

CATAN

BIG BOX

SPIELANLEITUNG

Hinweise zu Verpackungsmüll:



kosmos.de/disposal

**LOS SPIELEN
OHNE
REGELESEN!**
Mit der kostenlosen
App CATAN Assistent



Möchtet ihr das Spiel erklärt bekommen, statt die Regeln zu lesen? Dann ladet euch die kostenlose App **CATAN Assistent** herunter. Hier findet ihr auch weitere Features und unser ausführliches FAQ.

Herzlich Willkommen auf Catan!

Erlebt mit der Big Box die große Vielfalt von CATAN. Lernt zunächst *CATAN – Das Spiel* kennen. Im Anschluss könnt ihr die einzelnen Szenarien ausprobieren. Das Spiel und alle Szenarien sind durch die enthaltene *Ergänzung für 5–6 Spieler* für 3–6 Spieler spielbar.

Eine Auflistung des jeweils benötigten Spielmaterials sowie die besonderen Spielregeln für die *Ergänzung für 5–6 Spieler* und die Szenarien findet ihr im hinteren Teil in diesem Anleitungsheft.

Damit euch der Einstieg in das Spiel so leicht wie möglich fällt, verwenden wir das mehrteilige CATAN-Regelsystem: Lest bitte zuerst die kurze einführende Spielübersicht auf den Seiten 2 und 3. Danach lest ihr die Spielanleitung ab Seite 4 und beginnt schon mit dem Spiel. Tauchen während des Spielens Fragen auf, zieht ihr den Almanach zu Rate.

Zusätzlich habt ihr die Möglichkeit, mit der „Play it smart“-Funktion zu spielen. Hinweise dazu findet ihr auch im Almanach.

Viel Spaß auf Catan!



Das Spiel



Ergänzung für 5–6 Spieler



Szenario Beste Freunde



Länderszenarien Iberische Halbinsel & Rickshaw Run



Feiertagsszenario Der Weihnachtsmann/ Der Osterhase

INHALTSVERZEICHNIS

CATAN – Das Spiel	2
Ergänzung für 5–6 Spieler	7
Szenario Beste Freunde / Impressum	8
Szenario Der Osterhase	10
Szenario Der Weihnachtsmann	10
Szenario Iberische Halbinsel	11
Szenario Rickshaw Run	14

CATAN – Das Spiel

Startaufstellung

Spielübersicht

1 Vor euch liegt die Insel Catan. Sie besteht aus 19 Landfeldern, mit Meer rundherum. Eure Aufgabe ist es, diese Insel zu besiedeln.

2 Es gibt auf Catan eine Wüste und fünf verschiedene Landschaften: Jede davon wirft andere Erträge an Rohstoffen ab.



3 Ihr beginnt das Spiel mit 2 Siedlungen und mit 2 Straßen. Mit den 2 Siedlungen besitzt ihr bereits 2 Siegpunkte, denn jede Siedlung zählt 1 Siegpunkt. Wer zuerst 10 Siegpunkte erreicht, hat das Spiel gewonnen.

4 Um zu Siegpunkten zu kommen, müsst ihr neue Straßen und Siedlungen bauen und Siedlungen zu Städten erweitern. Eine Stadt ist 2 Siegpunkte wert. Wer bauen will, braucht dazu Rohstoffe.

5 Wie kommt ihr zu Rohstoffen? Ganz einfach: In jedem Zug wird ermittelt, welche Landfelder Erträge abwerfen. Das geschieht mit den 2 Würfeln. Wird zum Beispiel eine „3“ gewürfelt, werfen alle Felder mit einem Zahlenchip „3“ Erträge ab – in der Abbildung rechts also Wald (Holz) und Gebirge (Erz).



SPIELMATERIAL

19 Landfelder

- Wald (4)
- Weideland (4)
- Ackerland (4)
- Hügelland (3)
- Gebirge (3)
- Wüste (1)



6 Rahmenteile mit 9 Häfen



18 Zahlenchips



95 Rohstoffkarten (je 19)

- | | | |
|----------|---------------|-----------------|
| Holz | = Baumstämme | = aus Wald |
| Wolle | = Schaf | = aus Weideland |
| Getreide | = Ährenbündel | = aus Ackerland |
| Lehm | = Bausteine | = aus Hügelland |
| Erz | = Erzgestein | = aus Gebirge |



25 Entwicklungskarten

- Ritter (14)
- Fortschritt (6)
- Siegpunkte (5)



g für Einsteiger



6 Erträge können aber nur die Spieler erhalten, die mit einer Siedlung oder Stadt an diese Landfelder grenzen. In der Abbildung grenzt eine weiße Siedlung (D) an den 3er-Wald. Außerdem eine blaue Siedlung (B) und eine orange Siedlung (C) an das 3er-Gebirge. Bei einer gewürfelten „3“ erhält deshalb Spieler Weiß 1 Holz und die Spieler Blau und Orange erhalten jeweils 1 Erz.

7 Die meisten Siedlungen grenzen an mehrere Landfelder (maximal 3) und „ernten“ so – je nach Würfelzahl – verschiedene Rohstoffe. In unserem Beispiel grenzt die blaue Siedlung (B) an 3 Felder: Wald, Gebirge und Hügelland.

8 Da ihr nicht an allen Landfeldern und Zahlenchips Siedlungen haben könnt, erhaltet ihr manche Rohstoffe möglicherweise nur selten – oder gar nicht. Zum Errichten neuer Bauwerke benötigt ihr aber ganz bestimmte Rohstoffkombinationen.

9 Aus diesem Grund dürft ihr mit euren Mitspielern handeln. Ihr macht ihnen Tauschangebote oder lasst euch welche machen. Und wenn es klappt, dann habt ihr vielleicht den Rohstoff, der euch zum Bau einer neuen Siedlung fehlt.

10 Eine neue Siedlung dürft ihr auf einer freien Kreuzung bauen. Vorausgesetzt, eine eurer eigenen Straßen führt dort hin – und die nächste Siedlung ist mindestens 2 Kreuzungen weit entfernt.

11 Aber überlegt euch genau, wohin ihr eure Siedlung baut. Die Ziffern auf den Zahlenchips sind unterschiedlich groß dargestellt. Das soll verdeutlichen, dass größer abgebildete Zahlen häufiger gewürfelt werden als kleiner abgebildete. Die roten Zahlen 6 und 8 sind am größten dargestellt und werden wahrscheinlich am häufigsten gewürfelt. Fazit: Je häufiger eine Zahl gewürfelt wird, desto öfter erhaltet ihr Erträge an Rohstoffen.



4 Karten „Baukosten“



2 Sonderkarten



Längste Handelsstraße

Größte Rittermacht

Spielfiguren (in vier Farben)

16 Städte
20 Siedlungen
60 Straßen



Stadt

Siedlung

Straße

2 Kartenhalter



4 Spielfigurenboxen



(Bitte vor dem ersten Spiel zusammenstecken.)



1 Räuber-Figur



2 Würfel

CATAN – Das Spiel

Diese Anleitung enthält alle wichtigen Informationen, die ihr für das Spiel benötigt. Noch ausführlichere Erklärungen findet ihr unter dem jeweiligen Stichwort (→) im CATAN-Almanach.

Startaufstellung für Einsteiger

Für die ersten Spiele empfehlen wir, das Spielfeld gemäß der Abbildung auf den Seiten 2 und 3 aufzubauen. Zuerst die 6 Rahmenteile mit den Meerfeldern auslegen, dann den Rahmen mit den sechseckigen Landfeldern füllen und auf diesen die Zahlenchips platzieren. Achtet auf die richtige Position der Häfen.

Startaufstellung für Fortgeschrittene

Nach ein oder zwei Spielen solltet ihr das Spielfeld variabel aufbauen. **Alle Infos dazu findet ihr im Almanach unter Aufbau, Variabler (→).**

VORBEREITUNG

Startaufstellung für Einsteiger

- Jeder Spieler erhält eine Karte Baukosten und alle Spielfiguren einer Farbe: 5 Siedlungen (→), 4 Städte (→) und 15 Straßen (→). Jeder Spieler platziert 2 Straßen und 2 Siedlungen auf dem Spielfeld gemäß der Abbildung auf den Seiten 2 und 3. Seine übrigen Spielfiguren legt jeder Spieler vor sich ab. Beteiligen sich nur 3 Spieler, werden alle roten Spielfiguren aus dem Spiel genommen.

- Die Sonderkarten Längste Handelsstraße (→) und Größte Rittermacht werden neben dem Spielfeld bereitgelegt, ebenso die 2 Würfel.



- Die Rohstoffkarten werden in 5 Stapel sortiert und offen in die Fächer der Kartenhalter gelegt. Die Kartenhalter werden neben dem Spielfeld bereitgestellt.



- Die Entwicklungskarten (→) werden gemischt und verdeckt in das freie Fach des Kartenhalters gelegt.



- Zuletzt erhält jeder Spieler für die mit einem Buchstaben markierte Siedlung (siehe S. 2/3) die ersten Rohstoffträge: Für jedes Landfeld, das an diese Siedlung angrenzt, nimmt er sich eine entsprechende Rohstoffkarte vom Stapel. *Beispiele: Blau erhält für seine Siedlung (B) je 1 Rohstoffkarte Holz, Erz und Lehm; Orange erhält für seine Siedlung (C) 1 Erz und 2 Getreide.*

- Seine Rohstoffkarten hält jeder Spieler verdeckt in der Hand.

DER SPIELABLAUF IM ÜBERBLICK

Es beginnt der älteste Spieler. Wer an der Reihe ist, hat in der nachstehend genannten Reihenfolge folgende Aktions-Möglichkeiten:

- Er muss die Rohstoffträge dieses Zuges auswürfeln (das Ergebnis gilt für alle Spieler).
- Er kann handeln (→): Rohstoffe tauschen – auch mit seinen Mitspielern.
- Er kann bauen (→): Straßen (→), Siedlungen (→), Städte (→) und/oder Entwicklungskarten (→) kaufen.

Zusätzlich: Er kann zu einem beliebigen Zeitpunkt seines Zuges (auch vor dem Würfeln) eine seiner Entwicklungskarten (→) ausspielen. Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe; dieser setzt das Spiel mit Aktion 1 fort.

DER SPIELABLAUF IM EINZELNEN

1. Rohstoffträge

Der Spieler am Zug wirft beide Würfel: Die addierte Gesamt-Augenzahl bestimmt die Landfelder, die Erträge erbringen!

- Jeder Spieler, der eine Siedlung an einem Feld mit der gewürfelten Zahl stehen hat, nimmt sich für die Siedlung 1 Rohstoffkarte dieses Feldes. Hat ein Spieler 2 oder 3 Siedlungen um ein ausgewürfeltes Landfeld stehen, erhält er für jede Siedlung 1 Rohstoffkarte. Hat ein Spieler eine Stadt an einem Feld mit der gewürfelten Zahl stehen, erhält er für die Stadt 2 Rohstoffkarten.

