

CATAN

ERGÄNZUNG 5-6 SPIELER


DAS SPIEL

EINLEITUNG

Diese Ergänzung bietet euch die Möglichkeit, Catan mit zwei weiteren Spielern zu erkunden. Neben den zusätzlichen Spielfiguren beinhaltet sie weiteres Material und passt einige Spielregeln an.

Falls ihr ältere Versionen von CATAN-Spielen für 5 und 6 Spieler kennt, werdet ihr bemerken, dass es keine „Außerordentliche Bauphase“ mehr gibt. Diese wird durch eine neue Regel ersetzt. Falls ihr noch etwas zur alten Regel nachlesen möchtet, könnt ihr dies auf catan.de/spielregeln tun.

Wichtig: Für das Spiel zu fünft und zu sechst benötigt ihr alle Sechseckfelder aus *CATAN – Das Spiel* und dieser Ergänzung. Verwendet aber nur die Zahlenchips aus dieser Ergänzung!

Hinweis: Damit sich das Material der verschiedenen CATAN-Sets bei Bedarf wieder gut voneinander trennen lässt, sind die Sechseckfelder und Zahlenchips der Ergänzung mit diesem Symbol markiert: 

SPIELMATERIAL

11 Sechseckfelder mit Landschaften:

je 2 x Wald, Ackerland, Weideland, Hügelland, Gebirge, 1 x Wüste



25 Rohstoffkarten (5 pro Rohstoff)



9 Entwicklungskarten



2 Karten „Baukosten“



4 Rahmenteile

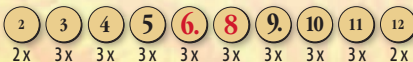


2 Sätze Spielfiguren in braun und grün

(pro Satz mit 5 Siedlungen, 4 Städten, 15 Straßen)



28 Zahlenchips



2 Figurenboxen



(Bitte vor dem ersten Spiel zusammenstecken.)

2 Figurenaufsteller „Stein“
mit zugehörigem Standfuß



VORBEREITUNG

Aufbau des Spielfelds für Einsteiger

Für die ersten Spiele empfehlen wir, das Spielfeld gemäß der Abbildung unten aufzubauen. Zuerst wird der Rahmen zusammengesetzt, der aus 10 Teilen besteht: 6 Rahmenteile aus dem Basisspiel und 4 Teile aus dieser Ergänzung.

Legt die großen Rahmenteile aus dem Basisspiel so aus, dass man die aufgedruckten Häfen sehen kann. Setzt die kleinen Rahmenteile aus der Ergänzung dazwischen ein. Achtet dabei auf die richtige Position der Häfen. Danach füllt ihr den Rahmen mit den 30 sechseckigen Landfeldern aus beiden Sets auf und platziert die Zahlenchips darauf. Der Räuber startet beliebig auf einer der beiden Wüsten.

Spielt ihr mit 5 Spielern, bleibt eine Farbe inaktiv im Spiel. Um diese Farbe zu ermitteln, nimmt ein Spieler eine Straße aller 6 Spielerfarben in die Hand. Dann ziehen alle reihum aus dieser verdeckten Hand eine Farbe – inklusive des Spielers, aus dessen Hand gezogen wird. Die Siedlungen der Farbe, die nicht gezogen wird, bleiben als inaktive Siedlungen auf dem Spielfeld stehen. Die Straßen werden entfernt. Somit bleibt eine faire Aufstellung für alle Spieler erhalten.

Nehmt euch zum Spielstart je einen Rohstoff der Landschaften, an denen die Siedlung eurer Farbe steht, die mit einem Stern markiert ist (☆).

Nach einigen Spielen, wenn ihr euch mit dem Spielprinzip sicher fühlt, könnt ihr das Spielfeld variabel aufbauen. Alle Infos dazu findet ihr unter dem nächsten Punkt.



