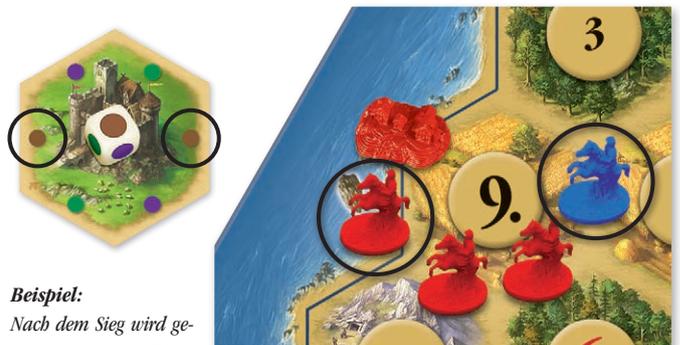
Alle Städte oder Siedlungen an einem zurückeroberten Küstenfeld werden – falls sie von den Barbaren erobert waren – wieder aufgerichtet und erhalten ihren bzw. ihre Siegpunkte zurück.



Beispiel: Die rote Siedlung (A) erhält ihre Funktion zurück und der Zahlenchip (B) wird wieder auf seine Vorderseite gedreht.

d) Verlust an Rittern nach einem Sieg ermitteln

Ein Spieler, der am Sieg über die Barbaren beteiligt war, würfelt mit dem Farbwürfel und legt ihn auf die Mitte des Burgfeldes. Mit der gewürfelten Farbe ist eine der drei mit grün, violett oder braun markierten Ausrichtungen des Burgfeldes bestimmt. Ein Ritter, der auf einem der beiden Wege sitzt, welche die gleiche Ausrichtung besitzen wie die mit dem Würfel bestimmte Ausrichtung des Burgfeldes, geht verloren. Ein verlorener Ritter wird von seinem Besitzer zum Vorrat zurück genommen. Für jeden Ritter, der verloren geht, erhält sein Besitzer 3 Gold als Entschädigung.



Beispiel: Nach dem Sieg wird gewürfelt, welcher Ritter bzw. welche Ritter verloren gehen. Es wird die braune Ausrichtung gewürfelt. Ein roter Ritter und ein blauer Ritter sitzen auf Wegen mit der braunen Ausrichtung. Die Besitzer der Ritter legen sie zu ihrem Vorrat zurück und jeder erhält 3 Gold.

„7“ gewürfelt

Wer eine „7“ würfelt, darf eine Rohstoffkarte (kein Gold) von einem beliebigen Spieler ziehen. Auch wenn der Räuber nicht mitspielt, gilt nach wie vor die Regel, dass ein Spieler, der mehr als 7 Rohstoffkarten besitzt, die Hälfte seiner Rohstoffkarten abgeben muss.

Das Gold

Für je 2 Gold darf ein Spieler, wenn er an der Reihe ist, bis zu **zweimal** in seinem Zug einen beliebigen Rohstoff einkaufen. Andererseits kann durch Nutzung eigener Häfen und durch den Handel mit Mitspielern auch Gold erworben werden.

Die Ereignisse „Verrat“ und „Intrige“

Bei diesen Ereignissen werden Barbaren von Küstenfeldern entfernt und/oder auf andere Küstenfelder gesetzt. Wird ein Barbar von einem eroberten, also mit 3 Barbaren besetzten Feld entfernt, wird eine angrenzende, eventuell eroberte Siedlung oder Stadt wieder aufgerichtet. Der Zahlenchip wird auf seine Zahlenseite gedreht. Das Feld wirft nun wieder so lange Erträge ab, bis eventuell erneut ein dritter Barbar auf das Feld gesetzt wird.

SPIELEND

Das Spiel endet, sobald ein Spieler an der Reihe ist und über 12 Siegpunkte verfügt.

SPIELTIPPS FÜR DIESES SZENARIO

Um dieses Szenario siegreich bestehen zu können, gilt es Ritter zu bauen. Zum einen benötigt man Ritter, um Barbaren von Landschaften zu vertreiben, an die eigene Siedlungen oder Städte grenzen, zum anderen gelingt es mit Rittern, Gefangene zu machen, die das eigene Siegpunktkonto erhöhen. Alleine wird man meist nicht zum Ziel kommen, deshalb sollte man mit Mitspielern kooperieren und zwar möglichst mit solchen, die dem Sieg noch nicht allzu nahe sind.

