

sunflowers®

RELATED
DESIGNS

ANNO
1701

DAS KARTENSPIEL

DIE SIEDLER VON

CATAN

Ein Kartenspiel basierend auf

von Klaus Teuber

KOSMOS

SPIELANLEITUNG

Im Auftrag der Königin landen Sie im Jahr 1701 mit Ihrem Schiff an den Küsten eines unbekanntes Eilands. Die Insel ist fruchtbar, waldreich und in den Bergen wurde das erste Erz gefunden: Ein idealer Platz für eine Siedlung!

Ihre Pioniere verlassen das Schiff, schlagen im Wald Holz, errichten zwei Dorfzentren, bauen dazwischen ihre Häuser, fertigen Tuch aus der Wolle mitgebrachter Schafe und sorgen für ausreichend Nahrung für alle Einwohner. Nicht mehr lange und aus Ihren Pionieren werden Siedler und aus diesen wiederum Bürger.

Doch da landet, ebenfalls im Auftrag der Königin, ein Konkurrent auf der gegenüber liegenden Seite der Insel und gründet eine weitere Siedlung. Werden Sie Ihre Siedlung schneller zum Erfolg führen als Ihr Konkurrent und die Gunst der Königin erringen?

SPIELMATERIAL:

120 Karten

2 Würfel

1 Figur Seemacht (Kanone)

1 Figur Handelsmacht (Geldsack)

SPIELVORBEREITUNG

Sortieren Sie zunächst alle Karten nach ihren Rückseiten. Diese unterteilen sich in vier Kategorien: Ausbaukarten, Einwohnerkarten, Handelsfahrkarten und Aufbaukarten.



Ausbaukarte
- Pionier -



Ausbaukarte
- Siedler -



Ausbaukarte
- Bürger -



Einwohnerkarte
- Siedler -



Einwohnerkarte
- Bürger -



Einwohnerkarte
- Kaufmann -



Handelsfahrkarte



Aufbaukarte
- Löwenspieler -



Aufbaukarte
- Drachenspieler -

Beachten Sie bitte, dass die Rückseiten der **Aufbaukarten** zwar alle entweder mit einem Löwen- oder einem Drachensymbol gekennzeichnet, teilweise aber noch zusätzlich mit Motiven und Buchstaben illustriert sind. Unabhängig davon sortieren Sie diese Karten nach Wappen und bilden einen Stapel mit Drachensymbolkarten und einen Stapel mit Löwensymbolkarten.

Sie und Ihr Mitspieler sollten sich gegenüber sitzen. Ein Spieler erhält den Stapel mit den Drachensymbolen, der andere den Stapel mit den Löwensymbolen. Mit diesen Karten legt jeder seine Siedlung vor sich aus. Zunächst werden die Karten, die mit einem Buchstaben gekennzeichnet sind, in der Reihenfolge der Buchstaben in einer Reihe ausgelegt.



Jeder Spieler dreht nun seine Karten um, ohne die Reihenfolge zu verändern.

