

Candamir

Die ersten Siedler

ABENTEUER CATAN

Ein Spiel von Klaus Teuber
Für 2-4 Spieler ab 12 Jahren

Nur mit einem Wams auf der nackten Haut, aber wenigstens lebendig, wurden Sie an die Küste Catans gespült. All Ihr Hab und Gut befand sich auf dem Schiff, das vor der Küste Catans im Sturm versank. Andere Siedler hatten mehr Glück – ihre Schiffe trotzten dem Sturm und sie konnten unversehrt mit allen mitgebrachten Gütern an der Küste Catans landen. Diesen Siedlern gelang es binnen weniger Jahre, sich eine bescheidene Existenz aufzubauen. Zwei Tagesmärsche von der Küste entfernt entstand ein kleines Dorf. Die wenigen Schafe, die die Seefahrt überstanden hatten, wuchsen zu kleinen Herden heran und auf fruchtbaren Äckern gedieh sattes Getreide. In dieser Zeit des ersten Aufbaus halfen Sie der Dorfgemeinschaft und lernten dabei, Werkzeuge zu schmieden, Truben zu zimmern und Pergamentfenster herzustellen. Nun möchten Sie endlich ein eigenes Dach über dem Kopf, eine kleine Schafherde züchten und Ihren eigenen Acker bestellen. Kein Problem! Stellen Sie sich den aufregenden Abenteuern auf Catan und erfüllen Sie die Wünsche der Siedler aus dem Dorf. Candamir, Osmund und Jared werden Sie dafür reichlich mit Saatgut und Schafen belohnen und Ihnen auch beim Hausbau helfen.

TIPP:

- 1) Lesen Sie diese Regel, um das Spiel kennen zu lernen oder lassen Sie sich von Prof. Easy die interaktive Einführung im Internet zeigen.
- 2) Erklären Sie dann Ihren Mitspielern das Spiel.
- 3) Taucht während des Spiels eine Frage auf, hilft Ihnen das Inhaltsverzeichnis auf der letzten Seite ganz schnell, eine Antwort zu finden.

DAS SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 48 Spielsteine aus Holz (4 Spielfiguren, 40 Siegpunktsteine, 4 Zielsteine)
- 48 Zielkärtchen
- 4 Charaktertafeln
- 12 Plättchen „Tränke“
- 8 Ausrüstungsplättchen
- 4 Konditionsmarker
- 16 Erfahrungsplättchen
- 90 Karten „Rohstoffe“ und „Naturalien“
- 29 Wegekarten
- 22 Abenteuerkarten
- 8 Charakterkarten
- 1 Würfel
- 2 Kartenhalter
- 1 Karte „Wegekarten mischen“

DIE SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan:

Legen Sie den Spielplan in der Tischmitte aus. Die Beschreibung des Plans folgt auf der nächsten Seite.

Zielkärtchen auslegen:

Drehen Sie alle sechseckigen Zielkärtchen auf die Rückseite (Landschaft mit Zahl oben). Im Spiel zu viert werden alle Kärtchen verwendet. Im Spiel zu dritt werden alle Kärtchen mit der Zahl „4“ aussortiert, im Spiel zu zweit die Kärtchen mit der „3“ und der „4“ (zurück in die Schachtel).

Die verbliebenen Kärtchen werden gemischt, indem man sie ein paar Mal hin und her schiebt. Anschließend werden die Kärtchen mit den Zahlen nach oben auf die Felder des Spielplans verteilt: Dabei müssen immer Zahl und Landschaft (von Kärtchen und Plan) übereinstimmen.



Spielsteine verteilen:

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält in dieser Farbe die abgebildeten Spielsteine aus Holz. Jeder Spieler stellt seine Spielfigur auf das kleine Dorf-Feld (siehe Abb. nächste Seite). Die Siegpunktsteine und der Zielstein bleiben vorerst vor jedem Spieler liegen.

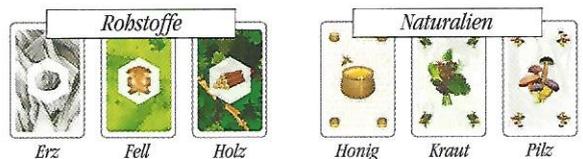


Charakterkarten zuordnen:

Die 4 weiblichen Charakterkarten werden verdeckt gemischt. Jeder Spieler zieht eine Karte. Männliche Spieler tauschen nun ihren weiblichen Charakter gegen den entsprechenden männlichen Charakter um (jeder Charakter ist als Mann und als Frau vorhanden).



Karten „Rohstoffe“ und „Naturalien“ sortieren: Die Karten werden nach Sorten getrennt. Die 3 Rohstoffe „Erz“, „Fell“ und „Holz“ kommen in den einen Kartenhalter. In den zweiten Kartenhalter werden die Naturalien „Honig“, „Kraut“ und „Pilz“ sortiert. Stellen Sie beide Kartenhalter neben eine Seite des Spielplans.



Nun erhält jeder Spieler als **Startkapital noch 1 Karte „Holz“**. Während des Spiels halten die Spieler ihre Rohstoff- und Naturalienkarten verdeckt auf der Hand.

Abenteuerkarten vorbereiten:

Sortieren Sie die Abenteuerkarten nach den Zahlen auf ihren Rückseiten. Es entstehen 3 Stapel. Mischen Sie jeden Stapel einzeln. Legen Sie nun die 3 Stapel aufeinander – ganz unten den Stapel mit der „3“, darauf den Stapel mit der „2“ und obenauf den Stapel mit der „1“. Platzieren Sie den ganzen Stapel auf der Seite des Spielplans, der den beiden Kartenhaltern gegenüberliegt. Decken Sie die obersten 3 Karten auf und legen Sie diese in einer Reihe offen aus.



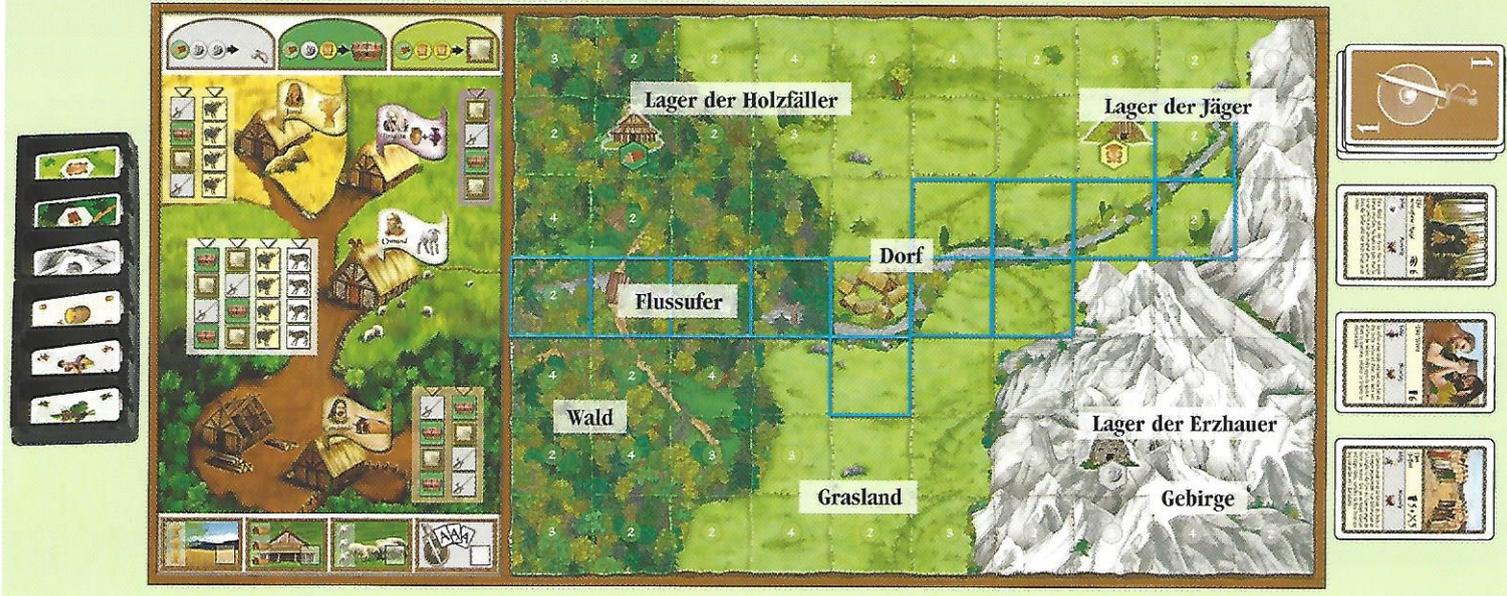
Wollen Sie sofort wissen, wie „Candamir“ gespielt wird? Dann besuchen Sie meine Webseite