KOMBINATION MIT VARIANTEN:

Dieses Szenario ist mit allen Varianten dieser Erweiterung kombinierbar.

Für die Kombination mit der Variante „Catan für Zwei“ gilt:

1. Ein Ritter einer neutralen Farbe spielt als „Fremder Ritter“ mit und darf von beiden Spielern genutzt werden. Sobald ein Spieler seinen ersten Ritter baut, setzt er den Fremden Ritter auf einem Weg des Burgfelds ein. Ist ein Spieler am Zug, zieht er erst seine(n) Ritter und anschließend den Fremden Ritter. Ein Fremder Ritter bleibt während des ganzen Spiels auf dem Brett, er geht nach einem Sieg nicht verloren, auch wenn der Weg, auf dem er sitzt, ausgewürfelt wird.
2. Wer eine eigene Siedlung und dann eine Siedlung für einen neutralen Spieler baut, würfelt unabhängig voneinander zunächst für die eigene Siedlung und dann für die fremde Siedlung Barbaren ein.
3. Da es keinen Räuber gibt, darf man mit einem Handelsschip, wenn man weniger oder gleich viel Siegpunkte besitzt, bzw. 2 Handelsschips wenn man mehr Siegpunkte besitzt, einen Barbaren versetzen.
4. Gibt es nach einem Sieg nicht genug Gefangene für alle Parteien und ist der Fremde Ritter am Sieg beteiligt, gilt für den Fremden Ritter immer das Würfelergebnis „3“. Es muss also nicht extra für ihn gewürfelt werden.
5. Als Entschädigung beim Verlust eines Ritters erhält man statt 3 Gold 2 Gold und einen Handelsschip.

Für die Kombination mit der Variante „Ereignisse auf Catan“ gilt:

Bei diesem Szenario gibt es keinen Räuber und keine Rittermacht. Folgende Ereignisse haben daher eine andere Bedeutung:

- **Räuberüberfall:** Wer mehr als 7 Rohstoffkarten besitzt, gibt die Hälfte ab. Wer die Karte aufgedeckt hat, zieht von einem beliebigen Mitspieler 1 Karte aus dessen verdeckter Hand.
- **Rückzug des Räubers:** Da es keinen Räuber gibt, findet das Ereignis nicht statt.
- **Konflikt:** Besitzt ein Spieler alleine die meisten Ritter auf dem Spielfeld, zieht er bei einem beliebigen Spieler eine Karte aus der Hand.

Bei der Kombination mit der Variante „Hafenmeister“ sollte auf 13 Siegpunkte gespielt werden.



Catan für unterwegs und überall!

Die Kampagne

HÄNDLER & BARBAREN

Die Barbarenborden sind vertrieben, der Frieden kehrt zurück. Schnellstmöglich müssen die Zerstörungen beseitigt werden, die die Barbaren angerichtet haben. Ganz schlimm hat es die Burg erwischt, in der der Catanische Rat tagt. Aber die Reparaturen schreiten schnell voran. Jetzt geht es nur noch um die Anfertigung der bunten, gläsernen Fenster und um die neuen Marmorstatuen. Aus dem Steinbruch muss der Marmor geholt werden, Sand muss zur Glashütte, das Glas zur Burg und Werkzeuge werden auch benötigt.

Auf den Straßen Catans entwickelt sich ein reger Verkehr. Selbstverständlich sind Sie mit dabei, denn jeder Transport wird mit purem Gold bezahlt. Nur ein paar versprengte Barbaren stören den Betrieb – sie warten. Auf Sie!

Spieldauer: ca. 90 Minuten

Zusatzmaterial:

3 Landschaftsfelder
(Zielfelder)



36 Warenkärtchen



Vorderseiten

Rückseiten

4 Trossfiguren (Planwagen) in den 4 Spielerfarben



3 Barbaren



20 Trosskarten



Deckblatt

Spielkartenvorderseiten in Spielerfarbe

Rückseite

40 Goldmünzen
mit den Werten
1 und 5



25 Entwicklungskarten



Deckblatt

Spielkartenvorderseiten

Rückseite

WORUM ES GEHT

Die Burg soll restauriert werden und in noch schönerem Glanz erstrahlen. Hierzu fehlen Glasscheiben für die bleigefassten Fenster, sowie Marmor für Statuen und die Innenausstattung. Die Spieler haben die Aufgabe, Glas und Marmor zum Feld der Burg zu transportieren, sowie die Glashütte mit Sand und den Marmorsteinbruch mit Werkzeugen zu beliefern. Jeder abgeschlossene Transport wird mit Gold belohnt und zählt als Siegpunkt. Es gewinnt, wer als erster Spieler insgesamt 13 Siegpunkte erreicht.

