

DIE SIEDLER — VON CATAN —



Regelheft mit Einführung Spielanleitung Almanach

Liebe Siedler in Catan,

wir bieten Ihnen zwei einfache Möglichkeiten, um dieses Spiel kennen zu lernen:

a) Laden Sie die Mitspieler ein und nehmen Sie am Spieltisch Platz. Sie nehmen „Professor Easy's Kurz-Spielanleitung“ zur Hand (liegt separat bei) und befolgen Schritt um Schritt die Anweisungen. Sie werden vom Professor durch das Spiel geführt und lernen die Regeln immer dann kennen, wenn es erforderlich ist. Erst wenn Sie ein paar „geführte“ Runden absolviert haben und die Grundregeln kennen, entlässt Sie der Professor aus seiner Obhut. Ab diesem Zeitpunkt muss sich jeder allein in Catan behaupten!

b) Bevor Sie Ihre Mitspieler einladen, schlagen Sie dieses „Regelheft“ auf. Lesen Sie sich die kurze Einführung (Seite 2 + 3) durch und studieren Sie dabei die Abbildung des Spielfeldes. Danach lesen Sie sich in aller Ruhe die „Spielanleitung“ durch. Das dauert nicht lange, denn die ist recht kurz. Den danach folgenden Almanach sollten Sie jetzt noch nicht lesen. Dieser Almanach dient zum Nachschlagen, wenn während eines Spieles Fragen auftauchen.

Nun sind Sie bereit für das erste Abenteuer auf Catan. Wählen Sie aus, wie Sie das Spiel kennenlernen wollen und fangen Sie an.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Siedeln in Catan!

weitere Hilfen finden Sie im Internet unter:
www.diesiedlervoncatan.de
www.kosmos.de

Spielübersicht und Startaufstellung für Einsteiger

Lesen Sie bitte zuerst diese Einführung durch, um einen Überblick über das Spiel zu bekommen. Damit Ihnen der Einstieg in das Spiel so leicht wie möglich fällt, verwenden wir dieses neue, preisgekrönte „Die Siedler von Catan“-Regel-System, das aus 3 Teilen besteht: A, B und C

Nach dieser Einführung lesen Sie bitte die kurze Spielanleitung auf der Rückseite: Danach können Sie sofort mit dem Spiel beginnen.

® Spezielle Regelfragen können Sie im „Siedler-Almanach“ nachlesen; Dort finden Sie Beispiele und zusätzliche Regelvarianten.

1
Vor Ihnen liegt die Insel Catan. Sie besteht aus 19 Landfeldern, mit Meer rundherum. Ihre Aufgabe ist es, diese Insel zu besiedeln.

2
Es gibt auf Catan eine Wüste und fünf verschiedene Landschaften: Jede davon wirft andere Erträge an Rohstoffen ab.

Wald	= Holz	(Baumstämme)
Weideland	= Wolle	(Schaf)
Ackerland	= Getreide	(Ährenbündel)
Hügelland	= Lehm	(Bausteine)
Gebirge	= Erz	(Erzgestein)

(Wüste = bringt keine Erträge)

3
Sie beginnen das Spiel mit 2 Siedlungen und mit 2 Straßen. Mit den zwei Siedlungen besitzen Sie bereits 2 Siegpunkte. Wer zuerst 10 Siegpunkte schafft, hat das Spiel gewonnen.

4
Um zu Siegpunkten zu kommen, müssen Sie neue Straßen und Siedlungen bauen und Siedlungen zu Städten erweitern. Eine Stadt ist schon 2 Siegpunkte wert. Wer bauen will, braucht dazu natürlich Rohstoffe.

Wie kommen Sie zu Rohstoffen? Ganz einfach: In jeder Runde wird ermittelt, welche Landfelder Erträge abwerfen. Das geschieht mit 2 Würfeln - und deshalb liegen auf jedem Landfeld auch die runden Zahlenchips. Wird zum Beispiel eine „3“ gewürfelt, werfen alle Felder mit der „3“ Erträge ab - in dem Beispiel also Wald (Holz) und Ackerland (Getreide).

6
Erträge können aber nur die Spieler erhalten, die mit einer Siedlung oder Stadt an diese Landfelder grenzen. In unserem Beispiel grenzt eine rote Siedlung (A) an Ackerland, eine orangefarbene (B) an Wald. Bei einer gewürfelten „3“ erhält deshalb der Spieler Rot Getreide, Spieler Orange Holz.

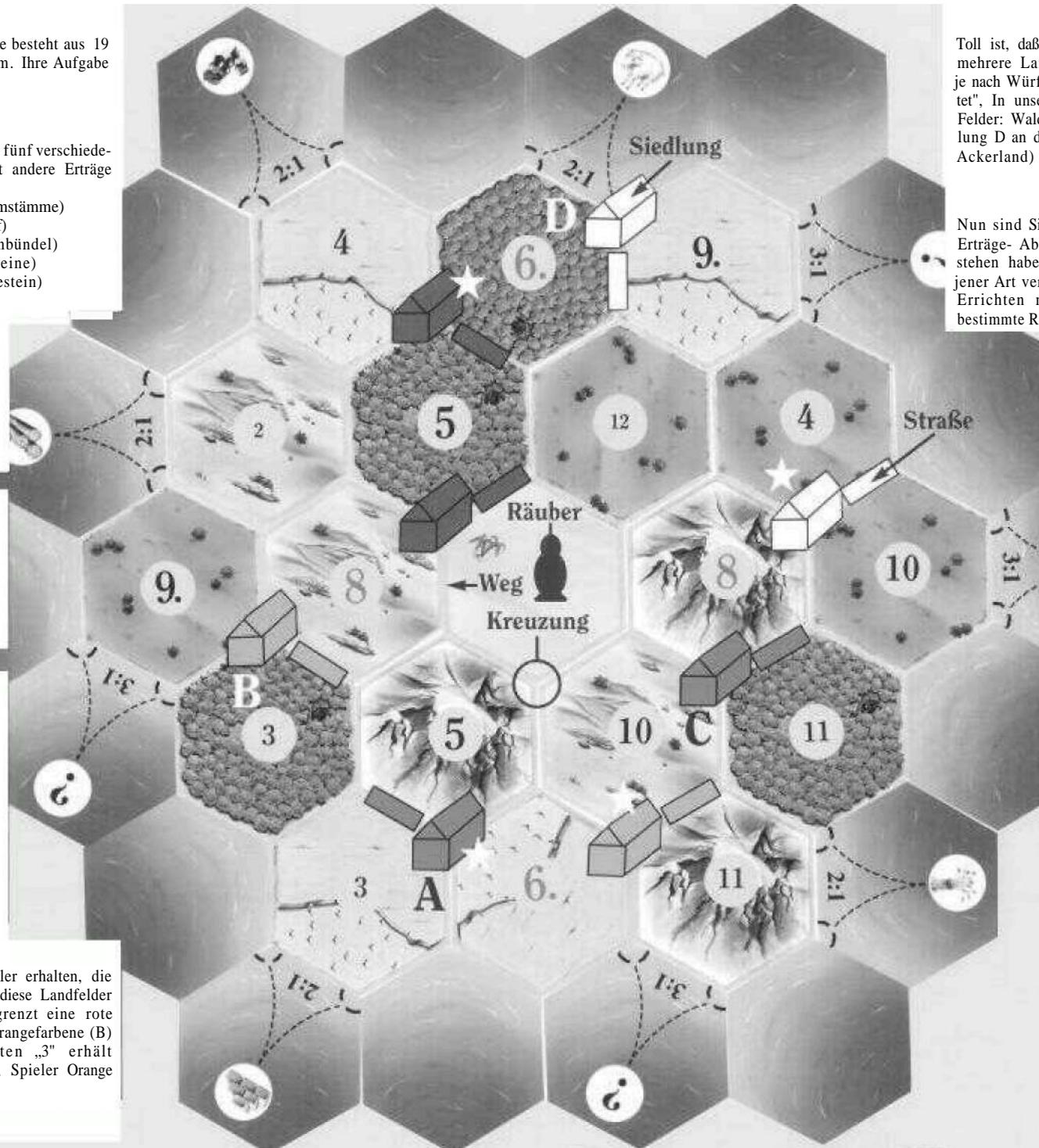
7
Toll ist, daß eine Siedlung (oder Stadt) immer an mehrere Landfelder grenzt (maximal 3) und so - je nach Würfelzahl - verschiedene Rohstoffe „erntet“. In unserem Beispiel grenzt Siedlung C an 3 Felder: Wald, Gebirge, Hügelland, während Siedlung D an der Küste nur von 2 Feldern (Wald und Ackerland) Erträge erhält.

