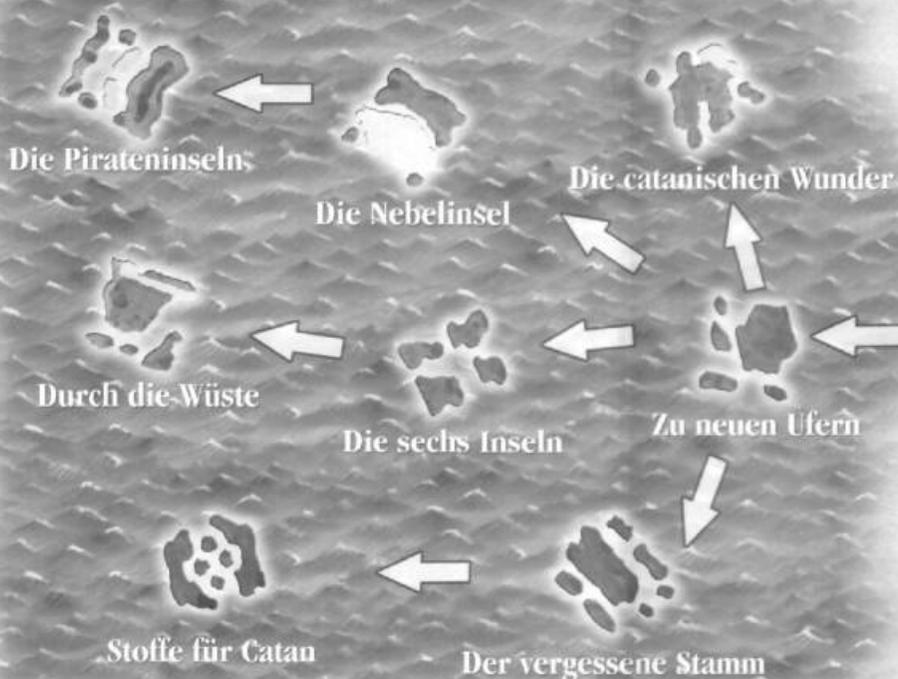


SEEFÄHRER

ERGÄNZUNG

Szenarien und Material für 5 und 6 Spieler

Entdeckungsfahrten auf Catan



Entdecken Sie die Seefahrt auf Catan mit Hilfe dieser berühmten „Seereisen“ aus der Geschichte Catans. Auf der nebenstehenden Karte finden Sie die 8 Schauplätze, die im Laufe dieser Entdeckungsfahrten angesteuert wurden. Erleben auch Sie die Geschichte Catans!

Die Kampagne besteht aus 8 Szenarien. Die ersten vier Szenarien orientieren sich an den Grundregeln der Seefahrer-Erweiterung. Sie sind einfach zu spielen. Die Szenarien 5 bis 8 sind komplexer und es kommen neue Regeln hinzu. Sie sollten daher unbedingt die Szenarien in der angegebenen Reihenfolge durchspielen. Szenario 9 ist für das freie Spiel nach eigenen Ideen gedacht.

Spielanleitung:

ZUR ERGÄNZUNG GEHÖREN

- 7 Meerfelder
- 3 Landschaftsfelder
- 6 Baukostenkarten
- 1 Wollhafen
- 30 Catan-Chips
- 2 Rahmenteile
- je 15 braune und grüne Schiffe
- 12-seitiges Szenarienheft

INHALTSVERZEICHNIS

Regeländerungen bei 5 und 6 Spielern

Der Spielablauf

Seite 2

Entdeckungsfahrten auf Catan

Szenario 1 „Zu neuen Ufern“	für 5-6 Spieler	Seite 3
Szenario 2 „Die sechs Inseln“	für 5-6 Spieler	Seite 4
Szenario 3 „Die Nebelinsel“	für 5-6 Spieler	Seite 5
Szenario 4 „Durch die Wüste“	für 5-6 Spieler	Seite 6
Szenario 5 „Der vergessene Stamm“	für 5-6 Spieler	Seite 7
Szenario 6 „Stoffe für Catan“	für 5-6 Spieler	Seite 8
Szenario 7 „Die Pirateninseln“	für 5-6 Spieler	Seite 9
Szenario 8 „Die catanischen Wunder“	für 5-6 Spieler	Seite 10
Szenario 9 „Neue Welt“	für 5-6 Spieler	Seite 11

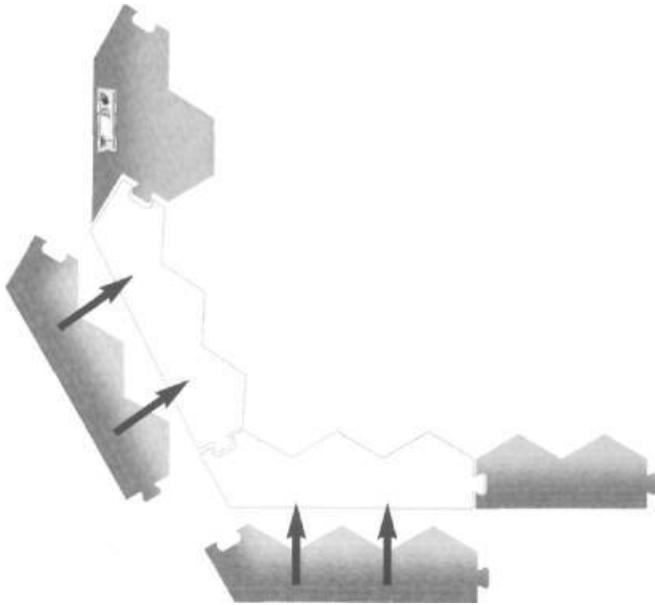
Impressum

Seite 12

Regeländerungen bei 5 und 6 Spielern

DIE SPIELVORBEREITUNG

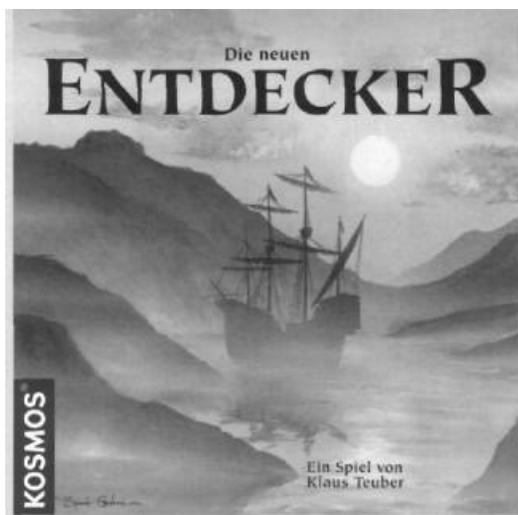
- Bauen Sie zuerst den Rahmen zusammen. Die Abbildungen der Szenarien zeigen, welche Teile benötigt werden.
- Legen Sie immer zuerst die Rahmenteile der „Seefahrer“ auf den Tisch und setzen Sie dann die Rahmenteile aus dem Basisspiel ein. Wenn Sie umgekehrt vorgehen, ist eine größere Kraftanstrengung erforderlich, durch welche die Rahmenteile beschädigt werden können.