Es gibt drei neue Landfelder, die als Zielfelder für den Transport von Waren dienen.



Die Burg
Zur Restaurierung benötigt die Burg noch Marmor und Glas. Von dort werden Werkzeug und Sand geliefert.



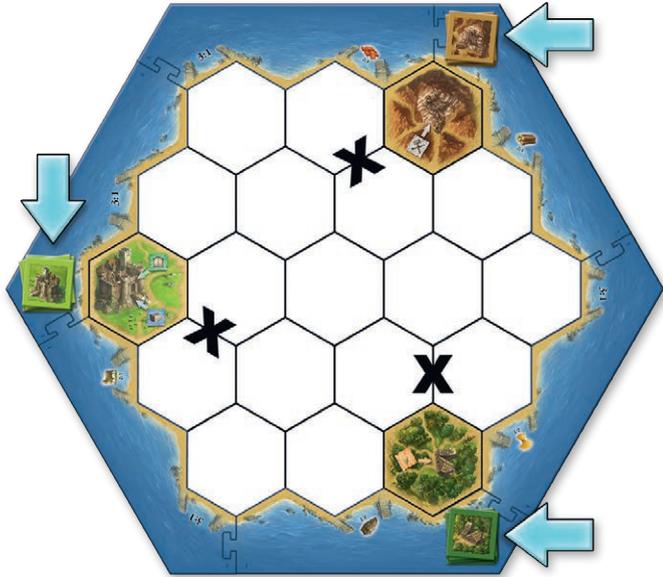
Marmorsteinbruch
Der Marmorsteinbruch benötigt Werkzeug und er liefert Marmor und Sand.



Glashütte
Die Glashütte benötigt Sand. Sie liefert Glas und Werkzeug.

VORBEREITUNG

- Der Rahmen wird aufgebaut. Die 3 Zielfelder werden so platziert, wie es die Abbildung zeigt. Dabei müssen die 3 Meeressseiten der Zielfelder an die Meeressseiten des Rahmens angelegt werden. Von den Landschaften des Grundspiels werden die Wüste und je eine Getreide- und eine Weidelandschaft aussortiert. Die restlichen Landschaften werden zufällig ausgelegt.



- Die 3 Zielfelder werden **nicht** mit Zahlenplättchen belegt. Die „2“ und die „12“ werden aussortiert. Die restlichen Zahlenplättchen werden wie beim Aufbau des Grundspiels in der alphabetischen Reihenfolge platziert. Dabei wird das „B“ des Plättchens „2“ und das „H“ des Plättchens „12“ ausgelassen. Die Zielfelder werden beim Auslegen der Zahlenplättchen übersprungen.
- Die **Warenkärtchen** werden nach den Abbildungen der Gebäude sortiert. Es entstehen so drei Stapel. Jeder Stapel wird gemischt und anschließend mit der Seite des Gebäudes nach oben neben dem zugehörigen Zielfeld ausgelegt (siehe Pfeile in der Abbildung oben).
- Die drei **Barbaren** werden auf den, in der obigen Abbildung mit schwarzen Kreuzen markierten Wegen platziert.
- Die **Entwicklungskarten** des Grundspiels werden nicht benötigt. Stattdessen wird mit den Entwicklungskarten dieser Erweiterung gespielt.
- Jeder Spieler erhält 5 Gold.
- Die **Trosskarten** werden nach den Rahmenfarben auf ihrer Vorderseite sortiert. Es entstehen 4 Stapel mit je 5 Karten. Jeder Spieler erhält einen Kartensatz in seiner Spielerfarbe. Jeder Spieler sortiert seinen Stapel so, dass die Karten mit den Rückseiten in der Reihenfolge 1 – 5 aufeinander folgen. Jeder Spieler deckt die erste Trosskarte seines Stapels auf und legt sie neben den Stapel (siehe Abbildung).



- Der **Räuber** spielt nicht mit und bleibt in der Schachtel.
- Für die „**Längste Handelsstraße**“ gibt es in diesem Szenario keine Sonderregeln. Die Karte „Längste Handelsstraße“ wird daher nicht benötigt.