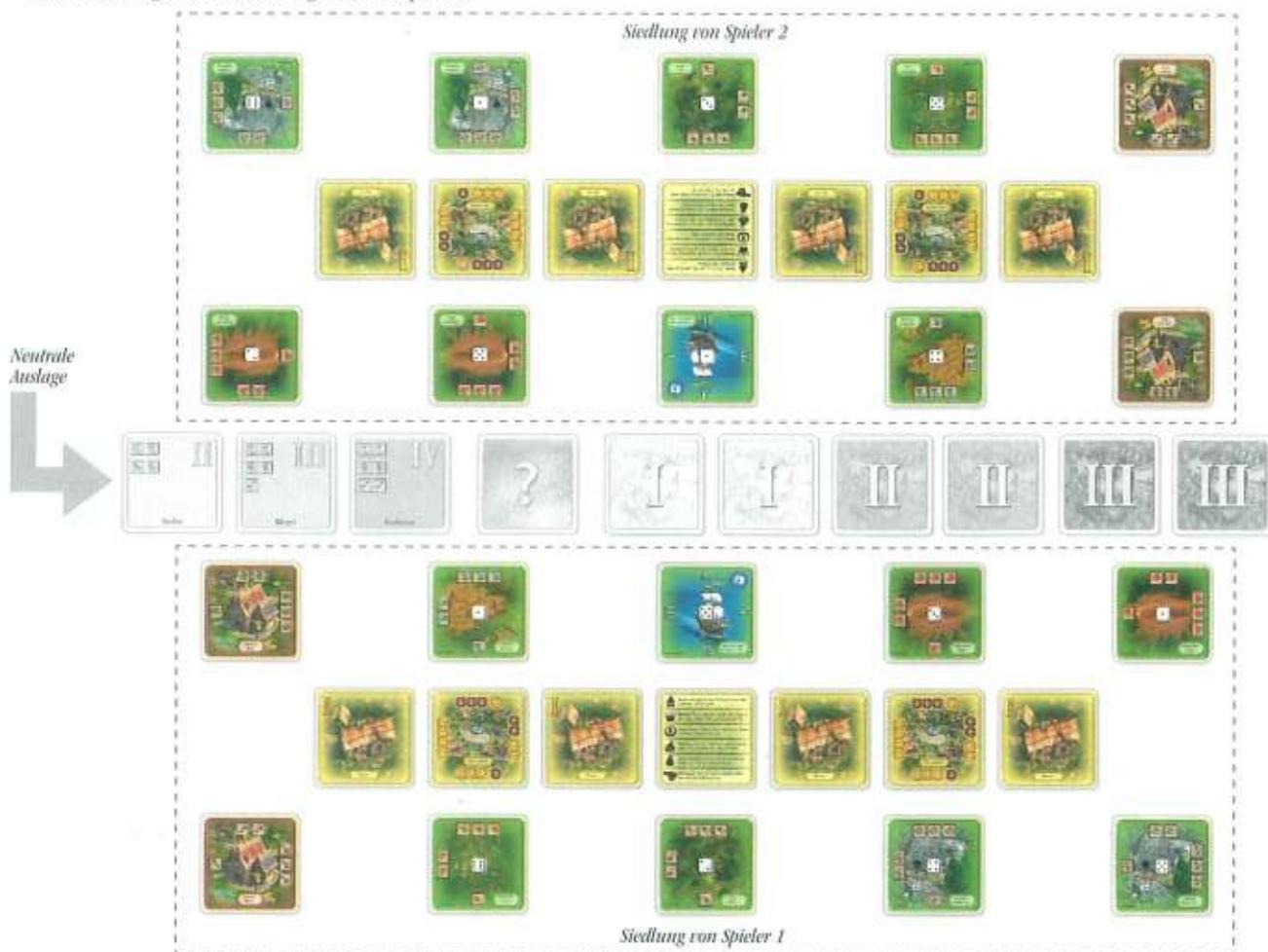


Diagonal zu den Einwohnern (Pioniere) werden nun die Landschaften, Lagerhäuser und das Schiff ausgelegt. Es gibt keine Regel, die bestimmt, welche Karte an welcher Position ausgelegt wird. Für eine bessere Übersicht ist es jedoch empfehlenswert, jede Karte, wie abgebildet, immer an der gleichen Position zu platzieren. Am besten legt man die beiden Lagerhäuser diagonal zum linken Pionier aus, das Schiff über der Übersichtskarte, die beiden Lehmgruben rechts und links oberhalb des rechten Pioniers sowie die beiden Erzminen rechts und links unterhalb des rechten Pioniers.



Wichtig: Zu Beginn des Spieles müssen alle Karten so ausliegen, dass der Text jeder Karte auf der unteren zum jeweiligen Spieler gerichteten Seite abgebildet ist.

Jeder der 3 Ausbaustapel (mit den großen römischen Ziffern) wird in zwei gleiche Hälften (je 9 Karten) geteilt. Platzieren Sie nun diese 6 Stapel sowie die 3 Stapel mit den Einwohnerkarten und den Stapel mit den Handelsfahrkarten als neutrale Auslage in einer Reihe zwischen Ihrer Siedlung und der Siedlung Ihres Mitspielers.



Jeder Spieler wählt einen der beiden Ausbaustapel „Pionier“ (I) und zieht von diesem Stapel die obersten 3 Karten. In allen 6 Ausbaustapeln gibt es entweder Gebäudekarten, die man in seiner Siedlung auslegen kann oder Aktionskarten, die man ausspielt und anschließend offen auf einem gemeinsamen Ablagestapel ablegt.

Legen Sie die beiden Würfel sowie die Figuren Seemacht und Handelsmacht an einer freien Stelle neben der Spielfläche bereit.

WORUM ES GEHT

Es ist das Ziel des Spiels, mit Hilfe von Waren und dem weiteren Ausbau der Siedlung, Pioniere zu Siedlern, diese zu Bürgern und diese wiederum möglichst zu Kaufleuten aufzuwerten. Jede Aufwertung bringt einen Gunstpunkt bei der Königin. Ein Pionier hat noch keinen Gunstpunkt, nach der Aufwertung zum Siedler weist dieser 1 Gunstpunkt auf usw.

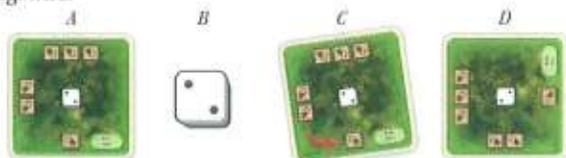
Wer zuerst 7 Gunstpunkte oder 2 Kaufleute besitzt, gewinnt die Gunst der Königin und damit auch das Spiel.



1. Die Landschaften und ihre Waren

Im Lauf des Spiels werten Sie Ihre Einwohner auf und bauen Gebäude bzw. legen neue Gebäudekarten in Ihrem Fürstentum aus. Das Aufwerten eines Einwohners und der Bau eines Gebäudes kosten Waren. Die Waren, die Sie selbst über Ihre Landschaften herstellen können, werden auch **Landschaftswaren** genannt, um sie von den Luxuswaren abzugrenzen, die Sie nur auf anderen Wegen erhalten können. (Siehe Punkt 3 „Rum und Tabak und die Lagerhäuser“.) Die Landschaftswaren, die Sie besitzen, sind in Ihren Landschaften abgebildet. Sie besitzen in einer Landschaft immer so viele Waren, wie auf der zu Ihnen ausgerichteten, unteren Seite der Landschaft abgebildet sind. Zu Beginn des Spiels besitzen Sie somit - mit Ausnahme einer Erzmine und einer Lehmgrube - in jeder Landschaft eine Ware – insgesamt also 5.

Neue Landschaftswaren erhält man, wenn im Lauf des Spiels die auf einer Landschaft abgebildete Zahl gewürfelt wird. Wird die Zahl einer Landschaftskarte gewürfelt, dreht der Spieler die Karte um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn auf die Seite, auf der eine Ware mehr angezeigt wird.