www.profeasy.de
und schauen Sie Marlene, Vicky und Siegfried beim Spielen zu.

Ihr Prof. Easy

Der Spielplan zeigt rechts die Landschaften der Insel Catan. Das **Dorf** der Siedler liegt im **Grasland**. Im Osten schließt sich das **Gebirge** an. Am Rand des Gebirges entspringt ein **Fluss**, der durch das **Grasland** nach Westen fließt und auch den danach folgenden **Wald** durchquert. Alle Felder, die an den Fluss grenzen (**Flussufer**) sind mit einem hellblauen Rahmen markiert.

Auf der linken Seite des Spielplans ist vergrößert ein Ausschnitt des Siedlerdorfes zu sehen. Neben den Hütten der Bewohner sind Listen mit den Waren und Tieren abgebildet, die sich die Bewohner wünschen. Neben dem Spielplan sind links die beiden Kartenständer aufgebaut, die die Rohstoff- und Naturalienkarten enthalten. Rechts vom Plan liegt der Stapel Abenteuerkarten, von denen 3 bereits aufgedeckt sind. Aus Gründen der Übersichtlichkeit sind die sechseckigen Zielkärtchen und die Spielfiguren nicht abgebildet.



Wegekarten vorbereiten:

Mischen Sie die Wegekarten (grüne Rückseiten). Legen Sie den Stapel mit der Rückseite nach oben auf die Karte „Wegekarten mischen“. Legen Sie jetzt den Stapel neben dem Spielplan bereit.

Zu dem Stapel der Wegekarten legen Sie auch den Würfel und die 8 pinkfarbenen Ausrüstungsplättchen.

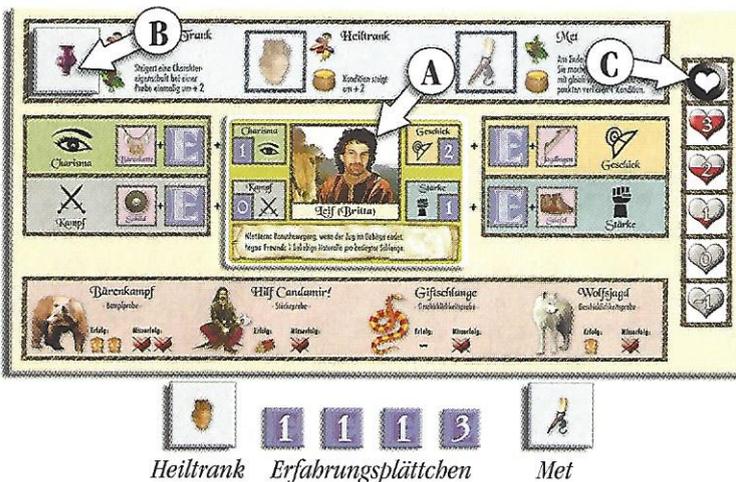


Charaktertafeln vorbereiten:

Jeder Spieler erhält eine Charaktertafel, die er vor sich ablegt und wie folgt vorbereitet:

Die **Charakterkarte** des Spielers wird auf das große Feld in der Mitte (A) gelegt. Jeder Spieler nimmt ein Plättchen „**Brigittas Trank**“ und legt es auf das dafür vorgesehene Feld (B) – mit der Seite, die nur 1 Trank zeigt.

Der **Konditionsmarker** wird auf dem Feld „4“ der Konditionsleiste (C) platziert. Jeder Spieler erhält noch die folgenden Teile, die er unterhalb seiner Charaktertafel bereitlegt: 3 violette **Erfahrungsplättchen** (auf einer Seite die „1“, auf der Rückseite eine „2“), dazu 1 Erfahrungsplättchen mit den Zahlen „3“ bzw. „4“. Schließlich noch 1 Plättchen „Heiltrank“ und 1 Plättchen „Met“.



DIE SPIELÜBERSICHT

Die Wunschliste der Siedler

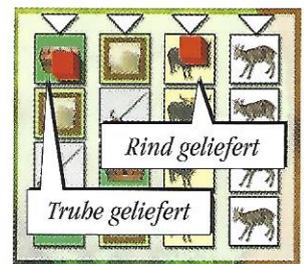
Die Dorfansicht zeigt die Häuser der Siedler Jared, Osmund, Candamir und Brigitta. Jeder dieser Siedler hat eine Wunschliste mit Waren (Schwerter, Truhen, Pergamentfenster) und Tieren (Rinder, Bergziegen). Um im Spiel erfolgreich zu sein, müssen Sie den Siedlern die gewünschten Waren oder Tiere liefern.

Wo können Sie Rinder oder Bergziegen finden? Natürlich auf den Zielkärtchen, die verdeckt auf dem Spielplan liegen. Hier finden Sie auch die Rohstoffe Erz, Holz und Fell. Rohstoffe benötigen Sie, um die gewünschten Waren herzustellen. So brauchen Sie beispielsweise je 1 Erz, Holz und Fell, um eine Truhe zimmern zu können.

Ihre wichtigste Aufgabe im Spiel ist es daher, mit Ihrer Spielfigur die Landschaften Catans zu durchstreifen, um möglichst lukrative Zielkärtchen zu finden – mit Rindern, Bergziegen und Rohstoffen. Während Sie auf Catan unterwegs sind, treten Ereignisse ein und Sie müssen Abenteuer bestehen. Je stärker, geschickter, charismatischer und kampftalenter Ihr Charakter ist, um so besser sind Ihre Chancen, die Gefahren heil zu überstehen und zusätzliche Rohstoffe zu gewinnen.

Haben Sie ein Rind oder eine Bergziege gefunden oder eine Ware hergestellt, so markieren Sie diesen Erfolg, indem Sie einen Ihrer Siegpunktsteine auf ein entsprechendes Feld einer Wunschliste setzen – und zwar immer auf das oberste, freie Feld einer Spalte.

