

DE SIEDLER VON

CATAN

ERGÄNZUNG

ERGÄNZUNGS-SET für 5 und 6 Spieler



Spielmaterial;

11 Sechseckfelder mit Landschaften:

- 2 x Wald
- 2 x Ackerland
- 2 x Weideland
- 2 x Hügelland
- 2 x Gebirge
- 1 x Wüste

25 Rohstoffkarten

- 5 x Holz
- 5 x Wolle
- 5 x Getreide
- 5x Erz
- 5 x Lehm

9 Entwicklungskarten

- 6 x Ritter; 3 x Fortschritt (je 1 x Monopol, Erfindung, Straßenbau);

2 Karten „Baukosten“

4 Rahmenteile (2 x Wasser, 1 Hafen Wolle, 1 Hafen 3:1)

2 Sätze Spielfiguren in braun und grün
pro Satz mit 5 Siedlungen, 4 Städten,
15 Straßen

28 Zahlchips

Vor dem allerersten Spiel:

Lösen Sie die vorgestanztan Teile aus den Kartonrahmen!

Hinweis: Die Rückseiten zeigen ein anderes Muster als die Teile im Standardspiel! Dadurch lassen sich die Teile der beiden Sets wieder gut voneinander trennen.

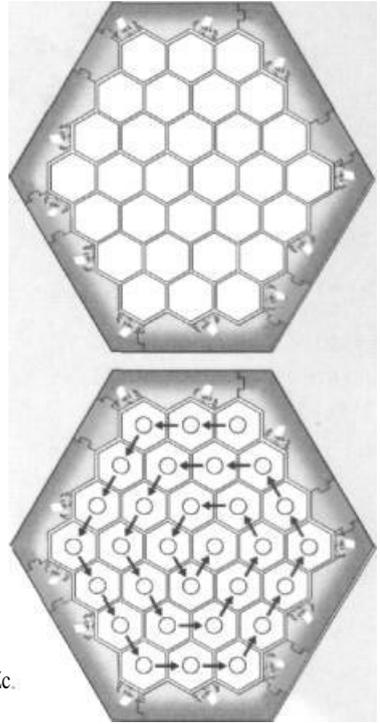
Wichtig: Für das Spiel zu fünft und zu sechst benötigen Sie **alle** Sechseckfelder aus **beiden** Sets! Verwenden Sie aber **nur die Zahlchips aus dem Ergänzungs-Set!**

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. Platzieren Sie die beiden Häfen wie in den Abbildungen gezeigt.

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 Mine; 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 Zahlchips (aus diesem Ergänzungs-Set) aus, mit der Buchstabenseite nach oben. Beginnen Sie in einer Ecke (mit A) und führen Sie die Reihe spiralenförmig 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 Basis-Spiel - 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 hauen 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, Strafen, 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.

© 1995, 2003 Kosmos Verlag
Autor: Klaus Teuber
www.klausteuber.de
Lizenz: Catan GmbH
www.catan.com
Grafik: FT/Michaela Schelk
www.fine-tuning.de
Illustration: Tanja Donner
Design der Spielfiguren:
Andreas Klover

