DIE SIEDLER VON CATAN

DIE SEEFAHRER

ERWEITERUNG

Spielanleitung

KOSMOS

Spiele-Galerie

Klaus Teuber

SPIELREGEL

ZUM SPIEL GEHÖREN

4 Stanztableaus mit 14 Rahmenteilen

3 Stanztableaus mit 24 Sechseck-Feldern
- *12x Wasser; 2x Goldfluß; 3x Wüste; 1x Ackerland; 1x Wald; 1x Weideland; 2x Gebirge; 2x Hügelland*
- *8 Siegpunkt-Chips;*
- *10 Zahlen-Chips*

1 Stanztableau mit 12 Hafen-Plättchen

60 Schiffe (Holz) in 4 Farben (je 15)

1 Seeräuber-Schiff (schwarz)

1 Spielanleitung

INHALTSVERZEICHNIS

Spielregeln, allgemein ..... Seite 2 + 3
Seeräuber-Variante ..... Seite 4
Szenario 1 „Zu neuen Ufern" ..... 3-4 Spieler ..... Seite 5
Szenario 2 „Vier Inseln / 3" ..... 3 Spieler ..... Seite 6
Szenario 3 „Vier Inseln / 4" ..... 4 Spieler ..... Seite 7
Szenario 4 „Ozeanien / 3" ..... 3 Spieler ..... Seite 8
Szenario 5 „Ozeanien / 4" ..... 4 Spieler ..... Seite 9
Szenario 6 „Durch die Wüste / 3" ..... 3 Spieler ..... Seite 10
Szenario 7 „Durch die Wüste / 4" ..... 4 Spieler ..... Seite 11
Szenario 8 „Neue Welt / 3" ..... 3 Spieler ..... Seite 12
Szenario 9 „Neue Welt / 4" ..... 4 Spieler ..... Seite 12
Szenario 10 „Die große Überfahrt" ..... 4 Spieler ..... Seite 13
Beispiele zur „Großen Überfahrt" ..... Seite 14
Szenario 11 „Groß-Catan" ..... 4 Spieler ..... Seite 15

AUFBAU DES RAHMENS

Setzen Sie die Rahmenteile so zusammen, wie es die jeweilige Abbildung des Szenarios zeigt. Alle Rahmenteile sind mit Buchstaben gekennzeichnet. Fügen Sie die Rahmenteile so aneinander, daß gleiche Buchstaben nebeneinander liegen. Eine Ausnahme bilden lediglich die Verlängerungsteile, die alle mit X gekennzeichnet sind. Sie werden, je nach Bedarf, zwischen die Verbindungen B - B und F - F eingesetzt.

DAS BENÖTIGTE MATERIAL

Zu allen Szenarien benötigen Sie das Material eines SIEDLER-Basis-Spieles - beim Szenario Groß-Catan sogar zwei (bitten Sie Freunde bzw. Bekannte, ihr eigenes Siedler-Spiel mitzubringen).

Eine detaillierte Auflistung des Materials, das Sie für das jeweilige Szenario benötigen, finden Sie jeweils unter **„Material".**

Die Hafen-Plättchen
Vor jedem Spiel werden die Hafen-Plättchen, die für das jeweilige Szenario vorgeschrieben sind, verdeckt gemischt.
Danach wird vom verdeckten Stapel jeweils das oberste Hafen-Plättchen abgenommen und in zufälliger Reihenfolge auf dem Spielplan abgelegt - auf die dafür vorgesehenen Plätze.

Wichtig: Die Meerfelder aus dem Basis-Spiel (mit den aufgedruckten Häfen) werden nicht mehr verwendet. Die „Seefahrer-Erweiterung" enthält genügend neutrale Meerfelder, mit denen Sie die alten Häfen ersetzen.

DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Grundsätzlich wird nach den Regeln des SIEDLER-Basis-Spieles gespielt. Dazu kommen nun für alle Seefahrer-Szenarien die neuen Regeln:
- für den Bau und Einsatz von Schiffen
- für die zusätzlichen Siegpunkte (Siegpunkt-Chips).

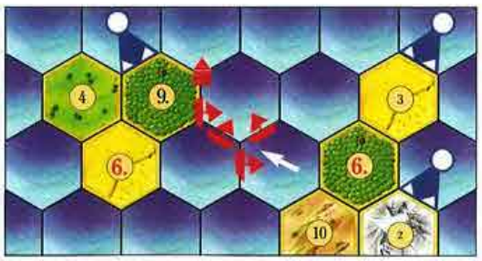
- Der Bau eines Schiffes kostet 1 Einheit Wolle (Besegelung) und 1 Einheit Holz (Rumpf). Schiffe werden wie Straßen stationär eingesetzt, sie können aber (im Gegensatz zu Straßen) versetzt werden.
- Ein Schiff darf nur auf eine Grenze zwischen zwei Meerfeldern (= Wasserweg) gesetzt werden oder auf einen Weg zwischen einem Meerfeld und einem Landfeld (Küste) – Abb. A.

A

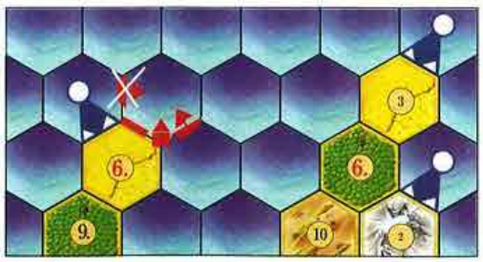
- Wer ein Schiff gebaut hat, muß es wie folgt einsetzen:
  - an eine eigene Siedlung oder Stadt (Abb. A+B), *und/oder*
  - an ein eigenes Schiff (verzweigen ist erlaubt) – Abb. C.

Nicht erlaubt ist das Anfügen eines Schiffes an eine eigene Straße oder einer Straße an ein Schiff (Abb. D). Eine Straße kann **nur** mit einem Schiff fortgeführt werden (oder umgekehrt), wenn der Spieler an die Straße zuerst eine Siedlung und an diese Siedlung dann ein Schiff ansetzt.

B



C



D

• Auf jeden Wasserweg (im offenen Meer) darf maximal 1 Schiff gesetzt werden. Auf Wegen entlang der Küsten darf entweder 1 Schiff oder 1 Straße errichtet werden.

2. Funktion von Schiffen

• Schiffe haben auf dem Meer die gleiche Funktion wie die Straßen auf dem Land. Ein Schiff verbindet die beiden benachbarten Kreuzungen (Schnittpunkte von 3 Feldern) miteinander. Mehrere Schiffe hintereinander (Schiffslinie) schaffen Verbindungen über das trennende Wasser hinweg.

• Wer mit seiner Schiffslinie, ausgehend von einer eigenen Siedlung/Stadt, wieder ein Landfeld erreicht, kann dort eine neue Siedlung gründen (Abstandsregel einhalten!). Von dort aus kann er per Straßen ins Hinterland vorstoßen oder per Schiff zu neuen Entdeckungen aufbrechen. Siehe Abb. A.

A

3. Versetzen von Schiffen

Anders als Straßen dürfen Schiffe jedoch versetzt werden. Dabei müssen die folgenden Regeln beachtet werden:

• Stehen mehrere Schiffe hintereinander (auf direkt aneinanderstoßenden Wegen), so bilden sie eine Schiffslinie. Eine ununterbrochene Schiffslinie zwischen zwei eigenen Siedlungen/Städten ist eine **geschlossene Schiffslinie.** Aus einer geschlossenen Schiffslinie darf kein Schiff entfernt werden. Siehe Abb.B.

B

Geschlossene Schiffslinie

• Eine Schiffslinie, die NICHT zwei eigene Siedlungen/Städte verbindet, ist eine **offene Schiffslinie.** Nur aus einer „offenen Schiffslinie" darf das (jeweils) vorderste Schiff entfernt werden und es darf sofort an einer anderen Stelle wieder eingesetzt werden (entsprechend der dafür gültigen Regeln). Siehe Abb.C.

• Der Spieler, der an der Reihe ist, darf pro Runde nur 1 Schiff versetzen. Es darf jedoch kein Schiff versetzt werden, das in der gleichen Runde erworben wurde.
Hat der Spieler mehrere Möglichkeiten (bei 2 Schiffslinien oder mehreren offenen Enden), so darf er wählen, welches seiner Schiffe er versetzt.

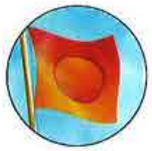
C

Offene Schiffslinie
Das vorderste Schiff kann versetzt werden, sofern es nicht in der gleichen Runde erworben wurde.

4. Sonder-Siegpunkte

Sonder-Siegpunkte werden in Form von Siegpunkt-Chips vergeben. Jeder Spieler kann Sonder-Siegpunkte erhalten. Die Einzelheiten dazu sind in den jeweiligen Szenarien angegeben:

• Siegpunkt-Chips werden immer **unter** die Siedlung/Stadt geschoben, für die man den Sonder-Siegpunkt erhält bzw. von der die punktebringende Schiffslinie ausgeht.



5. Längste Handelsstraße

Bei der Ermittlung der „Längsten Handelsstraße" werden neben den Straßen jetzt auch die Schiffe mitgezählt. Der Spieler, der die längste, durchgehende Verbindung aus Straßen und/oder Schiffen besitzt, erhält die Sonderkarte „Längste Handelsstraße". **Achtung:** Schiffe gelten mit Straße nur dann als verbunden, wenn eine Siedlung oder Stadt dazwischen steht.

D

Rot hat die Längste Handelstraße - 4 Schiffe und 2 Straßen. Um seine Handelstraße auf insgesamt 8 zu verlängern, müßte Rot eine Siedlung zwischen Straße und Schiff bauen (auf Feld 12).

6. Fortschrittskarte „Straßenbau"

Wer eine dieser Karten ausspielt, darf anstelle der zwei kostenlosen Straßen auch zwei Schiffe bauen oder 1 Straße und 1 Schiff.

7. Gold

Neu im Spiel ist die Landschaft „Goldfluß". Hier wird der neue Rohstoff Gold gewonnen. Das Gold existiert allerdings nur als reine Tauschwährung – Rohstoffkarten Gold gibt es nicht!
Wird die Zahl auf einem Goldfluß gewürfelt, nimmt sich jeder der betroffenen Spieler 1 Rohstoffkarte; die Rohstoffart darf sich jeder selbst aussuchen.