8
Nun sind Sie ein fleißiger Siedler und horten Ihre Erträge. Aber; Da Sie ja nicht überall Siedlungen stehen haben, müssen Sie auf Erträge dieser oder jener Art verzichten. Das wäre schlecht, denn zum Errichten neuer Bauwerke benötigen Sie ganz bestimmte Rohstoffkombinationen,

9
Aus diesem Grund dürfen Sie mit Ihren Mitspielern handeln. Sie machen Ihnen Tauschangebote oder lassen sich welche machen. Und wenn es klappt, dann haben Sie vielleicht die Karte, die Ihnen zum Bau einer neuen Siedlung fehlt.

10
Eine neue Siedlung dürfen Sie auf einer freien Kreuzung bauen. Vorausgesetzt, eine Ihrer eigenen Straßen führt dahin - und die nächste Siedlung ist mindestens 2 Kreuzungen weit entfernt

11
Aber überlegen Sie genau, wohin Sie Ihre Siedlung bauen. Die Ziffern auf den Zahlenchips sind unterschiedlich groß dargestellt. Das soll verdeutlichen, daß es wahrscheinlicher ist, daß groß abgebildete Zahlen gewürfelt werden. Die roten Zahlen 6 und 8 sind am größten dargestellt und werden wahrscheinlich am häufigsten gewürfelt. Fazit: Je häufiger eine Zahl gewürfelt wird, desto öfter erhalten Sie Erträge an Rohstoffen,



SPIELANLEITUNG

Diese Regelseite enthält alle wichtigen Informationen, die Sie für das Spiel brauchen!

Benötigen Sie während des Spiels mehr Informationen, so schlagen Sie unter dem jeweiligen Stichwort (->) im Kleinen Siedler-Almanach nach.

Aufbau der Insel

(Startaufstellung für Einsteiger)

Trotz des variablen Spielplans empfehlen wir Ihnen, für die ersten Spiele die fertige Start-Aufstellung für Einsteiger (->) auf der Rückseite zu übernehmen: Hier sind die Chancen für alle Spieler recht ausgewogen. Bauen Sie den Spielplan genau entsprechend der Abbildung auf: Die Landfelder, darauf die Zahlenchips, rundum die Meerfelder.

(Startaufstellung für Fortgeschrittene)

Mehr Spaß bringt natürlich das Spiel mit dem variablen Spielplan. Das heißt, der Spielplan wird verdeckt (per Zufall) aufgebaut und sieht bei jedem Spiel anders aus- Wer gleich (oder später) damit spielen möchte, findet alle Infos dazu unter Aufbau, Variabler (->). Nützliche Tips finden Sie unter Gründungsphase (->), Taktik (->).

Vorbereitung

(Startaufstellung für Einsteiger)

- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält 5 Siedlungen, 4 Städte und 15 Straßen - nicht mehr und nicht weniger!. Jeder Spieler stellt 2 Straßen und 2 Siedlungen auf den Spielplan (siehe Rückseite). Die übrigen Siedlungen, Straßen und Städte legt jeder vor sich ab. Beteiligen sich nur 3 Spieler, werden alle roten Spielsteine aus dem Spiel genommen.
- Jeder Spieler erhält eine Karte Baukosten.
- Die Sonderkarten Längste Handelsstraße (->) und Größte Rittermacht (->) werden neben dem Spielplan bereitgelegt, ebenso die Würfel.
- Die Rohstoffkarten werden in 5 Stapel sortiert und offen neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Die Entwicklungskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.
- Zuletzt erhält jeder Spieler für die mit einem Stern markierte Siedlung (siehe Rückseite! die ersten Rohstoffträge (->): **Für jedes Landfeld**, das an diese Siedlung angrenzt, nimmt er sich **eine** entsprechende Rohstoffkarte vom Stapel. Beispiel (siehe Rückseite): Blau erhält für seine Siedlung ganz oben 2 Karten Holz und 1 Karte Getreide-
- Rohstoffkarten werden immer verdeckt in der Hand gehalten.**

Der Spielablauf im Überblick

Es beginnt der älteste Spieler. Wer an der Reihe ist, hat **in der nachstehend genannten Reihenfolge** folgende Aktions-Möglichkeiten:

- Er muß die **Rohstoffträge** (->) dieses Zuges auswürfeln (das Ergebnis gilt für alle Spieler).
- Er kann **handeln** (->): Rohstoffe tauschen - auch mit seinen Mitspielern.
- Er kann **bauen** (->): Straßen (->), Siedlungen (->) oder Städte (->), und/oder Entwicklungskarten (->) kaufen.

Zusätzlich: Der Spieler, der an der Reihe ist, kann **eine Entwicklungskarte** (->) ausspielen - zu einem beliebigen Zeitpunkt seines Zuges. Danach setzt sein linker Nachbar mit Schritt 1 das Spiel fort.

