

DIE SIEDLER VON CATAN

Spielübersicht und Startaufstellung für Einsteiger

Lesen Sie bitte die 11 Punkte dieser Einführung der Reihe nach durch!

1

Vor Ihnen liegt die Insel Catan. Sie besteht aus 19, von Meer umgebenen Landfeldern. 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 Zahlchips. 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

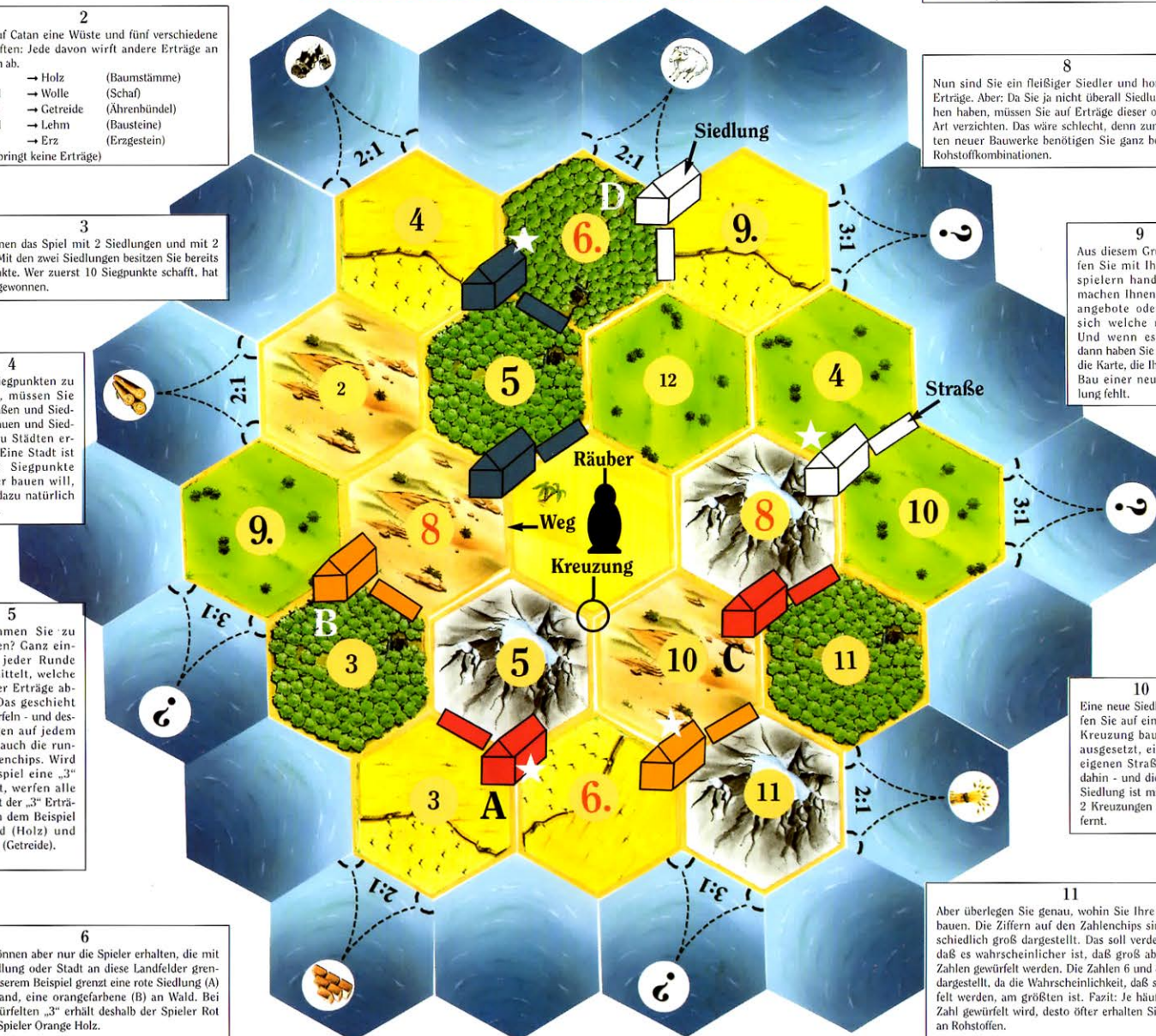
Aus diesem Grund dürfen Sie mit Ihren Mitspielern handeln. Sie machen Ihnen Tauschangebote oder lassen sich welche machen. Und wenn es klappt, dann haben Sie vielleicht die Karte, die Ihnen zum Bau einer neuen Siedlung fehlt.

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 Zahlchips sind unterschiedlich groß dargestellt. Das soll verdeutlichen, daß es wahrscheinlicher ist, daß groß abgebildete Zahlen gewürfelt werden. Die Zahlen 6 und 8 sind rot dargestellt, da die Wahrscheinlichkeit, daß sie gewürfelt werden, am größten ist. Fazit: Je häufiger eine Zahl gewürfelt wird, desto öfter erhalten Sie Erträge an Rohstoffen.



	Ackerland (Getreide)		Hügelland (Lehm)		Gebirge (Erz)		Wald (Holz)		Weideland (Wolle)
--	-------------------------	--	---------------------	--	------------------	--	----------------	--	----------------------

Diese Seite enthält die komplette

SPIELANLEITUNG

Studieren Sie zuerst die Übersicht auf der Rückseite. Lesen Sie dann diese kurze Regel komplett durch und starten sofort in das erste Spiel. Benötigen Sie während des Spiels mehr Informationen, so schlagen Sie unter dem jeweiligen Stichwort (→) im Kleinen Siedler-Almanach nach.