Ansonsten verfahren Sie, wie im Regelheft der Seefahrer-Erweiterung beschrieben.

DER SPIELABLAUF

Gespielt wird nach den Regeln des Basis-Spieles „Die Siedler von Catan“ und der „Seefahrer-Erweiterung“. Allerdings gibt es für alle Spielvarianten zu funft oder zu sechst eine Ausnahme!



Ein weiterer Klassiker von Klaus Teuber

Als wagemutige Entdecker dringen die Spieler in unbekannte Gewässer vor, Neue Inseln werden entdeckt, und wer sie mit Kundschaftern erforscht, wird exotische Pflanzen des Urwaldes finden.

Es gewinnt, wer bei der Entdeckung neuer Inseln und Ihrer Erforschung die meisten Entdeckerpunkte erhält.

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 gebaut, beginnt eine außerordentliche Bauphase: Alle anderen Spieler dürfen nun reihum ebenfalls bauen und Entwicklungskarten kaufen.

In der Praxis sieht das so aus:

Spieler A beendet seine Runde. 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.

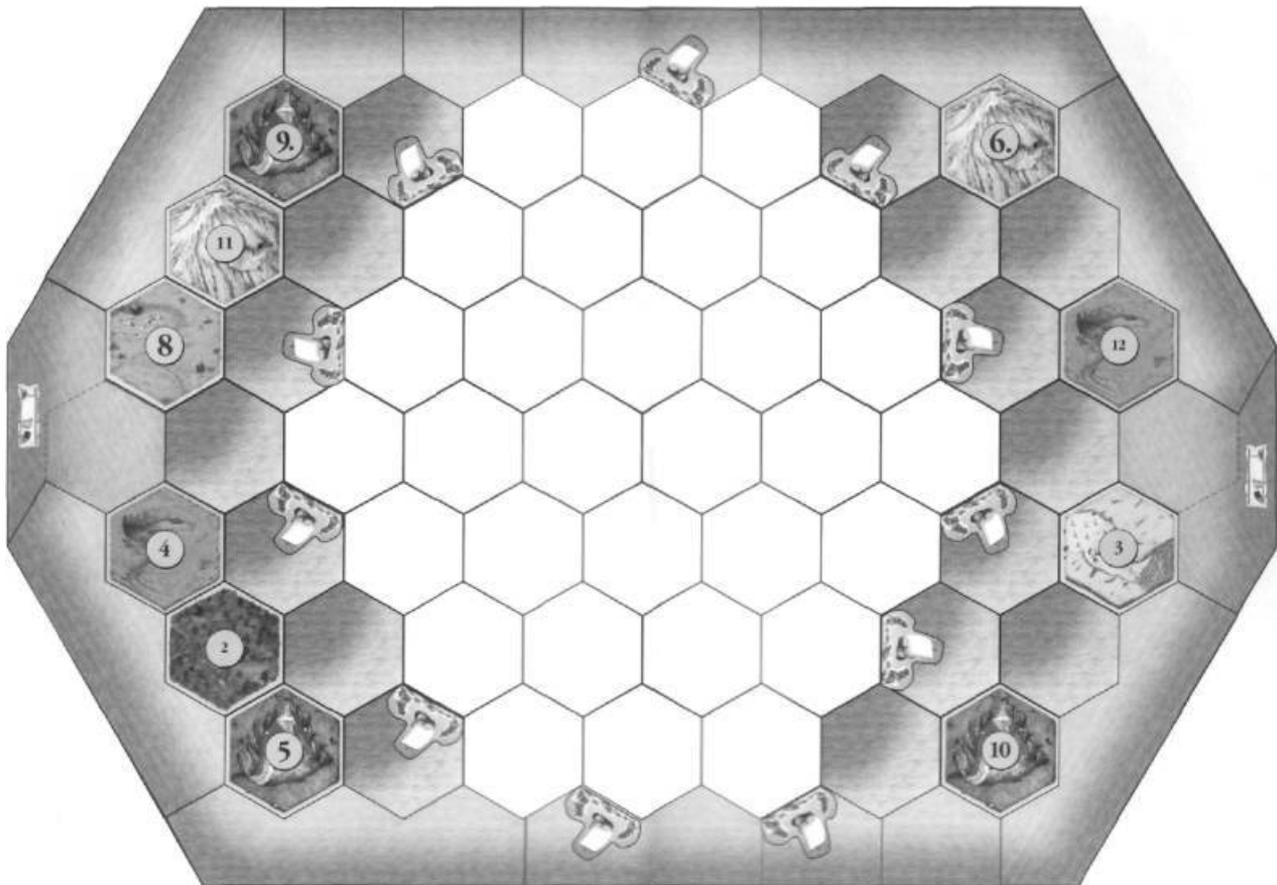
Wichtig: Während einer außerordentlichen Bauphase dürfen Spieler nur Siedlungen, Straßen, Städte, Schiffe bauen und/oder Entwicklungskarten kaufen. Sie dürfen keine Karten tauschen, jede Form von Handel (also Binnen- und Seehandel) ist in dieser Phase verboten.

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, mir diesen 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.

Hinweis:

Die gestanzten Kartenteile haben je nach Set eine unterschiedliche Rückseite. Achten Sie darauf, wenn Sie nach einem Spiel die Teile wieder trennen möchten.