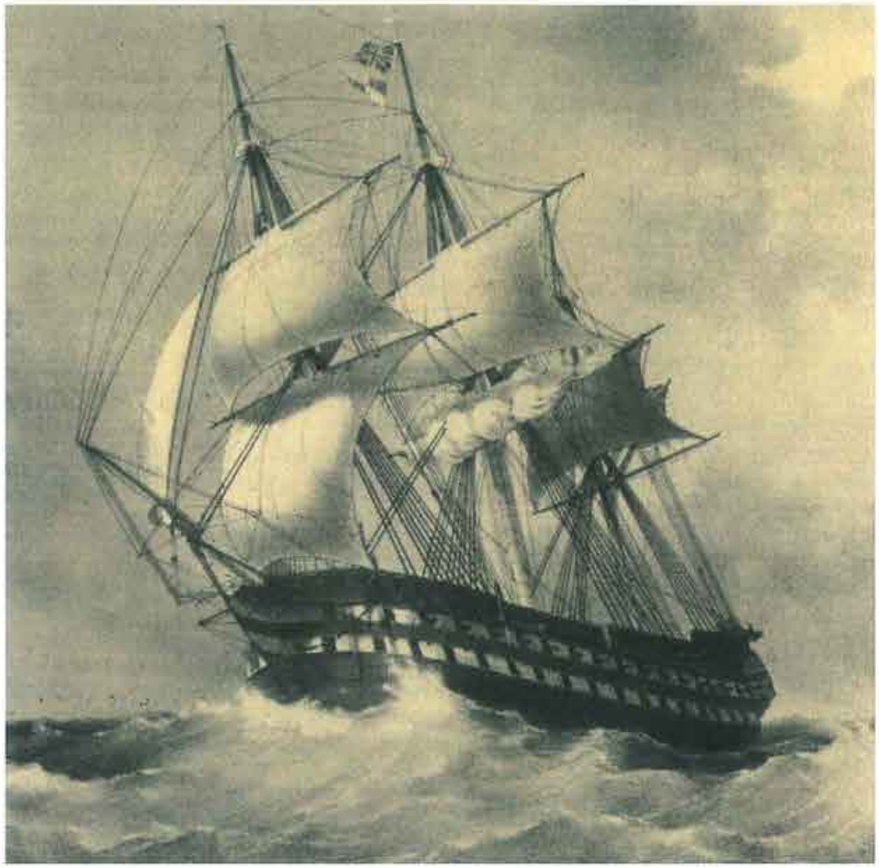
8. Gründungsphase

Wer in der Gründungsphase eine Siedlung an die Küste setzt, darf statt einer Straße auch ein Schiff an diese Siedlung setzen. Dies kann dann sinnvoll sein, falls ein Spieler vorhat, möglichst schnell in See zu stechen.

9. Spielende

Das Spiel endet in dem Zug, in dem ein Spieler die für das jeweilige Szenario vorgegebene Anzahl an Siegpunkten erreicht. Um zu gewinnen, muß ein Spieler an der Reihe sein und über die erforderlichen Siegpunkte verfügen.

DIE SEERÄUBER-VARIANTE



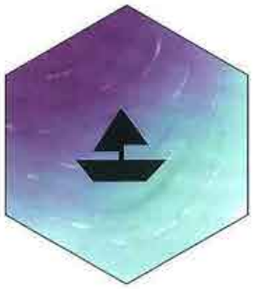
Zur Ausstattung dieses Spieles gehört auch ein schwarzes Schiff - ein Seeräuber! Mit diesem Seeräuber-Schiff können Sie die folgende Variante ausprobieren:

Der Seeräuber startet auf einem beliebigen Meerfeld auf der Mitte des Feldes, nicht auf einer Kreuzung.

a) Würfelt ein Spieler eine **„7"**, so kann der Spieler wählen, ob er *entweder* den Piraten versetzen will *oder* den Räuber.
Versetzt der Spieler den Seeräuber (wieder auf die Mitte eines Meerfeldes), so darf er dem Besitzer eines benachbarten Schiffes 1 Rohstoffkarte aus der Hand stehlen.

b) Wenn ein Spieler eine **Ritterkarte** ausspielt, hat er die Wahl, entweder den Räuber zu versetzen oder den Seeräuber – mit den oben beschriebenen Folgen.

c) So lange der Seeräuber ein Feld besetzt, darf auf den benachbarten Kanten weder ein Schiff eingesetzt noch ein Schiff entfernt werden.



EIGENE SZENARIEN ERFINDEN

Liebe Siedler-Spielerinnen und -spieler!

Mit dieser Seefahrer-Erweiterung verfügen Sie nun über ein umfangreiches Spielepaket, das Ihnen hoffentlich auch in Zukunft viel Spaß und Freude bereiten wird.

Wie Sie inzwischen sicher festgestellt haben, besteht die "Siedler-Familie" aus verschiedenen, variablen Spielelementen, die auf unterschiedliche Weisen miteinander verknüpft, ergänzt und verändert werden können.

Viele Zuschriften begeisterter Siedler-Spieler haben uns gezeigt, daß Spieler über ein enormes kreatives Potential verfügen - eine Fülle an Spiel-Varianten hat uns bereits erreicht.

Jetzt - nachdem die "Siedler" sozusagen einen neuen "Rahmen" erhalten haben, möchten wir Sie ermutigen, aus dem vorhandenen Material eigene Spielideen zu entwickeln. Nehmen Sie das Regelwerk, das Ihnen Klaus Teuber, der Autor, vorgesetzt hat, nicht als einen festen, endgültigen Zustand an!

Entwickeln Sie eigene Ideen! Sicher haben Sie schon oft während eines Spieles gedacht, das könnte man doch auch so oder so machen. Vielleicht haben Sie sogar schon eigene Ideen ausprobiert, aber dann wieder verworfen?

Greifen Sie jetzt Ihre Ideen wieder auf - vielleicht hilft Ihnen ja nun das Material und der feste Rahmen der Seefahrer-Erweiterung weiter!

ZU NEUEN UFERN

Spieleranzahl: 3-4	Spieldauer: ca. 90 Minuten	Benötigt werden: Basis-Spiel

Von der großen Hauptinsel aus werden die kleinen Inseln besiedelt.

1. VORBEREITUNG

Die große Insel (Hauptinsel) wird nach den Regeln des Basis-Spieles aufgebaut. Das restliche Material, das in den Tabellen genannt ist, beinhaltet die kleinen Inseln.
Verwenden Sie beim Aufbau nicht die Meerfelder mit den aufgedruckten Häfen, sondern nur neutrale Meerfelder.

Achtung: Wer eine Siedlung an der – den kleinen Inseln zugewandten – Küste der Hauptinsel gründet, sollte ein Schiff statt einer Straße an diese Siedlung setzen – denn dann kann er sofort in See stechen.

2. SONDER-REGELN

Grüngungsphase:
Die Spieler gründen ihre ersten beiden Siedlungen (mit Straßen), wie es im Basis-Spiel vorgeschrieben wird – auf der Hauptinsel.

Sonder-Siegpunkte
Für **seine** jeweils **erste Siedlung,** die ein Spieler auf einer kleinen Insel baut, erhält er einen **Siegpunkt-Chip,** den er unter diese Siedlung schiebt.
Bei dieser **„ersten Siedlung"** spielt es keine Rolle, ob dort schon andere Spieler eine Siedlung gegründet haben oder nicht.

Spielende
Das Spiel endet, sobald ein Spieler 13 Siegpunkte erreicht hat.

3. MATERIAL

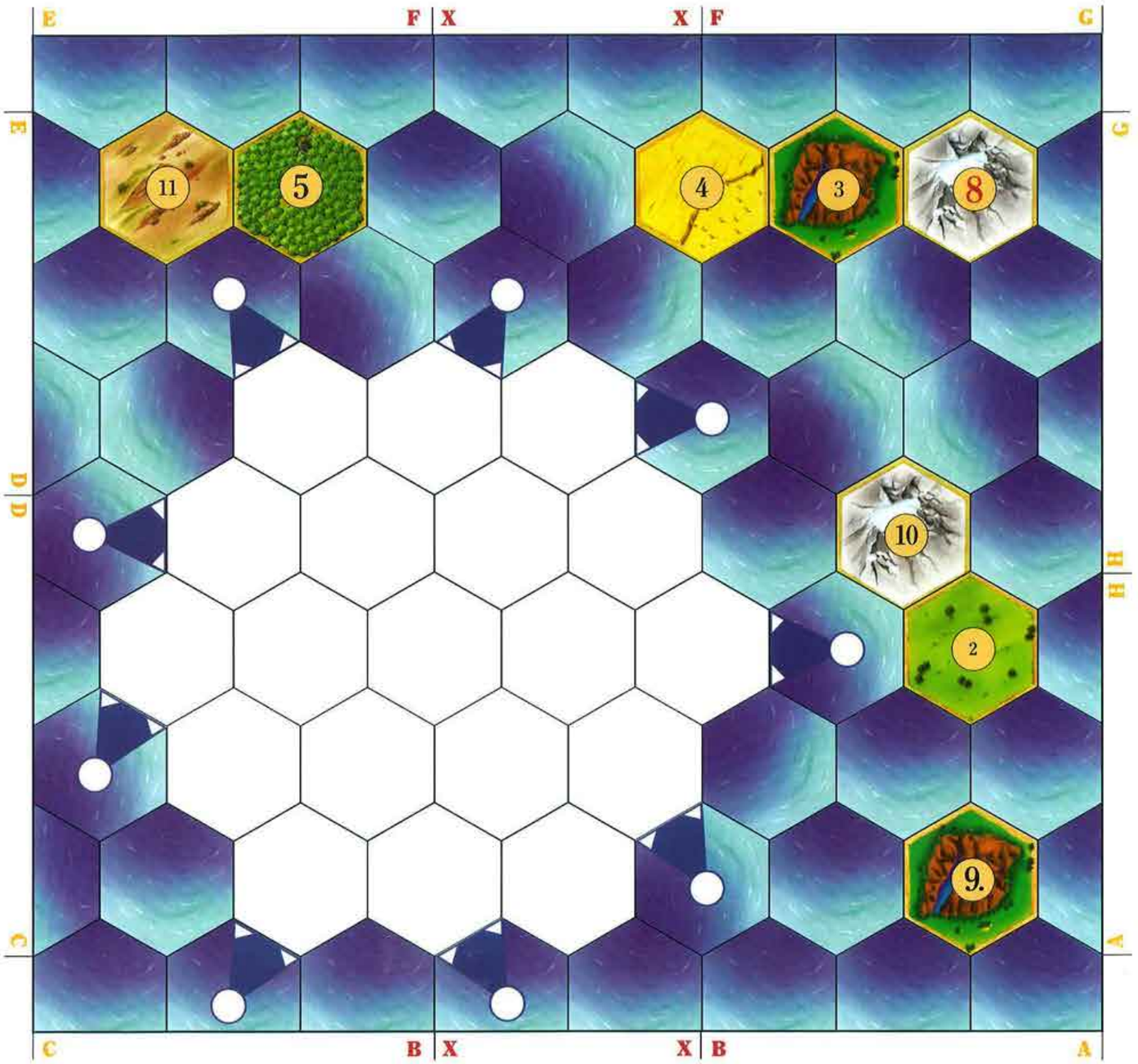
A Sechseckfelder:

Meer	Wüste	Goldfluß (Gold)	Ackerland (Getreide)	Hügelland (Lehm)	Gebirge (Erz)	Weideland (Wolle)	Wald (Holz)	Ges.
10	0	2	1	1	2	1	1	18
plus Material eines Basis-Spieles								

B Zahlenchips:

Nummer	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ges.
Anzahl	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8
plus Material eines Basis-Spieles											

C Anzahl der Häfen: 9 (5 Spezial- und 4 x 3:1-Hafen)



DIE VIER INSELN/3

Spieleranzahl: 3	Spieldauer: ca. 90 Minuten	Benötigt werden: Basis-Spiel

Von einer oder zwei Heimatinseln aus können die unbekannten, „fremden" Inseln besiedelt werden.