Der Spielablauf im Einzelnen

1. Rohstoffträge

- Der Spieler beginnt seinen Zug, indem er beide Würfel wirft: Die addierte Gesamt-Augenzahl bestimmt die Landfelder, die Erträge erbringen!**
- Jeder Spieler**, der auf einer Kreuzung (->) eine **Siedlung** stehen hat, die an eines der ausgewürfelten Landfelder grenzt, nimmt sich dafür **eine** Rohstoffkarte dieses Feldes.

Beispiel siehe: (->) Rohstoffträge

Hat er 2 oder 3 Siedlungen um das ausgewürfelte Landfeld stehen, erhält er natürlich für jede Siedlung 1 Rohstoffkarte.

2. Handel(->)

Danach darf der Spieler, der an der Reihe ist, beliebig Handel treiben (beide Arten), um die Rohstoffkarten einzutauschen, die ihm fehlen!

a) Binnenhandel (->)

Der Spieler, der an der Reihe ist, kann **mit allen Spielern** Rohstoffkarten tauschen. Er kann mitteilen, welche Rohstoffe er benötigt und was er bereit ist, dafür abzugeben. Er kann sich aber auch die Vorschläge seiner Mitspieler anhören und Gegenangebote machen. **Wichtig:** Mitspieler dürfen nur mit dem Spieler tauschen, der **an der Reihe** ist. Die Mitspieler dürfen **nicht untereinander** tauschen.

b) Seehandel (->)

Der Spieler, **der an der Reihe ist, kann auch ohne Spiel-Partner** tauschen!

- Er kann grundsätzlich 4:1 tauschen, indem er **vier gleiche** Rohstoffkarten auf den Stapel zurücklegt und **sich dafür eine Rohstoffkarte seiner Wahl** nimmt.
- Hat er eine Siedlung an einem **Hafenstandort** (->) errichtet, kann er **günstiger** tauschen: Entweder im Verhältnis 3:1 oder gar 2:1 in Spezialhäfen (mit einem Rohstoffsymhol). **Wichtig:** Der Tausch 4:1 ist immer möglich, auch ohne eine Siedlung an einem Hafenstandort.

3. Bauen (->)

Schließlich kann der Spieler, der an der Reihe ist, bauen, um die Anzahl seiner Siegpunkte (->) zu erhöhen!

- Um zu bauen, muß er bestimmte Rohstoffkarten-Kombinationen (siehe Karte Baukosten) abgeben; dafür nimmt er entsprechend viele Straßen, Siedlungen und Städte aus seinem Vorrat und setzt sie auf das Spielfeld.
- Kein Spieler kann mehr Gebäude errichten, als er besitzt - also maximal 5 Siedlungen, 4 Städte, 15 Straßen.

a) Straße (->); erfordert: Baustein + Holz

- Eine neue Straße muß immer an einer **eigenen** Straße, Siedlung oder Stadt angelegt werden.
- Auf jedem Weg kann nur 1 Straße gebaut werden.
- Sobald ein Spieler eine durchgehende Straße (Abzweigungen zählen nicht) aus mindestens **fünf** Einzelstraßen besitzt, erhält er die Sonderkarte Längste Handelsstraße (->). Gelingt es einem anderen Spieler, eine längere Straße als der jeweilige Besitzer zu bauen, erhält dieser sofort die Sonderkarte.

b) Siedlung (->); erfordert: Baustein + Holz + Wolle + Getreide

- Wichtig beim Bau - die Abstandsregel (->): Eine Siedlung darf nur dann auf einer Kreuzung gegründet werden, wenn die **drei angrenzenden Kreuzungen** NICHT von Siedlungen besetzt sind - egal wem sie gehören).
- Die Siedlung **muß** an mindestens einer eigenen Straße anschließen.
- Für jede Siedlung erhält der Besitzer Rohstoffträge aus angrenzenden Landfeldern: je **1 Karte**, falls Erträge fällig werden.
- Jede Siedlung zählt **einen Siegpunkt**.

c) Stadt M; erfordert 3 x Erz + 2 x Getreide

Eine Stadt kann nur durch den Ausbau einer Siedlung zu einer Stadt errichtet werden!

- Baut der Spieler, der an der Reihe ist, eine seiner Siedlungen zur Stadt aus, so legt er das Siedlungshäuschen zu seinem Vorrat zurück und ersetzt sie durch eine Stadt (Kirche).
- Für eine Stadt erhält der Besitzer doppelt so viele Rohstoffträge aus angrenzenden Landfeldern: je **2 Karten**, falls Erträge fällig werden.
- Jede Stadt bringt **zwei Siegpunkte**.

d) Entwicklungskarte kaufen (->); (erfordert Erz + Wolle + Getreide)

- Wer eine Entwicklungskarte kauft, nimmt sich die oberste Entwicklungskarte vom Stapel.
- Es gibt drei verschiedene Arten dieser Karten, die alle unterschiedliche Auswirkungen haben: Ritter (->); Fortschritt (->); Siegpunkte (->).
- Gekaufte Entwicklungskarten hält man bis zur Verwendung geheim (auf der Hand); am besten so, daß kein Mitspieler Schlüsse daraus ziehen kann.

4. Sonderfälle

a) Sieben gewürfelt (->) Räuber wird aktiv

- Würfelt der Spieler, der an der Reihe ist, eine „7“, so erhält **keiner** der Spieler Rohstoffträge.
- Alle Spieler**, die **mehr** als 7 Rohstoffkarten besitzen, wählen die **Hälfte** aller ihrer Rohstoffkarten aus und legen sie ab - auf die jeweiligen Vorratsstapel. Bei ungeraden Zahlen wird abgerundet.
- Danach **muß** der Spieler den Räuber (->) versetzen. Gehen Sie so vor, wie nachfolgend unter Punkt 1.+2. beschrieben.

1) Der Spieler muß den Räuber (->) sofort auf den Zahlenchip (->) eines beliebigen, anderen Landfeldes versetzen.

2) Dann raubt er dem Mitspieler, der eine Siedlung oder Stadt an **diesem** Landfeld stehen hat, **eine Rohstoffkarte**. Der Spieler, der beraubt wird, hält dabei seine Rohstoffkarten verdeckt in der Hand. Haben mehrere Spieler dort Siedlungen oder Städte stehen, darf er sich einen Spieler aussuchen und ihm eine Karte rauben.

Wichtig: Wird das Feld gewürfelt, auf dem der Räuber steht, erhalten die Besitzer angrenzender Siedlungen und Städte **KEINE Rohstoffträge**. Der Räuber bleibt stehen.

b) Entwicklungskartenspielen (->)

Ein Spieler, der an der Reihe ist, darf zu einem beliebigen Zeitpunkt seines Zuges **eine** Entwicklungskarte ausspielen (aufdecken). Das darf aber NICHT eine Karte sein, die er in diesem Zug gekauft hat!

