



DIE SIEDLER VON CATAN

VOR DEM ALLERERSTEN SPIEL:

Lösen Sie die vorgestanzten Teile aus den Kartonrahmen!

Hinweis: Die Rückseiten der Zahlenchips zeigen ein anderes Muster als die Zahlenchips in „Die Siedler von Catan - Das Spiel“. Dadurch lassen sich die Zahlenchips der beiden Sets wieder gut voneinander trennen.

Wichtig: Für das Spiel zu fünft und zu sechst benötigen Sie **alle** Sechseckfelder aus **beiden** Sets! Verwenden Sie aber **nur die Zahlenchips aus dieser Ergänzung!**

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

Hinweis zur Edition der Catan-Spiele mit Kunststofffiguren

Die Spielreihe „Die Siedler von Catan“ samt ihren Ergänzungen und Erweiterungen wurde im Jahr 2003 komplett überarbeitet. Da im Zuge dieser Neuausgabe einige substantielle Änderungen am Spielmaterial vorgenommen wurden, sind die Spiele der unterschiedlichen Editionen untereinander nicht bzw. nur mit Abstrichen kompatibel – wie auf der Schachtelrückseite vermerkt. Bis 2006 waren parallel auch die Erweiterungen und Ergänzungen zur früheren Ausgabe der Siedler von Catan erhältlich. Die vorliegende Ausgabe wurde 2010 grafisch neu gestaltet. Sie ist ansonsten inhaltsgleich mit der bisherigen Ausgabe mit Kunststofffiguren.

Sollten Sie nun Spiele aus unterschiedlichen Editionen besitzen, können Sie sich auf unserer Webseite www.catan.de über die Unterschiede zwischen den Editionen und über die Möglichkeiten des Zusammenspiels informieren. Natürlich können Sie sich auch telefonisch oder per E-Mail an uns wenden – wir sind Ihnen gerne bei der Suche nach Lösungen behilflich.

DAS SPIEL
ERGÄNZUNG
FÜR 5 & 6 SPIELER

KOSMOS

VARIABLER AUFBAU DES SPIELFELDES

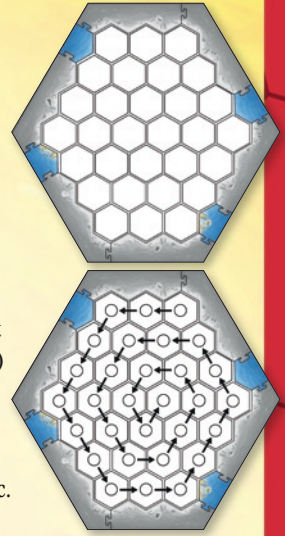
Zuerst wird der Rahmen zusammengesetzt, der aus 10 Teilen besteht: 6 Rahmenteile aus dem Basisspiel, 4 Teile (blau) aus diesem Set. Legen Sie die großen Rahmenteile aus dem Basisspiel in beliebiger Folge mit den aufgedruckten Häfen nach oben aus, dazwischen wie gezeigt die kleinen Rahmenteile.

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

- Mischen Sie alle verdeckten Landteile und bilden Sie daraus einen verdeckten Stapel. Nehmen Sie dann immer das oberste verdeckte Landfeld und legen es offen nach folgendem Schema aus: 6 Landteile nebeneinander in die Mitte; schließen Sie darüber und darunter jeweils 1 Reihe zu je 5 Landteilen an. Daran schließen oben und unten zwei Reihen zu je 4 Landteilen an. Den Abschluss bilden zwei Reihen zu je 3 Landteilen.
- Legen Sie jetzt die 28 Zahlenchips (aus dieser Ergänzung) aus, mit der Buchstabenseite nach oben. Beginnen Sie in einer Ecke (mit A) und führen Sie die Reihe spiralförmig nach innen zum Zentrum (B, C usw.). Drehen Sie die Chips dabei auf die Zahlenseite. Die beiden Wüsten bleiben ohne Chips.

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

- Der Räuber startet beliebig auf einer der beiden Wüsten.



DER SPIELABLAUF

Gespielt wird nach den gleichen Regeln wie im Spiel für 3-4 Spieler – mit einer Ausnahme! Wie gewohnt erledigt der Spieler, der an der Reihe ist (Spieler A), zunächst seine drei Aktionen:

- 1) Er würfelt die Rohstoffträge aus.
- 2) Er kann handeln.
- 3) Er kann bauen.

Jetzt die Ausnahme:

Hat Spieler A seinen Zug beendet, beginnt eine außerordentliche Bauphase: Alle anderen Spieler dürfen nun reihum ebenfalls bauen und Entwicklungskarten kaufen.

In der Praxis sieht das so aus:

Spieler A hat gebaut. Bevor er den Würfel an seinen linken Nachbarn weitergibt, der ja als nächster an der Reihe wäre, fragt er seine Mitspieler, ob noch jemand bauen möchte. Meldet sich ein Spieler, darf dieser sofort bauen und/oder Entwicklungskarten kaufen. Melden sich mehrere Spieler, ist die Sitzreihenfolge entscheidend: Wer Spieler A im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt, beginnt, die anderen Bauwilligen folgen ebenfalls im Uhrzeigersinn. Danach ist wie gewohnt der nächste Spieler an der Reihe.

Wichtig: Während einer außerordentlichen Bauphase dürfen Spieler nur Siedlungen, Straßen, Städte bauen und/oder Entwicklungskarten kaufen. Sie dürfen keine Karten ausspielen oder tauschen, jede Form von Handel (also Binnen- und Seehandel) ist in dieser Phase verboten.

TIPP: Durch die Einführung der „außerordentlichen Bauphase“ haben Sie die Möglichkeit, das Spiel zu beeinflussen, auch wenn Sie nicht an der Reihe sind. Deshalb sollten Sie, so lange Mitspieler in ihrer Handelsphase sind, mit ihnen handeln, was das Zeug hält. Da Sie nach jeder Runde eines Spielers bauen können, wenn Sie die entsprechenden Rohstoffkarten besitzen, können Sie anderen Spielern zuvorkommen und natürlich auch dem stets drohenden Räuber ein Schnippchen schlagen.

Impressum

© 1996, 2010 Kosmos Verlag
Autor: Klaus Teuber, www.klausteuber.de
Lizenz: Catan GmbH, www.catan.com
Grafik: Fine Tuning/Michaela Kienle
Illustration: Michael Menzel
Kreative Umsetzung: SOMMER+SOMMER
Design der Spielfiguren: Andreas Klover
Redaktion: Reiner Müller, Sebastian Rapp