1. VORBEREITUNG

Setzen Sie den Rahmen wie gezeigt zusammen.Das benötigte Spielmaterial ist in den beiden Tabellen angegeben.

2. SONDER-REGELN

Gründungsphase:
Jeder Spieler darf seine beiden Start-Siedlungen auf beliebigen Inseln gründen. Somit hat ein Spieler zu Beginn des Spieles 1 oder 2 Heimatinseln. Alle anderen Inseln sind für ihn „fremde" Inseln.

Achtung: Wer in der **Gründungsphase** eine seiner beiden Siedlungen an die **Küste** setzt, sollte statt einer Straße ein Schiff an die Siedlung setzen.
Das gilt natürlich nur für Küsten, die zu anderen Inseln zeigen, aber nicht für Küsten entlang des äußeren Rahmens.

Sonder-Siegpunkte

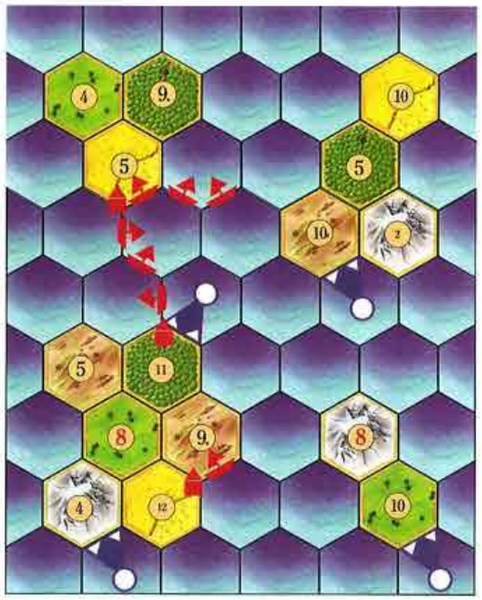
- Für seine **erste Siedlung,** die ein Spieler auf der **ersten** „fremden" Insel, die er erreicht, gründet, erhält er 1 Siegpunkt-Chip dazu (Siedlungswert insgesamt: 2 Siegpunkte).

- Für seine erste Siedlung, die er auf **jeder weiteren** fremden Insel baut, erhält er je 2 Siegpunkt-Chips dazu.

Bei jeder dieser „ersten Siedlungen" spielt es keine Rolle, ob auf der betreffenden fremden Insel schon andere Spieler eine Siedlung gegründet haben oder nicht.

BEISPIEL:
Ein Spieler hat seine beiden Siedlungen auf der großen Insel links unten gegründet. Er erreicht mit seinen Schiffen die Insel links oben. Er gründet auf dieser Insel seine erste Siedlung und erhält 1 Siegpunkt-Chip dazu, den er unter die Siedlung schiebt.
Von dieser Siedlung aus erreicht er dann die Insel rechts oben, gründet auch dort seine erste Siedlung und erhält dafür 2 Siegpunkt-Chips dazu.

Spielende
Das Spiel endet, sobald ein Spieler 12 Siegpunkte erreicht hat.



3. MATERIAL

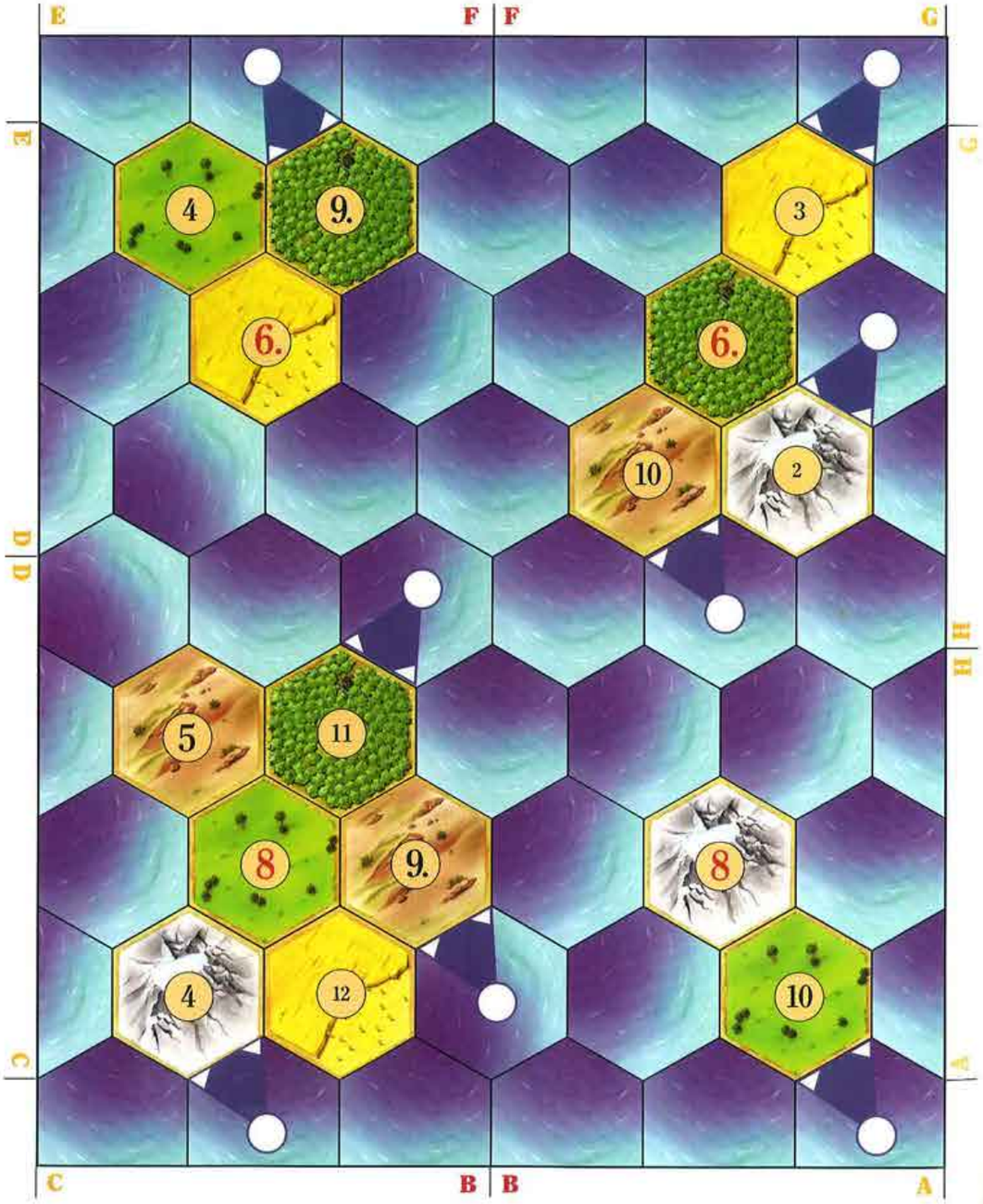
A Sechseckfelder:

Meer	Wüste	Goldfluß (Gold)	Ackerland (Getreide)	Hügelland (Lehm)	Gebirge (Erz)	Weideland (Wolle)	Wald (Holz)	Ges.
17	0	0	3	3	3	3	3	32

B Zahlenchips:

Nummer	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ges.
Anzahl	1	1	2	1	2	2	2	2	1	1	15

C Anzahl der Häfen: 8 (5 Spezial- und 3 x 3:1-Hafen)



DIE VIER INSELN/4

Spieleranzahl: 4	Spieldauer: ca. 90 Minuten	Benötigt werden: Basis-Spiel

Die unbekannten, „fremden" Inseln sollen besiedelt werden.

1. VORBEREITUNG

Setzen Sie den Rahmen wie gezeigt zusammen.Das benötigte Spielmaterial ist in den beiden Tabellen angegeben.

2. SONDER-REGELN

Gründungsphase:
Jeder Spieler darf seine beiden Start-Siedlungen auf beliebigen Inseln gründen. Somit hat ein Spieler zu Beginn des Spieles 1 oder 2 Heimatinseln. Alle anderen Inseln sind für ihn „fremde" Inseln.

Achtung: Wer in der **Gründungsphase** eine seiner beiden Siedlungen an die **Küste** setzt, sollte statt einer Straße ein Schiff an die Siedlung setzen.
Das gilt natürlich nur für Küsten, die zu anderen Inseln zeigen, aber nicht für Küsten entlang des äußeren Rahmens.

Sonder-Siegpunkte

- Für seine **erste Siedlung,** die ein Spieler auf der **ersten** „fremden" Insel, die er erreicht, gründet, erhält er 1 Siegpunkt-Chip dazu (Siedlungswert insgesamt: 2 Siegpunkte).

- Für seine erste Siedlung, die er auf **jeder weiteren** fremden Insel baut, erhält er je 2 Siegpunkt-Chips dazu.

Bei jeder dieser „ersten Siedlungen" spielt es keine Rolle, ob auf der betreffenden fremden Insel schon andere Spieler eine Siedlung gegründet haben oder nicht.

Spielende
Das Spiel endet, sobald ein Spieler 12 Siegpunkte erreicht hat.

3. MATERIAL

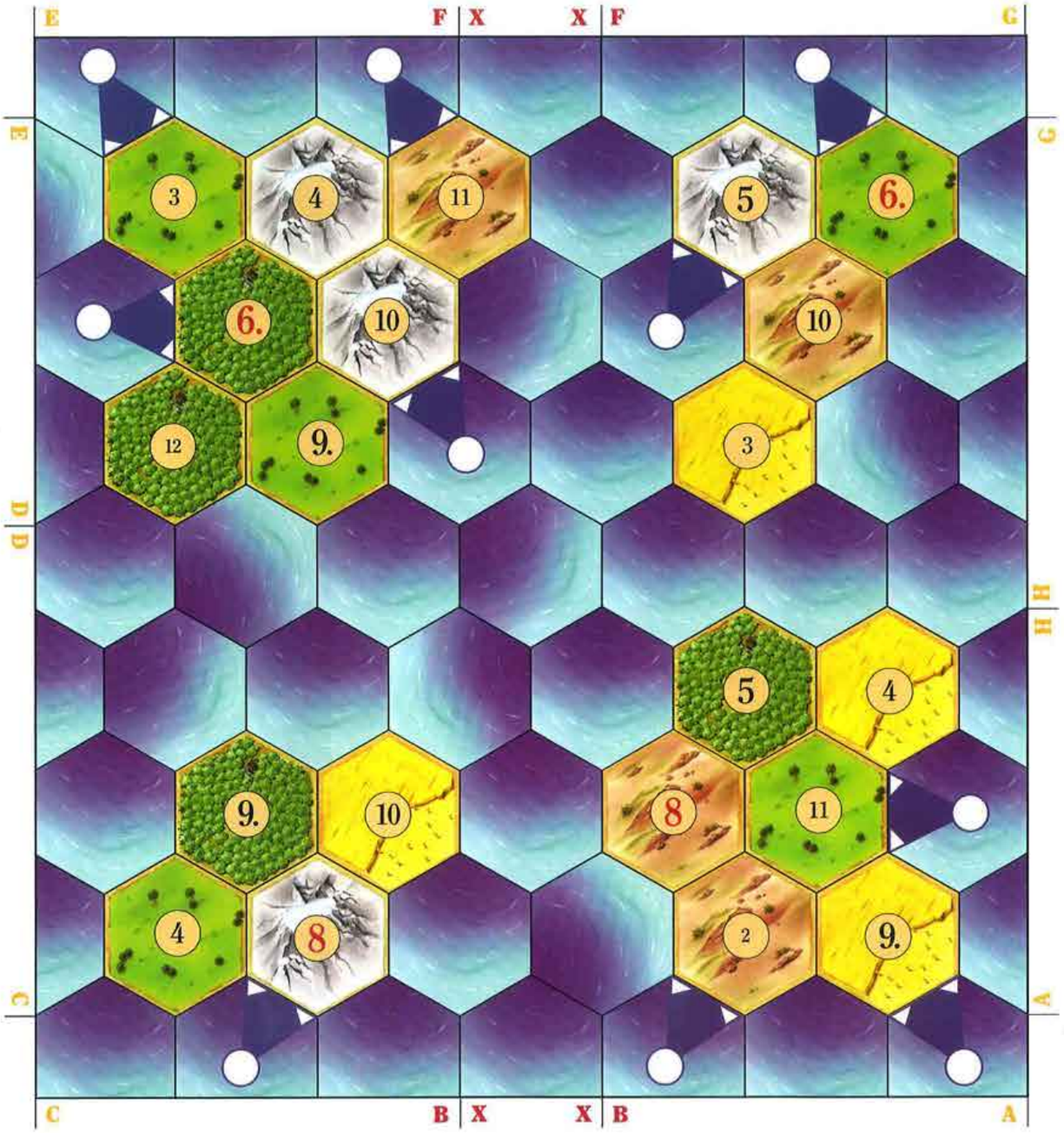
A Sechseckfelder:

Meer	Wüste	Goldfluß (Gold)	Ackerland (Getreide)	Hügelland (Lehm)	Gebirge (Erz)	Weideland (Wolle)	Wald (Holz)	Ges.
18	0	0	4	4	4	5	4	39

B Zahlenchips:

Nummer	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ges.
Anzahl	1	2	3	2	2	2	3	3	2	1	21

C Anzahl der Häfen: 10 (5 Spezial- und 5 x 3:1-Hafen)



OZEANIEN / 3

Spieleranzahl: 3	Spieldauer: ca. 90 Minuten	Benötigt werden: Basis-Spiel

Unerforschte Gebiete erwarten Sie. Was werden Sie entdecken?

1. VORBEREITUNG

Die große Insel, die kleine Goldflußinsel, sowie die Meerfelder werden wie gezeigt ausgelegt. Die Felder mit dem **„?"** bleiben frei - sie werden erst im Laufe des Spiels „entdeckt".
Die **Sechseckfelder,** die für die freien Plätze vorgesehen sind (unterste Zeile der Tabelle A), werden gemischt und als verdeckter Stapel bereit gelegt.
Die **Zahlenchips,** die für die verdeckten Landschafts-Sechsecke vorgesehen sind (unterste Zeile der Tabelle B), werden ebenfalls gemischt und als verdeckter Stapel bereit gelegt.

2. SONDER-REGELN

Gründungsphase:
Alle Spieler gründen ihre beiden Start-Siedlungen auf der großen Hauptinsel.

Achtung: Wer eine Siedlung an der – dem unbekannten Gebiet zugewandten – Küste der Hauptinsel gründet, sollte ein Schiff statt einer Straße an diese Siedlung setzen – denn dann kann er sofort in See stechen.

Entdecken neuer Gebiete
Sobald ein Spieler ein Schiff oder (später) eine Straße setzt, und an dem folgenden Kreuzungspunkt fehlt ein Sechseck, nimmt der Spieler das oberste Sechseck vom **verdeckten** Stapel und legt es aufgedeckt an den freien Platz.
Handelt es sich bei dem Sechseck um eine Landschaft, nimmt der Spieler den obersten Zahlenchip vom verdeckten Stapel und legt ihn ebenfalls aufgedeckt auf das Landschaftsfeld. Der Spieler erhält dann **sofort eine Rohstoff-Karte** dieser Landschaft.

Ist es ein Meerfeld – Pech gehabt.

In diesem Szenario gibt es keine zusätzlichen Siegpunkt-Chips. Jede neue Siedlung ist also 1 Siegpunkt wert.

Spielende
Das Spiel endet, sobald ein Spieler 12 Siegpunkte erreicht hat.

3. MATERIAL

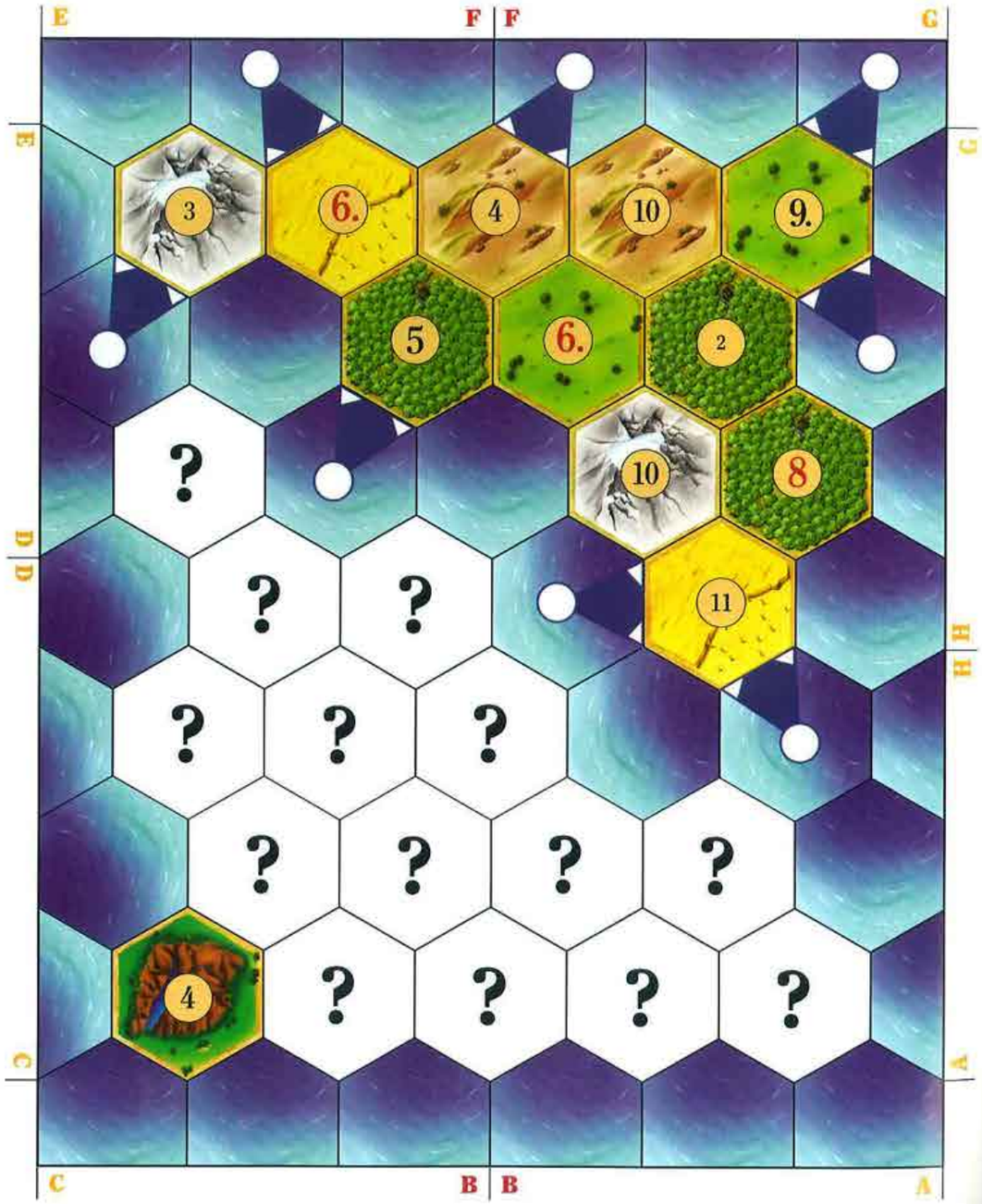
A Sechseckfelder: *(2. Zeile: Verdeckter Stapel)*

Meer	Wüste	Goldfluß (Gold)	Ackerland (Getreide)	Hügelland (Lehm)	Gebirge (Erz)	Weideland (Wolle)	Wald (Holz)	Ges.
6	0	1	2	2	2	2	3	18
8	0	0	1	1	2	1	1	14

B Zahlenchips: *(2. Zeile: Verdeckter Stapel)*

Nummer	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ges.
Anzahl	1	1	2	1	2	1	1	2	1	0	12
Anzahl	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	6

C Anzahl der Häfen: 8 (5 Spezial- und 3 x 3:1-Hafen)



OZEANIEN / 4

Spieleranzahl: 4	Spieldauer: ca. 90 Minuten	Benötigt werden: Basis-Spiel

Unerforschte Gebiete erwarten Sie. Was werden Sie entdecken?

1. VORBEREITUNG

Die große Insel, die zwei kleinen Goldfluß-inseln, sowie die Meerfelder werden wie gezeigt ausgelegt. Die Felder mit dem **„?"** bleiben frei - sie werden erst im Laufe des Spiels „entdeckt".
Die **Sechseckfelder,** die für die freien Plätze vorgesehen sind (unterste Zeile der Tabelle A), werden gemischt und als verdeckter Stapel bereit gelegt.
Die **Zahlenchips,** die für die verdeckten Landschafts-Sechsecke vorgesehen sind (unterste Zeile der Tabelle B), werden ebenfalls gemischt und als verdeckter Stapel bereit gelegt.

2. SONDER-REGELN

Gründungsphase:
Alle Spieler gründen ihre beiden Start-Siedlungen auf der großen Hauptinsel.

Achtung: Wer eine Siedlung an der – dem unbekannten Gebiet zugewandten – Küste der Hauptinsel gründet, sollte ein Schiff statt einer Straße an diese Siedlung setzen – denn dann kann er sofort in See stechen.

Entdecken neuer Gebiete
Sobald ein Spieler ein Schiff oder (später) eine Straße setzt, und an dem folgenden Kreuzungspunkt fehlt ein Sechseck, nimmt der Spieler das oberste Sechseck vom **verdeckten** Stapel und legt es aufgedeckt an den freien Platz.
Handelt es sich bei dem Sechseck um eine Landschaft, nimmt der Spieler den obersten Zahlenchip vom verdeckten Stapel und legt ihn ebenfalls aufgedeckt auf das Landschaftsfeld. Der Spieler erhält dann **sofort eine Rohstoff-Karte** dieser Landschaft.

Ist es ein Meerfeld – Pech gehabt.

In diesem Szenario gibt es keine zusätzlichen Siegpunkt-Chips. Jede neue Siedlung ist also 1 Siegpunkt wert.

