

DIE SIEDLER VON CATAN

Spielübersicht und Startaufstellung für Einsteiger

- A** Lesen Sie bitte zuerst diese Einführung durch, um einen Überblick über das Spiel zu bekommen. Damit Ihnen der Einstieg in das Spiel so leicht wie möglich fällt, verwenden wir dieses neue, preisgekrönte „Die Siedler von Catan“-Regel-System, das aus 3 Teilen besteht: **A**, **B** und **C**
- B** Nach dieser Einführung lesen Sie bitte die kurze Spielanleitung auf der Rückseite: Danach können Sie sofort mit dem Spiel beginnen.
- C** Spezielle Regelfragen können Sie im „Siedler-Almanach“ nachlesen: Dort finden Sie Beispiele und zusätzliche Regelvarianten.

1
Vor Ihnen liegt die Insel Catan. Sie besteht aus 19 Landfeldern, mit Meer rundherum. Ihre 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.

Wald	= Holz	(Baumstämme)
Weideland	= Wolle	(Schaf)
Ackerland	= Getreide	(Ährenbündel)
Hügelland	= Lehm	(Bausteine)
Gebirge	= Erz	(Erzgestein)
(Wüste = bringt keine Erträge)		

3
Sie beginnen das Spiel mit 2 Siedlungen und mit 2 Straßen. Mit den zwei Siedlungen besitzen Sie bereits 2 Siegpunkte. Wer zuerst 10 Siegpunkte schafft, hat das Spiel gewonnen.

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

5
Wie kommen Sie zu Rohstoffen? Ganz einfach: In jeder Runde wird ermittelt, welche Landfelder Erträge abwerfen. Das geschieht mit 2 Würfeln – und deshalb liegen auf jedem Landfeld auch die runden Zahlenchips. Wird zum Beispiel eine „3“ gewürfelt, werfen alle Felder mit der „3“ Erträge ab – in dem Beispiel also Wald (Holz) und Ackerland (Getreide).

6
Erträge können aber nur die Spieler erhalten, die mit einer Siedlung oder Stadt an diese Landfelder grenzen. In unserem Beispiel grenzt eine rote Siedlung (A) an Ackerland, eine orangefarbene (B) an Wald. Bei einer gewürfelten „3“ erhält deshalb der Spieler Rot Getreide, Spieler Orange Holz.

7
Toll ist, daß eine Siedlung (oder Stadt) immer an mehrere Landfelder grenzt (maximal 3) und so – je nach Würfelzahl – verschiedene Rohstoffe „erntet“. In unserem Beispiel grenzt Siedlung C an 3 Felder: Wald, Gebirge, Hügelland, während Siedlung D an der Küste nur von 2 Feldern (Wald und Ackerland) Erträge erhält.

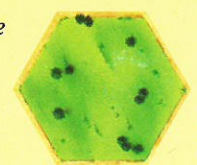
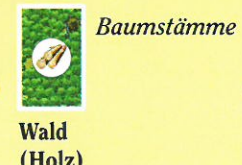
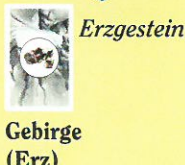
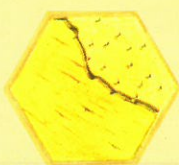
8
Nun sind Sie ein fleißiger Siedler und horten Ihre Erträge. Aber: Da Sie ja nicht überall Siedlungen stehen haben, müssen Sie auf Erträge dieser oder jener Art verzichten. Das wäre schlecht, denn zum Errichten neuer Bauwerke benötigen Sie ganz bestimmte Rohstoffkombinationen.

9
Aus diesem Grund dürfen Sie mit Ihren Mitspielern handeln. Sie machen Ihnen Tauschangebote oder lassen sich welche machen. Und wenn es klappt, dann haben Sie vielleicht die Karte, die Ihnen zum Bau einer neuen Siedlung fehlt.

10
Eine neue Siedlung dürfen Sie auf einer freien Kreuzung bauen. Vorausgesetzt, eine Ihrer eigenen Straßen führt dahin – und die nächste Siedlung ist mindestens 2 Kreuzungen weit entfernt.

11
Aber überlegen Sie genau, wohin Sie Ihre Siedlung bauen. Die Ziffern auf den Zahlenchips sind unterschiedlich groß dargestellt. Das soll verdeutlichen, daß es wahrscheinlicher ist, daß groß abgebildete Zahlen gewürfelt werden. 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 erhalten Sie Erträge an Rohstoffen.

Teil **B** bitte wenden!



Lesen Sie bitte zuerst die **Spielübersicht** **A** auf der Rückseite. Studieren Sie dann die kurze Spielanleitung **B** auf dieser Seite – Sie sollten danach ein erstes Spiel wagen können. Wir empfehlen aber, das Regelstudium in einer ruhigen Stunde vor dem ersten Spiel zu erledigen. Spieletips und er-

klärende Beispiele finden Sie im Kleinen Siedler-Almanach **C** nach Stichpunkten alphabetisch gegliedert. Tauchen Fragen auf, schlagen Sie im Kleinen Siedler-Almanach nach: → = Ein solcher Pfeil besagt, daß dieses Stichwort im Almanach zu finden ist.