Beispiel: Ein Spieler besitzt 1 Holz in seinem Wald (A). Es wurde eine „2“ gewürfelt (B). Der Spieler dreht die Karte um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn (C). Er besitzt in seinem Wald nun 2 Holz (D).

Wenn man ein Gebäude baut, bezahlt man die Kosten, indem man die entsprechenden Landschaften um 90 Grad im Uhrzeigersinn dreht.



Beispiel: Der Spieler benötigt für den Bau eines Gebäudes ein Holz. Er besitzt in seinem Wald 1 Holz. Er dreht die Karte um 90 Grad im Uhrzeigersinn und besitzt danach kein Holz mehr in seinem Wald.

2. Das Schiff

Das Schiff ist keine Landschaft. Es besitzt an den 4 Seiten römische Ziffern von I bis IV. Diese Zahlen stehen für die Zustandsstufe des Schiffes. Je höher die römische Ziffer auf der unteren Seite ist, umso besser ist der Zustand des Schiffes. Zu Spielbeginn besitzt ein Schiff die Zustandsstufe II. Wird die Zahl des Schiffes gewürfelt, wird die Karte – wie bei den Landschaften – um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn auf die nächst höhere Stufe gedreht.



3. Rum und Tabak und die Lagerhäuser

Für Rum und Tabak gibt es keine Landschaften, in denen sie erzeugt werden. Sie gelten daher nicht als Landschaftswaren, sondern als **Luxuswaren**. Die einzige Möglichkeit, zu Rum und Tabak zu kommen ist, sein Schiff auf Handelsfahrt zu schicken (Siehe Abschnitt „Handelsfahrt“ auf Seite 12).

Rum und Tabak werden in den Lagerhäusern gelagert.



Zu Beginn des Spiels sind beide Lagerhäuser leer. Erwirbt man im Lauf des Spiels Rum oder Tabak, wird das entsprechende Lagerhaus pro eingekaufter Luxusware um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn gedreht. Gibt man eine Luxusware aus, wird das entsprechende Lagerhaus um 90 Grad im Uhrzeigersinn gedreht.

In jedem Lagerhaus können nur bis zu 3 Luxuswaren gelagert werden.

Wichtig: Die Luxuswaren Rum und Tabak sind **nie** betroffen, wenn es im Regeltext oder auf einer Karte um Landschaften oder Landschaftswaren geht. Luxuswaren können **nie** über Würfelwürfe, Ereignisse oder Aktionskarten erhalten oder verloren werden. Man kann sie ausschließlich über Handelsfahrten erhalten und sie können ausschließlich zur Aufwertung von Einwohnern genutzt werden.

4. Die Dorfzentren

Die beiden Dorfzentren beherbergen den Goldvorrat eines Spielers. Wie bei den Waren der Landschaften gilt auch hier, dass ein Spieler so viel Gold besitzt, wie auf den unteren Seiten der Dorfzentren angezeigt wird. Gleichzeitig wird angezeigt, wie viele Einwohner des Spielers unzufrieden sind. Zu Spielbeginn besitzt jeder Spieler in seinen beiden Dorfzentren 6 Gold und 2 unzufriedene Bürger.



Gold wird benötigt, um auf einer Handelsfahrt Rum und Tabak zu kaufen oder sich vor dem Angriff eines Piraten zu schützen. Wer Gold ausgibt, dreht für jedes Gold eines der beiden Dorfzentren im Uhrzeigersinn um 90 Grad. Wer Gold erhält, dreht ein Dorfzentrum gegen den Uhrzeigersinn um 90 Grad.

Mehr als 8 Gold können die beiden Dorfzentren nicht aufnehmen. Erhält ein Spieler Gold und besitzt er bereits 8 Gold in seinen Dorfzentren, verfällt das Gold.

Wer in einem Dorfzentrum das letzte Gold ausgibt, muss das Dorfzentrum auf seine Rückseite drehen. Die Folge: In diesem Teil der Siedlung bricht ein Aufruhr aus. Solange der Aufruhr anhält, produzieren die beiden Landschaften, die oben und unten am Dorfzentrum anliegen, keine Waren mehr, wenn ihre Zahl gewürfelt wird. Außerdem erzeugt der Aufruhr 4 unzufriedene Einwohner. Erhält der Spieler ein Gold, darf er das in Aufruhr befindliche Dorfzentrum wieder auf seine Vorderseite drehen und zwar so, dass 1 Gold auf der unteren Seite der Karte abgebildet ist.



Beispiel: Ein Spieler gibt in einem Dorfzentrum das letzte Gold aus. Er muss das Dorfzentrum auf seine Rückseite drehen.

Wurden beide Dorfzentren auf ihre Rückseite „Aufruhr“ gedreht, hat der Spieler das Spiel sofort verloren. Daher darf ein Spieler, wenn er insgesamt nur noch ein Gold besitzt, dieses nicht ausgeben, da er sonst seine Niederlage provozieren würde. Es gibt allerdings Aktionskarten, die den Goldbestand eines Spielers reduzieren. Daher kann es bei einem niedrigen Goldbestand schnell passieren, dass ein Spieler vorzeitig verliert.



DER SPIELBLAUF

Zunächst wird mit dem Zahlenwürfel ausgewürfelt, wer das Spiel beginnt.

Jeder Zug eines Spielers gliedert sich in drei Phasen:

1. WÜRFELPHASE

Der Spieler würfelt mit beiden Würfeln

- Zuerst wird das Ergebnis des Zahlenwürfels ausgeführt, danach
- wird das Ergebnis des Ereigniswürfels ausgeführt.