Ritterkarten: (•>)

- Wer eine Ritterkarte ausspielt, muß sofort den Räuber versetzen. Siehe Punkte 1. + 2. oben.
- Ausgespielte Ritterkarten bleiben **offen** vor ihrem **Besitzer** liegen.
- Wer zuerst **drei** Ritterkarten offen vor sich liegen hat, erhält die Sonderkarte Größte Rittermacht, die 2 Siegpunkte wert ist.
- Sobald ein anderer Spieler **mehr** Ritterkarten vor sich liegen hat als der augenblickliche Besitzer der Größten Rittermacht, so erhält er sofort diese Sonderkarte.

Fortschritt: (->)

Wer eine solche Karte spielt, führt die Anweisung des Textes aus. Die Karte ist aus dem Spiel (in die Schachtel zurücklegen).

Siegpunkte: (->)

Karten mit Siegpunkten sollten tunlichst erst dann aufgedeckt werden, wenn der Spieler sicher ist, 10 Siegpunkte zu besitzen und somit das Spiel als Sieger zu beenden.

Spielende (->)

Das Spiel endet mit dem Zug, in dem ein Spieler 10 oder mehr Siegpunkte erreicht- Um zu gewinnen, muß ein Spieler an der Reihe sein und in seinem Zug mindestens 10 Siegpunkte erreichen/ besitzen.

Kleiner Siedler Almanach

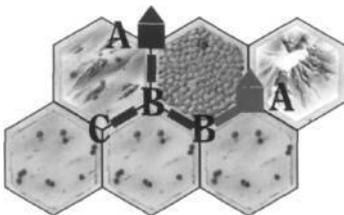
Ausführliche Regelerläuterung und Beispiele zu „Siedler von Catan“

Abstandsregel
 Aufbau, Variabler
 Bauen
 Baukosten-Karte
 Binnenhandel
 Entwicklungs-Karten
 Fortschritts-Karten
 Größte Rittermacht
 Gründungsphase
 Hafenstandort
 Handel
 Kreuzung
 Küste
 Längste Handelsstraße
 Räuber
 Ritter
 Rohstoff-Erträge
 Rohstoff-Handel
 Rohstoff-Karten
 Seehandel
 Sieben gewürfelt - Räuber wird aktiv
 Siedlung
 Siegpunkte
 Siegpunkt-Karten
 Spielablauf
 Spielende
 Stadt
 Startaufstellung für Einsteiger
 Straße
 Taktik
 Wege
 Wüste
 Zahlenchips

A

Abstandsregel

Eine Siedlung darf nur dann auf einer freien Kreuzung (->) gegründet werden, wenn die drei angrenzenden Kreuzungen nicht von einer Siedlung oder Stadt bebaut sind.



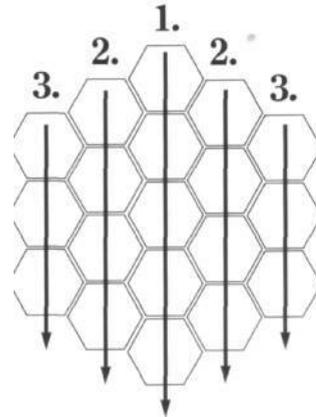
Beispiel:

Die mit „A“ markierten Siedlungen sind bereits gegründet. Die mit „B“ markierten Kreuzungen dürfen nicht mit Siedlungen bebaut werden. Auf der mit „C“ markierten Kreuzung darf eine Siedlung errichtet werden.

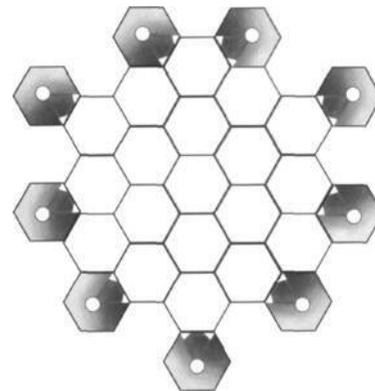
Aufbau, Variabler

- Trennen Sie zunächst die Landfelder von den Meerfeldern.
- Mischen Sie die verdeckten Landfelder. Von diesem verdeckten Stapel nehmen Sie nacheinander jeweils das oberste Sechseckfeld ab und legen es, wie nachfolgend beschrieben, offen auf den Tisch:

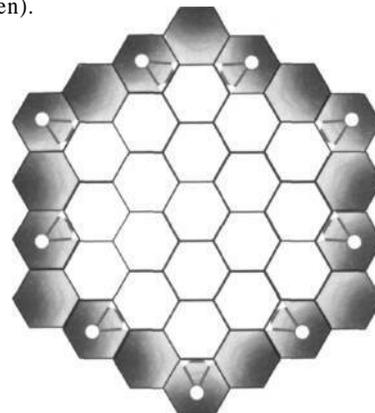
- Legen Sie 5 Landfelder untereinander in die Mitte des Tisches.
- Schließen Sie rechts und links daran je 1 Reihe mit 4 Landfeldern an.
- Legen Sie nun nochmals rechts und links je 3 Landfelder an.



- Sortieren Sie jetzt die 9 Meerfelder mit den Hafenstandorten aus. Platzieren Sie nun diese 9 Häfen rund um die Insel, lassen Sie aber zwischen zwei Häfen immer ein Feld frei. Wichtig: Die Häfen müssen so an Landfelder angelegt werden, dass beide Hafensandorte (Halbkreise) an Land angrenzen.

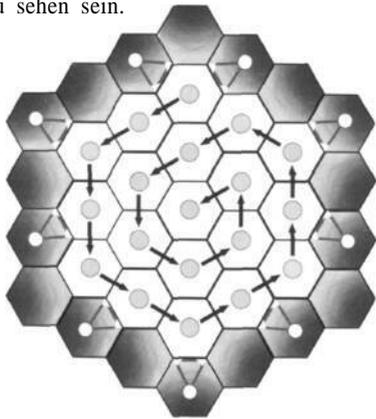


- Füllen Sie dann die Lücken mit einfachen Meerfeldern (ohne Häfen).



6. Platzieren der Zahlenchips:

- Legen Sie die Zahlenchips neben dem Spielplan bereit, mit der Buchstabenseite nach oben.
- Legen Sie jetzt die Chips in alphabetischer Reihenfolge auf die Landfelder. Beginnen Sie bei einem beliebigen Eckfeld, und setzen Sie die nächsten Zahlenchips alle entgegen dem Uhrzeigersinn ab. Siehe Beispiel. Achtung: Auf die Wüste kommt kein Zahlenchip, sie wird übersprungen.
- Sind alle Chips verteilt, werden sie umgedreht: die Zahlen müssen zu sehen sein.



