

## SPIELABLAUF

Grundsätzlich bleiben die Regeln von *CATAN – Das Spiel* und *CATAN – Erweiterung – Händler & Barbaren* erhalten. Eine Regeländerung ist, dass immer 2 Spieler, die Trosswagen 1 bzw. Trosswagen 2 vor sich stehen haben, an einem Spielzug beteiligt sind:

Zuerst führt der **Spieler mit Trosswagen 1** seinen Spielzug aus: **Er muss die Rohstoff-Erträge für alle Spieler auswürfeln und darf handeln und bauen sowie 1 Entwicklungskarte ausspielen (auch vor dem Würfel).** Außerdem darf er je nach Szenario bestimmte Sonderaktionen ausführen. Einige der Regeln werden in den Szenarioregeln beschrieben. Darüber hinaus gelten für beide Spieler mit Trosswagen 1 & 2 die normalen Szenarioregeln aus *CATAN – Händler & Barbaren*.

Nun beginnt der Zug des **Spielers mit Trosswagen 2**: Dieser darf Rohstoffe mit dem Vorrat tauschen (nicht aber mit den Mitspielern), bauen und 1 Entwicklungskarte ausspielen (jedoch nicht vor dem Würfelwurf des Spielers mit Trosswagen 1). Außerdem darf er je nach Szenario bestimmte Sonderaktionen ausführen. Darüber hinaus gelten für beide Spieler mit Trosswagen 1 & 2 die normalen Szenarioregeln aus *CATAN – Händler & Barbaren*.

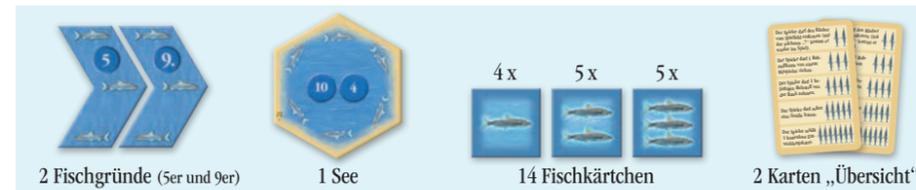
Nachdem beide Spieler alle ihre Aktionen durchgeführt haben, gibt Spieler 1 den Trosswagen 1-Aufsteller und die Würfel an seinen linken Nachbarn weiter. Spieler 2 gibt den Trosswagen 2-Aufsteller an seinen linken Nachbarn weiter. Der Spieler, der nun Trosswagen 1 vor sich stehen hat, beginnt den neuen Spielzug.

### Übersicht der Aktionen

Spieler mit Trosswagen 1	Spieler mit Trosswagen 2
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rohstoff-Erträge auswürfeln (Pflicht!)</li> <li>• mit Mitspielern und dem Vorrat handeln</li> <li>• bauen (Straßen, Siedlungen, Städte, Entwicklungskarten)</li> <li>• 1 Entwicklungskarte ausspielen</li> <li>• Sonderaktionen je nach Szenario ausführen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• mit dem Vorrat handeln (nicht mit den Mitspielern!)</li> <li>• bauen (Straßen, Siedlungen, Städte, Entwicklungskarten)</li> <li>• 1 Entwicklungskarte ausspielen</li> <li>• Sonderaktionen je nach Szenario ausführen</li> </ul>

## DIE FISCHER VON CATAN

### Zusätzliches Material:



## VORBEREITUNG

Die beiden Seen ersetzen die beiden Wüsten. Die Seen dürfen nicht am Rand der Insel (Küste) ausgelegt werden. Die zusätzlichen Fischkärtchen werden zusammen mit den Fischkärtchen aus *CATAN – Händler & Barbaren* gemischt und bereitgelegt. Auf jede freie Spitze des Rahmens wird ein Fischgrund gelegt.

## ZUSÄTZLICHE REGELN

Auch der Spieler mit Trosswagen 2 darf den Alten Schuh in seinem Zug regelkonform weitergeben und Aktionen mit Fischkärtchen durchführen.

## DIE FLÜSSE VON CATAN

### Zusätzliches Material:



## VORBEREITUNG

Bauen Sie den Rahmen auf und legen Sie die drei Flüsse wie nebenstehend abgebildet aus. Von den Landfeldern von *CATAN – Das Spiel* bzw.

*CATAN – Ergänzung 5–6 Spieler – Das Spiel* werden folgende Felder aussortiert:

3 x Gebirge, 2 x Hügel-land, 3 x Weideland, 2 x Wüste. Mit den verbliebenen Landfeldern wird der Rest der Insel aufgebaut. Sie benötigen alle Zahlenplättchen der 5/6-Ergänzung und legen diese aus. Die Regelung, das Zahlenplättchen „2“ zur „12“ zu legen, entfällt.