Beispiel: Wird eine „8“ gewürfelt, erhält Spieler Rot 2 x Erz für seine beiden Siedlungen. Spieler Weiß erhält 1 Erz. Beim Wurf einer „10“ erhält Spieler Weiß 1 Wolle. Wäre die weiße Siedlung eine Stadt, so würde Spieler Weiß beim Wurf einer „10“ 2 Wolle erhalten.



2. Handel

Danach darf der Spieler Handel treiben, um Rohstoffkarten zu tauschen. Er darf so lange und so oft tauschen, wie es seine Rohstoffkarten (auf der Hand) zulassen. Es gibt zwei Arten von Handel:

a) Binnenhandel (Handel mit Mitspielern) (→):

Der Spieler kann mit allen Spielern Rohstoffkarten tauschen. Er kann mitteilen, welche Rohstoffe er benötigt und was er bereit ist, dafür abzugeben. Er kann sich aber auch die Vorschläge seiner Mitspieler anhören und Gegenangebote machen.

Wichtig: Mitspieler dürfen nur mit dem Spieler tauschen, der an der Reihe ist. Die Mitspieler dürfen nicht untereinander tauschen.

b) Seehandel (Handel mit der Bank) (→):

Der Spieler kann auch ohne Spielpartner tauschen.

- Er kann immer 4:1 tauschen, indem er 4 gleiche Rohstoffkarten auf den Stapel zurücklegt und sich dafür 1 Rohstoffkarte seiner Wahl nimmt.
- Besitzt er eine Siedlung an einem Hafenstandort (→), kann er günstiger tauschen: An einem 3:1-Hafen tauscht man 3 gleiche Rohstoffkarten in 1 Rohstoffkarte nach Wahl, an einem Spezialhafen tauscht man 2 Rohstoffkarten des angegebenen Rohstoffs in 1 Rohstoffkarte nach Wahl.



Seehandel 4:1 ohne Hafen



Seehandel 3:1 mit 3:1-Hafen



Seehandel 2:1 mit Spezialhafen Holz

3. Bauen

Schließlich kann der Spieler bauen, um seine Rohstoffträge zu erhöhen und um die Anzahl seiner Siegpunkte (→) zu erhöhen!

- Um zu bauen, muss er bestimmte Kombinationen von Rohstoffkarten (siehe Karte Baukosten) abgeben und setzt entsprechend Straßen, Siedlungen oder Städte aus seinem Vorrat auf das Spielfeld. Abgegebene Rohstoffkarten werden in die jeweiligen Fächer der Kartenhalter zurückgelegt.

a) Straße (→): erfordert: Lehm + Holz



- Straßen werden auf Wegen gebaut. Auf jedem Weg (→) darf nur 1 Straße gebaut werden.
- Eine Straße darf nur an eine Kreuzung angelegt werden, an die eine eigene Straße, Siedlung oder Stadt grenzt und auf der keine fremde Siedlung oder Stadt steht.

Spieler Orange darf eine neue Straße auf den blau markierten Wegen bauen – nicht aber auf dem rot markierten Weg.



- Sobald ein Spieler einen durchgehenden Straßenzug (Abzweigungen zählen nicht) aus mindestens 5 Einzelstraßen besitzt, der nicht von einer fremden Siedlung oder Stadt unterbrochen wird, erhält er die Sonder-Siegpunktkarte Längste Handelsstraße (→). Gelingt es einem anderen Spieler, eine längere Straße als der aktuelle Besitzer zu bauen, erhält dieser sofort die Sonderkarte. Der Besitz der Längsten Handelsstraße ist 2 Siegpunkte wert.



Spieler Rot besitzt einen 6 Straßen langen, durchgehenden Straßenzug (die Abzweigung zählt nicht mit) und hat somit die Längste Handelsstraße. Die 7 Straßen von Spieler Orange werden durch die rote Siedlung in einen zwei und einen fünf Straßen langen Straßenzug getrennt.

b) Siedlung (→): erfordert Lehm + Holz + Wolle + Getreide



- Die Siedlung muss auf einer Kreuzung gebaut werden, zu der mindestens eine eigene Straße führt. Dabei muss die Abstandsregel beachtet werden.
- **Abstandsregel:** Eine Siedlung darf nur dann auf einer Kreuzung (→) gebaut werden, wenn die drei angrenzenden Kreuzungen NICHT von Siedlungen oder Städten besetzt sind – egal wem sie gehören.



Spieler Orange darf eine Siedlung auf der blau markierten Kreuzung bauen – wegen der Abstandsregel jedoch nicht auf den rot markierten Kreuzungen.

- Auch für jede neue Siedlung kann der Besitzer Rohstoffträge aus angrenzenden Landfeldern erhalten: je 1 Rohstoffkarte, wenn die Zahl des Feldes gewürfelt wird.
- Jede Siedlung zählt 1 Siegpunkt.

CATAN – Das Spiel

c) **Stadt (→):** erfordert 3 x Erz + 2 x Getreide

Eine Stadt kann nur durch den Ausbau einer Siedlung zu einer Stadt gebaut werden!



- Baut der Spieler eine seiner Siedlungen zur Stadt aus, so legt er die Siedlung zu seinem Vorrat zurück und ersetzt diese durch eine Stadt.
- Für eine Stadt erhält der Besitzer doppelt so viele Rohstoffträge aus angrenzenden Landfeldern: je 2 Rohstoffkarten, wenn die Zahl des Feldes gewürfelt wird.
- Jede Stadt zählt **2 Siegpunkte**.

d) **Entwicklungskarte (→):** erfordert Erz + Wolle + Getreide



- Wer eine Entwicklungskarte kauft, zieht die oberste Entwicklungskarte vom Stapel.
- Es gibt drei verschiedene Arten dieser Karten, die alle unterschiedliche Auswirkungen haben:



Ritter (→); Fortschritt (→); Siegpunkte (→).

- Gekaufte Entwicklungskarten hält man bis zur Verwendung geheim.

4. Sonderfälle

a) **Sieben gewürfelt (→): Räuber (→) wird aktiv**

- Würfelt der Spieler, der an der Reihe ist, eine „7“, so erhält kein Spieler Rohstoffträge.
- Alle Spieler, die mehr als 7 Rohstoffkarten besitzen, wählen die Hälfte ihrer Rohstoffkarten aus und legen diese zurück in die jeweiligen Fächer der Kartenhalter. Bei ungeraden Zahlen wird zu Gunsten des betroffenen Spielers abgerundet (wer z. B. 9 Karten hat, muss 4 davon abgeben).
- Danach muss der Spieler den Räuber versetzen:
 1. Der Spieler muss den Räuber auf ein anderes Landfeld versetzen.
 2. Dann raubt er einem Mitspieler, der eine Siedlung oder Stadt an dem Landfeld besitzt, auf welches der Räuber gestellt wurde, 1 Rohstoffkarte. Der Spieler, der beraubt wird, hält dabei seine Rohstoffkarten verdeckt in der Hand.
 3. Danach setzt der Spieler seinen Zug mit der Handelsphase fort.

Wichtig: Wird das Feld gewürfelt, auf dem der Räuber steht, erhalten die Besitzer angrenzender Siedlungen und Städte **KEINE** Rohstoffträge.

b) **Entwicklungskarte spielen (→)**

Ein Spieler, der an der Reihe ist, darf zu einem beliebigen Zeitpunkt seines Zuges 1 Entwicklungskarte ausspielen – auch vor dem Würfeln. Das darf aber **NICHT** eine Karte sein, die er in diesem Zug gekauft hat.

Ritter (→):



- Wer eine Ritterkarte ausspielt, versetzt den Räuber. Siehe Punkte 1. + 2. oben.
- Ausgespielte Ritterkarten bleiben offen vor ihrem Besitzer liegen.
- Wer zuerst 3 Ritterkarten offen vor sich liegen hat, erhält die Sonderkarte **Größte Rittermacht**, die **2 Siegpunkte** wert ist.
- Sobald ein anderer Spieler mehr Ritterkarten offen vor sich liegen hat als der aktuelle Besitzer der Größten Rittermacht, so erhält er sofort die Sonderkarte und die damit verbundenen 2 Siegpunkte.



Größte Rittermacht

Fortschritt (→):



Wer eine solche Karte spielt, führt die Anweisung des Textes aus. Danach wird die Karte aus dem Spiel entfernt.

Siegpunkte (→):



Karten mit Siegpunkten werden grundsätzlich geheim gehalten. Sie werden erst aufgedeckt, wenn ein Spieler insgesamt **10 Siegpunkte** erreicht hat.

SPIELLENDE (→)

Das Spiel endet mit dem Zug, in dem ein Spieler **10 oder mehr Siegpunkte** erreicht. Um zu gewinnen, muss ein Spieler an der Reihe sein und in seinem Zug mindestens **10 Siegpunkte** erreichen/besitzen.

CATAN – Ergänzung für 5 – 6 Spieler – Das Spiel

SPIELMATERIAL

- 11 Sechseckfelder mit Landschaften: je 2 x Wald, Weideland, Ackerland, Hügelland, Gebirge, 1 x Wüste



- 25 Rohstoffkarten (5 pro Rohstoff)



- 9 Entwicklungskarten



- 2 Figurenaufsteller „Stein“ mit zugehörigem Standfuß



- 2 Karten „Baukosten“



- 4 Rahmenteile



- 2 Figurenboxen (Bitte vor dem ersten Spiel zusammenstecken.)



- 2 Sätze Spielfiguren in Braun und Grün (pro Satz mit 4 Städten, 5 Siedlungen, 15 Straßen)

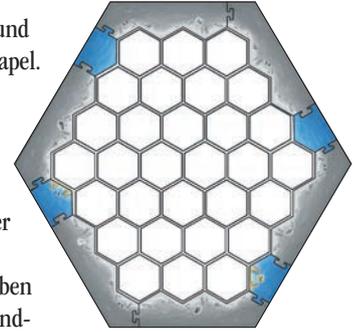


- 28 Zahlenchips (2x 2, 3x 3, 3x 4, 3x 5, 3x 6, 3x 8, 3x 9, 3x 10, 3x 11, 2x 12)

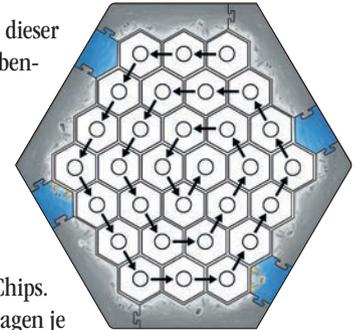


- Sämtliches Material aus CATAN – Das Spiel, außer den Zahlenchips

- Mischt alle verdeckten Landteile und bildet daraus einen verdeckten Stapel. Nehmt dann immer das oberste verdeckte Landfeld und legt es offen nach folgendem Schema aus: 6 Landteile nebeneinander in die Mitte; darüber und darunter schließen jeweils 1 Reihe zu je 5 Landteilen an. Daran schließen oben und unten zwei Reihen zu je 4 Landteilen an. Den Abschluss bilden zwei Reihen zu je 3 Landteilen.