Variabler Aufbau des Spielfelds

Für den variablen Aufbau legt ihr die großen Rahmenteile aus dem Basisspiel in beliebiger Folge mit den aufgedruckten Häfen nach oben aus und füllt die blau markierten Zwischenräume mit den kleinen Rahmenteilchen aus dem Ergänzungsset.

Die Insel wird nun aus insgesamt 30 Landfeldern (aus beiden Sets) zusammengesetzt.

- Mischt alle verdeckten Landteile und bildet daraus einen verdeckten Stapel. Nehmt dann immer das oberste verdeckte Landfeld und legt es offen nach folgendem Schema aus:

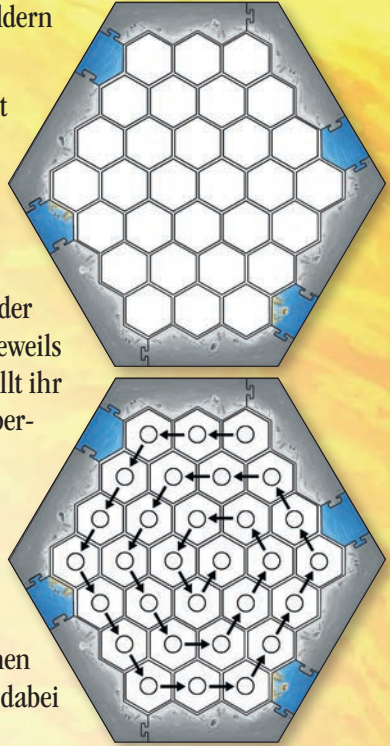
Beginnt mit der Reihe von 6 Landfeldern in der Mitte. Darüber und darunter legt ihr dann jeweils eine Reihe aus 5 Landfeldern an, danach füllt ihr alle weiteren Reihen nach diesem Prinzip oberhalb und unterhalb auf, in jeder Reihe mit einem Feld weniger.

- Legt jetzt die 28 Zahlenchips (aus dieser Ergänzung) aus, mit der Buchstabenseite nach oben. Beginnt in einer Ecke (mit A) und führt die Reihe spiralförmig nach innen zum Zentrum (B, C usw.). Dreht die Chips dabei auf die Zahlenseite.

Auf die beiden Wüsten wird kein Chip gelegt, daher werden sie übersprungen.

Hinweis: Die drei letzten Chips tragen je 2 Buchstaben – Za, Zb, Zc.

- Der Räuber startet beliebig auf einer der beiden Wüsten.



STARTAUFSTELLUNG

Legt den Startspieler fest, indem ihr reihum mit beiden Würfeln würfelt. Wer die höchste Augenzahl erreicht, nimmt sich den Aufsteller „**Stein 1**“ und stellt ihn vor sich.

Der im Uhrzeigersinn 3. Spieler links vom Startspieler nimmt sich den Aufsteller „**Stein 2**“ und stellt ihn ebenfalls vor sich.

Wenn ihr mit einem variablen Aufbau spielt, folgt nun die Gründungsphase nach den Regeln von *CATAN – Das Spiel*.

5 SPIELER

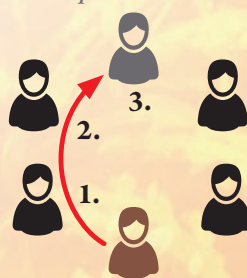
Dritte Position links vom Startspieler = Stein 2



Startspieler = Stein 1

6 SPIELER

Dritte Position links vom Startspieler = Stein 2



Startspieler = Stein 1

SPIELABLAUF



Grundsätzlich bleiben die Regeln des Basisspiels erhalten. Eine Regeländerung ist, dass immer 2 Spieler, die Stein 1 bzw. Stein 2 vor sich stehen haben, an einem Spielzug beteiligt sind:

Zuerst führt der **Spieler mit Stein 1** seinen Spielzug aus: **Er muss die Rohstoff-Erträge für alle Spieler auswürfeln und darf handeln, bauen (auch Entwicklungskarten kaufen) und 1 Entwicklungskarte spielen (auch vor dem Würfeln)**. Hat er seine Aktionen beendet, gibt er den Stein 1 und die Würfel an seinen linken Nachbarn weiter.