SZENARIO I: ZU NEUEN UFERN



1. MATERIAL

Sechseckfelder:	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügel	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt		
Hauptinsel	0	2	0	6	5	5	6	6	30		
Kleine Inseln	16	0	3	1	2	2	1	1	26		
Zahlenchips Nr.:	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Gesamt
Anzahl Hauptinsel:	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	28
Anzahl Kleine Inseln:	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Häfen: 6 x Spezialhafen (Wollhafen 2 x), 5 x 3:1-Hafen / Zusätzliches Material: 24 Catan-Chips											

2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

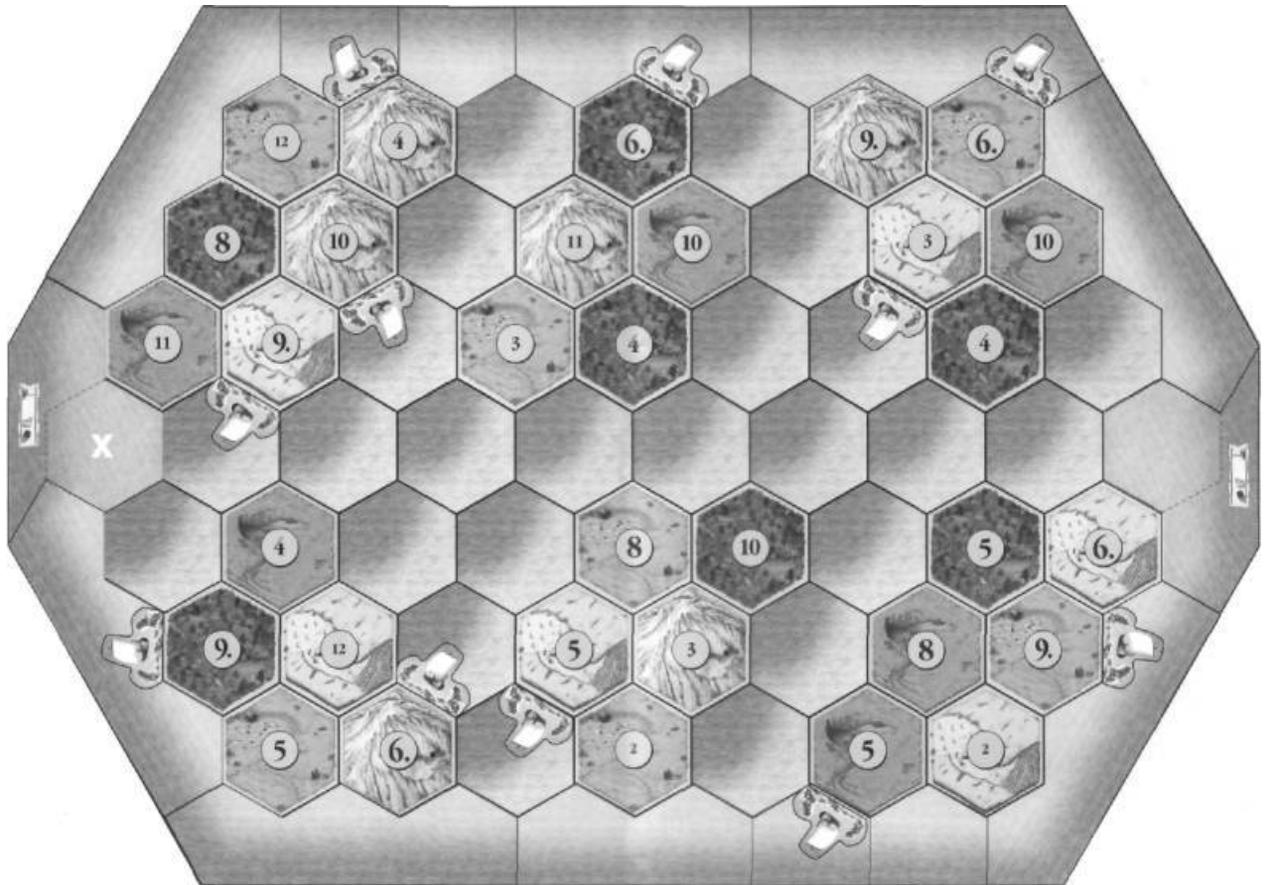
3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

4. VARIABLER AUFBAU

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

SZENARIO 2: DIE SECHS INSELN



1. MATERIAL

Sechseckfelder:									Gesamt		
Anzahl	24	0	0	6	6	6	7	7	56		
Zahlenchips Nr.:											Gesamt
Anzahl	2	3	4	4	4	3	4	4	2	2	32

Häfen: 6 x Spezialhafen (Wollhafen 2 x), 5 x 3:1-Hafen / Zusätzliches Material: 20 Catan-Chips

2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario „Die vier Inseln“ für 3-4 Spieler.