Weltergeht es mit der „Gründungsphase“ (->)

B

Bauen

Nachdem der Spieler, der an der Reihe ist, die Rohstoff-Erträge ausgewürfelt und Handel betrieben hat, darf er bauen. Er muss dazu bestimmte Kombinationen von Rohstoff-Karten (siehe Karten Baukosten) abgeben - auf die Vorratsstapel zurücklegen. Der Spieler kann beliebig viele Bauwerke errichten und Entwicklungs-Karten kaufen, solange er Rohstoffe zum „bezahlen“ hat und so lange der Vorrat an Entwicklungs-Karten und Bauwerken reicht. Siehe auch Baukosten (->), Siedlungen (->), Städte (->), Straßen (->), Entwicklungskarten (->). Jeder Spieler verfügt über maximal 15 Straßen, 5 Siedlungen und 4 Städte. Errichtet ein Spieler eine Stadt, darf er die dadurch frei gewordene Siedlung wieder verbauen. Straßen und Städte dagegen, sind sie einmal errichtet, bleiben bis zum Ende des Spieles auf ihren Plätzen.

Nach dem „Bauen“ ist der Zug des Spielers beendet, sein linker Nachbar setzt das Spiel fort.

Baukosten-Karte

Die Karte Baukosten zeigt, was gebaut werden kann und welche Rohstoffe dafür gezahlt werden müssen. Baukosten bezahlen heißt immer, dass der Spieler die erforderlichen Rohstoff-Karten abgeben muss - zurücklegen auf die Vorratsstapel. Der Spieler kann Siedlungen (->) und Straßen (->) bauen. Er kann Siedlungen zu Städten (->) erweitern und er kann Entwicklungs-Karten kaufen (->).

Binnenhandel

Der Spieler, der an der Reihe ist, darf (nach dem Auswürfeln der Rohstoff-Erträge) mit seinen Mitspielern Rohstoff-Karten tauschen. Die Tauschbedingungen - wie viele Karten wofür - sind dem Verhandlungsgeschick der Spieler überlassen. Wichtig: Es

darf immer nur mit dem Spieler getauscht werden, der an der Reihe ist. Die anderen Spieler dürfen untereinander nicht tauschen.

Beispiel:

Hans ist an der Reihe. Er benötigt zum Bau einer Straße 1 Lehm. Er selbst besitzt 2 Holz und drei Erz. Hans fragt laut: „Wer gibt mir 1 Lehm, ich biete 1 Erz.“ Werner antwortet: „Wenn Du mir 3 Erz gibst, erhältst Du 1 Lehm.“ Gabi ruft dazwischen: „Du bekommst 1 Lehm, wenn Du mir 1 Holz und 1 Erz gibst.“ Hans entscheidet sich für Gabis Angebot und tauscht 1 Holz und 1 Erz gegen 1 Lehm. Wichtig: Werner hätte nicht mit Gabi tauschen dürfen, da Hans am Zuge war.

E

Entwicklungs-Karten

Es gibt drei verschiedene Arten von Entwicklungs-Karten: Ritter (->), Fortschritt (->) und Siegpunkte (->). Wer eine Entwicklungs-Karte kauft, nimmt die oberste Karte vom verdeckten Stapel auf die Hand. Jeder Spieler hält seine Entwicklungs-Karten bis zu ihrem Einsatz geheim; nach Möglichkeit so unauffällig, dass die anderen Spieler keine Schlüsse aus den Karten ziehen können.

Ein Spieler, der an der Reihe ist, darf in seinem Zug immer nur 1 Karte ausspielen: Entweder 1 Ritter- oder 1 Fortschritts-Karte. Der Zeitpunkt des Ausspielens ist beliebig und auch vor dem Würfeln möglich; es darf aber keine Karte ausgespielt werden, die erst in diesem Zug gekauft wurde. Ausnahme: Kauft ein Spieler eine Karte und es ist 1 Siegpunkt-Karte (->), mit der er seinen 10. Siegpunkt erreicht, so darf er diese Karte sofort aufdecken und hat das Spiel gewonnen.

Siegpunkt-Karten (eine oder mehrere) werden erst am Ende des Spieles aufgedeckt, wenn ein Spieler mit ihnen 10 Siegpunkte erreicht und damit das Spiel beendet.

F

Fortschritts-Karten

Fortschritts-Karten sind eine Gruppe der Entwicklungs-Karten.

Es gibt je zweimal:

- Straßenbau: Wer diese Karte ausspielt, darf sofort und ohne Rohstoff-Kosten 2 neue Straßen (nach den üblichen Regeln) auf den Spielplan legen.
- Erfindung: Wer diese Karte ausspielt, darf sich sofort 2 beliebige Rohstoff-Karten von den Vorrats-Stapeln nehmen. Hat der Spieler die Bauphase noch vor sich, darf er diese Karte(n) zum Bauen verwenden.
- Monopol: Wer diese Karte ausspielt, wählt einen Rohstoff aus. Alle Mitspieler müssen ihm alle Rohstoff-Karten geben, die sie von dieser Sorte auf der Hand halten. Wer keine solche Rohstoff-Karte besitzt, muss auch nichts abgeben. In seinem Zug darf ein Spieler nur eine Entwicklungs-Karte ausspielen.

G

Größte Rittermacht

Wer an der Reihe ist und als erster seine dritte Ritterkarte vor sich aufdeckt, erhält diese Sonderkarte, die 2 Siegpunkte wert ist. Die Sonderkarte Größte Rittermacht legt der Besitzer offen vor sich ab. Kann ein anderer Spieler eine Ritterkarte mehr vor

sich aufdecken als der augenblickliche Besitzer, so geht die Sonderkarte sofort an ihn. Die 2 Siegpunkte gehen ebenfalls an den neuen Besitzer über.

Gründungsphase

Die „Gründungsphase“ beginnt, nachdem das variable Spielfeld (->) aufgebaut ist.

- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die entsprechenden Spielfiguren: 5 Siedlungen, 4 Städte, 15 Straßen. Dazu eine Übersichts-Karte Baukosten.
- Die Rohstoff-Karten werden in fünf Stapel sortiert und offen in die beiden Kartenhalter gelegt. Die Kartenhalter werden neben dem Spielfeld bereit gestellt.
- Die Entwicklungskarten (->) werden gemischt und als verdeckter Stapel in das freie Fach des Kartenhalters gelegt.
- Die beiden Sonderkarten und die Würfel werden griffbereit neben das Spielfeld gelegt.
- Der Räuber wird auf die Wüste gesetzt.