Aufbau der Insel

(Bei Startaufstellung für Einsteiger)

Gespielt wird auf einem variablen Spielplan. Wir empfehlen aber, für das erste Spiel die **Start-Aufstellung für Einsteiger** (→) auf der Rückseite zu übernehmen: Hier sind die Chancen recht ausgewogen. Bauen Sie den Spielplan entsprechend der Abbildung auf. Mehr Spaß bringt natürlich das Spiel mit dem variablen Spielplan. Wer gleich (oder später) damit spielen möchte, findet alle Infos dazu unter Aufbau (→), Gründungsphase (→), Taktik (→).

Vorbereitung

(Bei Startaufstellung für Einsteiger)

- Jeder Spieler wählt eine Farbe. Straßen und Siedlungen stehen bereits auf dem Spielplan (siehe Rückseite). Die übrigen Siedlungen, Straßen und Städte legt jeder vor sich ab. Beteiligten sich nur 3 Spieler, werden die roten Steine wieder weggeräumt.
- Jeder Spieler erhält eine Karte **Baukosten** (→).
- Die Sonderkarten **Längste Handelsstraße** (→) und **Größte Rittermacht** (→) werden neben dem Spielplan bereitgelegt, ebenso die Würfel.
- Die **Rohstoffkarten** (→) werden nach Sorten in 5 Stapel sortiert und offen neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Die **Entwicklungskarten** (dunkle Rückseite) werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.
- Zuletzt erhält jeder Spieler für die mit einem Stern markierte Siedlung die ersten Rohstoffträge (→): 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 x Holz und 1 x 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 **angegebenen Reihenfolge** folgende Aktions-Möglichkeiten:

- Er **muß** die **Rohstoffträge** (→) dieses Zuges auswürfeln (das Ergebnis gilt für alle Spieler).
- Er **kann handeln** (→): Mit seinen Mitspielern Rohstoffe tauschen.
- 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 das Spiel fort.

DIE SIEDLER VON CATAN

Der Spielablauf im Einzelnen

1. Rohstoffträge

Der Spieler beginnt seinen Zug, indem er beide Würfel wirft: Die **abgezant bestimmten Landfelder, die Rohstoffe enthalten!**

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 Rohstoffträge (→)

2. Handel (→)

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

a) Binnenhandel (→)

Der Spieler am Zug 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: Es darf nur mit dem Spieler, der an der Reihe ist, gehandelt werden. Andere Spieler dürfen **nicht untereinander** tauschen.

b) Seehandel (→)

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

- Er kann grundsätzlich 4:1 tauschen (auch ohne Hafenstandort), 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 in Spezialhäfen (mit Rohstoffsymbol) 2:1.

3. Bauen (→)

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

Dazu muß er bestimmte Rohstoffkarten-Kombinationen (siehe Karte **Baukosten**) abgeben; dafür kann er entsprechend viele Straßen, Siedlungen und Städte aus seinem Vorrat nehmen und auf das Spielfeld setzen.

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

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

- Baut der Spieler, der an der Reihe ist, eine seiner Siedlungen zur Stadt aus, so legt er das Siedlungshäuschen zu seinem Vor-

Spielübersicht auf der Rückseite!

Tauchen Fragen auf, schlagen Sie im „Kleinen Siedler Almanach“ nach!

- rat zurück und ersetzt sie durch eine Stadt (Kirche).
- Für eine Stadt erhält der Besitzer doppelt so viele Rohstoffträge aus angrenzenden Landfeldern: **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, die alle unterschiedliche Auswirkungen haben: Ritter (→); Siegpunkte (→).
- Gekaufte Entwicklungskarten hält man bis zur Verwendung geheim; 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 Rohstoffträge.
- Alle Spieler**, die mehr als 7 Rohstoffkarten besitzen, wählen die Hälfte davon 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 im Abschnitt **Ritter**, unter Punkt 1+2 beschrieben.

b) Entwicklungskarte spielen (→)

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

Ritter (→)

Deckt der Spieler, der an der Reihe ist, eine Ritterkarte auf, so muß er:

1) Den **Räuber** (→) sofort auf den Zahlenchip (→), eines beliebigen, anderen Landfeldes versetzen.

2) Dann raubt er dem Mitspieler (sind es mehrere, darf er sich einen aussuchen), 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.

Wichtig: Wird das Feld mit dem Räuber erwürfelt, erhalten die Besitzer angrenzender Siedlungen und Städte **KEINE Rohstoffträge**. Der Räuber bleibt stehen.

Ritterkarten:

- Ritterkarten bleiben offen vor ihren Besitzern liegen.
- Wer zuerst drei Ritter vor sich liegen hat, erhält die Sonderkarte **Größte Rittermacht** (→), die 2 Siegpunkte wert ist.
- Schafft es ein anderer Spieler, mehr Ritterkarten vor sich zu sammeln als der jeweilige Besitzer, so erhält er sofort die 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 zollten tunlichst erst am Ende des Spieles aufgedeckt werden, wenn der Spieler sicher ist, 10 Siegpunkte zu besitzen.

Spielende (→)

Das Spiel endet mit dem Zug, mit dem ein Spieler 10 oder mehr Siegpunkte erreicht.