- Legt jetzt die 28 Zahlenchips (aus dieser Ergänzung) aus, mit der Buchstaben-seite nach oben. Beginnt in einer Ecke (mit Zahlenchip A) und führt die Reihe gegen den Uhrzeigersinn nach innen zum Zentrum (B, C usw.). Dreht die Chips dabei auf die Zahlenseite. Die beiden Wüsten bleiben ohne Chips. **Hinweis:** Die drei letzten Chips tragen je 2 Buchstaben – Za, Zb, Zc.



- Der Räuber startet beliebig auf einer der beiden Wüsten.
- Die weiteren Vorbereitungen entsprechen denen des Basisspiels.

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

Es befindet sich bei den Sechseckfeldern auf der Vorderseite in der linken unteren Ecke und bei den Zahlenchips auf der Rückseite.

Falls ihr ältere Versionen von CATAN-Spielen für 5 und 6 Spieler kennt, werdet ihr bemerken, dass es keine „Außerordentliche Bauphase“ mehr gibt. Diese wird durch eine neue Regel ersetzt. Falls ihr noch etwas zur alten Regel lesen möchtet, könnt ihr dies auf catan.de/spielregeln tun.

VORBEREITUNG

Wichtig: Für das Spiel zu fünft und zu sechst benötigt ihr **alle** Sechseckfelder aus CATAN – Das Spiel **und** dieser Ergänzung! Verwendet aber **nur die Zahlenchips aus dieser Ergänzung!**

Zuerst wird der Rahmen zusammengesetzt, der aus 10 Teilen besteht: 6 Rahmenteile aus dem Basisspiel, 4 Teile (blau) aus diesem Set. Legt die großen Rahmenteile aus dem Basisspiel in beliebiger Folge mit den aufgedruckten Häfen nach oben aus, dazwischen wie gezeigt die kleinen Rahmenteile.

Die Insel wird nun aus insgesamt 30 Landteilen (aus beiden Sets) zusammengesetzt.

STARTAUFSTELLUNG

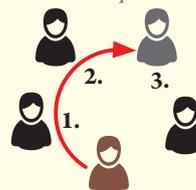
Legt den Startspieler fest, indem ihr reihum mit beiden Würfeln würfelt. Wer die höchste Augenzahl erreicht, nimmt sich den Aufsteller „Stein 1“ und stellt ihn vor sich.

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

Wenn ihr mit einem variablen Aufbau spielt, folgt nun die Gründungsphase nach den Regeln von CATAN – Das Spiel.

5 SPIELER

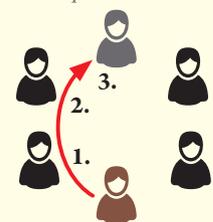
Dritte Position links vom Startspieler = Stein 2



Startspieler = Stein 1

6 SPIELER

Dritte Position links vom Startspieler = Stein 2



Startspieler = Stein 1

SPIELABLAUF

Grundsätzlich bleiben die Regeln des Basisspiels erhalten. Eine Regeländerung ist, dass immer 2 Spieler, die Stein 1 bzw. Stein 2 vor sich stehen haben, an einem Spielzug beteiligt sind:

Zuerst führt der **Spieler mit Stein 1** seinen Spielzug aus: **Er muss die Rohstoff-Erträge für alle Spieler auswürfeln und darf handeln, bauen (auch Entwicklungskarten kaufen) und 1 Entwicklungskarte spielen (auch vor dem Würfeln).**

Nun beginnt der Zug des **Spielers mit Stein 2**: Dieser **darf Rohstoffe mit dem Vorrat tauschen (nicht aber mit den Mitspielern), bauen (auch Entwicklungskarten kaufen) sowie 1 Entwicklungskarte ausspielen (jedoch nicht vor dem Würfelwurf des Spielers mit Stein 1).**

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

Übersicht der Aktionen

Spieler mit Stein 1
• Rohstoff-Erträge auswürfeln (Pflicht!)
• mit Mitspielern und dem Vorrat handeln
• bauen (Straßen, Siedlungen, Städte, Entwicklungskarten)
• 1 Entwicklungskarte ausspielen



Spieler mit Stein 2
• mit dem Vorrat handeln (nicht mit den Mitspielern!)
• bauen (Straßen, Siedlungen, Städte, Entwicklungskarten)
• 1 Entwicklungskarte ausspielen



SPIELENDENDE

Das Spiel endet weiterhin mit dem Zug, in dem ein Spieler 10 oder mehr Siegpunkte erreicht. Um zu gewinnen, muss dieser Spieler an der Reihe sein. Als „an der Reihe“ gelten hier beide Spieler, die in diesem Zug einen Stein vor sich haben. Sollten beide Spieler im selben Spielzug die 10 Punkte erreichen, hat der Spieler mit Stein 1 sofort gewonnen. Der Spieler mit Stein 2 kommt dann nicht mehr an die Reihe.

Impressum

Big Box
Redaktion der Edition 2023: Tina Landwehr-Rödde
Gestaltung: Michaela Kienle
Technische Produktentwicklung: Monika Schall

© 2023 CATAN GmbH
CATAN, das CATAN-Logo, die CATAN-Sonne und das CATAN-Brandlogo sind eingetragene Marken der CATAN GmbH (catan.de).

© 2023 KOSMOS Verlag
Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart
kosmos.de/servicecenter
Alle Rechte vorbehalten. MADE IN GERMANY
Art.-Nr.: 682941

CATAN – Das Spiel, CATAN – Das Spiel – Ergänzung für 5–6 Spieler
Autor: Klaus Teuber
© 1995, 1996 CATAN GmbH
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 Balle
Redaktion: Reiner Müller, Sebastian Rapp

Beste Freunde
Idee: Klaus & Benjamin Teuber
© 2012, 2023 CATAN GmbH
Illustration: Michael Menzel, Claus Stephan
Grafik: Michaela Kienle

Produktion & Reglemententwicklung: Das Mayfair Games-Team und das CATAN-GmbH-Team

Der Osterhase
Idee: Klaus Teuber
© 2020 CATAN GmbH
Illustration: David Bibián Fernandez
Grafik: Michaela Kienle, Alex O. Colón Hernández
Realisation: CATAN-Team

Der Weihnachtsmann
Idee: Klaus Teuber
© 2021 CATAN GmbH
Illustration: Tanja Donner, Michael Menzel
Grafik: Michaela Kienle
Redaktion: Arnd Fischer, Tobias Gayer

Iberische Halbinsel
Idee & Design: Klaus Teuber
© 2013, 2023 CATAN GmbH
Spielplangestaltung: Jesús Toirres Castro
Illustration Landschaften: Michael Menzel
Illustration Städte: Anoka Illustration & Design
Grafik: Michaela Kienle
Redaktion: Martin Pflieger

Rickshaw Run
Idee: Klaus Teuber
© 2015, 2023 CATAN GmbH
Illustration Landschaften: Michael Menzel
Szenario-Design: Ron Magin
Grafik und Redaktion: Ron Magin

SPIELMATERIAL

- 84 Gunstbriefe:



12 Gunstbriefe der Händlergilde



12 Gunstbriefe der Kaufmannsgilde



12 Gunstbriefe der Straßenbauergilde



24 Gunstbriefe der Gelehrtergilde



24 Gunstbriefe der Baumeistergilde

- 1 Gilden-Leiste



- 14 CATAN-Chips



- Sämtliches Spielmaterial aus *CATAN – Das Spiel* bzw. *Ergänzung für 5–6 Spieler*

EINLEITUNG

Das Szenario *Beste Freunde* kann mit 3–6 Personen gespielt werden. Wir erleben eine Zeit der Selbstlosigkeit und Harmonie auf Catan. Da werden Rohstoffe verschenkt und der Räuber wird an abgelegene Standorte versetzt, um die Sicherheit unserer Mitspieler zu gewährleisten. Es werden sogar weder Kosten noch Mühen gescheut, um Straßen an die Siedlungsstrukturen der Nachbarn anzuschließen. Spielen denn hier jetzt alle verrückt? Ach so! Dank der Gilden Catans wird solch „edelmütiges“ Verhalten mit der Überreichung von „Gunstbriefen“ belohnt. Gunstbriefe gewähren verschiedene Vorteile: Kostenloser Straßenbau, Entwicklungskarten, beliebige Rohstoffe, günstige Tauschmöglichkeiten oder gar Siegpunkte. Seufz ... selbst wenn es echte Uneigennützigkeit tatsächlich geben sollte ... vermutlich nicht in diesem Szenario.

VORBEREITUNG

- *CATAN – Das Spiel* bzw. die *Ergänzung für 5–6 Spieler* wird wie gewohnt aufgebaut.
- Legt die Gilden-Leiste neben der Insel aus.
- Legt die CATAN-Chips rechts neben der Gilden-Leiste ab.
- Die Anzahl der im Spiel zur Verfügung stehenden Gunstbriefe bestimmt sich wie folgt nach der Spieleranzahl:

		3 Spieler	4 Spieler	5 Spieler	6 Spieler
Händler		6	8	10	12
Kaufmann		6	8	10	12
Straßenbauer		6	8	10	12
Gelehrter		12	16	20	24
Baumeister		12	16	20	24

Bildet nun einen Vorrat, indem ihr die entsprechende Anzahl Gunstbriefe mit der Rückseite nach oben auslegt und gründlich durchmischt.

SPIELABLAUF & SZENARIOREGELN

Grundsätzlich gelten für dieses Szenario die Regeln von *CATAN – Das Spiel* bzw. der *Ergänzung für 5–6 Spieler*. Zusätzlich können durch großzügige Taten Gunstbriefe verdient werden. Diese lassen sich dann gegen wertvolle Vorteile einlösen. Folgende Sonderregeln sind für die Gunstbriefe gültig:

Gunstbriefe verdienen

Ihr könnt euch Gunstbriefe auf 3 Weisen verdienen:

1. Räuber versetzen, ohne Schaden zu verursachen

Ihr erhaltet 1 Gunstbrief, wenn ihr nach dem Würfeln einer „7“ oder dem Ausspielen einer Ritterkarte den Räuber auf eine der folgenden Weisen versetzt:

- Ihr versetzt den Räuber auf eine beliebige Landschaft (auch auf die Wüste), an die keine Siedlungen oder Städte grenzen, oder
- ihr versetzt den Räuber auf die Wüste, entscheidet euch aber dafür, einem Spieler, der eine Siedlung oder Stadt an der Wüste besitzt, keinen Rohstoff wegzunehmen.