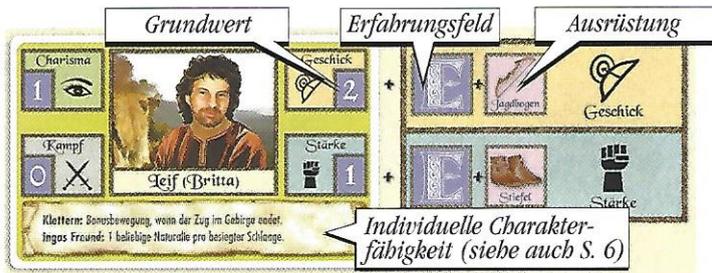
Es gewinnt am Ende der Spieler, der als Erster seine 10 Siegpunktsteine auf dem Spielplan platziert hat.



DIE CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Grundwert

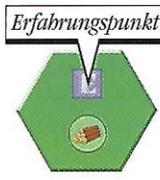
Ihr Charakter besitzt 4 Eigenschaften: Stärke, Kampftalent (= Kampf), Geschick und Charisma. Zu Beginn des Spieles entspricht der Wert einer jeden Eigenschaft nur dem jeweiligen **Grundwert**, der auf der Charakterkarte abgedruckt ist. Im Verlauf des Spieles können Sie die Werte Ihrer 4 Eigenschaften steigern – durch den Erwerb von **Erfahrung** und/oder **Ausrüstung**. Diese Steigerungen werden auf Ihrer Charaktertafel dargestellt.



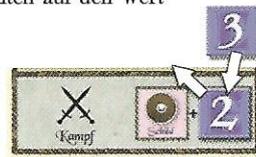
Erfahrung erhöhen

Haben sie ein Zielkärtchen gefunden, auf dem 1 Erfahrungspunkt abgebildet ist, erhöhen Sie die Erfahrung einer Eigenschaft: Sie setzen entweder eines ihrer violetten Erfahrungsplättchen mit den Zahlen „1“/„2“ mit der „1“ nach oben auf ein leeres Erfahrungsplättchen oder Sie drehen ein bereits platziertes Erfahrungsplättchen auf die Seite mit dem Wert „2“.

Da Ihnen nur 3 Plättchen mit den Zahlen „1“/„2“ zur Verfügung stehen, können Sie zunächst die Erfahrung von 3 Ihrer Eigenschaften auf den Wert „2“ steigern.

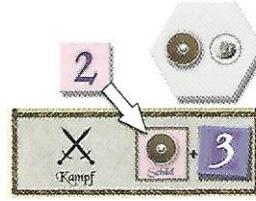


Sie besitzen 1 Plättchen mit den Zahlen „3“/„4“. Mit diesem Plättchen können Sie die Erfahrung einer Eigenschaft Ihrer Wahl von 2 auf 3 und dann auf maximal 4 steigern: Sie tauschen ein Erfahrungsplättchen, das den Wert „2“ zeigt, gegen ein Erfahrungsplättchen „3“/„4“ – mit der Zahl „3“ nach oben. Mit dem frei gewordenen Erfahrungsplättchen „1“/„2“ können Sie nun das letzte freie Erfahrungsplättchen belegen. Hinweis: Das Erfahrungsplättchen „3“/„4“ können Sie jederzeit einsetzen, sobald mindestens 1 Erfahrungsplättchen mit dem Wert „2“ platziert ist.

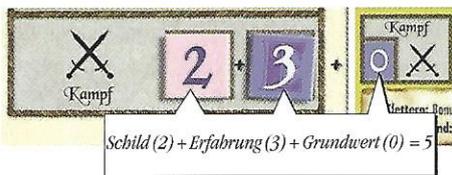


Ausrüstung

Wenn Sie ein Zielkärtchen finden, auf dem ein Schild, eine Bärenkette, ein Bogen oder ein Paar Stiefel zu sehen ist, so legen Sie ein Ausrüstungsplättchen (mit dem Wert „2“) auf das Feld mit der entsprechenden Abbildung. Ausrüstungsgegenstände erhöhen den Wert der Charaktereigenschaft immer um „2“.



Beispiel für eine verbesserte Charaktereigenschaft: Die Eigenschaft „Kampftalent“ dieses Charakters hat den Wert „5“.



DER SPIELABLAUF

Wer die höchste Augenzahl würfelt, beginnt das Spiel. Wer an der Reihe ist, darf zunächst **handeln** (siehe Seite 6). Danach wählt er eine der beiden folgenden Aktionen:

- 1) Er schickt seine Spielfigur auf eine **Wanderung** oder
 - 2) er führt die Aktion **„Bauen und Brauen“** durch.
- Danach ist der Zug des Spielers beendet und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

1) Die Wanderung

A Zuvor: Rohstoff- und Naturalienbegrenzung

Steht die Figur eines Spielers im Dorf, darf er nur dann eine Wanderung beginnen, wenn er nicht mehr als 5 Rohstoff- und nicht mehr als 5 Naturalienkarten besitzt. Wer mehr als diese erlaubte Anzahl Karten besitzt und nicht „Bauen und Brauen“ möchte, dem steht es frei, seine Karten auf jeweils 5 Rohstoffe und 5 Naturalien zu reduzieren. Er legt dann entsprechend viele Karten zum Vorrat zurück.

Bitte beachten: Diese Obergrenze wird für Rohstoffe und Naturalien getrennt geprüft. Besitzt ein Spieler z.B. 6 Rohstoffe und 4 Naturalien, darf er nur dann eine Wanderung beginnen, wenn er vorher 1 Rohstoffkarte ablegt.

B Ziel der Wanderung bestimmen

Zunächst erkundet der Spieler, der an der Reihe ist, ein Ziel für seine Wanderung. Er sieht sich nacheinander geheim 2 Zielkärtchen an und legt sie wieder verdeckt auf ihre Plätze zurück. Anschließend setzt der Spieler seinen Zielstein auf ein Zielkärtchen (es muss nicht eines sein, das er erkundet hat).

Ein Spieler darf jedes Zielkärtchen erkunden und mit seinem Zielstein besetzen – mit einer Ausnahme: Kärtchen, die mit einem fremden Zielstein besetzt sind, sind tabu.

Ist das Ziel bestimmt, versucht der Spieler, das Kärtchen auf einem möglichst kurzen Weg mit seiner Spielfigur zu erreichen; zumindest ist das im Normalfall so. Umwege sind erlaubt, manchmal nicht zu vermeiden und ab und zu sogar sinnvoll.

C Wie gezogen wird und wie weit

Zugregel: Eine Spielfigur muss von Feld zu Feld gezogen werden, in waagrechtlicher oder senkrechter Richtung (diagonal ist nicht erlaubt). Eine Spielfigur darf auf jedes Feld gezogen werden, also auch auf Felder mit anderen Spielfiguren oder Zielsteinen.



Zugweite: Die Anzahl der Felder, die ein Spieler mit seiner Figur pro Zug ziehen darf, wird durch seine Kondition bestimmt. Besitzt ein Spieler beispielsweise eine Kondition von „3“ (wie in der Abbildung), so darf er seine Spielfigur maximal 3 Felder weit ziehen.

D Die Wegekarten

Zu Beginn einer Wanderung nimmt der Spieler den Stapel mit den Wegekarten in die Hand.