B SPIELANLEITUNG

Diese Regelseite enthält alle wichtigen Informationen, die Sie für das Spiel brauchen!

Benötigen Sie während des Spiels mehr Informationen, so schlagen Sie unter dem jeweiligen Stichwort (→) im Kleinen Siedler-Almanach nach.

Aufbau der Insel

(Startaufstellung für Einsteiger)

Trotz des variablen Spielplans empfehlen wir Ihnen, für die ersten Spiele die fertige Start-Aufstellung für Einsteiger (→) auf der Rückseite zu übernehmen: Hier sind die Chancen für alle Spieler recht ausgewogen. Bauen Sie den Spielplan genau entsprechend der Abbildung auf: Die Landfelder, darauf die Zahlenchips, rundum die Meerfelder.

(Startaufstellung für Fortgeschrittene)

Mehr Spaß bringt natürlich das Spiel mit dem variablen Spielplan. Das heißt, der Spielplan wird verdeckt (per Zufall) aufgebaut und sieht bei jedem Spiel anders aus. Wer gleich (oder später) damit spielen möchte, findet alle Infos dazu unter Aufbau, Variablen (→). Nützliche Tips finden Sie unter Gründungsphase (→), Taktik (→).

Vorbereitung

(Startaufstellung für Einsteiger)

- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält 5 Siedlungen, 4 Städte und 15 Straßen - nicht mehr und nicht weniger! Jeder Spieler stellt 2 Straßen und 2 Siedlungen auf den Spielplan (siehe Rückseite). Die übrigen Siedlungen, Straßen und Städte legt jeder vor sich ab. Beteiligen sich nur 3 Spieler, werden alle roten Spielsteine aus dem Spiel genommen.
- Jeder Spieler erhält eine Karte **Baukosten**.
- Die Sonderkarten **Längste Handelsstraße** (→) und **Größte Rittermacht** (→) werden neben dem Spielplan bereitgelegt, ebenso die Würfel.
- Die **Rohstoffkarten** werden in 5 Stapel sortiert und offen neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Die **Entwicklungskarten** werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.
- Zuletzt erhält jeder Spieler für die mit einem Stern markierte Siedlung (siehe Rückseite) die ersten **Rohstofferträge** (→): Für **jedes Landfeld**, das an diese Siedlung angrenzt, nimmt er sich eine entsprechende Rohstoffkarte vom Stapel. Beispiel (siehe Rückseite): Blau erhält für seine Siedlung ganz oben 2 Karten Holz und 1 Karte Getreide.
- **Rohstoffkarten werden immer verdeckt in der Hand gehalten.**

Der Spielablauf im Überblick

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

1. Er muß die **Rohstofferträge** (→) dieses Zuges auswürfeln (das Ergebnis gilt für alle Spieler).
2. Er kann **handeln** (→): Rohstoffe tauschen – auch mit seinen Mitspielern.
3. Er kann **bauen** (→): Straßen (→), Siedlungen (→) oder Städte (→), und/oder Entwicklungskarten (→) kaufen.

Zusätzlich: Der Spieler, der an der Reihe ist, kann eine **Entwicklungskarte** (→) ausspielen – zu einem beliebigen Zeitpunkt seines Zuges. Danach setzt sein linker Nachbar mit Schritt 1 das Spiel fort.

Der Spielablauf im Einzelnen

1. Rohstofferträge

- **Der Spieler beginnt seinen Zug, indem er beide Würfel wirft: Die addierte Gesamt-Augenzahl bestimmt die Landfelder, die Erträge erbringen!**
- **Jeder Spieler**, der auf einer Kreuzung (→) eine **Siedlung** stehen hat, die an eines der ausgewürfelten Landfelder grenzt, nimmt sich dafür **eine** Rohstoffkarte dieses Feldes.

Beispiel siehe: (→) Rohstofferträge

Hat er 2 oder 3 Siedlungen um das ausgewürfelte Landfeld stehen, erhält er natürlich für jede Siedlung 1 Rohstoffkarte.

2. Handel (→)

Danach darf der Spieler, der an der Reihe ist, beliebig Handel treiben (beide Arten), um die Rohstoffkarten einzutauschen, die ihm fehlen!

a) Binnenhandel (→)

Der Spieler, der an der Reihe ist, 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 (→)

Der Spieler, der an der Reihe ist, kann auch ohne Spiel-Partner tauschen!