2. Rohstoffkarte verschenken

Während eures Zuges dürft ihr einem Mitspieler 1 Rohstoffkarte anbieten. Dieser Mitspieler muss entweder dieselbe Anzahl von (sichtbaren) Siegpunkten wie ihr haben oder weniger. Weist der Mitspieler euer Angebot zurück, dürft ihr einem anderen Spieler eine Karte anbieten (wobei dieselbe Einschränkung hinsichtlich der Siegpunktzahl gilt). Wird euer Angebot angenommen, bekommt ihr 1 Gunstbrief.

Bitte beachten: *Ihr dürft während eures Zuges nur einmal 1 Rohstoffkarte verschenken.*

3. Siedlungsstrukturen miteinander verbinden

Eine Siedlungsstruktur ist die Gesamtheit aller miteinander verbundenen Straßen, Siedlungen und Städte einer Farbe. Baut ihr eine Straße, die eine eurer Siedlungsstrukturen mit der Siedlungsstruktur eines Mitspielers zum ersten Mal miteinander verbindet, nimmt sich zunächst dieser Mitspieler 1 Gunstbrief. Danach nehmt ihr euch 3 Gunstbriefe.

Ihr erhaltet Gunstbriefe nur für erstmalige Verbindungen von Siedlungsstrukturen unterschiedlicher Farbe. Sollten die beiden Siedlungsstrukturen zu einem späteren Zeitpunkt an anderer Stelle nochmals miteinander verbunden werden, werden dafür keine weiteren Gunstbriefe verteilt.

Beispiel: *Spieler Rot baut die Straße „A“ und verbindet damit seine untere Siedlungsstruktur mit der Siedlungsstruktur von Spieler Blau. Blau erhält 1 Gunstbrief, Rot erhält 3 Gunstbriefe. Würde entweder Blau oder Rot auf dem Weg „B“ eine Straße bauen, würden diese Spieler dafür keine weiteren Gunstbriefe erhalten. Baut jedoch einer von ihnen eine Straße auf dem Weg „C“, erhalten beide Spieler Gunstbriefe, weil dann erstmals die obere Siedlungsstruktur von Spieler Rot mit der Siedlungsstruktur von Spieler Blau verbunden wird.*

Ihr könnt keine Gunstbriefe bekommen, indem ihr eure eigenen Siedlungsstrukturen miteinander verbindet.

Bitte beachten:

- Wenn ihr während des Spielaufbaus 2 Siedlungsstrukturen miteinander verbindet, werden keine Gunstbriefe verteilt.

- Baut ihr eine Straße, die eure Siedlungsstruktur mit den Siedlungsstrukturen von zwei Mitspielern gleichzeitig verbindet, erhaltet ihr dennoch nur 3 Gunstbriefe. Die Besitzer der anderen beiden Siedlungsstrukturen erhalten jeweils 1 Gunstbrief. Welcher der beiden Mitspieler sich zuerst einen Gunstbrief nimmt, bestimmt ihr.

Gunstbriefe erhalten

Wenn ihr euch einen Gunstbrief verdient habt, nehmt euch einen beliebigen Gunstbrief vom verdeckt ausliegenden Vorrat.

Gunstbriefe einlösen oder tauschen

Während eures Zuges dürft ihr entweder **einmal** Gunstbriefe einlösen oder **eine** Tauschaktion vornehmen. Im Spiel mit 5 oder 6 Spielern darf der Spieler mit „Stein 2“ in seinem Zug ebenfalls Gunstbriefe einsetzen.

1. Gunstbriefe einlösen

Gunstbriefe löst ihr ein, indem ihr die entsprechende Anzahl von Gunstbriefen mit der Vorderseite nach oben auf das passende Gildenhäuser der Gilden-Leiste legt:

- Händler benötigen 1 (graues) Planwagen-Plättchen,
- Kaufleute benötigen 1 (blaues) Schiffs-Plättchen,
- Straßenbauer benötigen 1 (ziegelrotes) Schaufel-Plättchen,
- Gelehrte benötigen 2 (goldene) Buch-Plättchen und
- Baumeister benötigen 2 (grüne) Zirkel-Plättchen.

Bitte beachten: *Ihr dürft keine Gunstbriefe einlösen, die ihr während eures Zuges erhaltet. Ihr müsst damit bis zu eurem nächsten Zug warten.*

Nachdem die Gunstbriefe abgelegt wurden, nehmt ihr sofort die Gunst der entsprechenden Gilde in Anspruch – sie darf nicht gutgeschrieben und für später aufgespart werden.

Jede Gilde gewährt eine spezielle Gunst:

- Gunst der Händler: Tauscht 1 Rohstoffkarte gegen 1 beliebige andere Rohstoffkarte mit dem Vorrat. Ihr dürft auf diese Weise bis zu zwei Mal in eurem Zug Rohstoffe tauschen.
- Gunst der Kaufleute: Nehmt euch 1 beliebige Rohstoffkarte aus dem Vorrat.
- Gunst der Straßenbauer: Baut kostenlos 1 Straße.
- Gunst der Gelehrten: Zieht kostenlos 1 Entwicklungskarte.
- Gunst der Baumeister: Nehmt euch 1 CATAN-Chip. Jeder Chip zählt 1 Siegpunkt. Die Chips müssen immer für alle Spieler sichtbar ausgelegt werden, da sich die Siegpunktzahl eines Spielers auf seine Fähigkeit auswirkt, Rohstoffkarten zu verschenken.

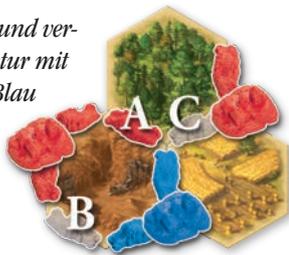
2. Gunstbrief tauschen

Wenn ihr keine Gunst in Anspruch nehmt, dürft ihr 1 Gunstbrief gegen 1 Gunstbrief aus dem Vorrat tauschen. Nehmt euch zuerst einen Gunstbrief aus dem verdeckten Vorrat, dann legt einen beliebigen eigenen Gunstbrief mit der Vorderseite nach unten in den Vorrat zurück. Ihr dürft dabei auch den Gunstbrief zurücklegen, den ihr euch gerade genommen habt.

Bitte beachten: *Ihr dürft Gunstbriefe weder verschenken noch mit anderen Spielern tauschen.*

SPIELLENDE

Das Spiel endet, wenn ein Spieler am Zug ist und 11 Siegpunkte besitzt.



CATAN – Szenario – Der Osterhase

SPIELMATERIAL

- 1 Sonderfeld „Osterwiese“ (Vorderseite: „Haus des Weihnachtsmanns“)
- 1 Osterhasen-Aufsteller
- 11 Geschenk-Chips (Vorderseite: Geschenk-Chips vom Weihnachtsmann)



EINLEITUNG

Das Szenario *Der Osterhase* eignet sich für *CATAN – Das Spiel* und alle Erweiterungen, in denen der Räuber vorkommt, und kann mit 3–6 Spielern gespielt werden. Der Osterhase benötigt dringend Wolle, um neue Osterpullover zu stricken. Versorgst du den Osterhasen mit Wolle, darfst du ihn auf ein anderes Landfeld versetzen. Dort beschenkt er euch reichlich – und kann sogar den Räuber verjagen!

VORBEREITUNG

- Baut das Spielfeld wie gewohnt mit dem Material aus *CATAN – Das Spiel* auf.
- Entfernt den Zahlenchip „2“ von der entsprechenden Landschaft und legt ihn stattdessen zusätzlich auf die Landschaft mit der „12“.
- Ersetzt nun die Landschaft ohne Zahlenchip durch das Sonderfeld „Osterwiese“.
- Stellt den Osterhasen auf die Osterwiese.
- Legt die Geschenk-Chips neben dem Spielfeld bereit.

SPIELABLAUF

Es gelten die Regeln von *CATAN – Das Spiel* bzw. den zusätzlich genutzten Erweiterungen. Im Folgenden werden die zusätzlichen Regeln beschrieben.

Rohstofferträge

Das Landfeld mit den Zahlenchips „2“ und „12“ liefert im Laufe des Spiels sowohl beim Wurf einer „2“ als auch einer „12“ Erträge.

Osterhase versetzen

Nachdem du in deinem Spielzug die Erträge ausgewürfelt hast, darfst du dem Osterhasen Wolle schenken. Lege dafür die Wolle in den Vorrat zurück. Gibst du dem Osterhasen:

- 1 Rohstoffkarte Wolle, versetzt du ihn auf ein beliebiges Landfeld, das nicht vom Räuber besetzt ist.
- 2 Rohstoffkarten Wolle, versetzt du ihn auf das vom Räuber besetzte Landfeld und vertreibst den Räuber zurück auf das Wüstenfeld.

Wichtig: Du darfst den Osterhasen nur einmal in deinem Zug versetzen.

Geschenk-Chips erhalten

Versetzt du den Osterhasen auf:

- ein **Landfeld**, erhält jeder Spieler mit 1 oder mehr Siedlungen/Städten an diesem Feld 1 Geschenk-Chip.
- die **Osterwiese**, erhalten alle Spieler mit 1 oder mehr Siedlungen/Städten an diesem Feld 2 Geschenk-Chips.

Geschenk-Chips einsetzen

Hast du mindestens 2 Geschenk-Chips, musst du **sofort** (auch wenn du gerade nicht am Zug bist) 2 dieser Chips in den Vorrat zurücklegen und dir dafür 1 beliebigen Rohstoff aus dem Rohstoff-Vorrat nehmen.

Räuber versetzen

Du darfst den Räuber nie auf ein vom Osterhasen besetztes Landfeld oder auf die Osterwiese versetzen.

SPIELENDENDE

Das Spiel endet nach den Regeln von *CATAN – Das Spiel*. Wer in seinem Zug zuerst 10 oder mehr Siegpunkte erreicht, gewinnt.

CATAN – Szenario – Der Weihnachtsmann

SPIELMATERIAL

- 1 Sonderfeld „Haus des Weihnachtsmanns“ (Rückseite: „Osterwiese“)
- 1 Weihnachtsmann-Aufsteller
- 11 Geschenk-Chips (Rückseite: Geschenk-Chips vom Osterhasen)



EINLEITUNG

Das Szenario *Der Weihnachtsmann* kann mit 3–6 Spielern gespielt werden. Es eignet sich für *CATAN – Das Spiel* und alle Erweiterungen, in denen der Räuber dabei ist. Der Weihnachtsmann benötigt dringend Wolle für seinen neuen Mantel. Versorgst du den Weihnachtsmann mit Wolle, darfst du ihn auf ein anderes Landfeld versetzen. Dort beschenkt er euch reichlich – und kann sogar den Räuber vertreiben!