2. AKTIONSPHASE

Der Spieler darf in beliebiger Reihenfolge und solange es möglich ist auch beliebig oft folgende Aktionen durchführen:

- Bauen (Gebäude in der Siedlung auslegen, Einwohner aufwerten)
- Zustand des Schiffs verbessern
- Aktionskarten spielen
- Landschaftswaren tauschen
- Gebäudefunktionen nutzen

3. SCHLUSSPHASE

Der Spieler hat die Wahl, seinen Zug entweder

- mit einer Handelsfahrt zu beenden oder
- seine Kartenhand auf 3 Karten aufzufüllen.

1. WÜRFELPHASE

Wer an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln. Zunächst wird das Ergebnis des Zahlenwürfels und dann das Ergebnis des Ereigniswürfels ausgeführt.

A) Das Ergebnis des Zahlenwürfels ausführen

Beide Spieler erhalten in jeder Landschaft, deren Zahl gewürfelt wurde, eine Ware hinzu (drehen der entsprechenden Landschaften um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn). Wird die Zahl eines Schiffes

gewürfelt, wird das Schiff auf die nächst höhere Stufe gedreht.

Wichtig: Keine Landschaft kann mehr als 3 Waren aufnehmen und das Schiff kann maximal auf Stufe IV gedreht werden. Besitzt eine Landschaft 3 Waren bzw. das Schiff Stufe IV und wird ihre Zahl gewürfelt, verfällt die Ware bzw. die Stufe ersatzlos.

Gebäude mit Würfelzahlen: Die Funktionen dieser Gebäude werden im Abschnitt „Die Gebäude und ihre Funktionen“ (auf Seite 12) erläutert.

B) Das Ergebnis des Ereigniswürfels ausführen:



Das gewürfelte Ereignis wird, wie auf der Übersichtskarte angegeben, ausgeführt.

2. AKTIONSPHASE

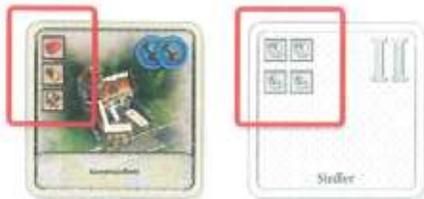
A) Bauen

• Baukosten

Es gibt zwei verschiedene Arten von Karten mit Baukosten: Gebäudekarten und Einwohner.

- Ein Spieler kann eine Gebäudekarte, die er auf der Hand hält, in seiner Siedlung auslegen.
- Ein Spieler kann eine verfügbare Einwohnerkarte aus der neutralen Kartenreihe zwischen den beiden Spielern nehmen und so einen bereits vorhandenen Einwohner in seiner Siedlung aufwerten.

Beide Handlungen kosten Waren. Die Kosten sind bei den Gebäudekarten in der linken oberen Ecke angegeben, bei den Einwohnern sind sie auf der Rückseite abgebildet.



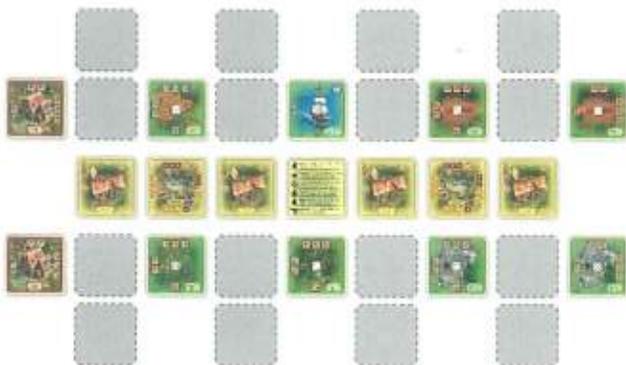
Beispiel: Der Bau (auslegen) einer Kanongießerei kostet je einmal Ziegel, Holz und Werkzeug. Die Aufwertung eines Pioniers zum Siedler kostet je zweimal Nahrung und Tuch.

• Baukosten zahlen

Baukosten werden wie unter „Die Landschaften und ihre Waren“ (Seite 05) beschrieben gezahlt. Sind die Baukosten bezahlt, darf der Spieler das Bauobjekt, also ein Gebäude oder einen Einwohner, auslegen.

• Gebäude auslegen

Über und unter jedem Einwohner (zu Spielbeginn Pionier) dürfen je 2 Gebäudekarten ausgelegt werden. Somit gibt es insgesamt 16 mögliche Bauplätze für Gebäude (in der Abbildung unten sind diese grau markiert). Hat ein Spieler ein Gebäude auf der Hand und die Baukosten bezahlt, darf er es auf einem beliebigen freien Bauplatz auslegen.



• Einwohner aufwerten

Für die Aufwertung von Einwohnern gelten folgende Regeln:

Die Einwohner müssen in der Reihenfolge ihrer römischen Ziffern aufgewertet werden. Ein Pionier kann zunächst nur zu einem Siedler, der dann zu einem Bürger und dieser wiederum zu einem Kaufmann aufgewertet werden. Wer einen Einwohner aufwertet, zahlt die Baukosten einer um eine Stufe höhere Einwohnerkarte und legt diese mit ihrer Vorderseite auf den Einwohner (Die Karte des alten Einwohners wird mit der Karte des neuen Einwohners abgedeckt).