Spielende
Das Spiel endet, sobald ein Spieler 12 Siegpunkte erreicht hat.

2. MATERIAL

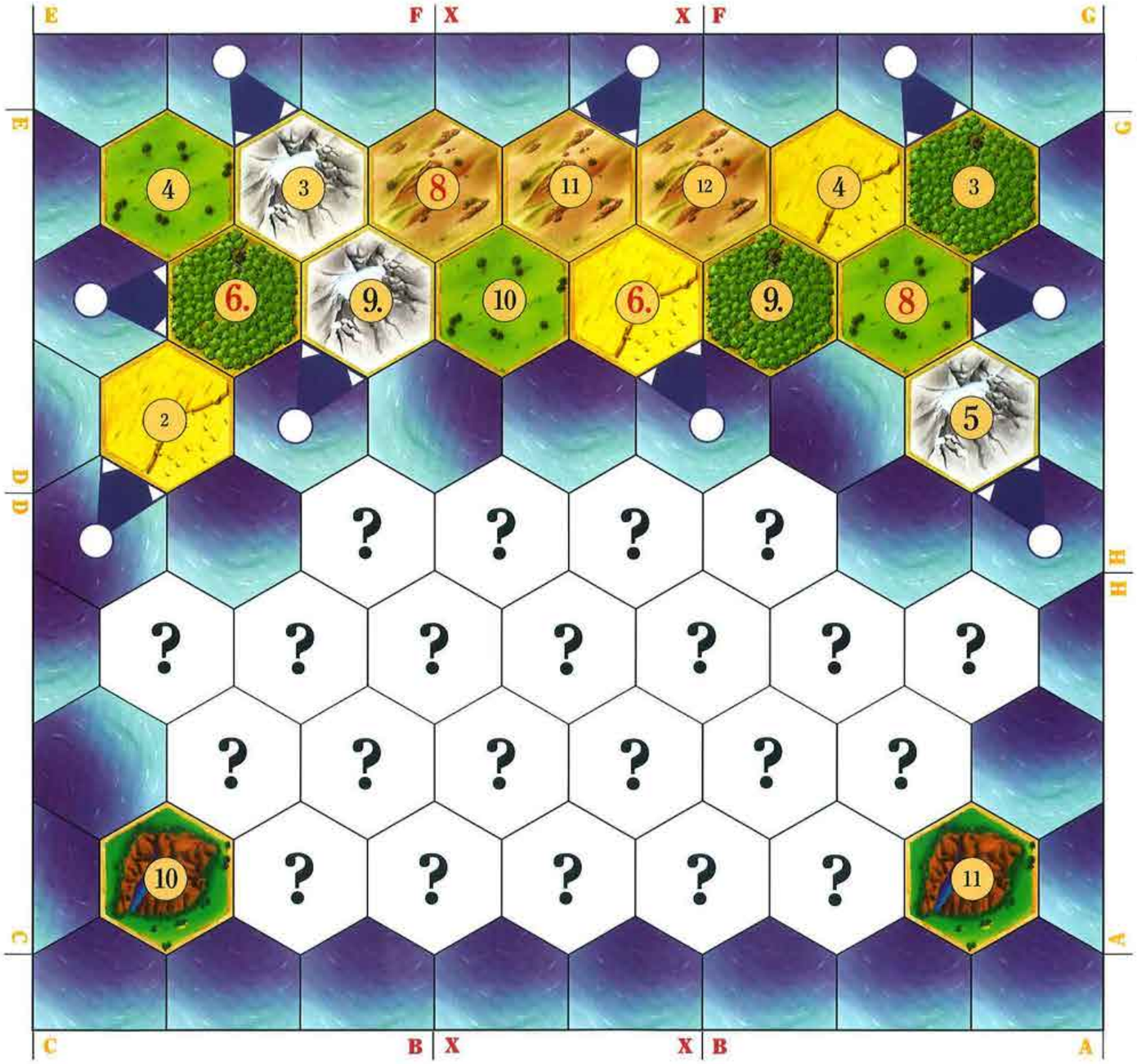
A Sechseckfelder: *(2. Zeile: Verdeckter Stapel)*

Meer	Wüste	Goldfluß (Gold)	Ackerland (Getreide)	Hügelland (Lehm)	Gebirge (Erz)	Weideland (Wolle)	Wald (Holz)	Ges.
7	0	2	3	3	3	3	3	24
14	1	0	2	1	1	2	1	22

B Zahlenchips: *(2. Zeile: Verdeckter Stapel)*

Nummer	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ges.
Anzahl	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	17
Anzahl	0	1	1	2	1	0	1	1	0	0	7

C Anzahl der Häfen: 9 (5 Spezial- und 4 x 3:1-Hafen)



DURCH DIE WÜSTE / 3

Spieleranzahl: 3	Spieldauer: ca. 90 Minuten	Benötigt werden: Basis-Spiel

1. VORBEREITUNG

Setzen Sie den Rahmen wie gezeigt zusammen. Das benötigte Spielmaterial ist in den beiden Tabellen angegeben.

2. SONDER-REGELN

Gründungsphase:
Die Hauptinsel ist durch einen Wüstengürtel in einen kleineren Teil rechts oben und in einen *größeren Teil* unten getrennt. Alle Spieler müssen ihre beiden ersten Siedlungen auf dem *größeren Insel-Teil* gründen. Die Inseln rundum und der kleinere Teil der Hauptinsel gelten als „fremd".

Sonder-Siegpunkte
Für seine jeweils **erste Siedlung,** die ein Spieler auf einer kleinen Insel gründet, erhält er einen Siegpunkt-Chip, den er unter diese Siedlung schiebt.
Bei dieser „ersten Siedlung" spielt es keine Rolle, ob dort schon andere Spieler eine Siedlung gegründet haben oder nicht.

Achtung: Wer eine Siedlung an der – den kleinen Inseln zugewandten – Küste der Hauptinsel gründet, sollte ein Schiff statt einer Straße an diese Siedlung setzen – denn dann kann er sofort in See stechen.

Spielende
Das Spiel endet, sobald ein Spieler 12 Siegpunkte erreicht hat.

3. MATERIAL

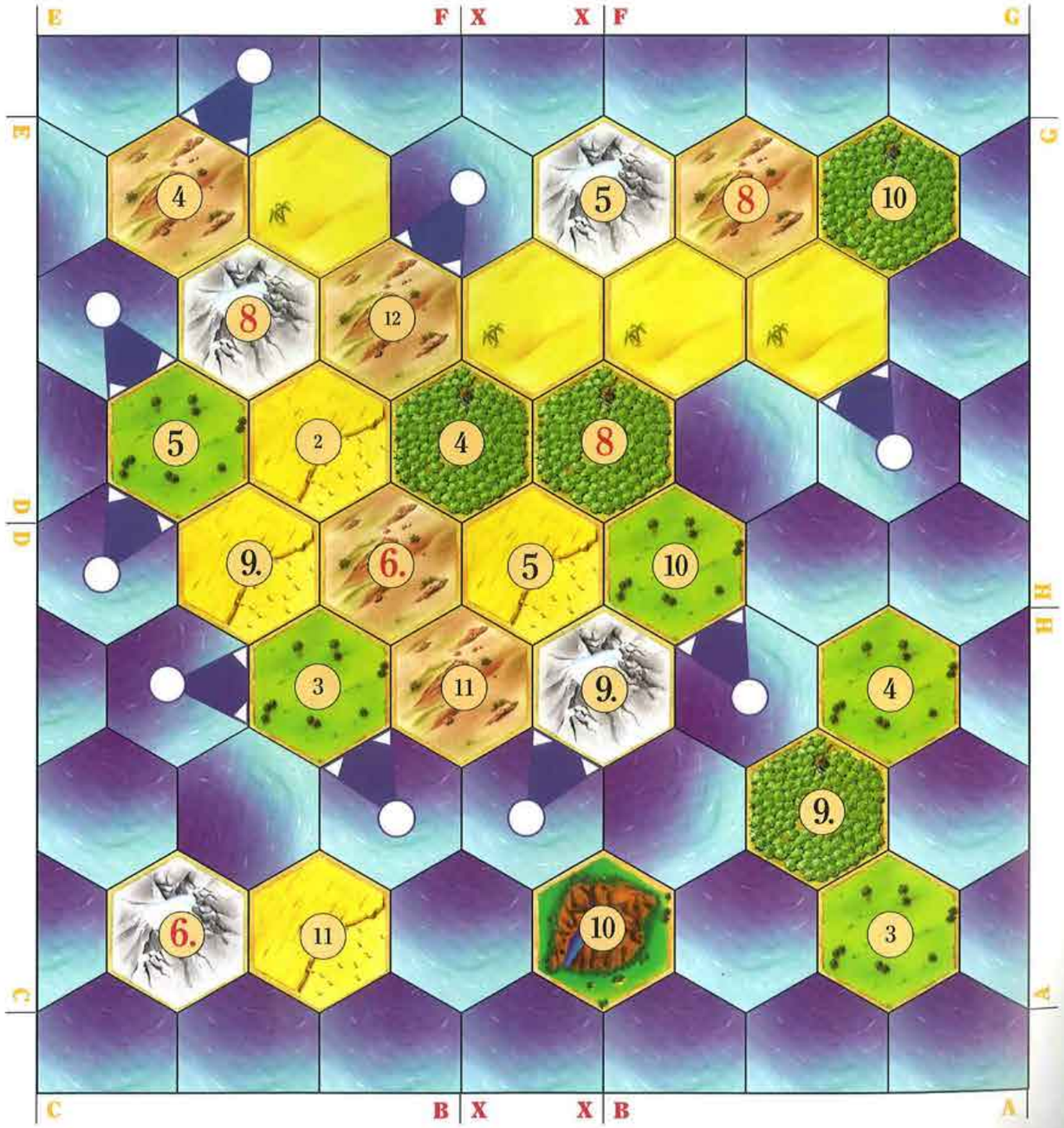
A Sechseckfelder:

Meer	Wüste	Goldfluß (Gold)	Ackerland (Getreide)	Hügelland (Lehm)	Gebirge (Erz)	Weideland (Wolle)	Wald (Holz)	Ges.
12	4	1	4	5	4	5	4	39

B Zahlenchips:

Nummer	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ges.
Anzahl	1	2	3	3	2	3	3	3	2	1	23

C Anzahl der Häfen: 9 (5 Spezial- und 4 x 3:1-Hafen)



DURCH DIE WÜSTE / 4

Spieleranzahl: 4	Spieldauer: ca. 90 Minuten	Benötigt werden: Basis-Spiel

1. VORBEREITUNG

Setzen Sie den Rahmen wie gezeigt zusammen. Das benötigte Spielmaterial ist in den beiden Tabellen angegeben.

2. SONDER-REGELN

Gründungsphase:
Die Hauptinsel ist durch einen Wüstengürtel in einen kleineren Teil rechts oben und in einen *größeren Teil* unten getrennt. Alle Spieler müssen ihre beiden ersten Siedlungen auf dem *größeren Insel-Teil* gründen. Die Inseln rundum und der kleinere Teil der Hauptinsel gelten als „fremd".