- Er kann grundsätzlich 4:1 tauschen, indem er **vier gleiche** Rohstoffkarten auf den Stapel zurücklegt und sich dafür **eine Rohstoffkarte seiner Wahl** nimmt.
 - Hat er eine Siedlung an einem **Hafenstandort** (→) errichtet, kann er **günstiger** tauschen: Entweder im Verhältnis 3:1 oder gar 2:1 in Spezialhäfen (mit einem Rohstoffsymbol).
- Wichtig:** Der Tausch 4:1 ist immer möglich, auch ohne eine Siedlung an einem Hafenstandort.

3. Bauen (→)

Schließlich kann der Spieler, der an der Reihe ist, bauen, um die Anzahl seiner Siegpunkte (→) zu erhöhen!

- Um zu bauen, muß er bestimmte Rohstoffkarten-Kombinationen (siehe Karte **Baukosten**) abgeben; dafür nimmt er entsprechend viele Straßen, Siedlungen und Städte aus seinem Vorrat und setzt sie auf das Spielfeld.
- Kein Spieler kann mehr Gebäude errichten, als er besitzt – also maximal 5 Siedlungen, 4 Städte, 15 Straßen.

a) Straße (→); erfordert: Baustein + Holz

- Eine neue Straße muß immer an einer **eigenen** Straße, Siedlung oder Stadt angelegt werden.
- Auf jedem Weg kann nur 1 Straße gebaut werden.
- Sobald ein Spieler eine durchgehende Straße (Abzweigungen zählen nicht) aus mindestens **fünf** Einzelstraßen besitzt, erhält er die Sonderkarte **Längste Handelsstraße** (→). Gelingt es einem anderen Spieler, eine längere Straße als der jeweilige Besitzer zu bauen, erhält dieser sofort die Sonderkarte.

b) Siedlung (→); erfordert: Baustein + Holz + Wolle + Getreide

- **Wichtig beim Bau – die Abstandsregel (→):** Eine Siedlung darf nur dann auf einer Kreuzung gegründet werden, wenn die **drei angrenzenden Kreuzpunkte** NICHT von Siedlungen besetzt sind – egal wem sie gehören).
- Die Siedlung **muß** an mindestens einer eigenen Straße anschließen.
- Für jede Siedlung erhält der Besitzer Rohstofferträge aus angrenzenden Landfeldern: je **1 Karte**, falls Erträge fällig werden.
- Jede Siedlung zählt **einen Siegpunkt**.

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

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

- Baut der Spieler, der an der Reihe ist, eine seiner Siedlungen zur Stadt aus, so legt er das Siedlungshäuschen zu seinem Vorrat zurück und ersetzt sie durch eine Stadt (Kirche).
- Für eine Stadt erhält der Besitzer doppelt so viele Rohstofferträge aus angrenzenden Landfeldern: je **2 Karten**, falls Erträge fällig werden.
- Jede Stadt bringt **zwei Siegpunkte**.

d) Entwicklungskarte kaufen (→); (erfordert Erz + Wolle + Getreide)

- Wer eine Entwicklungskarte kauft, nimmt sich 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 (auf der Hand); am besten so, daß kein Mitspieler Schlüsse daraus ziehen kann.

4. Sonderfälle

a) Sieben gewürfelt (→) Räuber wird aktiv

- Würfelt der Spieler, der an der Reihe ist, eine „7“, so erhält keiner der Spieler Rohstofferträge.
- **Alle Spieler**, die **mehr** als 7 Rohstoffkarten besitzen, wählen die **Halfte** aller ihrer Rohstoffkarten aus und legen sie ab – auf die jeweiligen Vorratsstapel. Bei ungeraden Zahlen wird abgerundet.
- Danach **muß** der Spieler den Räuber (→) versetzen. Gehen Sie so vor, wie nachfolgend unter Punkt 1.+ 2. beschrieben.

1) Der Spieler muß den Räuber (→) sofort auf den Zahlenchip (→) eines beliebigen, anderen Landfeldes versetzen.

2) Dann raubt er dem Mitspieler, der eine Siedlung oder Stadt an **diesem** Landfeld stehen hat, **eine Rohstoffkarte**. Der Spieler, der beraubt wird, hält dabei seine Rohstoffkarten verdeckt in der Hand. Haben mehrere Spieler dort Siedlungen oder Städte stehen, darf er sich einen Spieler aussuchen und ihm eine Karte rauben.

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

b) Entwicklungskarte spielen (→)

Ein Spieler, der an der Reihe ist, darf zu einem beliebigen Zeitpunkt seines Zuges **eine** Entwicklungskarte ausspielen (aufdecken). Das darf aber NICHT eine Karte sein, die er in diesem Zug gekauft hat!

Ritterkarten: (→)

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

Fortschritt: (→)

Wer eine solche Karte spielt, führt die Anweisung des Textes aus. Die Karte ist aus dem Spiel (in die Schachtel zurücklegen).

Siegpunkte: (→)

Karten mit Siegpunkten sollten tunlichst erst dann aufgedeckt werden, wenn der Spieler sicher ist, 10 Siegpunkte zu besitzen und somit das Spiel als Sieger zu beenden.

Spielende (→)

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.