VORBEREITUNG

- Baut das Spielfeld wie gewohnt mit dem Material aus *CATAN – Das Spiel* auf.
- Entfernt den Zahlenchip „2“ von der entsprechenden Landschaft und legt ihn stattdessen zusätzlich auf die Landschaft mit der „12“.
- Ersetzt nun die Landschaft ohne Zahlenchip durch das Sonderfeld „Haus des Weihnachtsmanns“.
- Stellt den Weihnachtsmann auf das Haus des Weihnachtsmanns.
- Legt die Geschenk-Chips neben dem Spielfeld bereit.

SPIELABLAUF

Es gelten die Regeln von *CATAN – Das Spiel* bzw. den zusätzlich genutzten Erweiterungen. Im Folgenden werden die zusätzlichen Regeln beschrieben.

Rohstofferträge

Das Landfeld mit den Zahlenchips „2“ und „12“ liefert im Laufe des Spiels sowohl beim Wurf einer „2“ als auch einer „12“ Erträge.

Weihnachtsmann versetzen

Nachdem du in deinem Spielzug die Erträge ausgewürfelt hast, darfst du den Weihnachtsmann mit Wolle versorgen. Lege dafür die Wolle in den Vorrat zurück. Gibst du dem Weihnachtsmann:

- 1 Rohstoffkarte Wolle, versetzt du ihn auf ein beliebiges Landfeld, das nicht vom Räuber besetzt ist.
- 2 Rohstoffkarten Wolle, versetzt du ihn auf das vom Räuber besetzte Landfeld und vertreibst den Räuber zurück auf das Wüstenfeld.

Wichtig: Du darfst den Weihnachtsmann nur einmal in deinem Zug versetzen.

Geschenk-Chips erhalten

Versetzt du den Weihnachtsmann auf:

- ein **Landfeld**, erhält jeder Spieler mit 1 oder mehr Siedlungen/Städten an diesem Feld 1 Geschenk-Chip.
- das **Haus des Weihnachtsmanns**, erhalten alle Spieler mit 1 oder mehr Siedlungen/Städten an diesem Feld 2 Geschenk-Chips.

Geschenk-Chips einsetzen

Hast du mindestens 2 Geschenk-Chips, musst du **sofort** (auch wenn du gerade nicht am Zug bist) 2 dieser Chips in den Vorrat zurücklegen und dir dafür 1 beliebigen Rohstoff aus dem Rohstoff-Vorrat nehmen.

Räuber versetzen

Du darfst den Räuber nie auf ein vom Weihnachtsmann besetztes Landfeld oder auf das Haus des Weihnachtsmanns versetzen.

SPIELENDENDE

Das Spiel endet nach den Regeln von *CATAN – Das Spiel*. Wer in seinem Zug zuerst 10 oder mehr Siegpunkte erreicht, gewinnt.

CATAN – Länderszenario – Iberische Halbinsel

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan „Iberische Halbinsel“ • 10 CATAN-Chips



- Sämtliches Material aus *CATAN – Das Spiel*, bzw. der *Ergänzung für 5–6 Spieler* außer den Landfeldern, Rahmenteilen & Zahlenchips

EINLEITUNG

Das Länderszenario *Iberische Halbinsel* kann mit 3–6 Personen gespielt werden. In diesem Szenario besiedelt ihr nicht die Insel Catan, sondern die Iberische Halbinsel mit ihren geografischen Beschaffenheiten. Die Landschaftsillustrationen auf diesem Spielplan unterscheiden sich optisch ein wenig von den catanischen. Um die Rohstoffe eindeutig den zugehörigen Landschaften zuordnen zu können, sind die Zahlenfelder eingefärbt: Wald – dunkelgrün; Weideland – hellgrün; Ackerland – gelb; Gebirge – grau; Hügelland – braun.

VORBEREITUNG

- Legt den Spielplan mit der Seite „Iberische Halbinsel“ nach oben aus.
- Legt auf jede Kreuzung mit einem Siegpunkt-Symbol  einen CATAN-Chip.
- Stellt den Räuber zu Beginn auf die Räuber-Abbildung.
- Der restliche Aufbau und Spielbeginn entspricht der Gründungsphase des Basisspiels.

SPIELABLAUF & SZENARIOREGELN

Grundsätzlich gelten die Regeln von *CATAN – Das Spiel*.

Folgende Sonderregeln sind gültig:

- 1. Bau von Siedlungen:** Siedlungen dürfen nur auf den runden Ortsfeldern () gegründet bzw. gebaut werden.
- 2. Straßenbau:** Straßen dürfen nur auf den rechteckigen Straßenfeldern gebaut werden. Baut ein Spieler eine Straße zu einem Ortsfeld, darf er eine nächste Straße hinter diesem Ortsfeld erst dann bauen, wenn er eine Siedlung auf diesem Feld gebaut hat.
- 3. Spezial- und 3:1-Handel:** Baut ein Spieler eine Straße auf einem roten Straßenfeld, darf er Rohstoffe mit dem Vorrat tauschen, wie es auf der benachbarten Urkunde angegeben ist – also entweder 3 gleiche Rohstoffe einer beliebigen Sorte oder 2 gleiche Rohstoffe der abgebildeten Sorte in 1 beliebigen anderen Rohstoff.
- 4. Siegpunkt-Kreuzung:** Der jeweils erste Spieler, der mit einer Straße eine Siegpunkt-Kreuzung erreicht, erhält den dort liegenden CATAN-Chip. Jeder Chip zählt 1 Siegpunkt.

SPIELENDENDE

Es gewinnt, wer an der Reihe ist und im Spiel zu dritt 13 Siegpunkte und im Spiel zu viert 12 Siegpunkte erreicht.

ZUSÄTZLICHE REGELN FÜR 5 UND 6 SPIELER

Es gelten zusätzlich auch die Regeln der *Ergänzung für 5–6 Spieler*. Abweichend gilt:

Bei der Spielvorbereitung werden keine CATAN-Chips auf die Kreuzungen mit Siegpunktsymbol gelegt. Wer die Siegpunktfelder mit einer Straße erreicht, erhält also keinen Siegpunkt. Die Felder gelten als ganz normale Ortsfelder. Sie können sowohl in der Gründungsphase als auch im späteren Spiel unter Beachtung der oben genannten Regeln mit einer Siedlung bebaut werden. Der Ausbau von Siedlungen zu Städten auf diesen zusätzlichen Ortsfeldern ist ebenfalls erlaubt. Das Spiel endet, wenn ein Spieler in seinem Zug 10 Siegpunkte erreicht.

Informationen zu den auf dem Spielplan abgebildeten Orten

Die Positionen der Orte auf der großen Karte entsprechen nur ungefähr den geographischen Positionen, wie sie richtig auf der kleinen Karte abgebildet sind. Aus spieltechnischen Gründen konnten leider nicht alle wichtigen Orte der Iberischen Halbinsel auf der Karte berücksichtigt werden.

Die Iberische Halbinsel (Hispania)

Die Iberische Halbinsel bildet den südwestlichsten Teil Europas. Mit einer Fläche von 583.254 km² umfasst sie die kontinentalen Teile Spaniens und Portugals sowie Andorra und Gibraltar. Im Norden erstreckt sich die an Frankreich grenzende Bergkette der Pyrenäen, im Süden ist die Halbinsel durch 14 Kilometer Meer von Afrika getrennt. Ihre Einwohnerzahl beträgt etwa 58 Millionen Menschen. Historisch ist sie Durchzugs- und Siedlungsgebiet einer Vielzahl von Kulturen. Ihr Name leitet sich vom Fluss Iber (möglicherweise der heutige Ebro) ab, der auch der Zivilisation der Iberer ihren Namen gab. Zur Römerzeit setzte sich „Hispania“, ein Wort phönizischen Ursprungs, als Bezeichnung für das Gebiet durch. 1143 erreichte Portugal die Unabhängigkeit vom Königreich Kastilien. Der Zusammenschluss des Königreichs Kastilien mit anderen Königreichen der Halbinsel nannte sich ab dem 16. Jh. dann Spanien. Eingerahmt von Atlantik- und Mittelmeerküsten weist die Halbinsel eine Vielzahl unterschiedlicher Landschaften und Städte mit großer natürlicher und kultureller Vielfalt auf. In den verschiedenen Regionen der Halbinsel werden hauptsächlich 5 bodenständige Sprachen gesprochen: Spanisch, Katalanisch, Baskisch, Galicisch und Portugiesisch.



A Coruña (Herkulesturm)

Die Altstadt von A Coruña liegt auf einer Halbinsel der Rías Altas von Galicien, die mit dem Festland über eine schmale Landenge verbunden ist. Die Stadtgemeinde hat 246.000 Einwohner. An ihrer Küste, außerhalb des Stadtgebiets, erhebt sich der Herkulesturm. Er wurde im 1. Jh. als Leuchtturm erbaut, obschon die keltische und griechisch-römische Mythologie den Turm in früherer Zeit ansiedelt. Er ist auch heute noch als Leuchtturm in Betrieb.



Oviedo (Kathedrale San Salvador)

Die in der Nähe der Kantabrischen Küste im Norden Spaniens gelegene heutige Hauptstadt des Fürstentums Asturien entstand gegen Ende des 8. Jahrhunderts. Oviedo – nach dem Leitspruch auf ihrem Stadtwappen eine „sehr noble, sehr loyale, verdienstvolle, unbesiegte, heldenhafte und gute“ Stadt – hat 226.000 Einwohner und gehört zum „Ocho Asturiano“, einem von mehreren großen Städten der Region gebildeten Gebiet. Auf dem Platz der gotischen Kathedrale San Salvador befindet sich auch „La Regenta“, eine Statue, die dem gleichnamigen Roman des unter dem Pseudonym „Clarín“ bekannt gewordenen spanischen Autors Leopoldo Alas gewidmet ist.

CATAN – Länderszenario – Iberische Halbinsel



Vigo (Casco Vello)

Der Name der Stadt leitet sich vom lateinischen Wort „vicus“ („Dorf“) ab. Vigo ist Zentrum einer Region mit großer Seefahrt- und Fischereitradition; mit 297.400 Einwohnern ist sie die größte Stadtgemeinde Galiciens. In ihrem Altstadtviertel, dem Casco

Vello, befinden sich Vigos schönste Plätze sowie wichtige Gebäude aus der Barockzeit.



Burgos (Arco de Santa María)

Die auf der östlichen Meseta von Kastilien und León gelegene Stadt wurde 844 gegründet. Bis zum 16. Jh. war sie Hauptstadt der christlichen Königreiche. Ein Relikt ihrer mittelalterlichen Geschichte ist das Stadttor Arco de Santa María, durch das man auf den Kathedralen-

platz gelangt. Die Stadt hat 179.900 Einwohner. In ihrer Umgebung befindet sich die bedeutende prähistorische Fundstätte Atapuerca.