Sonder-Siegpunkte
Für seine jeweils **erste Siedlung,** die ein Spieler auf einer kleinen Insel gründet, erhält er einen Siegpunkt-Chip, den er unter diese Siedlung schiebt.
Bei dieser „ersten Siedlung" spielt es keine Rolle, ob dort schon andere Spieler eine Siedlung gegründet haben oder nicht.

Achtung: Wer eine Siedlung an der – den kleinen Inseln zugewandten – Küste der Hauptinsel gründet, sollte ein Schiff statt einer Straße an diese Siedlung setzen – denn dann kann er sofort in See stechen.

Spielende
Das Spiel endet, sobald ein Spieler 12 Siegpunkte erreicht hat.

2. MATERIAL

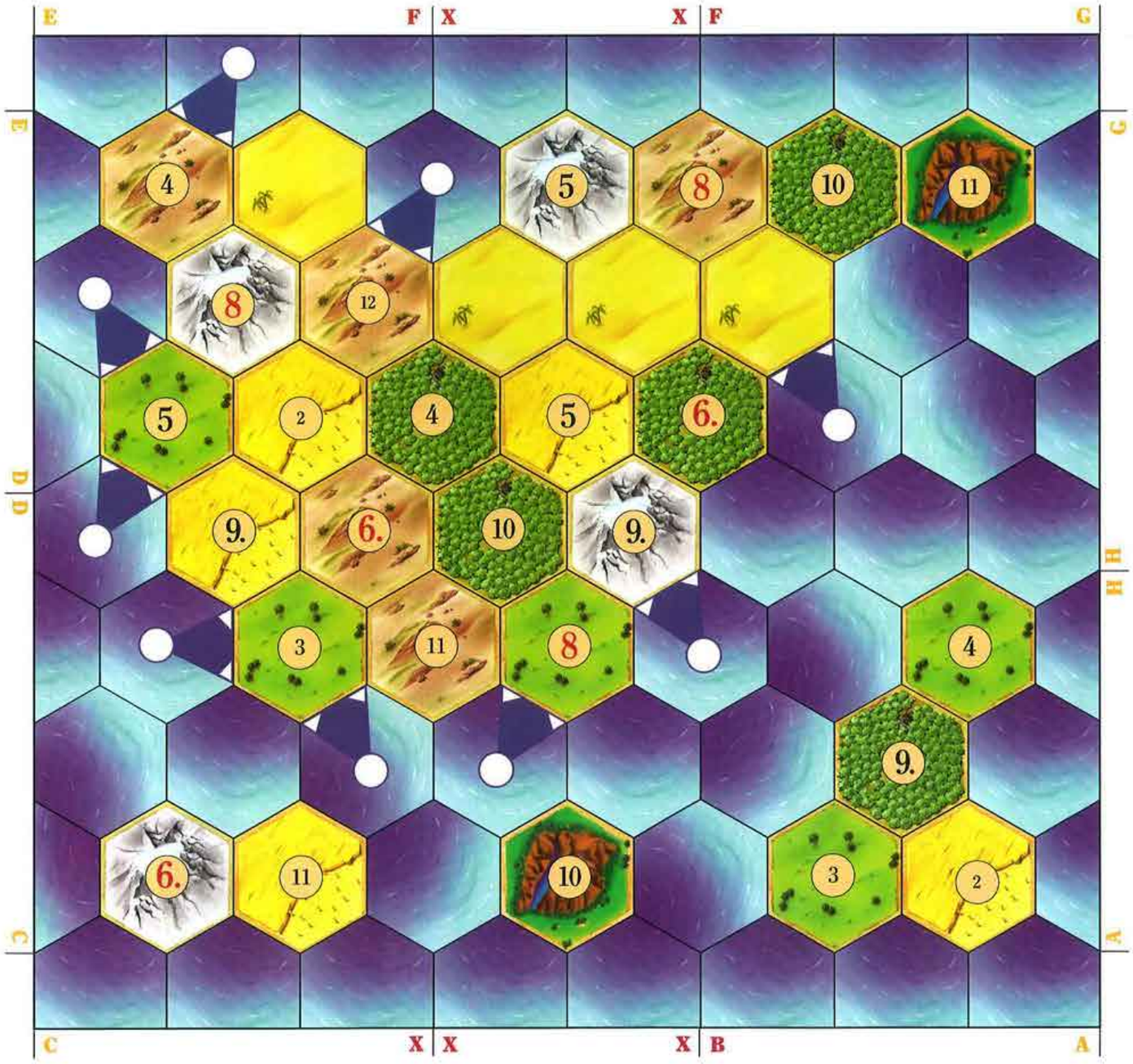
A Sechseckfelder:

Meer	Wüste	Goldfluß (Gold)	Ackerland (Getreide)	Hügelland (Lehm)	Gebirge (Erz)	Weideland (Wolle)	Wald (Holz)	Ges.
16	4	2	5	5	4	5	5	46

B Zahlenchips:

Nummer	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ges.
Anzahl	2	2	3	3	3	3	3	3	3	1	26

C Anzahl der Häfen: 9 (5 Spezial- und 4 x 3:1-Hafen)



NEUE WELT/3

Spieleranzahl: 3 | *Spieldauer: ca. 90 Minuten* | *Benötigt werden: Basis-Spiel*

MATERIAL

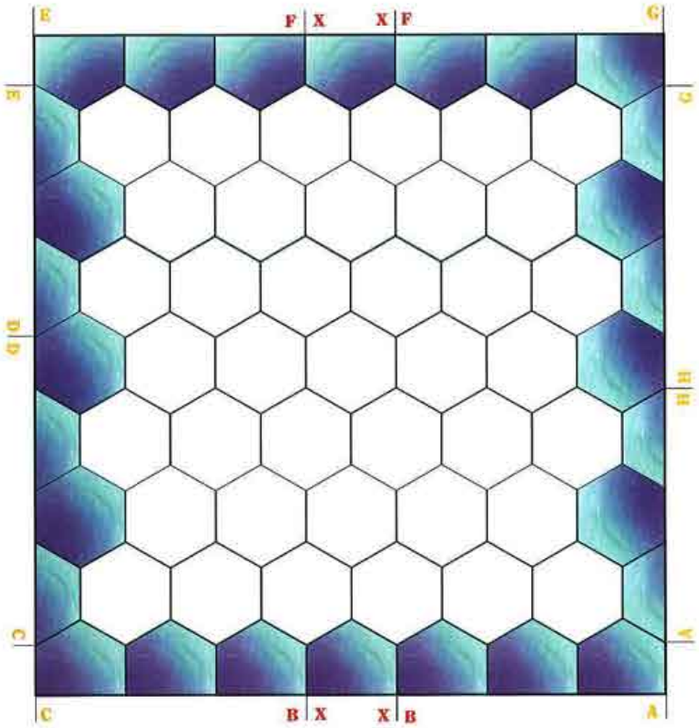
A Sechseckfelder:

Meer	Wüste	Goldfluß (Gold)	Ackerland (Getreide)	Hügelland (Lehm)	Gebirge (Erz)	Weideland (Wolle)	Wald (Holz)	Ges.
19	0	0	4	4	4	4	4	39

B Zahlenchips:

Nummer	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ges.
Anzahl	1	2	2	2	2	2	3	3	2	1	20

C Anzahl der Häfen: 9 (5 Spezial- und 4 x 3:1-Hafen)



VORBEREITUNG

Bauen Sie den Rahmen wie abgebildet auf. Alle Sechseck-Felder werden verdeckt gemischt und dann offen in zufälliger Reihenfolge innerhalb des Rahmens ausgelegt. Mit den Zahlen-Chips verfahren Sie genauso. Allerdings dürfen rote Zahlen-Chips (6, 8) nicht nebeneinander liegen und sie dürfen auch nicht auf Goldfluß-Feldern liegen. Sollte einer dieser Fälle eintreten, muß die Auslage gemeinsam von allen Spielern korrigiert werden.
Die Häfen werden gemischt und als verdeckter Stapel bereit gelegt. Beginnend mit dem ältesten Spieler darf jeder reihum jeweils einen Hafen an ein Landfeld seiner Wahl anlegen.

SONDER-REGELN

Gründungsphase:
Jeder Spieler darf seine beiden ersten Siedlungen an beliebigen Plätzen seiner Wahl gründen. Zu Beginn des Spieles hat somit jeder Spieler eine oder zwei Heimatinseln. Die anderen Inseln sind für ihn „fremde" Inseln.

Sonder-Siegpunkte
(für das Erreichen fremder Inseln)
Für seine jeweils **erste Siedlung**, die ein Spieler auf einer (für ihn) fremden Insel gründet, erhält er 1 Siegpunkt-Chip zusätzlich.

Spielende
Das Spiel endet, sobald ein Spieler 12 Siegpunkte erreicht hat.

NEUE WELT/4

Spieleranzahl: 4 | *Spieldauer: ca. 90 Minuten* | *Benötigt werden: Basis-Spiel*

MATERIAL

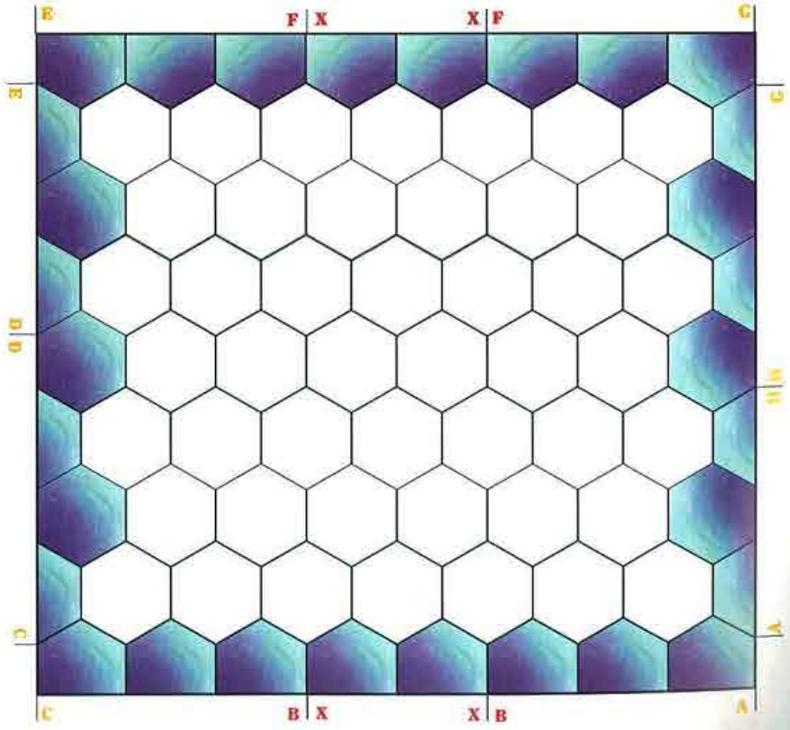
A Sechseckfelder:

Meer	Wüste	Goldfluß (Gold)	Ackerland (Getreide)	Hügelland (Lehm)	Gebirge (Erz)	Weideland (Wolle)	Wald (Holz)	Ges.
23	0	0	5	4	4	5	5	46

B Zahlenchips:

Nummer	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ges.
Anzahl	1	3	3	3	2	2	3	3	2	1	23

C Anzahl der Häfen: 10 (5 Spezial- und 5 x 3:1-Hafen)



Es gelten die Regeln des Neue-Welt-Szenarios für 3 Spieler oben.