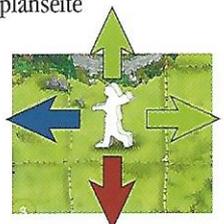
1. Wegekarte aufdecken und ausrichten

Jedes Mal, bevor der Spieler seine Figur auf ein benachbartes Feld zieht, deckt er die jeweils oberste Wegekarte auf und legt sie offen vor sich aus.

Wichtig: Eine Wegekarte muss immer so ausgelegt bzw. ausgerichtet werden, dass die schmale Seite mit dem Himmel an die Spielplanseite grenzt, an welcher der Spieler sitzt.

2. Spielfigur ziehen

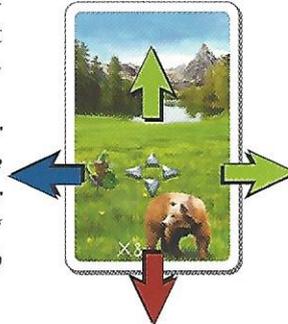
Nun **muss** der Spieler als nächstes mit seiner Figur in eine der 4 Richtungen auf ein benachbartes Feld ziehen.



3. Gegebenenfalls Ereignis durchführen

Nach dem Ziehen der Figur wird, falls in der gezogenen Richtung auf der Wegekarte ein Ereignis abgebildet ist, dieses Ereignis, wie auf Seite 5 unter „Die Ereignisse der Wegekarten“ beschrieben, durchgeführt.

Beispiel: Siehe Abbildung. Würde ein Spieler seine Spielfigur nach unten (↓) ziehen, würde das Ereignis „Bärenkampf“ eintreten. Zöge er nach links (←), so würde er eine Karte „Kraut“ erhalten. Das Ziehen nach oben (↑) oder nach rechts (→) hätte keine Ereignisse zur Folge.



Nicht immer ist es erlaubt, in die Richtung eines Ereignisses zu ziehen. Hierzu mehr unter „Weg versperrt“, Seite 5.

Sobald die Karte „Wegekarten mischen“ erscheint, werden alle Wegekarten gemischt und dann wieder als verdeckter Stapel auf diese Karte gelegt. Eventuell vor einem Spieler liegende Wegekarten werden nur dann mitgemischt, wenn die Wanderung des Spielers bereits beendet ist.

E Ende einer Wanderung

Eine Wanderung endet,

- ♣ sobald ein Spieler so viele Wegekarten aufgedeckt hat (also Felder mit seiner Figur gezogen ist), wie er Kondition besitzt, oder
- ♣ sobald er mit seiner Figur sein Zielfeld (mit dem Zielstein) erreicht hat.

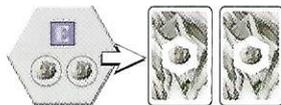
Das Ziel wird nicht erreicht: Die Spielfigur bleibt auf dem zuletzt erreichten Feld stehen. Im nächsten Zug des Spielers wird die Wanderung zum Zielstein fortgesetzt.

Das Ziel wird erreicht: Der Spieler

- stellt seine Figur in das Dorf zurück,
- legt seinen Zielstein vor sich ab,
- nimmt das Zielkärtchen und legt es offen vor sich ab.

Nun erhält der Spieler die darauf abgebildete Belohnung:

- Für jeden abgebildeten Rohstoff erhält er die entsprechende Rohstoffkarte.

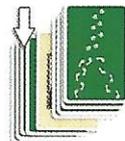


- Für Rinder oder Bergziegen wird ein eigener Siegpunktstein gesetzt – auf ein entsprechendes Feld einer Wunschliste – und zwar immer auf das oberste, freie Feld.



- Mit Erfahrungspunkten oder Ausrüstungsgegenständen wertet der Spieler seinen Charakter auf (siehe „Die Charaktereigenschaften“, Seite 3).

Bei 3 oder 4 Spielern gibt es Ausrüstungsgegenstände in doppelter Ausführung. Erwirbt ein Spieler ein Zielkärtchen, dessen Ausrüstungsgegenstand er bereits besitzt, erhält er als Ersatz einen Erfahrungspunkt und darf damit eine seiner Charaktereigenschaften erhöhen. Niemand darf einen Ausrüstungsgegenstand doppelt besitzen.



Der Spieler beendet seinen Zug, indem er seine aufgedeckten Wegekarten mit der Rückseite nach oben unter den Stapel schiebt und dann den ganzen Stapel seinem linken Nachbarn überreicht.

2) Bauen und Brauen

Befindet sich die Spielfigur eines Spielers zu Beginn seines Zuges im Dorf, so kann er Waren herstellen (bauen) und/oder Tränke brauen.

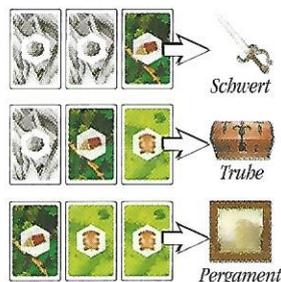
Bitte beachten: Wer sein Zielfeld noch nicht erreicht hat und zurück ins Dorf zieht, darf nicht „bauen und brauen“. Das Dorf gilt in diesem Fall als Grasland.

A Waren herstellen (bauen)

Jede Wunschliste besitzt neben eventuellen Spalten mit Tieren eine oder zwei Spalten mit je 4 Warenfeldern. Aktuell gewünscht wird immer nur die Ware des obersten freien (nicht mit einem Siegpunktstein besetzten) Feldes einer Spalte.

Da es keine „Warenkarten“ gibt, kann eine Ware nicht auf Vorrat hergestellt werden – sondern nur dann, wenn für diese gerade Bedarf besteht; sie also auf dem obersten freien Feld einer Spalte abgebildet ist.

Kann ein Spieler eine gewünschte Ware herstellen, zahlt er die Rohstoffkosten (Karten zurück zum Vorrat) und platziert einen seiner Siegpunktsteine auf dem entsprechenden Feld.



So kostet die Herstellung eines Schwertes 2 x Erz und 1 x Holz, einer Truhe je 1 x Erz, Holz und Fell und eines Pergamentfensters 1 x Holz und 2 x Fell. Es ist erlaubt, in einem Zug mehrere Waren herzustellen. Das können gleiche oder verschiedene Waren sein. Diese können an einen oder an verschiedene Bewohner geliefert werden.

Beispiel:

(A) Osmund wünscht sich jetzt:

1 Schwert (linke Spalte), 1 Pergamentfenster (zweite Spalte), 1 Rind (dritte Spalte) und eine Bergziege (rechte Spalte). Alle Wünsche finden sich jeweils auf dem obersten freien Feld der Spalten. Osmund wünscht sich im Moment keine Truhe.



(B) Spieler Blau zahlt die Rohstoffe für ein Schwert und setzt seinen Siegpunktstein auf des Feld mit dem Schwert.

Osmund wünscht sich nun (von links nach rechts): 1 Truhe, 1 Pergamentfenster, 1 Rind, 1 Bergziege – aber kein Schwert mehr.



B Tränke brauen

Zum Brauen der verschiedenen Tränke benötigt man die Naturalien „Honig“, „Pilz“ und „Kraut“.