Zaragoza (Saragossa) (Basílica del Pilar)

Die Römer gründeten die Stadt vor mehr als 2.000 Jahren am Ufer des Flusses Ebro in unmittelbarer Nähe der iberischen Siedlung Salduie und nannten sie zu Ehren von Kaiser

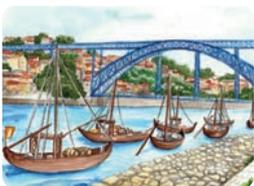
Augustus Caesaraugusta. Heutzutage hat Saragossa 679.600 Einwohner. Die Kathedrale Basílica Nuestra Señora del Pilar hat über die Jahrhunderte hinweg ihr Aussehen sehr verändert. Ihr derzeitiges barockes Gepräge stammt aus dem 17. und 18. Jh. Die Basílica neben der Steinbrücke über den Ebro ist eins der charakteristischsten Motive der Stadt.



Salamanca (Universitätsplatz)

Die 152.000 Einwohner zählende Stadt liegt auf der Meseta Central, westlich von Kastilien und León. Sie beherbergt die älteste Universität Spaniens, gegründet 1218 von Alfonso X. dem Weisen. Salamanca ist auch

heute noch sehr stark von ihrer Universität geprägt. Am in der Nähe der beiden Kathedralen der Stadt gelegenen Universitätsplatz kann man eine aus dem 16. Jh. stammende Fassade mit vielen detaillierten Verzierungen bewundern.



Porto (Ponte Dom Luís I)

Porto ist die Hauptortschaft im nördlichen Portugal. Ihr an der Mündung des Douro gelegene Hafen (portug. „porto“) gab der Stadt ihren Namen. Portos Innenstadt hat 237.000 Einwohner, ihre Metropolregion

erreicht aber eine Einwohnerzahl von 1,8 Millionen. Die in der Region hergestellten weltberühmten Weine wurden traditionell in speziell dafür vorgesehenen Booten zum Hafen der Stadt gebracht. Die Ponte Dom Luis I ist eine gegen Ende des 19. Jahrhunderts nach den Plänen des Ingenieurs Théophile Seyrig erbaute Brücke über den Douro. Über zwei Ebenen unterschiedlicher Länge verbindet sie Porto mit der Stadt Vila Nova de Gaia.



Madrid (Puerta de Alcalá)

Die Stadt Madrid hat 3,2 Millionen Einwohner, aber in ihrer Metropolregion leben mehr als 6,5 Millionen Menschen. Ihre Herkunft verliert sich im Dunkel der vorrömischen Zeit.

Bedeutung erreichte die Ortschaft erst Ende des 16. Jahrhunderts, als sie aufgrund ihrer

zentralen geografischen Lage auf der Iberischen Halbinsel zur Hauptstadt von Spanien ernannt wurde. Die 1778 von Francesco Sabatini entworfene monumentale Puerta de Alcalá ersetzte ein älteres Tor, welches den Zutritt zur Stadt aus nordöstlicher Richtung erlaubte.



Coimbra (Universität)

Als römische Kolonie trug die im Landesinneren Portugals gelegene Stadt den Namen Aeminium, danach nannte sie sich Conímbriga. Später war sie eine bedeutende Stadt des maurisch beherrschten Teils der Iberischen

Halbinsel. Sie war die erste Hauptstadt des Königreichs Portugal. Danach bestimmte ihre Ende des 13. Jahrhunderts gegründete Universität – eine der ältesten Europas – den Werdegang der Stadt. Die Geschichte der Universität spiegelt sich in ihrer mittelalterlichen Architektur wider. Coimbra hat ca. 145.000 Einwohner.



Lisboa (Lissabon) (Torre de Belém)

Lissabon wurde in vorrömischer Zeit Olissipona genannt. Die Stadt war stets ein wichtiger Hafen im Tejo-Delta und hatte große Bedeutung zur Zeit der portugiesischen Seefahrer und Entdecker. Lissabon ist die Hauptstadt von Portugal. Ihre Metropolregion hat 2,9 Millionen Einwohner. Der aus dem

16. Jh. stammende Torre de Belém, ein verzierter Turm zur Verteidigung des Hafens, wurde von dem manuelinischen Architekten Francisco de Arruda entworfen.



Mérida (Römisches Theater)

Vor ca. 2.050 Jahren wurde die Stadt für in den Ruhestand getretene römische Soldaten – die Emeriti – gegründet, was der Stadt auch ihren damaligen Namen verlieh: Emerita Augusta.

Sie war die Hauptstadt der römischen Provinz

Lusitania. Heute hat Mérida 58.200 Einwohner. Unter ihren archäologischen Resten nimmt das Anfang des 1. Jahrhunderts erbaute römische Theater eine besondere Stellung ein. Freigelegt im 19. Jh., dient es seit seiner Restauration Mitte des 20. Jahrhunderts der Aufführung von Theaterstücken.



Córdoba (Mezquita)

Die etwa 330.000 Einwohner zählende Stadt am Fuß der Sierra Morena wird vom Guadalquivir durchflossen. Ihre Anfänge liegen in prähistorischer Zeit. Bis zu ihrer Gründung unter dem Namen Corduba vor 2.200 Jahren war sie eine Siedlung der Iberer.

Sie war die Hauptstadt der römischen Provinz Bética und wurde danach – nun Qurtuba genannt – zum Zentrum des Emirats und Kalifats Omeya de Al-Ándalus (8. bis 11. Jh.). Die große Mezquita ist eine in mehreren

Bauabschnitten (8. bis 10. Jh.) errichtete Moschee. Neben dem Minarett und dem Patio de los Naranjos („Orangenhof“) beeindruckt besonders das Innere der Moschee, das aus einem Wald von Säulen mit rot-weißen, übereinanderliegenden Bögen besteht, die die Decke der Halle weiter nach oben verlegen und damit bewirken, dass der Raum von mehr Licht durchflutet wird. Im 16. Jh. wurde im Inneren der Moschee mit dem Bau einer Kathedrale begonnen. Bis zu ihrer Fertigstellung vergingen mehr als zwei Jahrhunderte, so dass die heutige Kathedrale spätgotische, platereske, Renaissance- und Barockstilelemente vereinigt.



Sevilla (Torre del Oro und Giralda)

Sevilla ist die Hauptstadt von Andalusien. Mit ihren 45 angrenzenden Stadtgemeinden bildet sie eine 1,5 Millionen Einwohner zählende Metropolregion. Anfänglich eine tartessische Ortschaft namens Spal, wurde sie danach zur römischen

Stadt Hispalis und in maurischer Zeit schließlich zu Sevilla. Der Fluss Guadalquivir ist schiffbar bis zum Hafen von Sevilla, dem einzigen Flusshafen Spaniens. Vom Ufer des Guadalquivir aus sieht man den aus dem 13. Jh. stammenden Torre del Oro („Goldturm“) almohadischen Ursprungs und den Torre de la Giralda (ein ehemaliges Minarett, heute der Turm der Kathedrale); letzterer verdankt seinen Namen der auf seiner Spitze stehenden, sich im Wind drehenden Wetterfahne.



Granada (Alhambra)

Obgleich Granada unter dem Namen Iliberis zur Römerzeit von gewisser Bedeutung war, blieb der Ort dennoch jahrhundertlang nahezu unbewohnt. Nach einem Machtwechsel in Al-Andalus wurde 1238 das Nasridenreich von

Granada gegründet. Die Alhambra – teils Festung, teils Palaststadt – ist in beherrschender Lage über Granada angesiedelt. Die Gärten ihres Generalife-Palasts grenzen an das Wohnviertel Albaicín. Die in der Nähe der Sierra Nevada gelegene Stadt hat gegenwärtig ca. 234.000 Einwohner und beherbergt auch eine bedeutende Universität.



Murcia (Kathedrale Santa María)

Die im 9. Jh. gegründete Stadt Murcia ist maurischen Ursprungs; Siedlungen gab es in dieser am Mittelmeer gelegenen Region aber bereits seit vorgeschichtlichen Zeiten. Murcia hat 441.350 Einwohner. Die Kathedrale Santa María wurde im 14. Jh. auf der Hauptmoschee der Stadt errichtet.

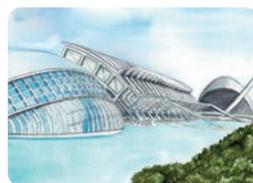
Die aus der Mitte des 18. Jahrhunderts stammende ornamentierte Fassade der Kathedrale ist ein Beispiel für den levantinischen Barockstil Spaniens.



Albacete (Posada del Rosario)

Der Name der im Südosten der Meseta Central gelegenen Stadt hat seinen Ursprung im andalusischen Arabisch und bedeutet „die Ebene“. Mit 172.000 Einwohnern ist sie die größte Stadt in Castilla la Mancha.

Die Posada del Rosario, ein seit dem 18. Jh. existierendes typisches Gasthaus der Region La Mancha, wird von den Straßen Calle del Tinte und Calle del Rosario umschlossen. Gegenwärtig befinden sich dort das Fremdenverkehrsamt und die Universitätsbibliothek. Das quadratische Bauwerk besitzt einen von Säulengängen eingefassten Hof, der gotische, Renaissance- und Mudéjar-Elemente in sich vereinigt.



Valencia (Stadt der Künste und der Wissenschaften)

Mit 797.000 Einwohnern und einer von 1,8 Millionen Menschen bewohnten Metropolregion ist Valencia die drittgrößte Stadt Spaniens. Die in der Mitte der Ostküste der Iberischen Halbinsel an der Mündung des Flusses Turia gelegene Stadt wurde vor ca. 2.150 Jahren unter dem Namen Valentia Edetanorum als römische Kolonie gegründet. Die Stadt der Künste und der Wissenschaften ist ein von Santiago Calatrava und Félix Candela entworfener architektonischer Komplex. Nach seiner Fertigstellung Anfang des 21. Jahrhunderts umfasst er verschiedene Museen und Aufführungssäle.



Tarragona (Amphitheater von Tarraco)

Das heutige Tarragona war vor 2.500 Jahren eine iberische Siedlung. Nach Ankunft der Römer wurde sie unter dem Namen Tarraco zur Hauptstadt der im Norden der Halbinsel

gelegenen römischen Provinz Hispania Citerior. Tarragona hat derzeit 130.000 Einwohner und ist eine der wichtigsten Touristenstädte Kataloniens. Die Stadt besitzt eine große Zahl von Überresten aus der Römerzeit. Die Ruinen des Amphitheaters am Mittelmeerufer gehen auf das 2. Jh. zurück.