Nun beginnt der Zug des **Spielers mit Stein 2**: Dieser **darf Rohstoffe mit dem Vorrat tauschen (nicht aber mit den Mitspielern), bauen (auch Entwicklungskarten kaufen) sowie 1 Entwicklungskarte ausspielen (jedoch nicht vor dem Würfelwurf des Spielers mit Stein 1)**. Hat er seine Aktionen beendet, gibt er den Stein 2 an seinen linken Nachbarn weiter und beendet damit den Spielzug.

Der Spieler, der nun Stein 1 vor sich stehen hat, beginnt den neuen Spielzug.

Übersicht der Aktionen

Spieler mit Stein 1 	Spieler mit Stein 2 
• Rohstoff-Erträge auswürfeln (Pflicht!)	
• mit Mitspielern und dem Vorrat handeln	• mit dem Vorrat handeln (nicht mit den Mitspielern!)
• bauen (Straßen, Siedlungen, Städte, Entwicklungskarten)	• bauen (Straßen, Siedlungen, Städte, Entwicklungskarten)
• 1 Entwicklungskarte ausspielen	• 1 Entwicklungskarte ausspielen

SPIELENDE

Das Spiel endet weiterhin mit dem Zug, in dem ein Spieler 10 oder mehr Siegpunkte erreicht. Um zu gewinnen, muss dieser Spieler an der Reihe sein. Als „an der Reihe“ gelten hier beide Spieler, die in diesem Zug einen Stein vor sich haben. Sollten beide Spieler im selben Spielzug die 10 Punkte erreichen, hat der Spieler mit Stein 1 sofort gewonnen. Der Spieler mit Stein 2 kommt dann nicht mehr an die Reihe.

Hinweis zu den unterschiedlichen Editionen der CATAN-Spiele

Die CATAN-Spielereihe wurde seit ihrem Erscheinen 1995 mehrfach überarbeitet. Die Spiele der aktuellen Edition sind mit der Edition 2010 ohne jede Einschränkung kombinierbar. Ebenso sind alle Spiele seit 2003 (mit Kunststofffiguren) inhaltlich gleich mit der aktuellen Edition. Lediglich die grafische Gestaltung ist unterschiedlich. Somit sind alle CATAN-Editionen, die Kunststofffiguren enthalten, untereinander kompatibel.

Die von 1995 bis 2002 erschienenen Spiele (mit Holzfiguren) können nur eingeschränkt mit der aktuellen Edition kombiniert werden. Die gemeinsame Spielbarkeit dieser Ausgaben wird durch das weiterhin erhältliche „Kompatibilitäts-Kit“ ermöglicht. Es kann über catanshop.de bestellt werden.

Besitzt ihr Spiele unterschiedlicher Editionen? Auf unserer Webseite catan.de/kompatibilitaet informieren wir über die Unterschiede und Kompatibilität der verschiedenen Editionen.

IMPRESSUM

© 1996, 2022 KOSMOS Verlag
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart
catan@kosmos.de, kosmos.de

Copyright © 2022 CATAN GmbH – CATAN, das CATAN-Logo, die CATAN-Sonne und das CATAN-Brandlogo sind eingetragene Marken der CATAN GmbH (catan.de). Alle Rechte vorbehalten.

Autor: Klaus Teuber
Illustration: Michael Menzel
Grafik: Michaela Kienle
Design der Spielfiguren: Andreas Klober
3D-Grafik: Andreas Resch
Technische Produktentwicklung: Monika Schall
Redaktion der aktuellen Edition: Arnd Fischer, Jasmin Fuss
Redaktion: Reiner Müller, Sebastian Rapp

MADE in GERMANY

Art.-Nr.: 68 26 99