Die Gründungsphase erstreckt sich über zwei Runden, in der jeder Spieler 2 Straßen und 2 Siedlungen baut:

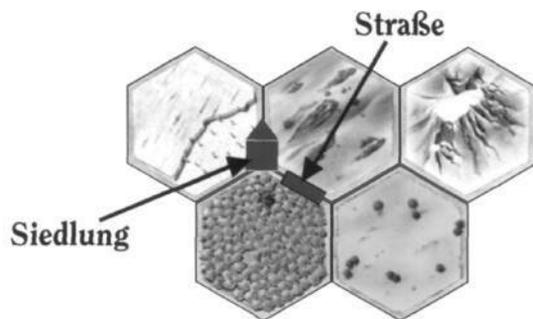
1. Runde

Reihum würfeln alle Spieler mit beiden Würfeln; wer die höchste Augenzahl erreicht, beginnt.

Der Spieler setzt eine seiner Siedlungen auf eine freie Kreuzung (->) seiner Wahl. An diese Siedlung schließt er in beliebiger Richtung eine seiner Straßen an.

Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn: Jeder setzt 1 Siedlung und 1 Straße.

Achtung: Beim Setzen aller weiteren Siedlungen muss die Abstandsregel (->) beachtet werden!



2. Runde

Haben alle Spieler ihre erste Siedlung errichtet, so startet der Spieler, der zuletzt an der Reihe war, die zweite Runde: Er darf jetzt zuerst seine zweite Siedlung gründen und seine zweite Straße anschließen. Achtung: Nach ihm folgen die anderen Spieler entgegen dem Uhrzeigersinn, der Startspieler ist also als Letzter mit seiner zweiten Siedlung dran.

Die zweite Siedlung kann völlig unabhängig von der ersten gesetzt werden, auf eine beliebige Kreuzung, wobei auch dort die Abstandsregel beachtet werden muss. Die zweite Straße muss an die zweite Siedlung anschließen, aber wiederum in beliebiger Richtung.

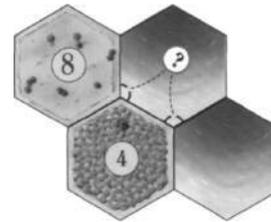
Jeder Spieler erhält sofort nach der Gründung seiner zweiten Siedlung seine ersten Rohstoff-Erträge: Für jedes Landfeld, das an diese zweite Siedlung angrenzt, nimmt er sich eine entsprechende Rohstoff-Karte vom Vorrat.

Der Startspieler (der als Letzter seine zweite Siedlung gegründet hat) beginnt das Spiel: Er würfeln die Rohstoff-Erträge des ersten Zuges aus. Hilfreiche Tipps über das Vorgehen bei der Gründung finden Sie unter „Taktik“.

II

Hafenstandort

Häfen haben den Vorteil, dass man Rohstoffe günstiger tauschen kann. Um in den Besitz eines Hafens zu kommen, muss ein Spieler eine Siedlung an der Küste (->) bauen - auf einer Kreuzung, die durch einen Hafenstandort (Halbkreis) gekennzeichnet ist. Siehe auch „Seehandel“ (->).



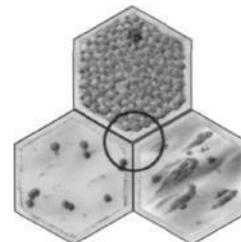
Handel

Nachdem der Spieler, der an der Reihe ist, die Rohstoff Erträge für diesen Zug ausgewürfelt hat, darf er Handel treiben. Er darf mit seinen Mitspielern Rohstoff-Karten tauschen (*Binnenhandel* (->)), aber auch ohne Mitspieler tauschen (*Seehandel* (->)), in dem er eigene Rohstoff-Karten gegen Karten aus den Vorratsstapeln umtauscht. Der Spieler, der an der Reihe ist, darf so lange und so oft tauschen, wie es seine Rohstoff-Karten (auf der Hand) zulassen.

K

Kreuzung

Kreuzungen sind die Schnittpunkte, an denen sich drei Felder treffen. Nur auf Kreuzungen dürfen Siedlungen gegründet werden. Die Einfluss-Zone (für Rohstoff-Erträge) von Siedlungen und Städten auf einer Kreuzung erstreckt sich immer auf die drei Landschaften, die diese Kreuzung bilden.



Küste

Grenzt ein Landfeld an ein Meerfeld, so spricht man von einer „Küste“. Entlang einer Küste kann eine Straße gebaut werden. Auf Kreuzungen, die an Meerfelder grenzen, können Siedlungen gegründet und zu Städten ausgebaut werden. Der Nachteil: Die Einfluss-Zone erstreckt sich nur auf zwei Landfelder oder gar nur eines, was geringere Rohstoff-Erträge bedeutet. Der Vorteil: An Küsten gibt es Hafenstandorte, die es über den Seehandel erlauben, Rohstoffe günstiger zu tauschen.

L

Längste Handelsstraße

- Sobald ein Spieler eine durchgehende Handelsstraße aus mindestens 5 einzelnen Straßen besitzt, nimmt er diese Sonderkarte an sich und legt sie vor sich ab. Diese Karte ist 2 Siegpunkte wert. Achtung: Besitzt ein Spieler ein Straßennetz mit Abzweigungen, so wird für die Längste Handelsstraße nur das längste, ununterbrochene Teilstück gewertet.
- Sobald ein anderer Spieler eine längere Handelsstraße gebaut hat, erhält er die Sonderkarte vom derzeitigen Besitzer (und damit wechseln auch die 2 Siegpunkte).

Beispiel: Spieler Rot hat eine durchgehende Handelsstraße mit 7 Straßen gebaut (A-B). Die mit Pfeilen markierten Straßen (Abzweigungen) zählen nicht mit. Rot erhält die Sonderkarte „Längste Handelsstraße“.

- Eine Handelsstraße kann unterbrochen werden, wenn ein anderer Spieler eine Siedlung auf einer freien Kreuzung der Handelsstraße errichtet!

Siehe Beispiel: Sollte es Spieler Blau gelingen, auf der Kreuzung „C“ eine Siedlung zu bauen (was möglich wäre), ist die Handelsstraße des roten Spielers unterbrochen. Rot muss die Sonderkarte an Blau abgeben, der jetzt die Längste Handelsstraße und 2 Siegpunkte mehr besitzt.



- * Haben, nach der Unterbrechung einer Handelsstraße, mehrere Spieler gleich lange Handelsstraßen, so wird die Sonderkarte weggelegt. Sie kommt erst wieder ins Spiel, wenn ein Spieler allein die Längste Handelsstraße besitzt.

R

Räuber

Der Räuber steht zu Beginn des Spieles auf der Wüste (->). Er wird nur bewegt, wenn eine „7“ gewürfelt (->) wird oder wenn ein Spieler eine Ritterkarte (->) aufdeckt.