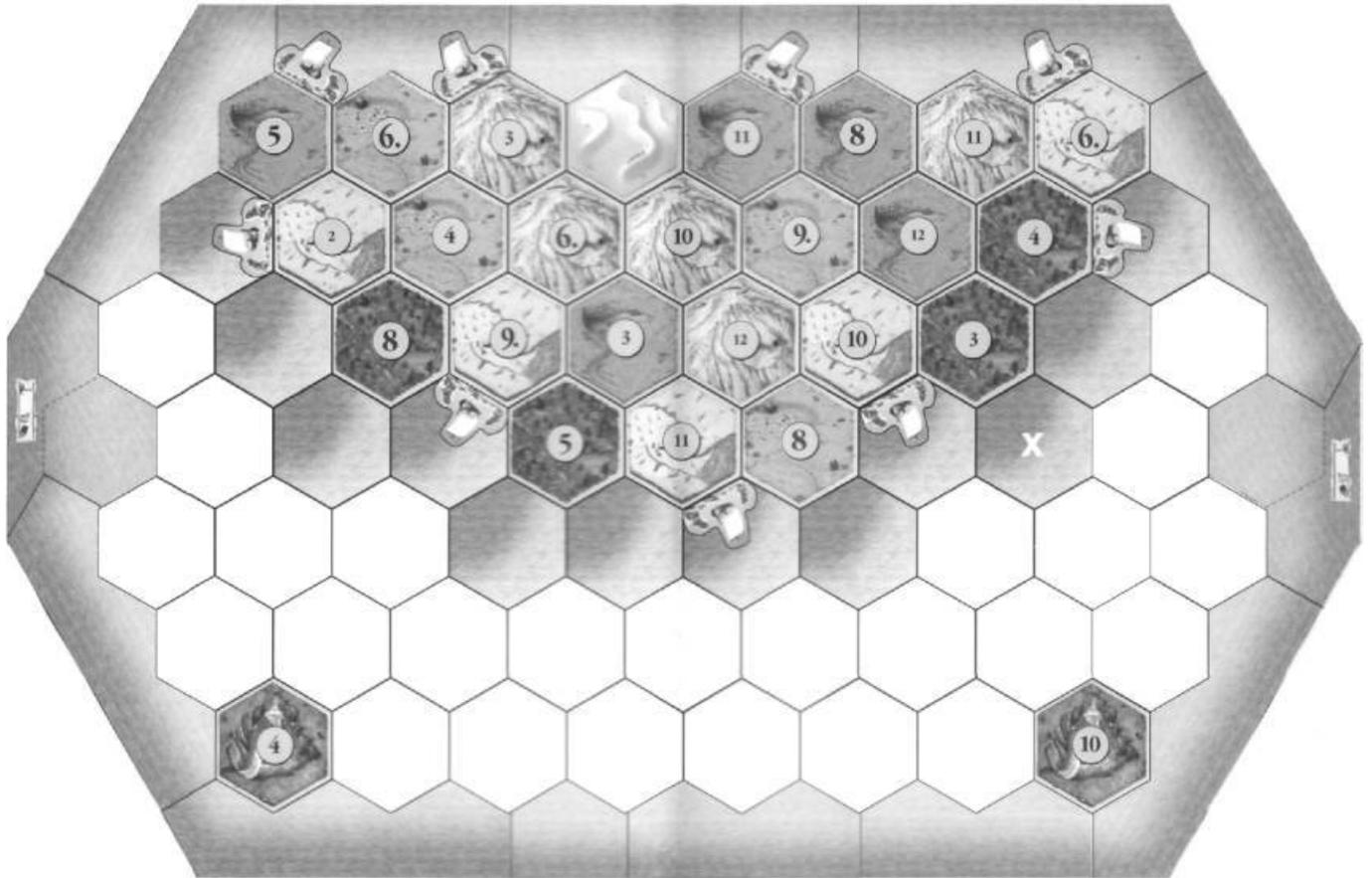
3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

4. VARIABLELER AUFBAU

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

SZENARIO 3: DIE NEBELINS



1. MATERIAL

Sechseckfelder:	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügeland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt		
Hauptinsel und 2 Goldinseln	12	1	2	5	5	5	4	4	38		
? Unentdecktes Land	12	0	1	2	2	2	3	3	25		
Zahlenchips Nr.:	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Gesamt
Hauptinsel und 2 Goldinseln	1	3	3	2	3	3	2	3	3	2	25
? Unentdecktes Land	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	13
Häfen: 5 x Spezialhafen, 4 x 3:1-Hafen											

2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

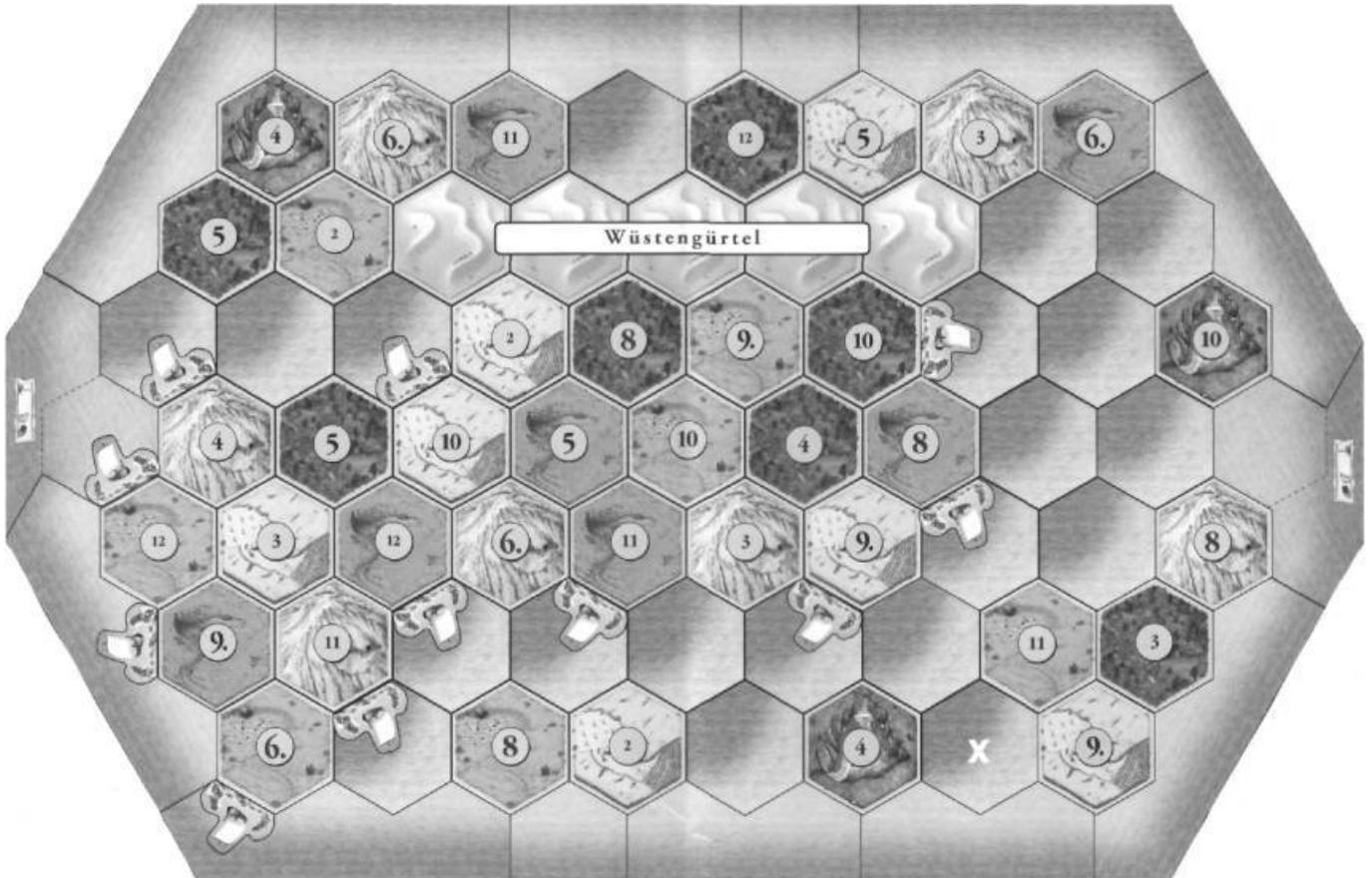
4. VARIABLER AUFBAU

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

SZENARIO 4: DURCH DIE WÜSTE



1. MATERIAL

Sechseckfelder:									Gesamt		
Anzahl	20	5	3	7	7	7	7	7	63		
Zahlenchips Nr.:	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Gesamt
Anzahl	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	38
Häfen: 6 x Spezialhafen (Wollhafen 2 x), 5 x 3:1-Hafen / Zusätzliches Material: 20 Catan-Chips											