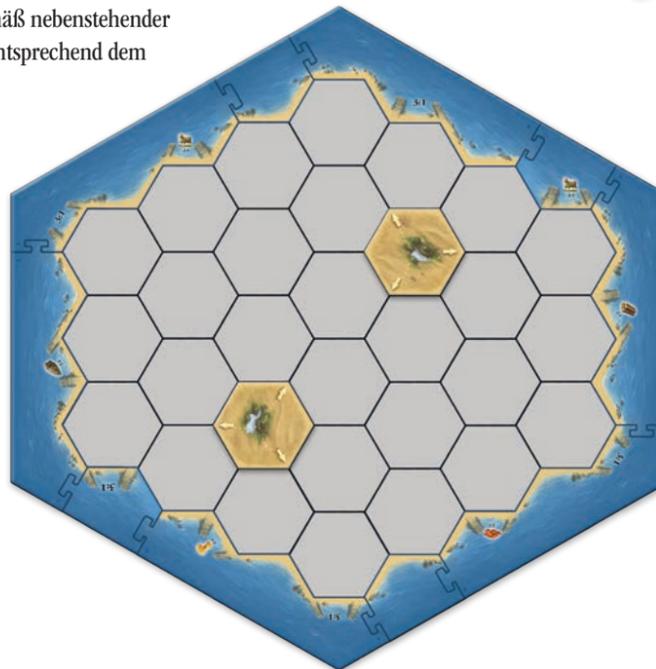
## DER ZUG DER KARAWANEN

### Zusätzliches Material:



## VORBEREITUNG

Bauen Sie das Spielfeld gemäß nebenstehender Abbildung auf. Ansonsten entsprechend dem Szenario für 3/4 Spieler.



## 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 den bekannten Regeln genau 1 Kamel eingesetzt.

Dies gilt auch, wenn der Spieler mit Trosswagen 2 an der Reihe ist.

Es gibt nun zwei Oasen, von denen aus insgesamt 6 Karawanen starten können. Beim Einsetzen eines neuen Kamels ist es den Spielern vollkommen frei gestellt, an welcher Oase sie eine Karawane starten lassen bzw. welche Karawane durch das neue Kamel verlängert wird.

## DER BARBARENÜBERFALL

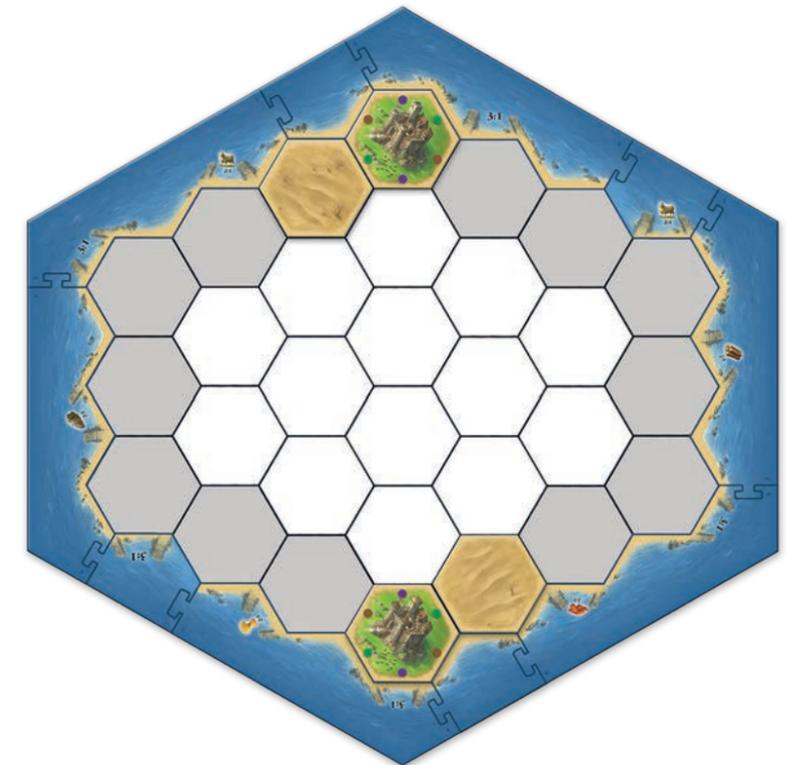
### Zusätzliches Material:



## VORBEREITUNG

► Landfelder auslegen: Zunächst werden, wie untenstehend abgebildet, die Wüsten und die Burgfelder ausgelegt. Achten Sie bei der Ausrichtung der Burgfelder darauf, dass beide Burgfelder gleich ausgerichtet sind, die farbigen Punkte also dieselben Kanten bezeichnen. Im äußeren grauen Kreis werden in zufälliger Anordnung ausgelegt:

3 x Wald, 3 x Hügel, 2 x Weideland, 2 x Gebirge und 2 x Ackerland. Die innere weiße Fläche wird in zufälliger Anordnung mit 2 x Wald, 2 x Hügel, 3 x Weideland, 3 x Gebirge und 4 x Ackerland belegt. Je eines der Wald- und der Weidelandfelder wird nicht benötigt.



- ▶ Zahlenchips platzieren: Nachdem die Landfelder ausgelegt wurden, werden die Zahlenchips nach dem nebenstehenden abgebildeten Schema platziert. Je ein 2er- und ein 12er-Chip werden nicht benötigt.
- ▶ Der Farbwürfel wird auf eines der Burgfelder gelegt.
- ▶ Ansonsten entsprechend dem Szenario für 3/4 Spieler.



## ZUSÄTZLICHE REGELN

### Barbaren landen auf Catan

- ▶ An der Küste sind die Zahlenchips „5“ und „9“ je zweimal vorhanden. Wird beim Einwürfeln der Barbaren eine „5“ bzw. eine „9“ gewürfelt, so landet auf jedem der beiden Felder ein Barbar. Es wird dennoch dreimal gewürfelt. Es können so also pro Barbarenangriff bis zu 5 Barbaren nach Catan kommen.

### Ritter bewegen / Vertreibung der Barbaren

- ▶ Die Bewegung der Ritter findet nach der Handels- und Bauphase am Ende des Spielzugs statt. Nach der Überprüfung, ob die Voraussetzungen für einen Sieg über die Barbaren erfüllt sind, ist der nächste Spieler am Zug. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Spieler mit Trosswagen 1 oder der Spieler mit Trosswagen 2 an der Reihe ist.
- ▶ Auch der Spieler mit Trosswagen 2 darf am Ende seines Zuges seine Ritter versetzen.

### Sieg über Barbaren

- ▶ Es wird nach jedem Spielzug eines Spielers (sowohl bei dem Spieler mit Trosswagen 1, als auch bei dem Spieler mit Trosswagen 2) geprüft, ob die Voraussetzungen für einen Sieg über die Barbaren erfüllt sind. Die Überprüfung beginnt beim Feld links von einem der beiden Burgfelder und dann weiter im Uhrzeigersinn. Sind alle Felder auf dieser Seite der Insel überprüft, beginnt man die zweite Überprüfung beim Feld links vom anderen der beiden Burgfelder. Es ist nicht von Bedeutung, bei welchem Burgfeld begonnen wird.

## HÄNDLER & BARBAREN

### Zusätzliches Material:



## VORBEREITUNG

- ▶ Bauen Sie den Rahmen wie unten abgebildet unter Verwendung der beiden neuen Rahmenteile auf.
- ▶ Legen Sie dann die 3 Marmorsteinbrüche, die 3 Glashütten, die 2 Wüsten und die neue Burg gemäß der Abbildung aus. Die neuen Marmorsteinbrüche und Glashütten sind etwas anders gestaltet als die entsprechenden Felder in der 3/4-Version. Die neuen Felder erlauben es, auch entlang der Küste Straßen und Siedlungen zu gründen. Dies ist notwendig, da sonst einzelne Häfen nicht erreicht werden können. Achten Sie beim Auslegen darauf, dass diese Felder dort platziert werden, wo Häfen liegen. Es sollten alle Häfen erreichbar sein, wie untenstehend abgebildet.
- ▶ Füllen Sie die freien Plätze der Insel zufällig mit Landfeldern auf. Es werden alle Landfelder von *CATAN – Das Spiel* und *CATAN – Ergänzung für 5–6 Spieler – Das Spiel* benötigt.
- ▶ Platzieren Sie die Zahlenchips wie unten abgebildet. (Aufgrund der Vielzahl unbelegter Felder funktioniert die alphabetische Verteilung der Zahlenchips hier nicht.) Es werden alle Zahlenchips der 5/6-Ergänzung benötigt.
- ▶ Platzieren Sie die Warenkärtchen der Burg neben dem Spielfeld. Teilen Sie die Warenkärtchen des Marmorsteinbruchs in etwa 3 gleich große Stapel auf und ordnen Sie jedem Marmorsteinbruch einen Stapel zu. Entsprechend verfahren Sie mit den Warenkärtchen der Glashütte. Sollten im Verlauf des Spiels an einem Marmorsteinbruch bzw. an einer Glashütte die Warenkärtchen ausgehen, so darf auch von den beiden anderen Stapeln gezogen werden – die einzelnen Stapel sind keinem Zielfeld zugeordnet.
- ▶ Auch mit 5 bzw. 6 Spielern sind nur 3 Barbaren im Spiel, sie kommen auf die mit X markierten Wege.