Tip:
Wenn Sie mit der Auslage der Hexfelder nicht zufrieden sind (zu viele kleine Inseln oder zu große Hauptinsel), dürfen Sie auch Korrekturen vornehmen.

DIE GROSSE ÜBERFAHRT/4

Spieleranzahl: 4	Spieldauer: ca. 90 Minuten	Benötigt werden: Basis-Spiel

Mit Schiffen müssen Handels-Linien zwischen Catanien und Transcatanien geschaffen werden.

1. VORBEREITUNG

Setzen Sie den Rahmen wie gezeigt zusammen. Das benötigte Spielmaterial ist in den beiden Tabellen angegeben.

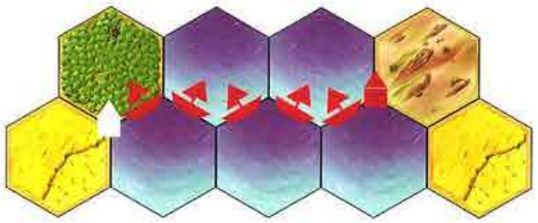
2. SONDER-REGELN

Gründungsphase:
Jeder Spieler muß zu Beginn des Spieles seine **beiden** Start-Siedlungen auf **einer** der beiden Inseln gründen – also entweder auf Catanien **oder** auf Transcatanien. Die Gründungsinsel eines Spielers gilt dann als seine Heimatinsel. Die andere Insel gilt für ihn als Nachbar-Insel.
Achtung: Wer in der Gründungsphase eine Siedlung an der - der Nachbar-Insel zugewandten - Küste seiner Heimatinsel baut, sollte ein Schiff statt einer Straße an diese Siedlung setzen - denn dann kann er sofort in See stechen.

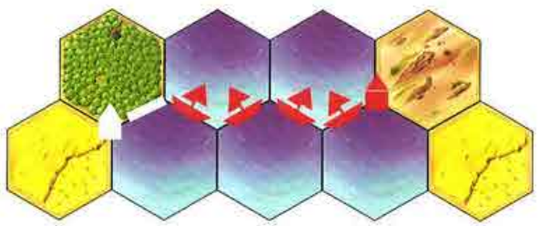
HANDELS-LINIEN

Wichtig: In diesem Szenario gibt es Sonder-Siegpunkte für Handels-Linien zwischen den Siedlungen/Städten auf Catanien und den Siedlungen/Städten auf Transcatanien. Handels-Linien können auf unterschiedliche Arten geschaffen werden:

1. Ein Spieler stellt mit seinen Schiffen eine ***direkte*** Handels Linie seiner Siedlung/Stadt mit einer **gegnerischen Siedlung/ Stadt** auf der Nachbarinsel her.



2. Ein Spieler stellt mit seinen Schiffen eine Verbindung zu einer **gegnerischen Straße** her, und schafft damit eine ***indirekte*** Handels-Linie zwischen seiner Siedlung/Stadt und einer Siedlung/ Stadt auf der Nachbarinsel.



3. MATERIAL

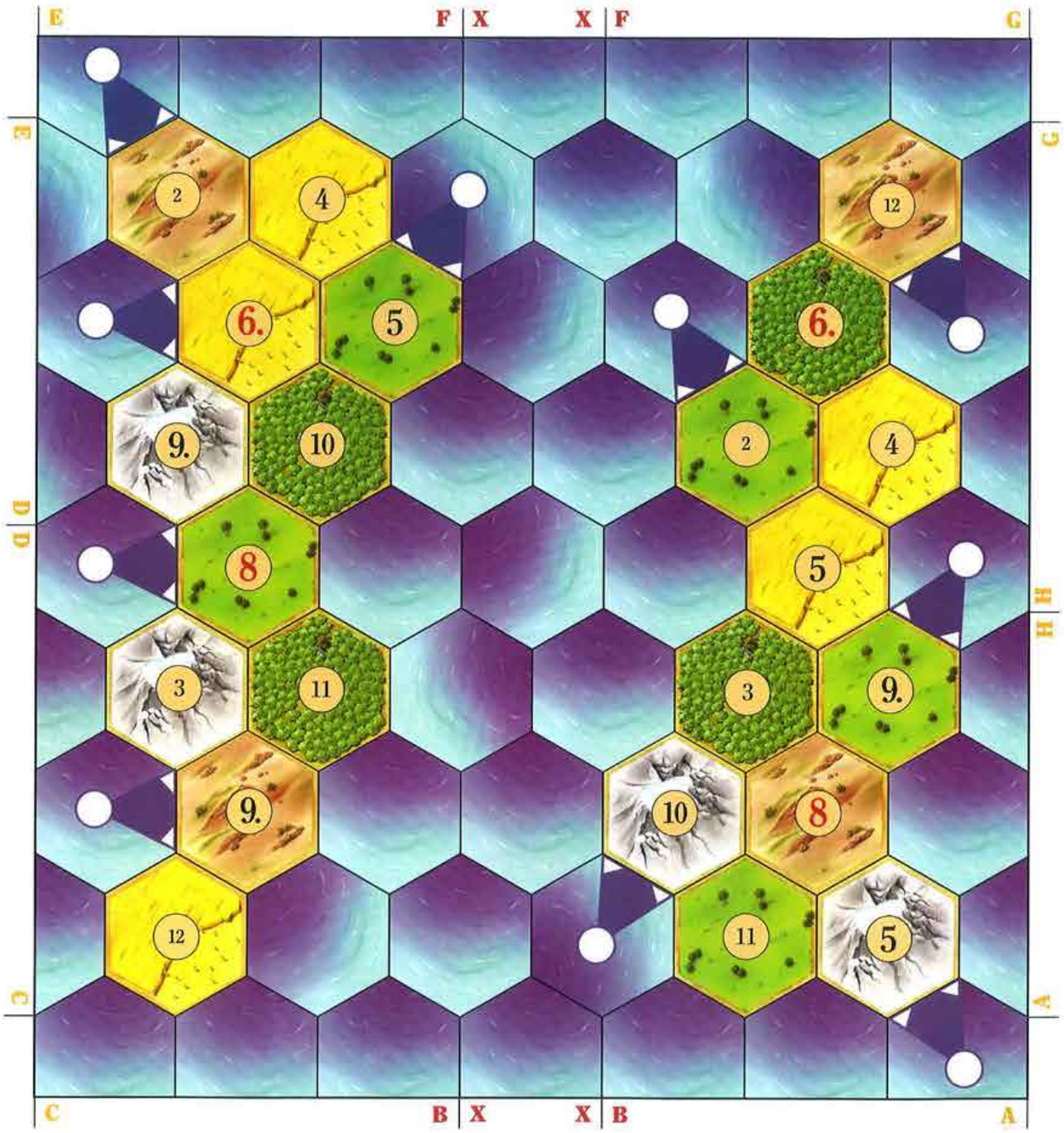
A Sechseckfelder:

Meer	Wüste	Goldfluß (Gold)	Ackerland (Getreide)	Hügelland (Lehm)	Gebirge (Erz)	Weideland (Wolle)	Wald (Holz)	Ges.
17	0	0	5	4	4	5	4	39

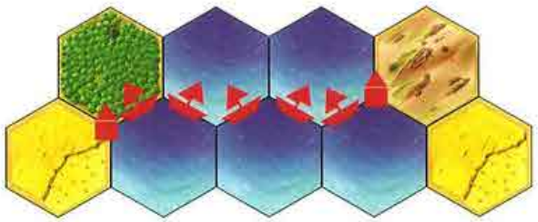
B Zahlenchips:

Nummer	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ges.
Anzahl	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	22

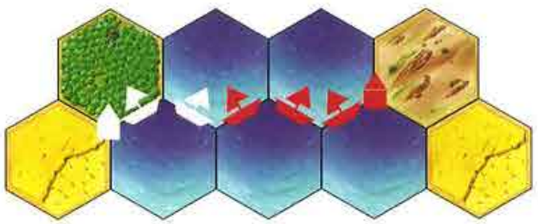
C Anzahl der Häfen: 10 (5 Spezial- und 5 x 3:1-Hafen)



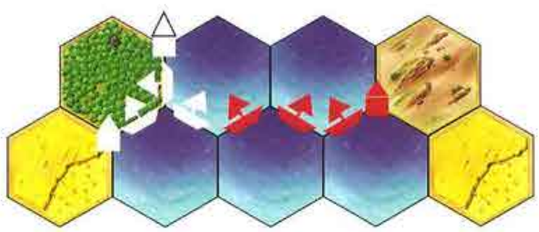
3. Ein Spieler erreicht mit seinen Schiffen die Nachbarinsel, gründet dort eine Siedlung (Abstandsregel!) und schafft so eine ***direkte*** Handels-Linie zwischen den beiden Inseln.



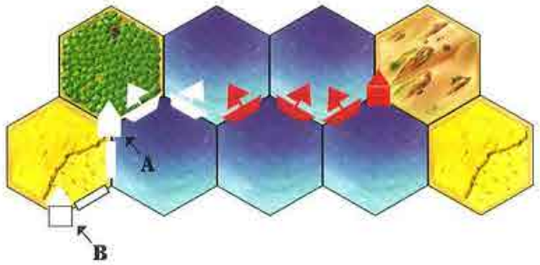
4. Ein Spieler stellt mit seinen eigenen Schiffen eine Verbindung zu **Schiffen eines Gegners** her und schafft damit eine ***indirekte*** Handels-Linie zwischen seiner Siedlung/Stadt und einer Siedlung/Stadt auf der Nachbarinsel.



5. Verzweigungen sind erlaubt: Ein Spieler stellt mit eigenen Schiffen eine Verbindung zu Schiffen eines anderen Spielers her und schafft damit zwei ***indirekte*** Handels-Linien zu zwei Siedlungen/Städten auf der Nachbarinsel.



6. Eine Handels-Linie kann nicht über eine Siedlung/Stadt hinaus weitergeführt werden. Im Beispiel unten besteht somit keine Handelslinie von der roten Siedlung zur weißen Siedlung B.

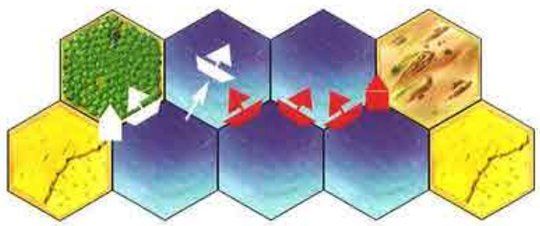


Sonder-Siegpunkte (für Handels-Linien)

- Ein Spieler erhält für jede **direkte** Handels-Linie, die von einer Siedlung/Stadt seiner Heimatinsel ausgeht, einen Siegpunkt-Chip, der unter seine Ausgangssiedlung geschoben wird.
- Ein Spieler erhält für eine **indirekte** Handels-Linie nur dann einen Siegpunkt-Chip, wenn er mehr Schiffe zu der Handelslinie beigetragen hat, als sein Gegner Schiffe bzw. Schiffe + Straßen. Siehe Beispiel zu Punkt 4, in dem Spieler Rot 1 Siegpunkt-Chips erhält. Haben beide Spieler gleich viele Einheiten zur Handels-Linie beigetragen, erhält der Spieler den Siegpunkt-Chip, der die Handels-Linie geschlossen hat.