Beispiel:



Sind 2 x Tuch und 2 x Nahrung für den Siedler bezahlt, wird er auf einen Pionier gelegt.



Sind 2 x Nahrung, 2 x Rum und 1 x Tabak für den Bürger bezahlt, wird er auf einen Siedler gelegt.



Sind 2 x Nahrung, 2 x Rum und 2 x Tabak für den Kaufmann bezahlt, wird er auf einen Bürger gelegt.

B) Zustand des Schiffes verbessern

Die Verbesserung des Zustands des Schiffes um eine Stufe kostet 1 Holz. Wer ein Holz abgibt, darf seine Schiffskarte um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn auf die nächst höhere Stufe drehen. Solange der Holzvorrat reicht, darf der Zustand eines Schiffes um beliebig viele Stufen verbessert werden.

Im Lauf des Spieles kann es passieren, dass ein Schiff seine letzte Zustandsstufe verliert. Das Schiff ist dann schwer beschädigt und die Schiffskarte muss umgedreht werden. In diesem Fall kostet es ebenfalls 1 Holz, die Karte wieder auf die Vorderseite (Stufe 1) zu drehen.

Beispiel:

Die Schiffskarte eines Spielers liegt auf der Rückseite, das Schiff ist schwerbeschädigt. Der



Spieler zahlt 1 Holz, dreht die Karte um auf Stufe I und mit einem weiteren Holz erhöht er den Zustand des Schiffes auf Stufe II.

Achtung: Wenn das Schiff auf die Rückseite gedreht wurde (Zustand 0), zeigt das Schiff keine Würfelzahl mehr. Es kann also nicht durch den Zahlenwürfel in der Würfelphase repariert werden.

C) Aktionskarte spielen

Alle Aktionskarten mit Ausnahme des Kapitäns und des Kommandanten werden in der Aktionsphase gespielt. Ein Spieler kann in seinem Zug beliebig viele Aktionskarten ausspielen, die er auf der Hand hält. Wer eine Aktionskarte ausspielt, befolgt den Text auf der Karte und legt sie anschließend offen auf den gemeinsamen Ablagestapel. Mit der ersten abgelegten Aktionskarte wird der Ablagestapel gegründet.

D) Landschaftswaren tauschen

Ein Spieler darf in der Aktionsphase beliebig oft Landschaftswaren gegen eine andere Landschaftsware oder Gold tauschen, entweder mit dem Mitspieler oder mit der Bank.

• Tausch mit dem Mitspieler

Der Spieler kann seinem Mitspieler jederzeit eine oder mehrere Landschaftswaren oder Gold (nicht Rum oder Tabak) zum Tausch anbieten. Die Tauschbedingungen werden frei ausgehandelt. Dass heißt, jeder kann frei wählen, welche und wie viele Waren oder Gold er anbietet und welche bzw. wie viele Waren oder Gold er dafür haben möchte. Kommt ein Tausch zustande, müssen beide Spieler die entsprechenden Karten drehen: Wer eine Ware oder Gold abgibt, dreht die entsprechende Karte um 90 Grad im Uhrzeigersinn. Wer eine Ware oder Gold erhält, dreht die entsprechende Karte 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn.

• Tausch mit der Bank

Der Spieler gibt 3 gleiche Landschaftswaren oder 3 Gold ab, in dem er die entsprechende(n) Landschaft(en) herunter dreht und darf sich dafür in einer beliebigen Landschaft eine Ware oder in einem Dorfzentrum 1 Gold nehmen, in dem er die entsprechende Karte um eine Ware hoch dreht.

Es ist generell nicht erlaubt Rum oder Tabak ein- oder wegzutauschen – weder beim Mitspieler noch bei der Bank!

E) Gebäudefunktionen nutzen

Bei manchen Gebäuden ist ein Würfel in der rechten oberen Ecke abgebildet. Wurde die Zahl eines Gebäudes gewürfelt, darf der Besitzer dieses Gebäudes die auf der Karte beschriebene Funktion nutzen. Dies gilt meist auch für den Spieler, der nicht am Zug ist.

Die Funktionen von Gebäuden werden im Abschnitt „Die Gebäude und ihre Funktionen“ (auf Seite 12) näher erläutert.

3. SCHLUSSPHASE

Am Ende seines Zuges hat ein Spieler die Wahl, entweder seine Kartenhand aufzufüllen oder mit seinem Schiff auf Handelsfahrt zu gehen.

A) Kartenhand auffüllen oder Karte tauschen

- **Der Spieler hat weniger als 3 Karten auf der Hand.** Der Spieler darf solange die jeweils oberste Karte von einem Ausbaustapel nachziehen, bis er wieder 3 Handkarten besitzt. Hierbei gilt:
 - Wer nur über Pioniere (I) in seiner Siedlung verfügt, darf nur Karten von den Ausbaustapeln mit der römischen Ziffer I nachziehen.
 - Wer mindestens einen Siedler (II) besitzt, darf Karten von Ausbaustapeln mit den römischen Ziffern I und II nachziehen.
 - Wer mindestens einen Bürger (III) besitzt, darf von beliebigen Ausbaustapeln Karten nachziehen.

Darf man mehr als eine Karte nachziehen, darf man auch von verschiedenen Stapeln ziehen.

Wer ein Gold zahlt, darf sich auch eine Karte aus einem erlaubten Ausbaustapel aussuchen: Er nimmt den Stapel, sieht sich die Karten an und wählt eine beliebige Karte. Beim Aussuchen darf die Reihenfolge der Karten nicht verändert werden. Danach legt er den Stapel wieder auf seinen Platz zurück. Darf ein Spieler mehr als eine Karte nachziehen, so darf er diesen Vorgang mit

dem gleichen oder einem anderen, erlaubten Stapel wiederholen, wenn er erneut ein Gold bezahlt.