## ZUSÄTZLICHE REGELN

### Zielfelder

- ▶ Auf allen Wegen dürfen nach normalen Regeln Straßen gebaut werden. Der Marmorsteinbruch und die Glashütte aus *CATAN – Händler & Barbaren* haben 7 bebaubare Wege, die Felder von *CATAN – Ergänzung 5–6 Spieler – Händler & Barbaren* haben 12 bebaubare Wege. Auf der zentralen Kreuzung der Zielfelder darf wie gehabt nie eine Siedlung errichtet werden. Bei den Zielfeldern von *Händler & Barbaren* dürfen (unter Beachtung der Abstandsregel) an 4 Landecken (Kreuzungen) Siedlungen bzw. Städte errichtet werden, bei den Zielfeldern der *Ergänzung 5–6 Spieler – Händler & Barbaren* an allen 6 Landecken (Kreuzungen) – natürlich ebenfalls unter Beachtung der Abstandsregel.

### „2“ und „12“ gewürfelt

- ▶ Wer eine „2“ oder „12“ würfelt, wiederholt seinen Würfelwurf nicht – schließlich gibt es hier Felder, die diese Zahlen haben.

### Spieler mit Trosswagen 2

- ▶ Auch der Spieler mit Trosswagen 2 darf seinen Trosswagen aufwerten und ihn am Ende seines Zuges versetzen.

## IMPRESSUM

© 2008, 2022 KOSMOS Verlag  
 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
 Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart  
 catan@kosmos.de, kosmos.de

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.

Autor: Klaus Teuber  
 Illustration: Michael Menzel  
 Grafik: Michaela Kienle  
 Design der Spielfiguren: Andreas Klobner  
 3D-Grafik: Andreas Resch  
 Technische Produktentwicklung: Monika Schall  
 Redaktion der aktuellen Edition: Arnd Fischer, Jasmin Fuss  
 Redaktion: Sebastian Rapp  
 MADE IN GERMANY  
 Art.-Nr.: 68 27 81

# CATAN

ERGÄNZUNG 5–6 SPIELER  
 HÄNDLER & BARBAREN

## EINLEITUNG

Diese Ergänzung bietet Ihnen die Möglichkeit, Abenteuer auf Catan mit zwei weiteren Spielern zu erleben. Neben den zusätzlichen Spielfiguren beinhaltet sie weiteres Material und passt einige Spielregeln an.

Falls Sie ältere Versionen von CATAN-Spielen für 5 und 6 Spieler kennen, werden Sie bemerken, dass es keine „Außerordentliche Bauphase“ mehr gibt. Diese wird durch eine neue Regel ersetzt. Falls Sie noch etwas zur alten Regel nachlesen möchten, können Sie dies auf [catan.de/spielregeln](http://catan.de/spielregeln) tun.

**Wichtig:** Für das Spiel zu fünft und zu sechst benötigen Sie *CATAN – Das Spiel*, außerdem *CATAN – Ergänzung für 5–6 Spieler – Das Spiel*, sowie das Material des entsprechenden Szenarios aus *CATAN – Erweiterung – Händler & Barbaren*. Im Folgenden wird nur das zusätzliche Material aufgeführt, das aus diesem Ergänzungssatz benötigt wird. Außerdem werden die Änderungen beim Aufbau bzw. an den Regeln des entsprechenden Szenarios erläutert.

**Hinweis:** Damit sich das Material der verschiedenen CATAN-Sets bei Bedarf wieder gut voneinander trennen lässt, sind die Sechseckfelder der Ergänzung mit diesem Symbol markiert:

## SPIELMATERIAL



## ALLGEMEINE VORBEREITUNG

Legen Sie den Startspieler fest, indem Sie reihum mit beiden Würfeln würfeln. Wer die höchste Augenzahl erreicht, nimmt sich den Aufsteller „Trosswagen 1“ und stellt ihn vor sich.

Der im Uhrzeigersinn 3. Spieler links vom Startspieler nimmt sich den Aufsteller „Trosswagen 2“ und stellt ihn ebenfalls vor sich.

### 5 SPIELER



### 6 SPIELER