Barcelona (Sagrada Familia)

Barcelona, die Hauptstadt von Katalonien, hat etwa 1,6 Millionen Einwohner, in ihrer Metropolregion leben sogar mehr als 5 Millionen Menschen. Der Ursprung der Stadt ist eng mit dem phönizischen Mittelmeerhandel verknüpft. Heute ist Barcelona eine der größten Städte Europas. 1992 wurden hier die Olympischen Sommerspiele abgehalten, und auch weiterhin finden hier viele andere sportliche

und kulturelle Ereignisse von internationaler Bedeutung statt. Zu den Attraktionen der Stadt zählen die Werke des modernistischen Architekten Antoni Gaudí (1852-1926), unter denen sein Projekt der Kathedrale Sagrada Familia – die 1882 begonnen wurde und noch immer im Bau ist – besonders hervorsticht.



Bilbao (Guggenheim-Museum)

Bilbo (auf Baskisch) oder Bilbao (auf Spanisch) ist die Hauptstadt der Biskaya im Baskenland (Euskadi). Die Stadt wurde im 13. Jh. als ein Handelszentrum an der Mündung des Flusses Nervión gegründet und

gelangte rasch zu Wohlstand. Gegenwärtig hat sie 332.000 Einwohner. Historisch eine Industriestadt, vollzog sich in Bilbao seit Ende des 20. Jahrhunderts ein wesentlicher Strukturwandel. Auf dem Gelände ehemaliger Fabriken entlang der Flussmündung wurde 1997 das Guggenheim-Museum für zeitgenössische Kunst eröffnet. Das Gebäude wurde von Architekt Frank Gehry entworfen und ruft beim Beschauer den Eindruck eines riesigen, auf dem Wasser schwimmenden metallischen Wals hervor.

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan „Rickshaw Run“
- 19 Rikscha-Plättchen
- 10 CATAN-Chips
- Alle Spielfiguren und Karten aus *CATAN – Das Spiel* und bei einem Spiel zu fünft oder sechst zusätzlich alle Spielfiguren und Karten aus der *Ergänzung für 5–6 Spieler*.



Wer zuerst mit einer Straße eine Siegpunktkreuzung erreicht, erhält den CATAN-Chip, der 1 Siegpunkt zählt.

 Beige Straßenfelder: Hier kann nach den normalen Regeln eine Straße gebaut werden.

 Rote Straßenfelder: Diese Felder bieten einen Handelsvorteil. Wer hier eine Straße baut, darf ab sofort Rohstoffe mit dem Vorrat tauschen, wie es auf der benachbarten Urkunde angegeben ist – also entweder 3 gleiche Rohstoffe einer beliebigen Sorte oder 2 gleiche Rohstoffe der abgebildeten Sorte gegen einen beliebigen anderen Rohstoff.

 Straßen der Rickshaw-Run-Route: Dies ist die Route, die das Team während des Rickshaw Runs 2015 eingeschlagen hat. Wer dieser Route folgt, kann zusätzliche Siegpunkte erhalten. Diese Siegpunkte repräsentieren die Spenden, die auf dieser Reise gesammelt wurden. Jedes Mal, wenn du eine Straße auf einem Straßenfeld der Rickshaw-Run-Route baust, erhältst du 1 Rikscha-Plättchen. Jeweils 2 Rikscha-Plättchen zählen 1 Siegpunkt.

Wichtig:

- Rikscha-Plättchen kannst du nur für im Spielverlauf gebaute Straßen erhalten. Für die in der Gründungsphase eingesetzten Straßen gibt es keine Rikscha-Plättchen.
- Rikscha-Plättchen darfst du nicht mit einem anderen Spieler tauschen.
- Rikscha-Plättchen zählen nicht als Handkarten, wenn eine „7“ gewürfelt wird.

EINLEITUNG

Das Länderszenario *Rickshaw Run* kann mit 3–6 Spielern gespielt werden.

Mit diesem Szenario könnt ihr die unglaubliche Reise quer durch Indien nachvollziehen, die 10 Mitarbeiter des internationalen CATAN-Teams im Rahmen der Rickshaw-Run-Rallye im April 2015 unternommen haben.

Mit 4 motorisierten Rikschas ist das Team 3.000 km quer durch den nördlichen Teil Indiens gefahren, um durch ihre Reise Spenden für die Stiftung *Childaid Network* zu sammeln. Informationen zu den Menschen und Orten, denen Childaid Network hilft, sowie der Art und Weise, in der die Hilfe geleistet wird, findet ihr auf www.childaid.net.

Den vollständigen Reisebericht könnt ihr auf catan.de/events/catan-rickshaw-run lesen.

SPIELVORBEREITUNG

- Legt den Spielplan mit der Indien-Seite nach oben aus.
- Legt auf jede Kreuzung mit einem Siegpunktsymbol einen CATAN-Chip.
- Legt die Rikscha-Plättchen neben der Spielfläche als allgemeinen Vorrat bereit.
- Stellt den Räuber auf die Wüste nordwestlich von Jaisalmer.

SPIELABLAUF

Es gelten die Regeln von *CATAN – Das Spiel*. Im Folgenden werden die zusätzlichen Regeln für dieses Szenario für 3–4 Spieler erklärt. Die zusätzlichen Regeln für 5–6 Spieler werden nach den Regeln für 3–4 Spieler aufgeführt.

Es beginnt, wer als Letzter eine Reise unternommen hat.

Bauen

Bau von Siedlungen

Siedlungen dürfen nur auf den mit Namen versehenen Ortsfeldern gebaut werden ()

Straßenbau

Straßen dürfen nur auf den rechteckigen Straßenfeldern gebaut werden. Baust du eine Straße zu einem Ortsfeld, darfst du eine nächste Straße hinter diesem Ortsfeld erst dann bauen, wenn du eine Siedlung auf diesem Feld gebaut hast.

SPIELEND

Es gewinnt im Spiel zu dritt, wer an der Reihe ist und 15 Siegpunkte erreicht. Im Spiel zu viert müssen 13 Siegpunkte erreicht werden.

ZUSÄTZLICHE REGELN FÜR 5 UND 6 SPIELER

Es gelten zusätzlich zu den oben genannten Regeln auch die Regeln der Ergänzung für 5 und 6 Spieler.

Abweichend zu den oben beschriebenen Regeln gilt:

Bei der Spielvorbereitung werden keine CATAN-Chips auf die Kreuzungen mit Siegpunktsymbol gelegt. Wer die Siegpunktfelder mit einer Straße erreicht, erhält also keinen Siegpunkt.

Die Felder gelten als ganz normale Ortsfelder. Sie können sowohl in der Gründungsphase als auch im späteren Spiel unter Beachtung der oben genannten Regeln mit einer Siedlung bebaut werden. Der Ausbau von Siedlungen zu Städten auf diesen zusätzlichen Ortsfeldern ist ebenfalls erlaubt.

Das Spiel endet zu fünft, wenn ein Spieler an der Reihe ist und 12 Siegpunkte erreicht; im Spiel zu sechst endet es, wenn ein Spieler an der Reihe ist und 11 Siegpunkte erreicht.

ALLGEMEINE HINWEISE

Der Spielplan



Die Positionen der Orte auf dem Spielplan entsprechen nur ungefähr den geographischen Positionen, wie sie richtig auf dieser Landkarte abgebildet sind. Aus spieltechnischen Gründen konnten leider nicht alle wichtigen Orte (z. B. Kanpur und Gangtok) auf dem Spielplan berücksichtigt werden.

Informationen zu den auf dem Spielplan abgebildeten Orten



Agra (Taj Mahal)

Die Stadt **Agra** liegt mit ihren ca. 1,7 Millionen Einwohnern am Ufer des Flusses Yamuna im Bundesstaat Uttar Pradesh. Wegen ihrer vielen prachtvollen Bauwerke aus der Mogulzeit ist

Agra ein bedeutendes Touristenziel. Die namhaftesten Bauwerke sind das Rote Fort, Fatehpur Sikri und das **Taj Mahal**, von denen alle drei zum UNESCO-Weltkulturerbe gehören.



Aizawl

Aizawl ist die Hauptstadt des Bundesstaats Mizoram und hat ca. 293.000 Einwohner. Die verschiedenen Stämme der ethnischen Gruppe der Mizo spiegeln sich nachhaltig in der Zusammensetzung der Bevölkerung der Stadt wider. Mehr als 25% der Einwohner Mizorams leben in Aizawl. Die **auf einem Berggrücken gelegene Stadt** bietet eine fantastische Aussicht in alle Himmelsrichtungen.



Bhopal (Taj-ul-Masajid)

Bhopal, die Hauptstadt des Bundesstaats Madhya Pradesh mit ca. 2,4 Millionen Einwohnern, ist wegen ihrer vielen natürlichen und künstlichen Seen als „Stadt der Seen“ bekannt. Sie ist auch

eine der grünen Städte Indiens. **Taj-ul-Masajid** (wörtlich „Die Krone der Moscheen“) mit ihrer wundervollen Mogul-Architektur ist die größte Moschee in Bhopal.



Churu (Kanhaiya Lal Bagla ki Haweli)

Churu wurde 1620 von dem Jat-Fürsten Churu gegründet. Die Stadt liegt in der Wüstenregion des Bundesstaats Rajasthan und ist als „Tor zur Wüste Thar von Rajasthan“ bekannt. Churu hat

ca. 120.000 Einwohner und besitzt viele prachtvolle, innen und außen mit wundervollen Freskomalereien geschmückte Havelis (Privatvillen), von denen **Kanhaiya Lal Bagla ki Haweli** eine der berühmtesten ist.



Darbhanga (Darbhanga Raj Campus)

Der Name der Stadt **Darbhanga** setzt sich aus zwei Wörtern zusammen, „Dwar“ (Tor) und „Banga“ (Bengalen), wörtlich also „Tor von Bengalen“. Sie zählt mit ihren ca. 306.000 Einwohnern zu den ältesten Städten des Bundeslandes Bihar. Der **Darbhanga Raj Campus**, ein gemeinsamer Campus zweier Universitäten (Lalit Narayan Mithila Universität und Kameshwar Singh Sanskrit Universität), wurde im umgebauten Palast von Darbhanga Raj errichtet.



Delhi (Qutb Minar)

Delhi ist die Hauptstadt Indiens und hat ca. 11 Millionen Einwohner. Eigentlich sind es zwei Städte: Alt-Delhi, einst die Hauptstadt des islamischen Indiens, ist ein Labyrinth enger, von historischen Havelis und Moscheen gesäumten Gassen, und das vom britischen Raj erbaute Neu-Delhi mit seinen breiten Alleen und großen Regierungsgebäuden. Delhi ist seit etwa einem Jahrtausend das Machtzentrum Indiens. In der Stadt gibt es viele prachtvolle Baudenkmäler wie beispielsweise das Minarett **Qutb Minar**, das zusammen mit den auf dem umliegenden Gelände befindlichen antiken und mittelalterlichen Baudenkmälern den zum UNESCO-Weltkulturerbe gehörigen Qutb-Komplex bildet.