2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

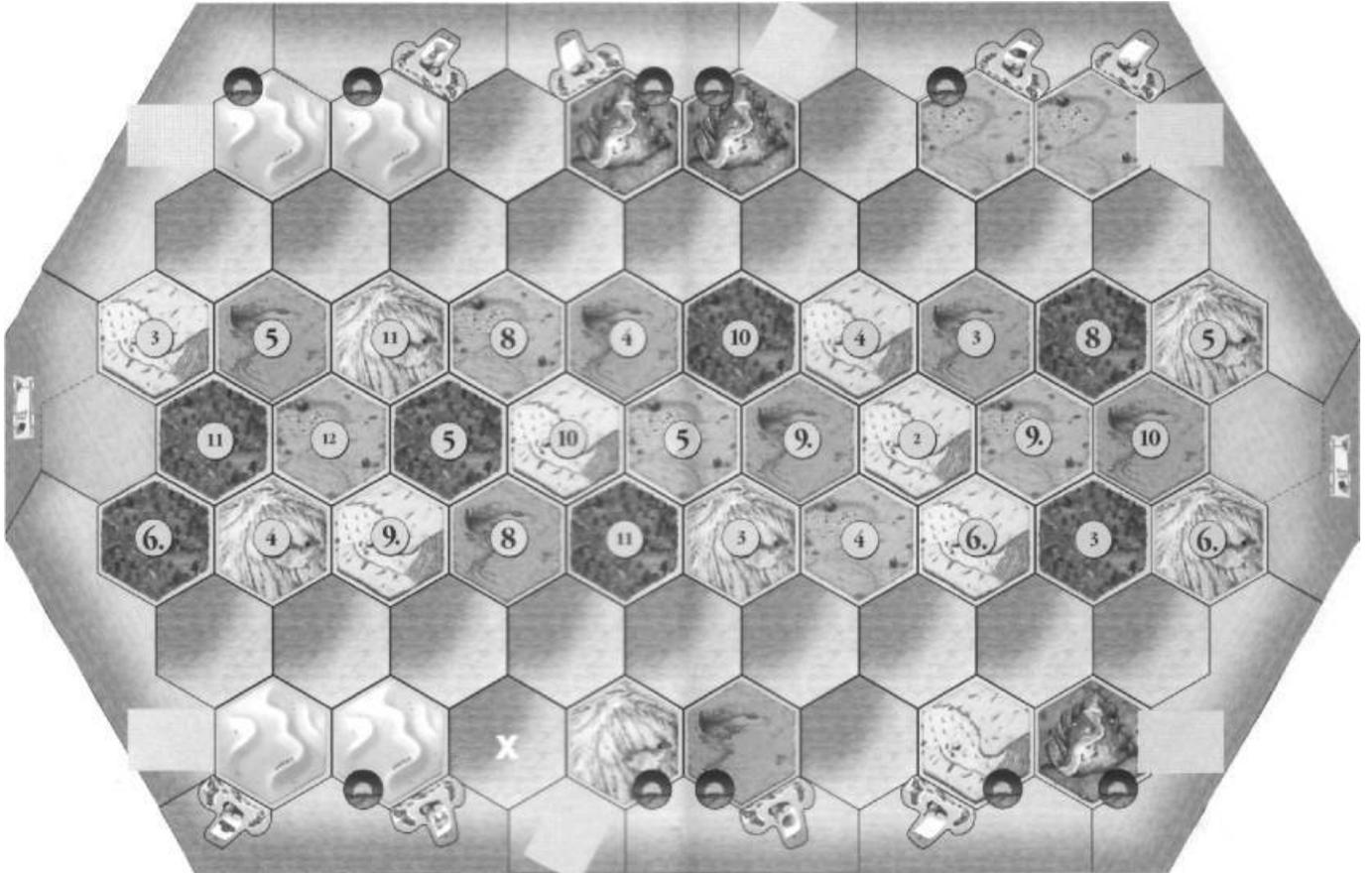
4. VARIABLER AUFBAU

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

SZENARIO 5: DER VERGESSENE STAMM



1. MATERIAL

Sechseckfelder:	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelnd	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt		
Anzahl	22	4	3	7	7	6	7	7	63		
Zahlenchips Nr.:	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Gesamt
Anzahl	1	4	4	4	3	3	3	3	3	1	29
Häfen: 5 x Spezialhafen, 3 x 3:1-Hafen / Zusätzliches Material: 6 Entwicklungs-Karten, 10 Catan-Chips											