Wurde der Räuber auf ein Landfeld versetzt, so verhindert er die Rohstoff-Produktion dieses Feldes, so lange er darauf steht. Alle Spieler, die an diesem Landfeld Siedlungen und/oder Städte besitzen, erhalten von diesem Feld keine Rohstoffe, so lange der Räuber auf diesem Feld steht.

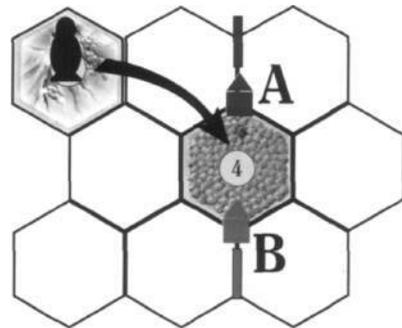


Beispiel (siehe unten): Hans ist an der Reihe und hat eine „7“ gewürfelt. Er muss nun den Räuber versetzen. Der Räuber stand auf einem Gebirgsfeld. Hans setzt ihn auf den Zahlenchip „4“ eines Waldfeldes. Sollte in den nächsten Runden eine „4“ gewürfelt werden, erhalten die Besitzer der Siedlungen „A“ und „B“ keine Holz-Rohstoffkarte. Dies gilt so lange, bis der Räuber durch eine weitere „7“ oder eine Ritterkarte versetzt wird. Außerdem darf Hans sich von einem der beiden Spieler, denen die Siedlungen „A“ und „B“ gehören, eine Rohstoffkarte aus deren verdeckten Hand ziehen.

Ritter

Deckt ein Spieler während seines Zuges eine Entwicklungs-Karte „Ritter“ auf, muss er sofort den Räuber (->) versetzen.

- Der Spieler, der die Ritterkarte gespielt hat, muss den Räuber nehmen und ihn auf den Zahlenchip eines beliebigen, anderen Landfeldes versetzen.
- Dann darf er demjenigen Spieler 1 Rohstoff-Karte rauben (und behalten), der eine Siedlung oder Stadt an diesem Landfeld stehen hat. Haben dort zwei oder mehr Spieler Gebäude stehen, darf er sich aussuchen, wen er berauben will.
- Der Spieler, der beraubt wird, bekommt die Karte aus der verdeckten Hand gezogen.
- Wer zuerst 3 Ritterkarten offen vor sich liegen hat, erhält die Sonderkarte „Größte Rittermacht“ (->), die 2 Siegpunkte wert ist.
- Sobald ein anderer Spieler eine Ritterkarte mehr aufdeckt, so erhält er diese Sonderkarte vom derzeitigen Besitzer; die beiden Siegpunkte wechseln mit.

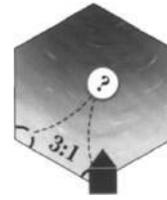
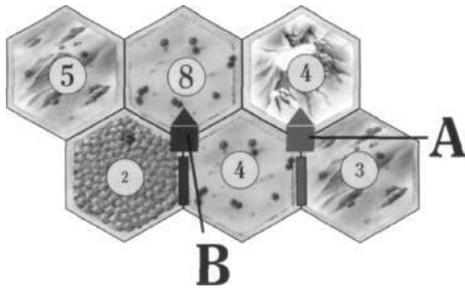


Beispiel: Hans ist an der Reihe und deckt eine Ritterkarte auf. Er versetzt den Räuber von dem Gebirgsfeld auf das Waldfeld mit der „4“. Hans darf nun entweder von Spieler A oder B eine Rohstoff-Karte aus deren verdeckten Handkarten ziehen.

Rohstoff-Erträge

Kommt ein Spieler an die Reihe, muss er zunächst die Rohstoff-Erträge für diesen Zug auswürfeln (mit beiden Würfeln). Die gewürfelte Augenzahl bestimmt die Felder, die Erträge abwerfen. Es gibt jeden Zahlenwert zweimal, lediglich die Chips mit der „2“ und der „12“ sind jeweils nur einmal vorhanden.

Alle Spieler, die Siedlungen (->) oder Städte (->) an den erwürfelten Feldern stehen haben, erhalten Erträge (Rohstoff-Karten) von den jeweiligen Feldern. Jede Siedlung bringt 1 Rohstoff-Karte ein, jede Stadt 2 Rohstoff-Karten.



Beispiel: Ein Spieler legt 3 Holz-Karten auf den Vorratsstapel Holz und nimmt sich 1 Karte Erz.

Beispiel: Der Spieler mit der Siedlung „A“ hat eine „4“ gewürfelt. Seine Siedlung grenzt an zwei Felder mit dem Zahlenchip „4“ an: ein Gebirgsfeld und ein Weideland. Der Spieler mit der Siedlung „A“ nimmt sich von den Vorratsstapeln je 1 Rohstoff-Karte Erz und Wolle. Der Spieler mit der Siedlung „B“ erhält 1 Karte „Wolle“. Wäre die Siedlung B eine Stadt, würde der Spieler 2 Karten „Wolle“ erhalten.

2. Spezialhafen (2:1): Für jede Rohstoff-Art gibt es einen Spezialhafen (mit gleichen Symbolen). Es ist also wichtig, in welchem Spezialhafen der Spieler seine Siedlung oder Stadt stehen hat. Die günstige Tauschmöglichkeit 2:1 gilt immer nur für den Rohstoff, der auf dem Hafenfeld abgebildet ist. Ein Spezialhafen berechtigt aber nicht zum Tausch der anderen Rohstoff-Arten im Verhältnis 3:1!



Rohstoff-Handel

In der zweiten Aktionsphase darf der Spieler, der an der Reihe ist, mit seinen Mitspielern Handel treiben. Die Mitspieler dürfen untereinander nicht handeln, nur mit dem Spieler an der Reihe. Es gibt zwei unterschiedliche Arten des Handels: Binnenhandel (->) und Seehandel (->).

Beispiel: Ein Spieler hat eine Siedlung (oder Stadt) in dem Spezialhafen für Wolle errichtet. Der Spieler darf beim Tausch 2 Karten Wolle auf den Vorratsstapel zurücklegen und sich dafür 1 beliebige, andere Rohstoff-Karte nehmen. Er kann auch 4 Karten Wolle gegen 2 andere Karten tauschen - je nach Vorrat.

Rohstoff-Karten

Es gibt 5 verschiedene Rohstoff-Arten (siehe Seite 2 + 3): Getreide (aus Ackerland), Lehm (aus Hüggelland), Erz (aus Gebirge), Holz (aus Wald) und Wolle (aus Weideland).

Die Spieler erhalten diese Karten als Rohstoff-Erträge, sozusagen als Einnahmen. Die Rohstoff-Erträge werden zu Beginn durch Würfelwurf (mit beiden Würfeln) bestimmt. Einnahmen erhalten die Spieler von den Landfeldern, an denen sie Siedlungen und/oder Städte stehen haben, immer wenn die Zahl des Feldes gewürfelt wird.