- **Der Spieler hat genau 3 Karten auf der Hand.**

Hat ein Spieler genau 3 Karten auf der Hand, kann er keine Karte nachziehen. Dafür darf er, wenn er möchte, genau eine Karte tauschen. Er schiebt eine seiner Handkarten unter einen Stapel welcher die gleiche römischen Ziffer besitzt (sollten die Stapel mit der gleichen römischen Ziffer aufgebraucht sein, legt er die Karte an der Stelle ab, wo vorher ein Stapel mit der gleichen römischen Ziffer lag). Danach zieht er die oberste Karte von einem beliebigen, erlaubten Stapel oder gibt 1 Gold ab und sucht sich eine Karte von einem beliebigen, erlaubten Stapel aus.

B) Handelsfahrt

Ein Spieler darf nur dann auf Handelsfahrt gehen, wenn sein Schiff **mindestens die Zustandsstufe 1** besitzt. Wer eine Handelsfahrt unternimmt, nimmt sich den Handelsfahrt-Kartenstapel, mischt den Stapel gründlich und deckt nacheinander von oben Karten des Stapels auf. Jede Karte beschreibt ein Ereignis, dem sich der Spieler stellen kann bzw. bei einigen Karten auch stellen muss.

- **Geschwindigkeit des Schiffes**

Ein Spieler darf so viele Karten aufdecken, wie sein Schiff schnell ist. Die Geschwindigkeit des Schiffes ergibt sich aus der Summe der Segel, die insgesamt auf Gebäudekarten, die in der eigenen Siedlung ausliegen, abgebildet sind. Hinzu wird die Grundgeschwindigkeit des Schiffes von „3“ addiert.



***Beispiel:** Der Spieler hat in seiner Siedlung 1 Gebäude mit einem Segel und 1 Gebäude mit 2 Segeln ausliegen. Damit hat sein Schiff eine Geschwindigkeit von „6“.*

- **Kampfkraft des Schiffes**

Die Kampfkraft eines Schiffes ergibt sich aus der Summe der Kanonen, die insgesamt auf den Gebäudekarten, die in der eigenen Siedlung ausliegen, abgebildet sind.



***Beispiel:** Der Spieler hat in seiner Siedlung 2 Gebäude mit je einer Kanone und 1 Gebäude mit 2 Kanonen ausliegen. Damit besitzt sein Schiff eine Kampfstärke von „4“.*

- **Aktionskarten Kapitän und Kommandant**

Eine dieser Aktionskarten darf zu Beginn einer Handelsfahrt ausgespielt werden. Es wird nur für diese Handelsfahrt die Kampfkraft und die Geschwindigkeit des Schiffes um 1 bzw. um 2 erhöht.



Nach der Handelsfahrt kommt die Aktionskarte auf die Ablage. Es ist nicht erlaubt, mehr als einen Kapitän bzw. Kommandanten je Handelsfahrt zu spielen.

- **Ende der Handelsfahrt**

Es gibt 3 Möglichkeiten, eine Handelsfahrt zu beenden:

1. Der Spieler hat so viele Karten aufgedeckt wie durch seine Geschwindigkeit erlaubt.
2. Der Spieler verliert seine letzte Zustandsstufe.
3. Der Spieler bricht seine Fahrt freiwillig ab, weil er sich durch das Aufdecken weiterer Karten keinen Vorteil mehr verspricht.

Der Zug endet auf jeden Fall sofort nach der Handelsfahrt, es sind dann keine weiteren Handlungen mehr möglich.

Die Karten des Handelsfahrt-Kartenstapels

• Begegnung und Kampf mit Piraten

Wer eine Karte „Pirat fordert Tribut“ aufdeckt, muss entweder das vom Piraten geforderte Gold zahlen oder kämpfen.

Kampf: Entscheidet sich der Spieler dafür zu kämpfen, würfelt er zunächst mit dem Zahlenwürfel und addiert die Kampfstärke seines Schiffes. Anschließend würfelt der Mitspieler für den Piraten und addiert zu seinem Würfelergebnis die Kampfkraft des Piraten (Anzahl der Kanonen in der rechten, oberen Ecke). Es gewinnt die Partei, die ein höheres Ergebnis erzielt. Bei einem Patt wird erneut gewürfelt. Die Folgen von Sieg oder Niederlage sind auf der jeweiligen Karte beschrieben. Deckt ein Spieler eine Karte mit dem Ereignis „Freier Händler wird belagert“ auf, hat er die Wahl, ob er den Piraten angreifen möchte oder nicht.



• Begegnung mit Handelspartnern

Deckt ein Spieler eine Karte „Freier Händler“ oder „Fremdes Volk“ auf, darf er **eine** Ware einkaufen, die auf der Karte abgebildet ist.

Der Kaufpreis einer Ware schwankt je nach Karte zwischen einem und drei Gold. Kauft ein Spieler eine Ware, reduziert er eines bzw. beide Dorfzentren um die entsprechende Anzahl Gold und dreht die entsprechende Landschaft bzw. das entsprechende Lagerhaus um eine Stufe hoch.