2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

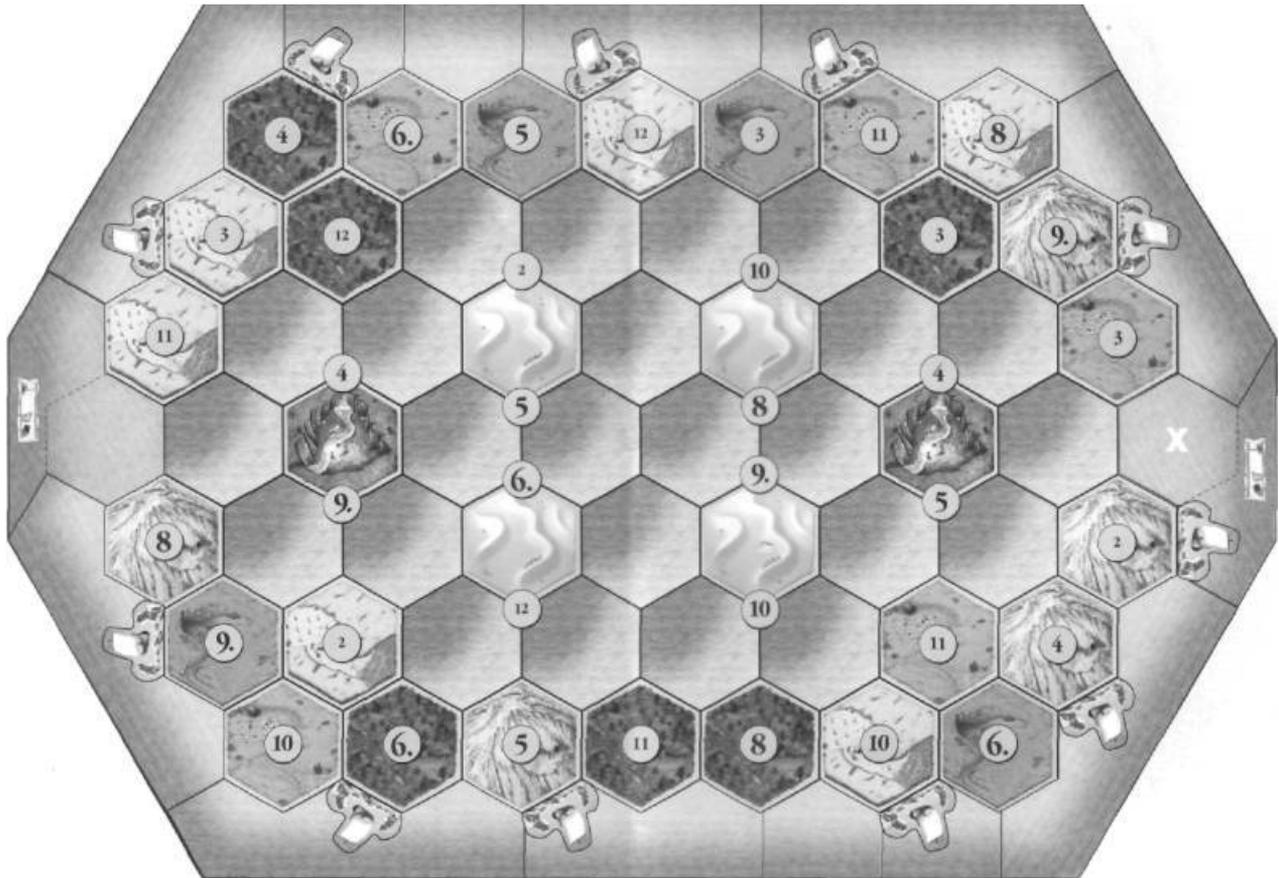
4. VARIABLELER AUFBAU

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

SZENARIO 6: STOFFE FÜR CATAN



1. MATERIAL

Sechseckfelder	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt		
Anzahl	24	4	2	6	4	5	5	6	56		
Zahlenchips Nr.:	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Gesamt
Anzahl	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	38

Häfen: 6 x Spezialhafen (Wollhafen 2 x), 5 x 3:1-Hafen / **Zusätzliches Material:** 70 Catan-Chips als Stoffballen

2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler. Es werden 12 Dörfer gebaut und zu jedem Dorf 5 Chips gelegt. 10 Chips dienen als „allgemeiner Vorrat“. Der Räuber startet auf dem Ackerland links oben mit der 11.

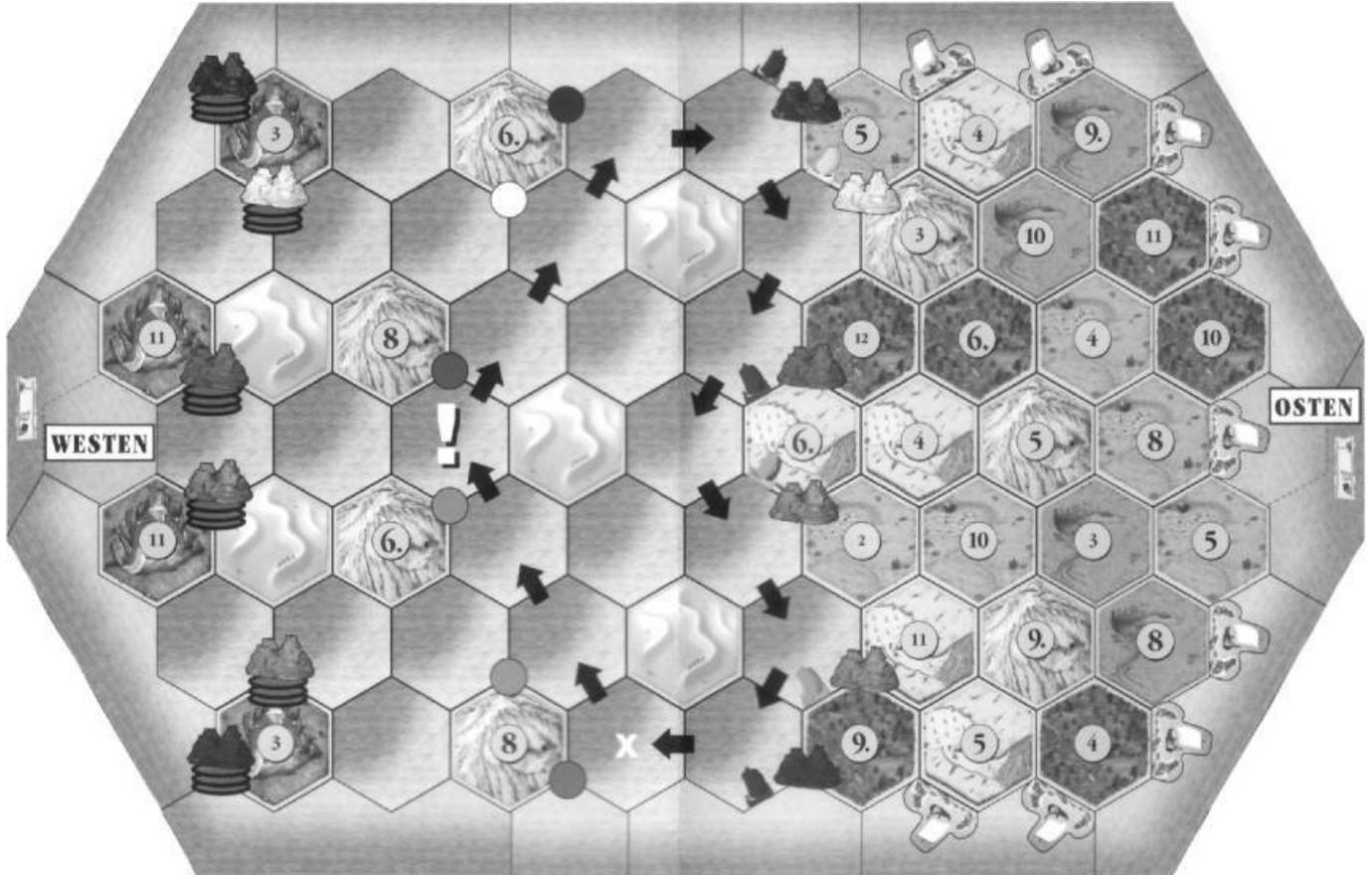
3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