Im Beispiel 5 hat Rot eine Verbindung zu zwei Siedlungen hergestellt und erhält dafür 2 Siegpunkt-Chips dazu, die er unter seine Siedlung schiebt.

Achtung: Wenn die Schiffslinien zweier Spieler gemeinsam eine Handels-Linie bilden, gelten sie als offene Schiffslinie. Hierbei ist jeder Spieler berechtigt, das vorderste Schiff seiner Linie zu entfernen und somit die Handels-Linie zu unterbrechen. Der Spieler, der den Siegpunkt-Chip besaß, muß ihn wieder abgeben. Im Beispiel 4 hat Weiß keinen Nutzen von der Handels-Linie und entfernt sein Schiff (siehe Abb. unten). Rot verliert den Siegpunkt-Chip. Rot müßte selbst die Lücke mit einem eigenen Schiff füllen, um den Chip wieder zu erhalten.



GROSS-CATAN/4

Spieleranzahl:	Spieldauer:	Benötigt werden:
4	ca. 150 Minuten	2x Basis-Spiele

1. VORBEREITUNG

- Die Hauptinsel in der Mitte wird nach den Regeln des Basis-Spieles aufgebaut.
- Vom zweiten Spiel benötigen Sie mit Ausnahme der Wüste alle Landschafts-Felder zum Bau der Inseln. Diese Felder mischen Sie verdeckt und setzen sie in zufälliger Verteilung entsprechend der Abbildung in den Rahmen. Auf die Landschaften der kleinen Inseln werden jetzt noch keine Zahlen-Chips gelegt!
- Füllen Sie die Lücken nun mit 23 Meeresfeldern auf.
- Jeder Spieler erhält 5 Siedlungen und 8 Städte plus 15 Straßen und 15 Schiffe.
- Aus dem zweiten Siedler-Spiel werden die folgenden 7 Zahlen-Chips aussortiert und in einen der Leinenbeutel gelegt: 2, 3, 4, 5, 9, 10, 11.

c) Anzahl der Häfen: 9
(5 Spezial- und 4 x 3:1-Hafen)

2. SONDER-REGELN

Gründungsphase:
Jeder Spieler gründet seine beiden ersten Siedlungen auf der Hauptinsel.

Kleine-Insel-Regel
Sobald ein Spieler ein Schiff (später auch Straße) setzt, an deren Ende eine Landschaft ohne Zahlen-Chip liegt, zieht der Spieler aus dem Beutel per Zufall einen Zahlen-Chip und legt ihn auf diese Landschaft.
Sind die sieben Zahlen-Chips aus dem Beutel alle eingesetzt, muß der Spieler den fehlenden Zahlen-Chip von der Hauptinsel wegnehmen und auf die Insel-Landschaft legen. Dabei gelten die folgenden Regeln:

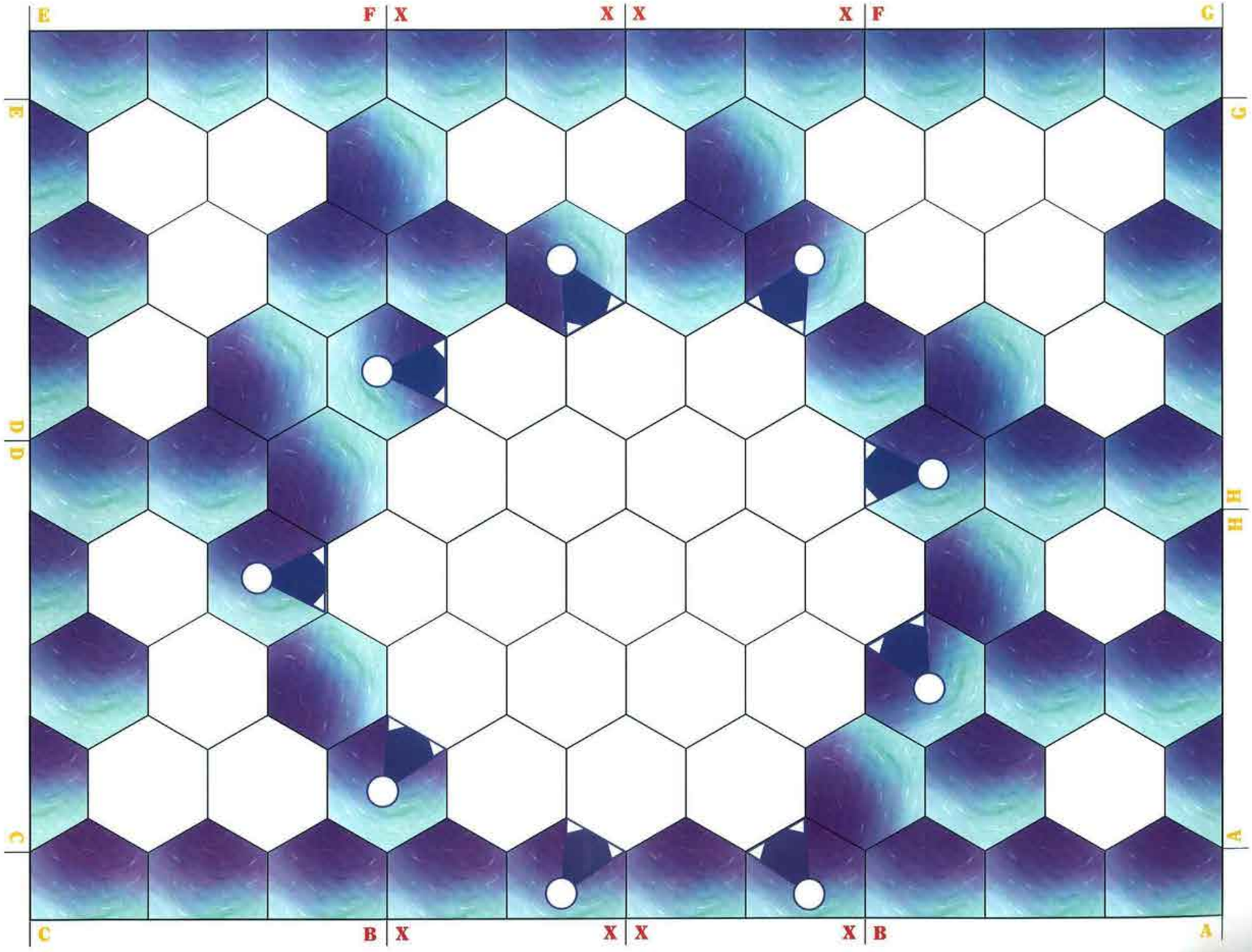
a) Der Spieler darf einen Zahlen-Chip nur von einer solchen Landschaft wegnehmen, an der er selbst mindestens eine Siedlung oder Stadt stehen hat.

b) Jeder Siedlung oder Stadt auf der Hauptinsel muß mindestens eine Landschaft mit einem Zahlen-Chip verbleiben. Keine Siedlung oder Stadt auf der Hauptinsel darf also völlig ohne Rohstoff-Erlöse sein!

c) Auch auf den kleinen Inseln dürfen rote Zahlen-Chips nicht nebeneinander liegen.

Aber: Wenn ein Spieler bei der Befolgung dieser Regeln keinen Zahlen-Chip von der Hauptinsel wegnehmen dürfte, ist es ihm erlaubt, diese Regeln in der Reihenfolge a, b, c zu brechen, bis ihm die Wegnahme eines Zahlen-Chips möglich ist.

Spielende
Das Spiel endet, sobald ein Spieler 18 Siegpunkte erreicht hat.



DIE SEEFAHRER FÜR 5 UND 6 SPIELER

Wenn Sie auch bisher schon zu fünft und zu sechst gesiedelt haben, also mit dem Siedler-Basis-Spiel und der Erweiterung für 5 und 6 Spieler, und die Seefahrt in Catan macht Ihnen wirklich Freude, so können Sie mit dem Zusatzpack „Szenarien und Material für 5 und 6 Spieler" auch zu fünft und zu sechst in See stechen.

Diesen Zusatzpack erhalten Sie, wie gewohnt, bei Ihrem Spielwarenhändler. Diese Packung enthält 15 grüne Schiffe, 15 braune Schiffe, 10 Szenarien, 8 Meerfelder, 1 Goldfluß-Feld und 6 Siegpunkt-Chips.

DER SIEDLER-CLUB

Wenn Sie gerne Abenteuer auf Catan erleben, dann sollten Sie sich über den Siedler-Club informieren lassen - ganz unverbindlich.

Mitspieler finden, an Clubtreffen teilnehmen, die Club-Zeitschrift lesen, den Siedler-Pin tragen und auch sonst immer vorne mit dabei sein.

So gibt es heute schon einen speziellen Rahmen für die Insel Catan, der beim Spielen alles fest an seinem Platz hält - exklusiv nur für Clubmitglieder. Die Beigabe: Ein Kartenständer, der die Rohstoffkarten immer schön geordnet hält.

SIEDLER ONLINE

Klopfen Sie doch mal ONLINE bei uns an:
Sie finden unsere Siedler-Homepage im Internet
unter: http://www.die-siedler.com

Regelerklärungen, Varianten, Mitspieler-Adressen, Clubs und Neuigkeiten, Neuigkeiten ...
das alles finden Sie auf vielen Seiten.
Schauen Sie doch mal rein, damit Sie auf dem Laufenden sind, was unsere Aktionen und Aktivitäten angeht!
Wir freuen uns über ihren Besuch!

DAS SIEDLER-KARTENSPIEL FÜR 2 SPIELER

Übrigens - Kennen Sie schon das Siedler-Spiel für 2 Spieler? Ja, das gibt es! Allerdings ist es ein Kartenspiel geworden – eines der besonderen Art. Wenn Sie also ab und zu mal zu zweit sind und trotzdem Catan erleben wollen - dann probieren Sie mal das Siedler-Kartenspiel!

Liebhaber des Kartenspiels können mit dem „Turnier-Set" noch mehr Kartenspaß erleben. Es richtet sich an echte Fans des Siedler-Kartenspieles, denn jeder Spieler benötigt ein eigenes Kartenspiel und ein Turnier-Set, um in den vollen Genuß der Turnierregeln zu kommen. Jeder Spieler hat somit den Zugriff auf alle 180 Karten, aus denen er sich dann sein eigenes „Deck" zusammenstellen kann.
Zum Kennenlernen der neuen Turnier-Karten enthält das Turnier-Set jedoch zusätzliches Material, das das Ausprobieren mit einem Kartenenspiel und einem Turnier-Set ermöglicht.

KOSMOS

Art.-Nr.: 68 52 18

© Franckh-Kosmos
Verlags-GmbH & Co.
Pfizerstraße 5-7
D-70184 Stuttgart

Spiele-Galerie

Autor: Klaus Teuber

Titelillustration: Franz Vohwinkel

Regelgestaltung: Marion Pott