- ♣ Wer 1 Karte Pilz und 1 Karte Kraut abgibt, erhält 1 x Brigittas Trank.
- ♣ Für je 1 Karte Honig und Kraut erhält man 1 x Met.
- ♣ Für je 1 Karte Honig und Pilz erhält man 1 x Heiltrank.

Die Braukosten sind oben auf der Charaktertafel abgebildet.

Wer einen Trank gebraut hat, nimmt das Plättchen mit dem entsprechenden Trank und legt es auf das gleichnamige Feld der Charaktertafel. Wer einen zweiten Trank einer Sorte gebraut hat, dreht das Plättchen um, es zeigt nun 2 Tränke. Mehr als 2 Tränke einer Sorte können nicht gelagert werden.

Der Einsatz von Tränken wird auf Seite 6 beschrieben.

C Belohnung für erfüllte Wünsche

Hat ein Spieler einen Siegpunktstein auf einer Wunschliste platziert, erhält er eine zusätzliche Belohnung.

- ♣ Wer einen Siegpunktstein auf Brigittas Wunschliste legt, erhält zusätzlich zu diesem Siegpunkt 1 Met und 1 Brigittas Trank. Besitzt ein Spieler von einem dieser Tränke schon 2 Stück, erhält er von diesem keinen weiteren dazu.
- ♣ Wer einen Siegpunktstein auf eine Wunschliste von Jared, Osmund oder Candamir legt, erhält zusätzlich zu diesem Siegpunkt entweder 1 Saatgut (Jared), 1 Schaf (Osmund) oder 1 Haus-Ausbaustufe (Candamir).

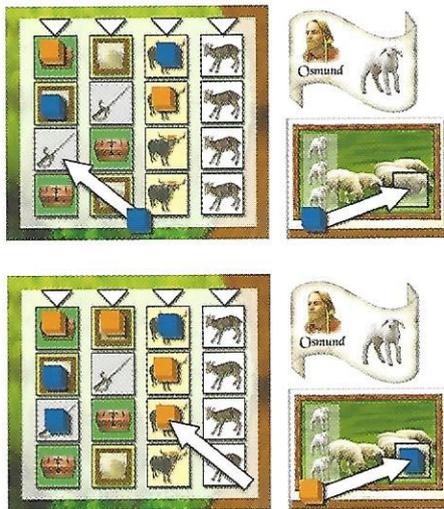
Die Belohnungen von Jared, Osmund und Candamir gibt es **nicht** in Form von Karten oder Plättchen, sondern werden durch die Siegpunktsteine auf den entsprechenden Wunschlisten angezeigt. Hat ein Spieler beispielsweise 2 Siegpunktsteine auf Jareds Liste und 1 Siegpunktstein auf Osmunds Liste, stehen diese 3 Siegpunktsteine für 2 Saatgut und 1 Schaf.

D Sondersiegpunkte

Ein Spieler kann mit Saatgut, Schafen und Haus-Ausbaustufen zusätzliche Sondersiegpunkte erringen. Gelingt es einem Spieler, als Erster drei Siegpunktsteine auf einer der Wunschlisten von Jared, Osmund oder Candamir unterzubringen, so gewinnt dieser Spieler 1 Sondersiegpunkt. Er darf einen seiner Siegpunktsteine auf dem entsprechen Feld unterhalb der Dorfansicht links setzen.

Ein Sondersiegpunkt ist allerdings nicht sicher! Hat ein anderer Spieler mehr Siegpunktsteine auf einer Wunschliste, so erhält er den Sondersiegpunkt (und tauscht den Siegpunktstein seines Gegners durch einen eigenen aus).

Beispiel: Spieler Blau setzt seinen dritten Siegpunktstein auf Osmunds Wunschliste. Blau platziert einen weiteren Siegpunktstein auf dem Sondersiegpunktfeld „3 Schafe“. Im weiteren Spielverlauf gelingt es Spieler Orange, 4 Siegpunktsteine auf Osmunds Liste unterzubringen – einen mehr als Spieler Blau. Blau muss jetzt seinen Sondersiegpunktstein entfernen und Orange darf seinen Sondersiegpunktstein einsetzen.



DAS ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald ein Spieler an der Reihe ist und alle seine 10 Siegpunktsteine auf dem Spielplan untergebracht hat. Dieser Spieler hat gewonnen.

WEITERE REGELN

1) Details zur Wanderung

Die Ereignisse der Wegekarten

Naturalien finden

Wer mit seiner Spielfigur in Richtung einer Naturalie gezogen ist, erhält eine entsprechende Naturalienkarte, also entweder Honig, Pilz oder Kraut. Ausnahme: Ein Spieler besitzt 5 Naturalien (siehe „Naturalienbegrenzung“, Seite 6). Versteckte Naturalien (in Klammern abgebildet) können nur Charaktere finden, die die individuelle Fähigkeit „Naturkunde“ besitzen (siehe Seite 7).

Bären, Wölfe, Schlangen und Candamir

Wer in Richtung eines dieser Ereignisse gezogen ist, muss eine **Probe** durchführen. Welche Probe jeweils durchgeführt werden muss, wird durch das Symbol neben dem jeweiligen Tier bzw. Candamir angezeigt.



Die Durchführung einer Probe

Der Spieler würfelt. Zum Würfelergebnis addiert er seinen Wert der geforderten Charaktereigenschaft. Ist die Summe mindestens so hoch wie der Herausforderungswert, so hat der Spieler die Probe bestanden.

Beispiel: Würde ein Spieler aufgrund der Bewegungskarte in Richtung Candamir ziehen (nach links), müsste er eine Stärkeprobe durchführen. Die Probe wäre erfolgreich bestanden, wenn die Summe seiner Stärke plus dem Würfelergebnis mindestens den Herausforderungswert „6“ ergäbe. Bei einem Zug in Richtung der Schlange müsste die Summe aus Würfel und seiner Geschicklichkeit mindestens „5“ betragen.



Erfolg und Misserfolg bei einer Probe

Erfolg: Wurde eine Kampfprobe gegen einen Bären erfolgreich bestanden, so erhält der Spieler 2 Felle. Eine erfolgreiche Geschicklichkeitsprobe gegen einen Wolf bringt ihm 1 Fell ein, und wer Candamir erfolgreich beim Baum-

fällen hilft (Stärkeprobe), wird mit 1 Holz belohnt. Der Spieler erhält diese Rohstoffe aber nur, solange er weniger als 5 Rohstoffe besitzt (siehe Rohstoffbegrenzung, Seite 6).

Misserfolg: Bei einem Misserfolg verliert der Spieler **sofort** 1 oder 2 Konditionsstufen: Der Spieler zieht dann seinen Konditionsmarker auf der Konditionsleiste 1 bzw. 2 Felder nach unten. Verliert ein Spieler 1 oder 2 Konditionsstufen, und hat er bereits so viele (oder mehr) Wegekarten aufgedeckt, wie er **jetzt noch** an Kondition besitzt, so endet sein regulärer Zug sofort. Allerdings könnte er mit einem Heiltrank seine Kondition wieder erhöhen und dann eventuell weiterziehen (siehe „Tränke einsetzen“, Seite 6).

Bitte beachten: Bei einer misslungenen Probe muss der Spieler seine Figur **nicht** auf das Feld zurückziehen, von dem sie gekommen ist. Ist seine Kondition ausreichend, darf er erneut eine Wegekarte aufdecken und seine Figur auf ein benachbartes Feld ziehen.