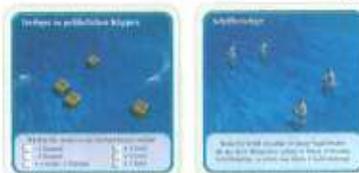
• Wirbelsturm und Gefährliche Klippen

Wer „Gefährliche Klippen“ aufdeckt, dessen Schiff verliert sofort eine Zustandsstufe. Ein Wirbelsturm vermindert den Zustand des Schiffes sogar um 2 Stufen – allerdings nur dann, wenn das Schiff eine geringere Geschwindigkeit als das Mitspielers besitzt.



• Treibgut in gefährlichen Gewässern und Schiffbrüchige

Wer gefährliches Treibgut bergen möchte, würfelt. Die Auswirkung des Würfelwurfs ist auf der Karte beschrieben. Wer ein schnelleres Schiff als sein Mitspieler besitzt, kann Schiffbrüchige retten und ein Gold als Belohnung kassieren.



HANDELSMACHT & SEEMACHT

1. Handelsmacht

Einige Gebäude besitzen in der rechten Ecke das Symbol eines Geldsacks. Der Spieler, der als erster Gebäudekarten mit insgesamt 3 Geldsäcken in seiner Siedlung ausgelegt hat, erhält die Handelsmacht. Als Zeichen nimmt er sich die Handelsmacht-Figur und platziert sie auf einer beliebigen seiner Einwohnerkarten. Ein Spieler behält bzw. bekommt die Handelsmacht, wenn er in seiner Siedlung mehr Geldsack-Symbole ausliegen hat als in der Siedlung des Mitspielers ausliegen.

Bei einem Patt erhält keiner die Handelsmacht und die Figur wird beiseite gestellt.

Wird das Ereignis „Handelsvorteil“ gewürfelt, darf der Besitzer der Handelsmacht eine Landschaftsware von seinem Mitspieler fordern. Dieser muss seine Landschaft mit der geforderten Ware um eine Ware reduzieren, der Spieler erhöht die entsprechende Landschaft um die geforderte Ware.



2. Seemacht

Einige Gebäude besitzen in der rechten Ecke das Symbol einer Kanone. Der Spieler, der als erster Gebäudekarten mit insgesamt 3 Kanonen in seiner Siedlung ausgelegt hat, erhält die Seemacht. Als Zeichen nimmt er sich die Seemacht-Figur und platziert sie auf einer beliebigen seiner Einwohnerkarten. Ein Spieler behält bzw. bekommt die Seemacht, wenn in seiner Siedlung mehr Kanonensymbole ausliegen, als in der des Mitspielers.



Bei einem Patt erhält keiner die Seemacht und die Figur wird beiseite gestellt. Wird das Ereignis „Piratenjagd“ gewürfelt, erhält der Besitzer der Seemacht eine Landschaftsware seiner Wahl.

Spielende

Das Spiel kann auf drei Arten enden:

- Erreicht ein Spieler 7 Guntpunkte hat der Spieler gewonnen.
- Ein Spieler gewinnt vorzeitig, wenn es ihm gelungen ist, 2 Einwohner zu Kaufleuten aufzuwerten.
- Ein Spieler verliert vorzeitig, wenn in seinen beiden Dorfzentren Aufruhr herrscht.

Die Gebäude und ihre Funktionen

1. Gebäude zur Ertragsvermehrung

Alle Gebäudekarten, in deren rechten oberen Ecke ein Würfel und eine Ware oder ein Fragezeichen abgebildet sind, dienen der Ertragsvermehrung. Wird in der Würfelphase die Zahl solch einer Gebäudekarte gewürfelt, erhält der Spieler die neben dem Würfel abgebildete Ware: Er erhöht die Anzahl der Waren in der entsprechenden Landschaft um eins. Dies gilt auch für den Spieler, der nicht am Zug ist.



Schaffarm

Farm

Holz-fällerhütte

Ziegelei

Erzschnmelze

Hat ein Spieler ein Gildenhause in seiner Siedlung ausliegen und wurde die Zahl in der rechten oberen Ecke gewürfelt, erhält der Spieler in einer Landschaft seiner Wahl eine Ware.



2. Gebäude mit glücklichen Einwohnern

Baut ein Spieler ein Gebäude, das in der rechten oberen Ecke das Bild eines glücklichen Einwohners besitzt, erhält er sofort je nach Gebäudeart 1, 2 oder 3 Gold in seinen Dorfzentren. Außerdem erhält ein Spieler, wenn das Ereignis „Steuer“ gewürfelt wurde, für jeden glücklichen Einwohner 1 Gold.



Kapelle



Schule



Schauspielhaus



Kirche

3. Die Anlegestelle

Hat ein Spieler die Anlegestelle in seiner Siedlung ausliegen und wurde die Zahl in der rechten oberen Ecke gewürfelt, darf der Spieler einmal **in seinem Zug** 1 Ware zwischen zwei seiner Landschaften tauschen.

Dass heißt, er reduziert eine Landschaft um eine Ware und erhöht in einer anderen Landschaft den Warenbestand um 1.



4. Die Feuerwache

Wird das Ereignis Feuer gewürfelt, sind Spieler, die eine Feuerwache gebaut haben, nicht davon betroffen. Jeder Spieler darf nur eine Feuerwache bauen.



3. Die Loge

Hat ein Spieler die Loge in seiner Siedlung ausliegen und wurde die Zahl in der rechten oberen Ecke gewürfelt, darf der Spieler eine seiner Handkarten unter einen Ausbustapel mit der gleichen römischen Zahl schieben. Anschließend nimmt er sich die oberste Aktionskarte des Ablagestapels. Ist der Spieler am Zug, darf er die Karte auch gleich im selben Zug spielen. Ansonsten wird die Karte behalten und darf in einem späteren Zug gespielt werden.