4. VARIABLELER AUFBAU

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

SZENARIO 7: DIE PIRATENINSELN



1. MATERIAL

Sechseckfelder:									Gesamt		
Anzahl	26	5	4	5	4	7	6	6	63		
Zahlenchips Nr.:	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Gesamt
Anzahl	1	4	4	4	4	4	3	3	4	1	32

Häfen: 5 x Spezialhafen (Wollhafen 2 x), 4 x 3:1-Hafen / **Zusätzliches Material:** 18 Catan-Chips

2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler. Es werden 6 Piratenrestungen gebaut (je 3 Catan-Chips).

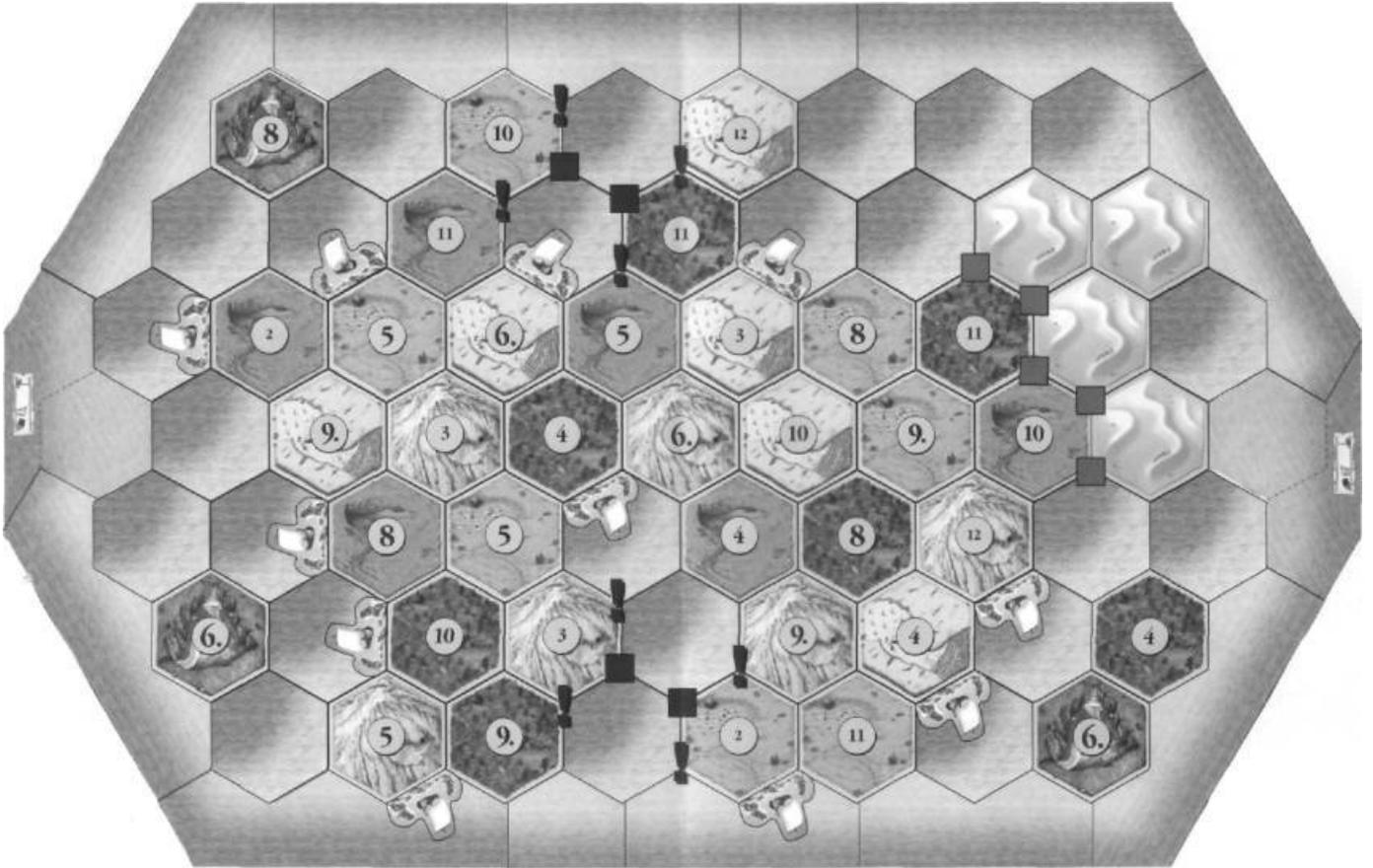
4. VARIABLELER AUFBAU

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler. Für das mit „!“ markierte Meerfeld gilt: Endet der Zug des Piratenschiffes auf diesem Feld, sind eventuell angrenzende Siedlungen automatisch vor einem Piratenüberfall geschützt. Beim Spiel zu fünf entfallen die Spielfiguren der braunen Farbe.

SZENARIO 8: DIE CATANISCHEN WUNDE



1. MATERIAL

Sechseckfelder:	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt		
Anzahl	24	4	3	6	6	6	7	7	63		
Zahlenchips Nr.:	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Gesamt
Anzahl	2	3	4	4	4	4	4	4	4	2	35
Häfen: 6 x Spezialhafen (Wollhafen 2 x), 5 x 3:1-Hafen / Zusätzliches Material: 7 Wunderkarten, 18 Catan-Chips											

2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler, Es stehen 7 Wunder zur Verfügung. Alle 7 Wunderkarten finden Sie auf Seite 12.