DAS SPIEL

Es wird nach den normalen Regeln gespielt. Die ergänzenden Regeln werden nachfolgend beschrieben.

GRÜNDUNGSPHASE

Jeder Spieler gründet zunächst eine Siedlung und dann eine Stadt. Hat ein Spieler seine Stadt gegründet, stellt er seine Trossfigur neben die Stadt. Bei der Gründung der Stadt gibt es für jede angrenzende Landschaft nur einen Start-Rohstoff.

DIE ZIELFELDER

In der Mitte jedes der 3 Zielfelder ist eine zentrale Kreuzung mit einem Gebäude abgebildet.

Vier Wege führen zu diesem Gebäude. Für jedes Zielfeld gelten folgende Regeln:

Auf den Wegen dürfen nach den üblichen Regeln Straßen gebaut werden.

Auf der zentralen Kreuzung eines Zielfeldes (A) darf keine Siedlung errichtet werden.

Auf den drei Kanten eines Zielfeldes (B), die an das Meer grenzen, dürfen keine Straßen gebaut werden.

Unter Beachtung der Abstandsregel dürfen Siedlungen/Städte an den 4 Landecken (Kreuzungen) gebaut werden.



Beispiel:

Drei der vier Wege des Zielfeldes wurden vom blauen und roten Spieler mit Straßen bebaut. Auf der zentralen Kreuzung (A) darf niemals eine Siedlung errichtet werden. An den 3 Wegen (B) am Ufer des Zielfeldes darf keine Straße gebaut werden.

BEWEGUNGSPHASE

Jeder Spieler darf am Ende seines Zuges, also nach seiner Handels- und Bauphase, seine Trossfigur bewegen. Hierfür gelten folgende Regeln:

1. Die Bewegung der Trossfigur

- Eine Trossfigur wird über Wege von Kreuzung zu Kreuzung gezogen. Eine Bewegung von einer Kreuzung zu einer benachbarten Kreuzung kostet einen oder mehrere Bewegungspunkte.
- Zu Beginn des Spiels hat jeder Spieler für die Bewegung seiner Trossfigur 4 Punkte zur Verfügung. Die Anzahl der Bewegungspunkte kann durch das Aufwerten des Trosses gesteigert werden.
- Zieht der Spieler seine Trossfigur über einen Weg (ohne Straße), kostet der Zug zwei Bewegungspunkte, zieht er sie über eine eigene Straße, kostet der Zug einen Bewegungspunkt. Zieht er sie über eine fremde Straße, kostet ihn das auch nur einen Bewegungspunkt, allerdings muss er dem Besitzer der Straße für die Benutzung 1 Gold zahlen.
- Ein Barbar auf einer Straße oder einem Weg erhöht die Kosten eines Zugs um zwei weitere Bewegungspunkte (siehe auch Abschnitt 5a).

Die Kampagne

- Bewegungspunkte verfallen, wenn ein Spieler für den Zug auf eine benachbarte Kreuzung mehr Bewegungspunkte benötigen würde als er noch besitzt. Hat ein Spieler mit seiner Trossfigur ein Zielfeld erreicht, endet die Bewegung – eventuell noch überzählige Bewegungspunkte verfallen. Ein Spieler kann Bewegungspunkte auch freiwillig verfallen lassen.
- Gibt ein Spieler 1 Getreide aus (mehr als 1 Getreide ist nicht erlaubt), darf er die Bewegung mit seinem Trosswagen um 2 zusätzliche Bewegungspunkte verlängern. Die Verlängerung darf er auch dann vornehmen, wenn er seine Trossfigur schon regulär bewegt hat.
- Auf bzw. neben einer Kreuzung dürfen beliebig viele Trossfiguren stehen.

2. Das erste Ziel und weitere Ziele bestimmen

Jeder Spieler hat bei der **ersten** Bewegung mit seiner Trossfigur die Wahl, ein beliebiges der 3 Zielfelder anzusteuern.