Beispiel: Ein Spieler besitzt die Kondition „3“. Er deckt seine zweite Wegekarte auf und zieht in Richtung eines Bären. Der Bärenkampf ist nicht erfolgreich und die Kondition des Spielers sinkt auf „1“. Damit wäre der Zug des Spielers eigentlich beendet, aber er setzt einen Heiltrank ein und erhöht seine Kondition wieder auf „3“. Nun darf der Spieler eine weitere Wegekarte (seine dritte) aufdecken.

Hinweis: Auf Ihrer Charaktertafel sind übersichtlich die Folgen von Erfolg oder Misserfolg einer Probe dargestellt.

Das „?“ – die Abenteuerkarten

Zieht ein Spieler in Richtung eines Fragezeichens, muss er ein Abenteuer bestehen. Er wählt eine der drei offen ausliegenden Abenteuerkarten und nennt laut den Titel der Karte. Der Spieler muss nun die Probe bestehen, die auf der Karte verlangt wird. Auch bei Abenteuern gilt, dass der Herausforderungswert mindestens erreicht werden muss – durch die Summe aus Würfelwurf und entsprechender Charaktereigenschaft.

Manche Karten zeigen 2 Symbole, verlangen also eine doppelte Probe. Hier gilt, dass zunächst eine Probe für das erste Eigenschaftssymbol durchgeführt werden muss und dann eine weitere Probe für das zweite Symbol. Ein solches Abenteuer ist nur dann bestanden, wenn beide Proben erfolgreich absolviert wurden. Bei manchen Abenteuerkarten muss vor einer Probe 1 Naturalie oder 1 Met abgegeben werden. Besitzt ein Spieler eine auf der Abenteuerkarte geforderten Naturalie bzw. einen geforderten Met nicht, darf er diese Abenteuerkarte nicht auswählen.

Hat ein Spieler ein Abenteuer erfolgreich bestanden, erhält er die Belohnung, die auf der Abenteuerkarte abgebildet ist. Die Karte legt er vor sich ab. Anschließend wird eine neue Abenteuerkarte vom Stapel aufgedeckt und offen ausgelegt.

Bei einem Misserfolg bleibt die Abenteuerkarte offen liegen. Der Spieler verliert, falls angegeben, 1 oder 2 Konditionsstufen. Misslingt die Probe bei einer Abenteuerkarte, bei der 1 Naturalie oder 1 Met abgegeben wurde, so hat der Spieler bis auf den Verlust von Met oder Naturalie keine weiteren Nachteile.



Held Catans

Wer zuerst 3 Abenteuerkarten vor sich liegen hat, darf einen Siegpunktstein auf das Sondersiegpunktfeld „Held Catans“ setzen. Aber auch für diesen Sondersiegpunkt gilt: Hat ein anderer Spieler mehr Abenteuer bestanden, so erhält dieser den Sondersiegpunkt (Siegpunktsteine austauschen).

Weg versperrt

Ein Spieler darf seine Spielfigur grundsätzlich nur dann in Richtung eines Ereignisses oder eines Fragezeichens ziehen, wenn er eine Chance hat, die geforderte Probe zu bestehen.

Beispiel: In einer Richtung auf der Wegekarte ist ein Bär mit dem

Herausforderungswert „8“ abgebildet. Ein Spieler darf nur dann in Richtung dieses Bären ziehen, wenn der Wert seines Kampftalents mindestens „2“ beträgt oder wenn er „Brigittas Trank“ einsetzt. Nur dann hätte er die Chance, mit dem Wurf einer „6“, den Bären zu besiegen.

Spiefeldrand: Selbstverständlich darf eine Spielfigur auch nicht in eine Richtung gezogen werden, die die Figur über den Rand hinausführen würde.

♦ **Kondition auf Stufe „0“ oder „-1“**

Ist ein Spieler nach einer Probe mit seiner Kondition nicht mehr im positiven Bereich und setzt er keinen Heiltrank ein, so ist seine Wanderung beendet und es steht ihm auch keine eventuelle Bonusbewegung mehr zu (siehe „Individuelle Charakterfähigkeiten“, auf dieser Seite). Hat der Spieler in dem Zug, in dem seine Kondition auf „0“ oder auf „-1“ gesunken ist, noch das Zielfeld erreicht, so stellt er seine Spielfigur auf das Dorffeld und er erhält auch die Belohnung, die auf dem Zielkärtchen angegeben ist. In seinem nächsten Zug (wenn er erneut an der Reihe ist), hat der Spieler 2 Möglichkeiten:

1. Er setzt 1 oder 2 Heiltränke ein und erhöht seine Kondition entsprechend um 2 oder um 4 Stufen. Dann kann er ganz normal seinen Zug durchführen, also entweder „wandern“ oder „bauen und brauen“.
2. Er setzt aus (macht also gar nichts) und darf dafür seine Kondition auf Stufe „4“ erhöhen.

Hinweis: Es ist auch erlaubt, freiwillig auszusetzen, wenn die Kondition noch 1, 2 oder 3 Stufen beträgt.

♦ **Rohstoff- und Naturalienbegrenzung (unterwegs)**

Ist ein Spieler mit seiner Spielfigur unterwegs, darf er maximal 5 Rohstoffkarten und 5 Naturalienkarten auf der Hand halten.

Hat ein Spieler bereits 4 Rohstoffkarten und besiegt er beispielsweise einen Bären, so erhält er nur 1 Fell (statt der üblichen 2). Er darf auch nicht einen anderen Rohstoff ablegen, um sich dafür dann das zweite Fell nehmen zu können.

Hat ein Spieler jedoch mit seiner Spielfigur sein Ziel erreicht und sie ins Dorf zurückgestellt, so erhält er auf jeden Fall alle eventuellen Rohstoffe, die auf dem Zielkärtchen abgebildet sind – auch, wenn er schon mit 5 Rohstoffen unterwegs war.

Gleiches gilt sinngemäß für die Naturalien. Wer 5 Naturalien besitzt, darf keine davon ablegen, um sich eine andere dafür zu nehmen.

♦ **Die Lager der Holzfäller, Jäger und Erzhauer**

Ein Spieler kann seinen Zielstein, anstatt auf ein Zielkärtchen, auch auf eines der Lager (siehe Spielplan, Seite 2) setzen. Erreicht der Spieler mit seiner Spielfigur das markierte Lager, so stellt er seine Spielfigur zurück ins Dorf und erhält den Rohstoff, der bei dem jeweiligen Lager abgebildet ist.



Holzfüllerlager Erzhauerlager Jägerlager

2) **Handel**

Ein Spieler darf zu Beginn seines Zuges, egal ob seine Spielfigur im Dorf steht oder auf Wanderschaft ist, mit allen Mitspielern frei handeln oder 3 : 1 tauschen.

Handel mit Mitspielern

Es dürfen Rohstoffe, Naturalien, Ausrüstung oder Tränke frei gehandelt werden. Nicht erlaubt ist der Handel mit Erfahrungspunkten.

Ein Spieler, der auf Wanderschaft ist und 5 Rohstoffe oder 5 Naturalien besitzt, darf kein Handelsangebot annehmen, das ihm einen 6. Rohstoff (oder Naturalie) einbringen würde (siehe „Rohstoff- und Naturalienbegrenzung“, auf dieser Seite).