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

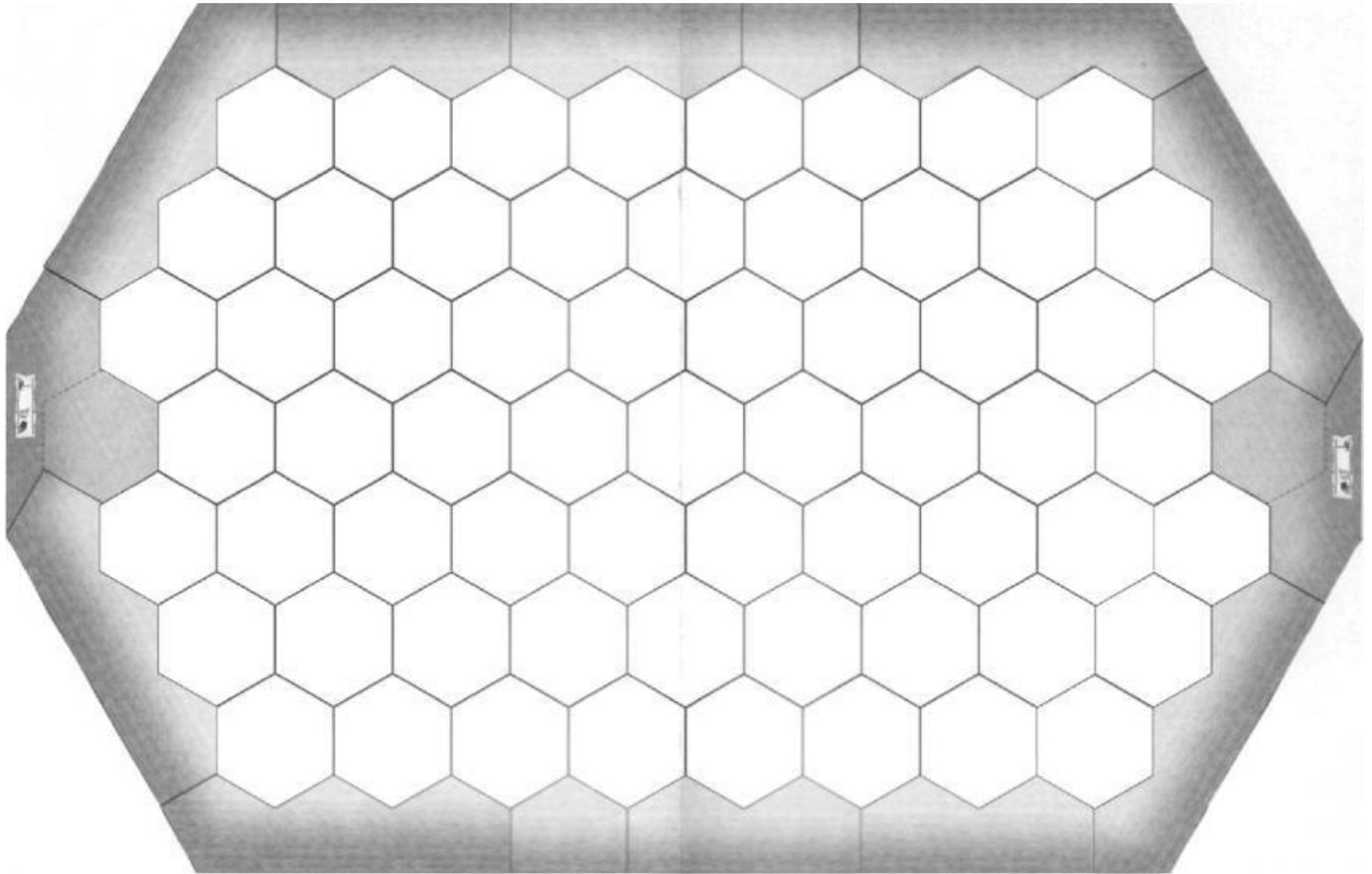
Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

Der Räuber startet auf einer der 4 Wüsten.

4. VARIABLER AUFBAU

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler

SZENARIO 9: NEUE WELT



1. MATERIAL

Sechseckfelder:	 Meer	 Wüste	 Goldfluss	 Ackerland	 Hügelland	 Gebirge	 Weideland	 Wald	Gesamt		
Anzahl	21	3	4	7	7	7	7	7	63		
Zahlenchips Nr.:	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Gesamt
Anzahl	2	3	4	5	5	5	5	4	4	2	39

Häfen: 6 x Spezialhafen (Wollhafen 2 x), 5 x 3:1-Hafen / Zusätzliches Material: 20 Catan-Chips

2. DIE VORBEREITUNG

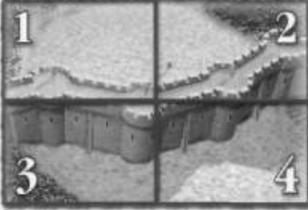
Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

4. VARIABLER AUFBAU

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

 <p>Bedingung: Siedlung an der Meerenge im Süden (violetter Punkt)</p>	 <p>Bedingung: 1 Stadt und mindestens 6 Siegpunkte</p>	 <p>Bedingung: 2 Städte</p>	 <p>Bedingung: Hafenstadt und Handels- straße mit 5 Straßen/Schiffen</p>
 <p>Bedingung: Siedlung am Ödland (brauner Punkt)</p>	 <p>Bedingung: Siedlung an Meerenge im Norden (violetter Punkt)</p>	 <p>Bedingung: 2 Städte</p>	

Impressum

©2002

Autor: Klaus Teuber
www.klausteuber.de

Lizenz: Catan GmbH
www.catan.com

Illustration: Tanja Donner
Grafik: Michaela Schelk
www.finc-tuning.de

Redaktion: TM-Spiele GmbH

KOSMOS Verlag

Postfach 106011

D-70049 Stuttgart

Tel.: +49 (0)711-2191-0

Fax: +49 (0)711-2191-422

e-mail: info@kosmos.de

Web: www.diesiedlervoncatan.de
www.kosmos.de



ONLINEWELT

ONLINEWELT



DIE SIEDLER VON
CATAN

online spielen bei
www.catan.de