Erreicht er zum ersten Mal ein Zielfeld, erhält er jetzt noch kein Gold (siehe auch 3. Auftrag erfüllt), da er noch kein Warenkärtchen besitzt. Der Spieler nimmt sich jetzt das erste Warenkärtchen des Zielfeldes und dreht es um. Auf der Rückseite ist eine Ware abgebildet. Es gibt 4 verschiedene Waren:



Jedes Warenkärtchen kann eine von zwei Waren zeigen, die im zugehörigen Zielfeld produziert werden:



Der Spieler lässt das Warenkärtchen aufgedeckt vor sich liegen und muss mit seiner Trossfigur zu dem Zielfeld fahren, wo diese Ware benötigt wird. Befindet sich seine Trossfigur beispielsweise auf dem Zielfeld mit der Glashütte und hat er ein Warenkärtchen mit Glas aufgedeckt, muss er mit seiner Trossfigur zum Zielfeld mit der Burg fahren.

Ein Spieler darf immer nur einen Auftrag ausführen. Erst wenn er diesen erledigt hat, darf er ein neues Warenkärtchen ziehen.

3. Auftrag erfüllt

Ist ein Spieler mit seiner Trossfigur auf dem Zielfeld (auf der Kreuzung mit dem Gebäude) angekommen, zu dem er seine Ware bringen muss, hat er seinen Auftrag erfüllt.

Der Spieler dreht das Warenkärtchen auf seine Vorderseite (Abbildung mit Gebäude). Das Kärtchen zählt nun als Siegpunkt.

Je nach der Ausbaustufe seines Trosses erhält er zusätzlich zwischen 1 und 5 Gold.

Als letzte Aktion seines Zuges deckt er ein neues Warenkärtchen des Zielfeldes auf. Mit der auf diesem Kärtchen abgebildeten Ware ist sein neues Zielfeld bestimmt.

4. Aufwerten des Wagentrosses

Die Trossfigur symbolisiert den Wagentross. Wie der Wagentross aussieht und welche Eigenschaften er besitzt, ist auf den Trosskarten beschrieben.

Auf der unten abgebildeten Trosskarte ist ersichtlich, dass der Spieler 5 Bewegungspunkte für den Zug mit seiner Trossfigur zur Verfügung hat (A) und 2 Gold als Belohnung für einen erfolgreichen Warentransport erhält (B). Die Vertreibung eines Barbaren gelingt nur mit dem Wurf einer „6“ (C).



Möchte ein Spieler seinen Wagentross aufwerten, zahlt er in seiner Handels- und Bauphase die auf der obersten verdeckt liegenden Trosskarte abgebildeten Rohstoffe, dreht die Karte um und legt sie auf die alte offen liegende Karte. Hat der Wagentross eines Spielers die höchste **Stufe 5** erreicht, zählt diese Karte als Siegpunkt.

5. Die Barbaren

a) Über Barbaren ziehen

Wer mit seiner Trossfigur über einen Weg oder eine Straße mit einem Barbaren ziehen möchte, benötigt dafür 2 zusätzliche Bewegungspunkte (Weg + Barbar = 4 Bewegungspunkte, Straße + Barbar = 3 Bewegungspunkte). Wer nicht genügend Bewegungspunkte besitzt, um über den Barbaren hinweg zu ziehen, lässt **entweder** die restlichen Bewegungspunkte verfallen und bleibt auf der Kreuzung vor dem Barbaren stehen **oder** er zieht mit seinen restlichen Bewegungspunkten in eine andere Richtung weiter.

b) Barbaren vertreiben

Ab Ausbaustufe „2“ kann der Spieler versuchen, einen Barbaren zu vertreiben. Hierzu bleibt der Spieler mit seiner Trossfigur auf der Kreuzung vor dem Barbaren stehen und würfelt mit einem Würfel. Würfelt er eine auf seiner offen liegenden Trosskarte abgebildete Würfelzahl, versetzt er den Barbaren auf einen beliebigen anderen Weg bzw. eine andere Straße und zieht mit seiner Trossfigur anschließend den verbliebenen Rest an Bewegungspunkten ungehindert weiter. Würfelt der Spieler eine andere Zahl, hat er in diesem Zug nur die unter a) beschriebenen Möglichkeiten. Wer einen Barbaren vertreibt und auf die Straße eines Mitspielers setzt, darf keine Rohstoffkarte von diesem ziehen.

Bitte beachten:

Es ist erlaubt, auf einem Weg, der von einem Barbaren blockiert ist, eine Straße zu bauen.

Auf jeder Straße bzw. jedem Weg darf immer nur ein Barbar stehen.