Deoghar (Baidyanath-Tempel)

Der Name der im Bundesstaat Jharkhand gelegenen Stadt **Deoghar** leitet sich von den Hindi-Wörtern für Wohnsitz („ghar“) und Götter und Göttinnen („dev“) ab, wörtlich also „Wohnsitz der Götter“.

Deoghar ist ein wichtiges Wallfahrtszentrum der Hindus und hat ca. 203.000 Einwohner. Der **Baidyanath-Tempel** ist eine der 12 Jyotirlingas (heilige Wohnstätten Shivas) und einer der 51 Shakti Peethas (Shakti-Heiligtümer) Indiens. Nach hinduistischem Glauben verehrte der Dämonenkönig Ravana dort, wo heute der Tempel steht, den Gott Shiva, um dessen Günte zu erhalten, die er später benutzte, um Unheil in der Welt anzurichten.



Fatehpur

Fatehpur ist eine Stadt im Bundesstaat Uttar Pradesh mit ca. 151.500 Einwohnern. Sie liegt im fruchtbaren **Agrarland** zwischen den beiden heiligen Flüssen Ganges und Yamuna.



Guwahati (Kamakhya-Tempel)

Guwahati liegt zwischen den Ufern des Brahmaputra und den Ausläufern des Shillong-Plateaus. Guwahati ist mit seinen 960.500 Einwohnern die größte Stadt des Bundesstaates Assam und eine der

sich am schnellsten entwickelnden Städte Indiens. Die Metropole breitet sich als Nord-Guwahati entlang des nördlichen Ufers des Brahmaputra aus. Der westlich der Stadt auf dem Nilachal-Hügel gelegene **Kamakhya-Tempel** ist einer hinduistischen Muttergöttheit gewidmet. Der Tempel ist einer der ältesten der 51 Shakti Peethas (Schreine oder heilige Orte der Muttergöttheit Kamakhya) Indiens.



Itanagar (Buddha Vihar)

Itanagar ist nach einer aus dem 15. Jahrhundert stammenden Festung namens Ita Fort benannt.

Itanagar, die Hauptstadt des Bundesstaats Arunachal Pradesh mit ca. 35.000 Einwohnern, liegt in den Ausläufern des Himalaya. In der Nähe befinden sich der legendäre Ganga-See (Gyakar Sinyi) und der neue, unter dem Namen **Buddha Vihar** bekannte Buddhisten-Tempel, der vom Dalai Lama persönlich eingeseget wurde.



Jaipur (Jantar Mantar)

Jaipur, die Hauptstadt des Bundesstaats Rajasthan, wurde 1727 gegründet und hat ca. 6,7 Millionen Einwohner. Wegen der einheitlich rosaroten Farbe der Gebäude im Altstadtviertel

wird Jaipur auch „Pink City“ genannt. Das Observatorium **Jantar Mantar**, eine Gruppe von 19 als astronomische Instrumente dienenden Bauwerken, wurde von Rajput-König Sawai Jai Singh errichtet und 1738 vollendet. Es besitzt die größte steinerne Sonnenuhr der Welt und gehört zum UNESCO-Weltkulturerbe.



Jaisalmer (Sonar Quila)

Jaisalmer wurde 1156 von Rawal Jaisal gegründet. Die Stadt liegt inmitten der Wüste Thar im Bundesstaat Rajasthan und hat ca. 65.500 Einwohner. Jaisalmer war eine außerordentlich

wichtige Station auf der Seidenstraße, einer traditionellen Handelsroute, entlang derer sich Kamelkarawanen von Händlern aus Indien und anderen Ländern bewegten. Diese Route verband Indien mit Zentralasien, Ägypten, Arabien, Persien, Afrika und dem Westen. **Sonar Quila** (Jaisalmer Fort) ist eine der größten Befestigungsanlagen der Welt. Seine massiven Mauern aus gelbem Sandstein haben tagsüber die gelbbraune Farbe eines Löwen und gehen bei Sonnenuntergang in einen honig-goldfarbenen Ton über, wodurch das Fort von der gelben Wüste ununterscheidbar wird. Aus diesem Grund ist es auch als das „Goldene Fort“ bekannt. Das Fort liegt auf einem Hügel im Herzen der Stadt und gehört zum UNESCO-Weltkulturerbe.



Kolkata (Victoria Memorial)

Kolkata (früher Kalkutta) ist die Hauptstadt des Bundesstaats Westbengalen. Die am Ostufer des Hugli gelegene Stadt wurde 1690 von der Britischen Ostindien-Kompanie auf dem Standort von

3 Dörfern errichtet und hat ca. 4,5 Millionen Einwohner. Von 1773 bis 1911 war sie Hauptstadt von Britisch-Indien. Heute ist Kolkata das bedeutendste Handels-, Kultur- und Bildungszentrum Ostindiens. Das dem Gedächtnis von Königin Victoria (1819–1901) gewidmete **Victoria Memorial** wurde zwischen 1906 und 1921 erbaut. Es ist jetzt ein Museum mit 25 Ausstellungssälen und ein wichtiges Touristenziel.



Lucknow

(Dr.-Bhimrao-Ambedkar-Gedenkstätte)

Lucknow ist die Hauptstadt des Bundesstaates Uttar Pradesh und hat ca. 3 Millionen Einwohner. Lucknow war seit jeher als eine multikulturelle

Stadt bekannt. Jahrhundertlang florierte sie als ein kulturelles und künstlerisches Zentrum Nordindiens – eine Tradition, die bis heute anhält. Sie hat die größte schiitische Gemeinde Indiens und wird als Zentrum der Schia in Indien betrachtet. In Lucknow befindet sich die **Dr.-Bhimrao-Ambedkar-Gedenkstätte**, ein 0,43 km² großer Park, der dem Gedenken von Menschen gewidmet ist, die es sich zur Lebensaufgabe gemacht haben, für Humanität, Gleichberechtigung und soziale Gerechtigkeit einzutreten.



Narsinghpur (Narsingh-Tempel)

Narsinghpur ist eine Stadt im Bundesstaat Madhya Pradesh und hat ca. 1,1 Millionen Einwohner. Das Gebiet ist seit dem 2. Jahrhundert besiedelt. Der **Narsingh-Tempel**, die bedeutendste

heilige Stätte Narsinghpurs, ist Narasimha gewidmet, einer der neun Inkarnationen der Hindu-Gottheit Vishnu.



Patna (Mahatma Gandhi Setu)

490 v. u. Z. wurde Patliputra – wie **Patna** damals hieß – am Südufer des Ganges vom König von Magadhat gegründet. Bei seiner Gründung hatte die Stadt etwa 400.000 Einwohner und war ein

Zentrum der Bildung und der schönen Künste. Heute hat Patna ca. 2 Millionen Einwohner. Die Stadt ist eine der ältesten ununterbrochen bewohnten Städte der Welt. Heute ist Patna die Hauptstadt des Bundesstaats Bihar und zugleich auch dessen größte Stadt. Die **Mahatma Gandhi Setu** ist eine Brücke über den Ganges, die Patna mit dem am Nordufer gelegenen Hajipur verbindet. Mit einer Länge von 5.575 m ist sie eine der längsten Flussbrücken Indiens.



Phalodi (Lal Niwas Haveli)

Phalodi wurde 1459 gegründet und anfänglich Phalvaridhika genannt. Der ursprüngliche Name der Stadt wurde auf Ersuchen der Tochter des Gründers der Stadt in „Phalodi“ geändert, womit

die Einheimischen nach einer umfangreichen Spende für den Bau der Festung der Stadt auch einverstanden waren. Heute wird Phalodi wegen der umliegenden Salzindustrie auch als die „Salzstadt“ bezeichnet. Phalodi hat ca. 44.500 Einwohner. In der Stadt befinden sich mehrere eindrucksvolle Havelis. Das **Lal Niwas Haveli**, jetzt ein denkmalgeschütztes Hotel, wurde aus handbearbeitetem rotem Sandstein erbaut und ist berühmt für seine verschachtelte Architektur.



Ranchi (Hundru-Fälle)

Ranchi ist die Hauptstadt des Bundesstaats Jharkhand und hat ca. 1,1 Millionen Einwohner. Wegen der zahlreichen Wasserfälle in ihrer Umgebung ist Ranchi als „Stadt der Wasserfälle“

bekannt. Die nahegelegenen **Hundru-Fälle** sind 98 m hoch. Ihre große Schönheit und das gewaltige Wasserbecken an ihrer Basis laden zum Baden und Picknickmachen ein.



Shillong (Bara Bazaar)

Shillong ist mit ca. 143.000 Einwohnern die Hauptstadt des Bundesstaats Meghalaya. Die die Stadt umgebenden sanften Hügel erinnerten die frühen europäischen Siedler an Schottland,

weswegen sie Shillong auch als „Schottland des Ostens“ bezeichneten. **Bara Bazaar** ist der größte Markt Meghalayas und einer der authentischsten Märkte Nordostindiens.



Siliguri (Coronation-Brücke)

Siliguri hat ca. 510.000 Einwohner und liegt am Fluss Mahananda in den Ausläufern des Himalaya. Die Stadt befindet sich im Korridor von Siliguri oder „Hühnerhals“ (ein schmaler Landstreifen,

der das Hauptgebiet Indiens mit den nordöstlichen Bundesstaaten des Landes verbindet). Siliguri hat eine ungewöhnliche geografische Lage – die Stadt liegt extrem nahe an 4 verschiedenen Ländern. Nepal befindet sich 30 km westlich, Bhutan 40 km in nordöstlicher Richtung, China (Tibet) im Norden ist etwa 180 km entfernt und im Süden grenzt Bangladesh an die Stadt an. Die nahegelegene, den Fluss Tista überspannende **Coronation-Brücke** ist nicht nur ein Wahrzeichen, sondern auch ein bei Touristen und Einheimischen gleichermaßen beliebter Ort für Picknicks.



Varanasi (Ghats)

Varanasi, an den Ufern des Ganges gelegen, ist eine der ältesten kontinuierlich bewohnten Städte der Welt und hat ca. 1,2 Millionen Einwohner. Sie ist das spirituelle Zentrum Indiens und die

heiligste der sieben heiligen Städte (Sapta Puri) des Hinduismus und Jainismus. Varanasi spielte auch eine wichtige Rolle in der Entwicklung des Buddhismus. Seit mehreren tausend Jahren ist die geschichtlich eng mit dem Ganges verknüpfte Stadt ein kulturelles Zentrum Nordindiens. Varanasi ist ein bedeutendes Wallfahrtszentrum, da nach hinduistischem Glauben jeder, der in der Stadt stirbt, Erlösung findet. Die Stadt ist weltweit bekannt für ihre vielen **Ghats** – massive Steintreppen entlang des Flussufers, wo Pilger rituelle Waschungen durchführen.