4. Das Schauspielhaus

Wenn Ihr Mitspieler eine Aktionskarte (Spion, Giftmischer, Revolutionär, Taschendieb) gegen Sie spielt, ist die Karte unwirksam, wenn Sie ein Gold abgeben (nicht an den Gegner).



Tipp zur Spielübersicht

Es ist erlaubt, jederzeit die Position von Gebäudekarten zu ändern - sie also auf anderen Bauplätzen auszulegen. Das bietet die Möglichkeit, Karten mit ähnlichen Funktionen zusammen zu fassen. Damit gewinnt man mehr Überblick über die Möglichkeiten und die Funktionen der Gebäude in der eigenen Siedlung.



Impressum

Autor: Klaus Teuber

Lizenz: Catan GmbH ©2007, www.catan.com

Illustration: Related Design

Grafik: Fine Tuning, www.fine-tuning.de

Redaktion: Sebastian Flapp, Stefan Stadler & Klaus Teuber

© 2007 KOSMOS Verlag

Pfizerstraße 5-7, D-70184 Stuttgart

Tel: +49 (0)711-2191-0, Fax: +49 (0)711-2191-199

www.kosmos.de, info@kosmos.de

ANNO 1701 © 1998-2006 by SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH.
Eine Lizenz der SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH, vermittelt durch Indigo Pearl GmbH & Co KG – www.indigopearl.de

Verlag und Autor danken den Mitarbeitern von SUNFLOWERS, insbesondere André Bernhardt, Nadine Knobloch, Elke Müller und Andrea Reuth, sowie Sabine Kaiser von Keyfactor für ihre Unterstützung.





www.playcatan.de

Kostenlos mit Freunden im Internet spielen:

- Die Siedler von Catan
- Catan, das Kartenspiel für Zwei
- Ozeanien, Multicatan, Sternenschiff, usw.

Oder noch mehr erleben als Bürger* der Catan-Onlinewelt:

- Die Seefahrer
- Städte & Ritter
- Multicatan
- Turniere
- Elasund
- und vieles mehr!

* kostenpflichtiger Premium-Account



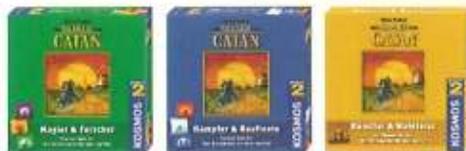
Begeistert von ANNO 1701 – Das Kartenspiel?



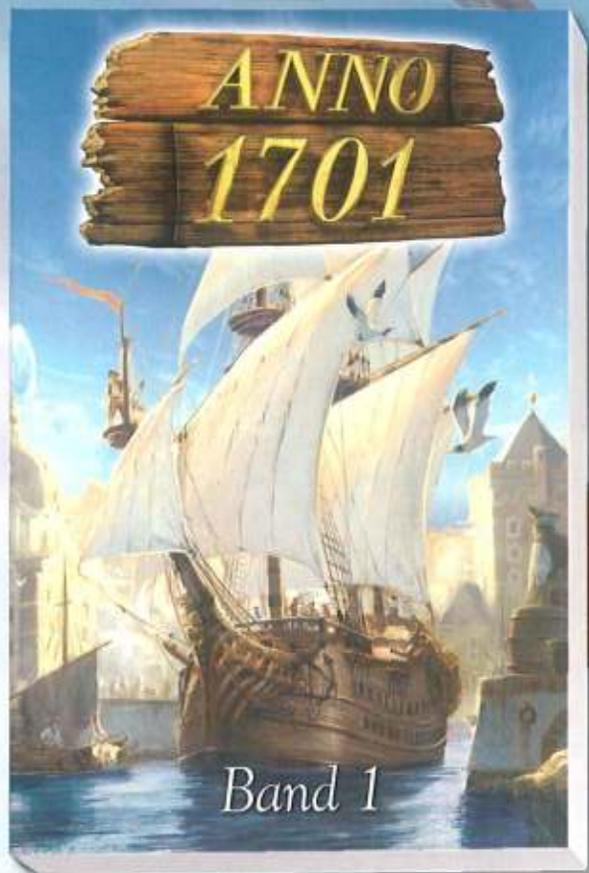
Dann sollten Sie auch einmal den großen Bruder des ANNO 1701-Kartenspiels spielen: „Die Siedler von Catan – Das Kartenspiel für zwei Spieler“.

Im Catan-Kartenspiel errichten Sie Ihr eigenes Fürstentum – während Ihr Gegner dasselbe tut. Das Catan-Kartenspiel bietet hierbei etwas mehr Spieliefe durch eine größere Vielzahl an verschiedenen Ausbau- und Aktionskarten.

Außerdem gibt es die Möglichkeit mit insgesamt 7 verschiedenen Themensets die Catan-Kartenspielwelt ganz nach Ihren Bedürfnissen mit zusätzlichen Karten zu erweitern.



Das Spiel ist erst der Anfang!



ISBN 978-3-8332-1575-9

**Der erste
Abenteuerroman zur
Aufbaustrategie.**

sunflowers

ANNO 1701 © 2007 SUNFLOWERS GmbH.
Alle Rechte vorbehalten.

**Ab Juli 2007 im
Buchhandel erhältlich**

PANINI BOOKS

www.panini.com/cs.de/videogame