6. „7“ gewürfelt

Wer eine „7“ würfelt, versetzt einen der 3 Barbaren auf einen Weg oder eine Straße. Versetzt er einen Barbaren auf eine Straße, darf er eine Rohstoffkarte (kein Gold) vom Besitzer der Straße ziehen. Auch wenn der Räuber nicht im Spiel ist, gilt nach wie vor die Regel, dass ein Spieler, der mehr als 7 Rohstoffkarten besitzt, die Hälfte seiner Rohstoffkarten abgeben muss.

7. „2“ und „12“ gewürfelt

Wer eine „2“ oder „12“ würfelt, wiederholt seinen Würfelwurf.

8. Das Gold

Gold ist wichtig, um für die Nutzung fremder Straßen zahlen zu können. Für 2 Gold darf jeder Spieler, wenn er an der Reihe ist, bis zu **zweimal** einen beliebigen Rohstoff eintauschen. Gold zählt nicht als Rohstoff und wird daher beim Wurf einer „7“ nicht berücksichtigt.

Gold kann auch durch Abgabe von Rohstoffen erhalten werden: Entweder über den normalen 4:1 Banktausch, durch Nutzung eigener Häfen oder durch den Handel mit Mitspielern.

SPIELEND

Das Spiel endet, wenn ein Spieler an der Reihe ist und insgesamt **13 oder mehr Siegpunkte** erreicht hat.

SPIELTIPPS FÜR DIESES SZENARIO

Auch wenn es in diesem Spiel keine Sondersiegpunkte für die „Längste Handelsstraße“ gibt, ist der Straßenbau sehr wichtig. Je mehr eigene Straßen Sie nutzen können, um Ihre Trossfigur von einem zum anderen Zielfeld zu bewegen, umso schneller können Sie Waren transportieren und umso weniger Gold müssen Sie für die Nutzung von Straßen der Mitspieler zahlen.

Achten Sie immer darauf, genügend Goldreserven zu haben. Sonst kann es Ihnen passieren, dass Sie mit Ihrer Trossfigur zwischen fremden Straßen sitzen und ohne Gold nicht weiterziehen können. Wenn kein Mitspieler Ihre Straßen nutzt und Ihnen Gold zahlt, haben Sie dann nur noch die Möglichkeit, sich Gold von ihren Mitspielern zu erhandeln oder im Notfall Rohstoffe über den Banktausch gegen Gold einzutauschen.

Autor: Klaus Teuber

Illustration: Michael Menzel

Grafik: Michaela Kienle

Design der Spielfiguren: Andreas Klover

3D-Grafik: Andreas Resch

Technische Produktentwicklung: Monika Schall

Redaktion der aktuellen Edition: Arnd Fischer

Redaktion: Reiner Müller, Sebastian Rapp

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.

© 2007, 2022 KOSMOS Verlag
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5 - 7, 70184 Stuttgart
catan@kosmos.de, kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.
MADE in GERMANY

Art.-Nr.: 68 27 74

KOMBINATION MIT VARIANTEN:

Dieses Szenario ist mit allen Varianten dieser Erweiterung kombinierbar.

Für die Kombination mit der Variante „CATAN FÜR ZWEI“ gilt:

- Wer die Straßen der neutralen Spieler nutzt, zahlt die Hälfte des Goldes, das er bei der Bewegung seiner Trossfigur insgesamt für die Benutzung der neutralen Straßen ausgibt, an die Bank und die andere Hälfte an den Mitspieler (vorher abrunden).
- Anstelle mit einem Handelschiff den Räuber in die Wüste zu schicken, versetzt man einen Barbaren auf einen Weg (keine Straße).
- Für eine Siedlung an einem Zielfeld erhält man einen Handelschiff.

Für die Kombination mit der Variante „EREIGNISSE AUF CATAN“ gilt:

Bei diesem Szenario gibt es keinen Räuber und keine „Längste Handelsstraße“. Folgende Ereignisse haben daher eine andere Bedeutung:

- Räuberüberfall: Wer mehr als 7 Rohstoffkarten besitzt, gibt die Hälfte ab. Versetzen Sie einen Barbaren auf einen Weg oder eine Straße. Wenn Sie den Barbaren auf eine Straße setzen, ziehen Sie vom Besitzer der Straße eine Karte aus dessen verdeckter Hand.
- Rückzug des Räubers: Da es keinen Räuber gibt, findet das Ereignis nicht statt.
- Erdbeben: Wer über eine quer gestellte Straße zieht, benötigt dafür wie bei einem Weg 2 Bewegungspunkte.