3 : 1 Tausch

Ein Spieler darf 3 gleiche Rohstoffe gegen 1 beliebigen anderen Rohstoff tauschen, ebenso darf er 3 gleiche Naturalien gegen 1 andere Naturalie tauschen.

Beispiel: Ein Spieler gibt 3 Kraut zum Kartenvorrat zurück und nimmt sich dafür 1 Karte Honig.

Nicht erlaubt ist der Tausch von 3 Rohstoffen gegen 1 Naturalie oder von 3 Naturalien gegen 1 Rohstoff.

3) **Tränke einsetzen**

Setzt ein Spieler einen Trank ein, so entfernt er das entsprechende Trankplättchen bzw. dreht es von der Seite mit 2 Tränken auf die Seite mit 1 Trank.

Brigittas Trank

Brigittas Trank wird bei einer Probe vor dem Würfelwurf eingesetzt und erhöht für diese Probe den Wert der geforderten Charaktereigenschaft um „2“. Es dürfen nicht 2 Tränke auf einmal eingesetzt werden, um etwa die Charaktereigenschaft um „4“ zu erhöhen. Wird der Trank für eine Abenteuerkarte eingesetzt, bei der 2 Proben zu bestehen sind, gilt er nur für eine Probe. Für die andere der beiden Proben darf aber ein zweiter Trank von Brigitta eingesetzt werden.



Heiltrank

Ein oder zwei Heiltränke dürfen **jederzeit** eingesetzt werden. Ein Heiltrank erhöht die Kondition um 2 Stufen. Beträgt die Kondition „3“ und es wird ein Heiltrank eingesetzt, so steigt die Kondition auf „4“ – mehr ist nicht möglich.



Met

Ein Spieler darf 1 oder 2 Met am Ende seines Zuges einsetzen. Jeder Met bewirkt, dass alle Mitspieler mit gleich vielen oder mehr Siegpunkten sofort 1 Konditionsstufe verlieren. Der Spieler, der den Trank einsetzt, verliert keine Kondition. Die Kondition eines Spielers kann nicht unter „-1“ sinken.



4) **Die individuellen Charakterfähigkeiten**

Jeder Charakter hat zwei individuelle Fähigkeiten. Eine davon ist die Fähigkeit, bei Beendigung der regulären Wanderung in einer bestimmten Landschaft noch ein Feld weiterziehen zu dürfen. Diese Bonusbewegung ist jedoch nur dann gestattet, wenn der Spieler am Ende seiner regulären Wanderung noch mindestens die Konditionsstufe „1“ besitzt. Siehe auch „Ende einer Wanderung“ auf Seite 4.

Reiten

Hat ein Spieler seine reguläre Wanderung beendet und steht er mit seiner Spielfigur auf einem Feld des Graslandes (auch auf Grasland am Flussufer), erhält er eine Bonusbewegung: Er deckt 1 Wegekarte auf und zieht mit seiner Spielfigur 1 Feld weiter.

Klettern

Spieler mit dieser Eigenschaft erhalten eine Bonusbewegung, wenn ihre Spielfigur am Ende der regulären Wanderung auf einem Gebirgsfeld steht.

Waldläufer

Spieler mit dieser Eigenschaft erhalten eine Bonusbewegung, wenn ihre Spielfigur am Ende der regulären Wanderung auf einem Waldfeld (auch auf einem Waldfeld am Flussufer) steht.

Schwimmen

Spieler mit dieser Eigenschaft erhalten eine Bonusbewegung, wenn ihre Spielfigur am Ende der regulären Wanderung auf einem Flussuferfeld steht.

Naturkunde

Wer diese Eigenschaft besitzt, findet auch versteckte Naturalien. Versteckte Naturalien sind auf den Wegekarten in einer Klammer abgebildet.

Ingas Freund

Besiegt ein Spieler eine Schlange, so erhält er eine Naturalie seiner Wahl.

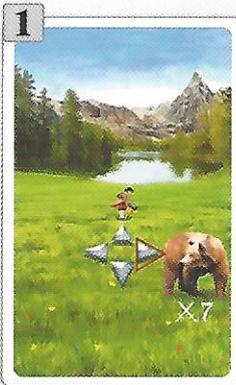
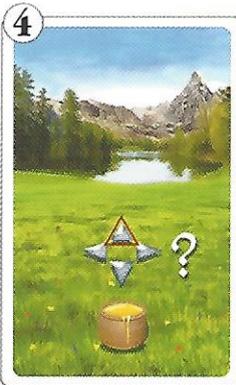
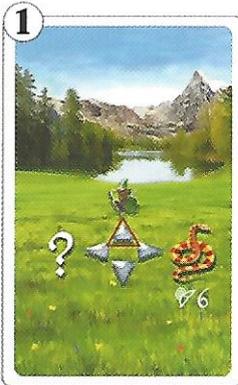
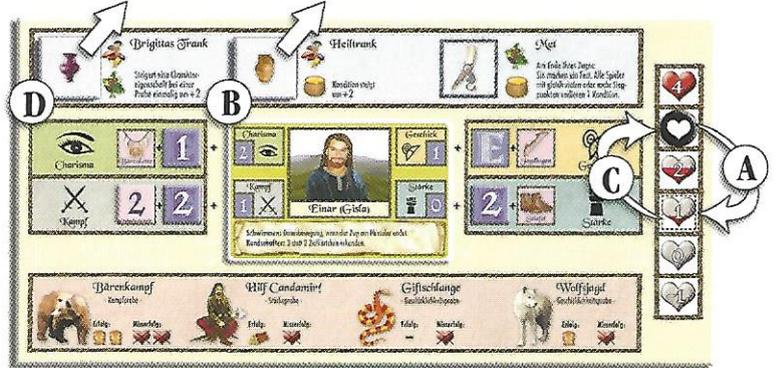
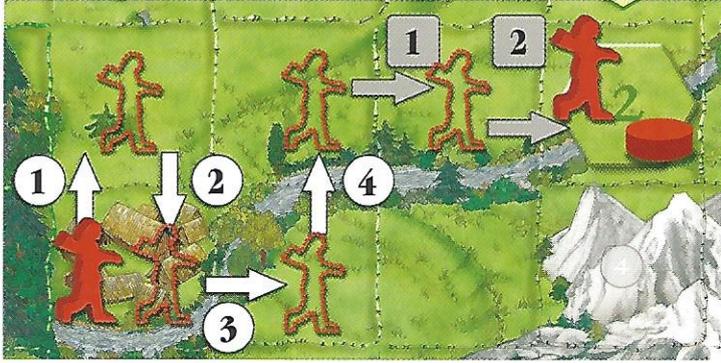
Rohstoffhandel

Der Spieler darf zu Beginn eines jeden seiner Züge (wenn er handeln darf) einmal 2 gleiche Rohstoffe gegen einen beliebigen anderen Rohstoff tauschen.

Kundschafter

Wenn der Spieler seine Wanderung im Dorf beginnt, darf er 3 Zielkärtchen anschauen (statt der üblichen 2).

Zwei beispielhafte Spielzüge



Der Spieler hat seinen Zielstein gesetzt und startet seine Wanderung im Dorf. Er deckt die oberste Karte des Wegestapels auf (1). Da ihm die Schlange (nach rechts) zu gefährlich ist, weicht er auf das Feld nach oben aus und erhält eine Karte „Kraur“.