Bei der Kombination mit der Variante „Hafenmeister“ sollte auf 14 Siegpunkte gespielt werden.

Regeltest und Beratung bei der Entwicklung der Erweiterung:

TM Spiele GmbH

mit Reiner Müller, Wolfgang Lüdtke, Peter Neugebauer und Fritz Gruber

Catan GmbH

mit Claudia Teuber, Guido Teuber, Benjamin Teuber und Arnd Beenen

Oliver & Petra Sack

mit Katharina Sack, Yannick Sack und Michael Pfundstein

Frank Wölfelschneider

mit Daniela Wölfelschneider, Daniela Reisser und Thomas Reisser

Xavi Bühlmann

mit Jonas Bühlmann, Nina Bühlmann, Anja Gschwind und Oliver Lehmann

Daniel Stehli

mit Martin Gürber, Jochen Buscher, André Fleckner und Giuseppe Goffi

Dr. Reiner Düren

Dirk Blask

mit Sandra Blask, Ralf Blask, Sabine Heinrich, Guido Heinrich

Dietmar Stadler

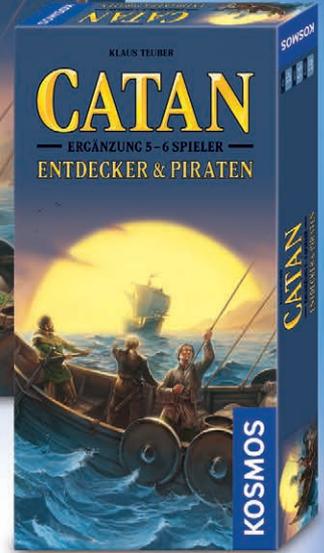
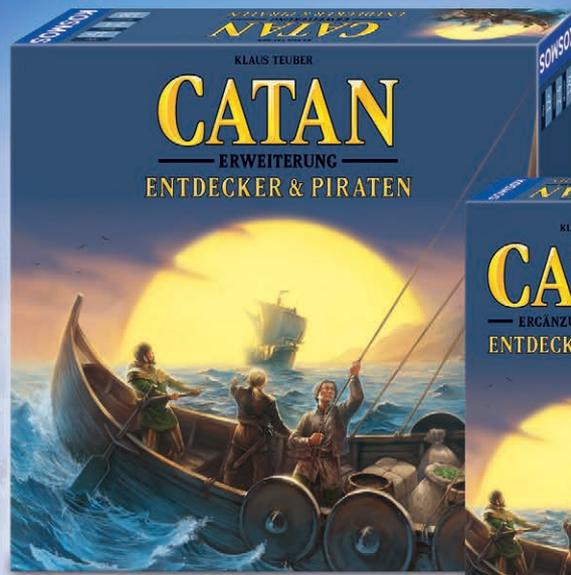
mit Sylvia und Klaus Rustler, Heinz Penzel, Denis Neumann, Simon Löbe, Meike und Julia Stadler

und **Sebastian Rapp**

CATAN

ERWEITERUNG

ENTDECKER & PIRATEN



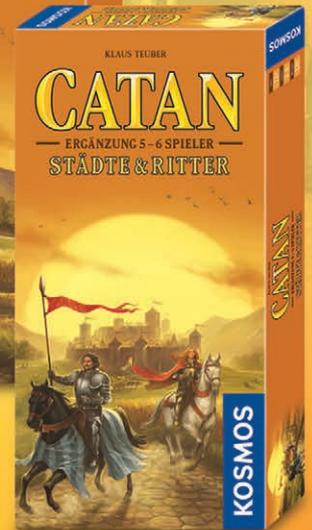
In drei verschiedenen, miteinander kombinierbaren Missionen begeben sich die Spieler auf eine spannende Reise.

Sie finden fremde bewohnte Inseln, kämpfen mit Piraten und agieren selbst als Freibeuter. „Entdecker & Piraten“ bietet viele neue Spielmechanismen und damit eine neue, spannende Herausforderung!

CATAN

ERWEITERUNG

STÄDTE & RITTER



Das vielleicht intensivste Abenteuer auf Catan – für versierte Spieler – bringt die Erweiterung „Städte & Ritter“. Barbarenhorden kommen immer näher und drohen, die Insel Catan zu überfallen. Die Spieler müssen gemeinsam ihre Ritter aufbieten, um die Barbaren zu bekämpfen.