Die nächste Wegekarte (2) zeigt unten einen Bären. Der mutige Spieler zieht seine Spielfigur nach unten und würfelt eine „1“. Pech! Sein Kampftalent beträgt nur „5“, zusammen ergibt sich eine „6“. Der Herausforderungswert „8“ des Bären wird nicht erreicht und der Spieler verliert 2 Stufen Kondition (A).

Normalerweise wäre die Wanderung jetzt zu Ende, da der Spieler schon 2 Felder weit gezogen ist und die Kondition nur noch „1“ beträgt. Der Spieler setzt seinen Heiltrank ein (B) und die Kondition steigt wieder auf „3“ (C). Der Spieler deckt die dritte Wegekarte (3) auf und zieht nach rechts.

Mit der Kondition „3“ und 3 aufgedeckten Wegekarten wäre die Wanderung beendet. Da der Spieler die individuelle Eigenschaft „Schwimmen“ besitzt und seine Spielfigur auf einem Flussuferfeld steht, nutzt er seine Bonusbewegung. Er deckt eine weitere Wegekarte (4) auf und zieht nach oben. Damit ist seine Wanderung nun endgültig beendet.

Der Spieler ist wieder an der Reihe. Er deckt die erste Wegekarte (1) auf und zieht nach rechts: Bärenkampf! Der Spieler würfelt eine „3“. Das ergibt zusammen mit der „5“ seines Kampftalents „8“. Die Kampfprobe ist bestanden und der Spieler erhält 2 Felle.

Der Spieler deckt die nächste Wegekarte (2) auf. Er zieht seine Figur nach rechts auf das Zielfeld und führt eine Geschicklichkeitsprobe gegen die Schlange durch. Er setzt „Brigitas Trank“ ein (D) und würfelt dann eine „4“. Zusammen mit seinem Geschick „1“ und Brigitas Trank „2“ ergibt das nur „7“. Der Spieler verliert eine Stufe Kondition, setzt seine Spielfigur zurück ins Dorf und nimmt sich die Belohnung des Zielkärtchens.

Besuchen Sie unsere Webseite www.abenteuercatan.de

Besuchen Sie unsere Webseite und gestalten Sie Ihre eigene Charakterkarte! Wir haben ein Programm für Sie vorbereitet, das es Ihnen gestattet, eine individuelle Karte zu gestalten und auszudrucken – mit eigenem Bild und mit maximal 3 Charakterfähigkeiten, die Sie aus über 40 verschiedenen Fähigkeiten aussuchen können. Im dazugehörigen Forum können Sie sich mit anderen Spielern austauschen, über das Spiel und die verschiedenen Kombinationen von Fähigkeiten.



Inhaltsverzeichnis zum Nachschlagen	Seite
Das Spielmaterial	1
Die Spielvorbereitung	1
Die Spielübersicht	2
Die Charaktereigenschaften	3
- Grundwert	3
- Erfahrung erhöhen	3
- Ausrüstung	3
Der Spielablauf	3
1) Die Wanderung	3
A Rohstoff- und Naturalienbegrenzung	3
B Ziel der Wanderung bestimmen	3
C Wie gezogen wird und wie weit	3
D Die Wegekarten	3
E Ende einer Wanderung	4
- Ziel wird nicht erreicht	4
- Ziel wird erreicht	4
2) Bauen und Brauen	4
A Waren herstellen (bauen)	4
B Tränke brauen	4
C Belohnung für erfüllte Wünsche	4
D Sondersiegepunkte	4
Das Ende des Spieles	5
Weitere Regeln	5
1) Details zur Wanderung	5
- Die Ereignisse der Wegekarten	5
- Naturalien finden	5
- Bären, Wölfe, Schlangen und Candamir	5
- Die Durchführung einer Probe	5
- Erfolg oder Misserfolg bei einer Probe	5
- Das „?“ - Die Abenteuerkarten	5
- Held Catans	5
- Weg versperrt	5
- Kondition auf Stufe „0“ oder „-1“	6
- Rohstoff- und Naturalienbegrenzung (unterwegs)	6
- Die Lager der Jäger, Holzfäller und Erzhauer	6
2) Handel	6
- Handel mit Mitspielern	6
- 3:1 Handel	6
3) Tränke einsetzen	6
- Brigittas Trank	6
- Heiltrank	6
- Met	6
4) Die individuellen Charakterfähigkeiten	6
Reiten, Klettern, Waldläufer, Schwimmen, Naturkunde,	6
Ingas Freund, Rohstoffhandel, Kundschafter	6

Zielkärtchen mit Rückseite „2“



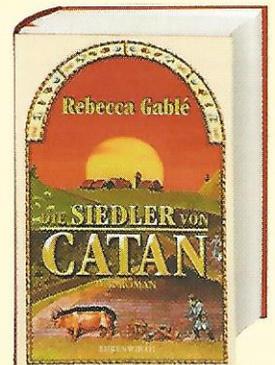
Zielkärtchen mit Rückseite „3“



Zielkärtchen mit Rückseite „4“



„Candamir, die ersten Siedler“ führt Sie auf die Insel Catan, wie sie von der Bestseller-Autorin Rebecca Gablé in ihrem Roman „Die Siedler von Catan“ geschildert wurde. Der Roman spielt um das Jahr 850, zur Zeit der Wikinger. Die von feindlichen Nachbarstämmen gepeinigten Einwohner Elсандs, eines kleinen Küstendorfes, stechen nach einem langen Hungerwinter in See, auf der Suche nach einer neuen Heimat. Ein Sturm verschlägt sie schließlich an die Küste eines unbewohnten Eilands – der sagenumwobenen Insel Catan. Odin, erzählt die Legende, habe dieses Land einst erschaffen, um eine schöne Albentochter zu entzücken, und deshalb habe er es vollkommen gemacht. Voller Hoffnung erkunden die Siedler die große Insel, roden Wälder und bestellen den fruchtbaren Boden. Alle Not könnte ein Ende haben, hätten sie nicht ihre Vergangenheit und ihre Zwigigkeiten aus der alten Heimat mitgebracht ...



Impressum

Spielidee: Klaus Teuber www.klausteuber.de
Lizenz: Catan GmbH www.catan.com
Illustrationen: Tanja Donner
Grafik: Fine Tuning
Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Art.-Nr.: 69 06 18

© 2004 MADE IN GERMANY

KOSMOS Verlag, Postfach 10 60 11, D-70049 Stuttgart

Tel.: +49 (0)711-2191-0, Fax: +49 (0)711-2191-422

Web: www.diesiedlervoncatan.de Web: www.kosmos.de e-mail: info@kosmos.de

Danksagung: Der Autor bedankt sich für die Begleitung bei der Entwicklung dieses Spiels bei Benjamin, Claudia und Guido Teuber sowie Emily Johnson-Teuber, Arnd Beenen, Reiner Müller, Wolfgang Lüdtke, Fritz Gruber, Peter Neugebauer, Sebastian Rapp und Martha Igelspacher.

Autor und Verlag bedanken sich für die konstruktiven und sehr hilfreichen Regeltests bei Peter Gustav Bartschat, Petra und Oliver Sack und Marc Ehrlich.

T.Nr. 2846046