Sieben gewürfelt - Räuber wird aktiv

Würfelt ein Spieler in seiner Phase Rohstoff-Erträge eine „7“, so erhält kein Spieler Erträge. Im Gegenteil:

- Alle Spieler zählen ihre Rohstoff-Karten in ihrem Besitz. Wer mehr als 7 Rohstoff-Karten hat (also 8, 9 und mehr), muss die Hälfte davon auswählen und ablegen - zurück auf die Vorrats-Stapel. Bei einer ungeraden Anzahl an Karten wird immer abgerundet: wer z.B. 9 Rohstoff-Karten besitzt, muss 4 davon ablegen.
Beispiel: Hans würfelt eine „7“. Er hat nur 6 Karten auf der Hand. Benni hat 8 Karten und Wolfgang 11. Benni muss 4 Karten ablegen und Wolfgang 5 (abgerundet).
- Dann nimmt der Spieler, der an der Reihe ist, den Räuber (->) und versetzt ihn auf den Zahlenchip (->) eines beliebigen, anderen Landfeldes. Damit sind die Rohstoff-Einnahmen dieses Feldes blockiert. Außerdem darf der Spieler, der den Räuber versetzt hat, dem Spieler 1 Rohstoff-Karte aus der verdeckten Hand rauben, der eine Siedlung oder Stadt an diesem Landfeld stehen hat; gibt es dort 2 oder mehr Spieler mit Gebäuden, darf er sich einen davon aussuchen und berauben. Siehe auch Ritter (->)).
- Der Räuber darf auch auf die Wüste (->) gesetzt werden, obwohl dort kein Zahlenchip liegt.

Danach setzt der Spieler seinen Zug mit seiner Handelsphase fort.

S

Seehandel

Ist ein Spieler an der Reihe, so kann er in der Handelsphase auch ohne Partner Rohstoff-Karten tauschen: der Seehandel ermöglicht ihm das.

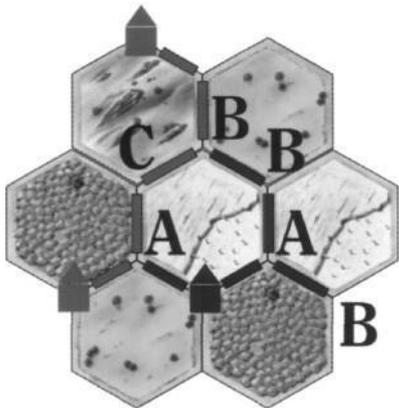
- Bei der einfachsten (und ungünstigsten) Tauschvariante 4:1 legt der Spieler 4 gleiche Rohstoff-Karten zurück auf die Vorrats-Stapel und nimmt sich dafür die gewünschte Karte (eine) vom entsprechenden Stapel. Der Spieler benötigt für den Tausch 4:1 keinen Hafen (->) (Siedlung an einem Hafenstandort), aber wenn niemand tauschen will...
Beispiel: Hans legt 4 Karten Erz auf den Vorratsstapel zurück und nimmt sich 1 Holz-Karte. Sinnvoller wäre es natürlich, zuerst einen günstigeren Tausch mit den Mitspielern zu versuchen (Binnenhandel).
- Bessere Tauschmöglichkeiten hat ein Spieler, wenn er seine Siedlung oder Stadt an einem Hafenstandort (->) errichtet hat. Es gibt zwei verschiedene Arten von Hafenstandorten:
 1. Einfacher Hafen (3 : 1): Der Spieler, der an der Reihe ist, darf während seiner Handelsphase 3 gleiche Rohstoff-Karten ablegen und sich dafür 1 andere beliebige Rohstoff-Karte nehmen.

Siedlung

Eine Siedlung zählt 1 Siegpunkt. Siedlungen werden auf Kreuzungen (->) errichtet (Schnittpunkt von 3 Feldern). Wer eine Siedlung besitzt, kann für alle angrenzenden Landfelder Rohstoffträge erhalten.

Bei der Gründung einer Siedlung müssen folgende zwei Punkte beachtet werden:

- Die Siedlung muss immer an einer eigenen Straße (->) anschließen.
- Die Abstandsregel (->) muss beachtet werden.



Beispiel: Spieler Rot möchte eine neue Siedlung gründen. Er darf dies an allen Kreuzungen, die mit „B“ markiert sind. Nicht erlaubt ist die Gründung auf Kreuzung „A“, da die Abstandsregel verletzt würde, sowie auf „C“, da keine rote Straße zu dieser Kreuzung führt.

Hinweis: Hat ein Spieler seine 5 Siedlungen verbaut (mehr „Häuschen“ besitzt er nicht), so muss er zuerst eine seiner Siedlungen zu einer Stadt ausbauen. Er erhält dann dieses Häuschen zurück und kann damit erneut eine Siedlung gründen.

Siegpunkte

Wer zuerst 10 Siegpunkte erreicht und an der Reihe ist, gewinnt das Spiel. Siegpunkte erhält ein Spieler für:

Eine Siedlung	1 Siegpunkt
Eine Stadt	2 Siegpunkte
Sonderkarte Längste Handelsstraße	2 Siegpunkte
Sonderkarte Größte Rittermacht	2 Siegpunkte
Eine Entwicklungs-Karte	1 Siegpunkt

Jeder Spieler beginnt mit 2 Siedlungen, hat also schon von Anfang an 2 Siegpunkte. Es gilt also, noch 8 Siegpunkte dazu zu gewinnen.

Siegpunkt-Karten

Siegpunkt-Karten gehören zu den Entwicklungs-Karten (->), sie können also „gekauft“ werden. Diese Entwicklungs-Karten stellen wichtige kulturelle Errungenschaften dar, die sich in bestimmten Gebäuden widerspiegeln. Jede Siegpunkt-Karte zählt 1 Siegpunkt. Hat ein Spieler eine Siegpunkt-Karte gekauft, bewahrt er sie verdeckt auf. Wer an der Reihe ist und zusammen mit seinen Siegpunkt-Karten 10 Punkte erreicht hat, deckt die Karte auf (auch mehrere) und hat damit gewonnen.

Tipp: Siegpunkt-Karten sollten so aufbewahrt werden, dass die Mitspieler keine Schlüsse daraus ziehen können. Wer vor sich immer 1 oder 2 verdeckte Karten liegen hat, und sie nicht ein-

setzt, nährt den Verdacht, dass es Siegpunkte sein könnten.

Spielablauf

Hier der Spielablauf in Kurzform, plus der Angaben, wo Sie Einzelheiten finden können:

- 1) Spielfeld aufbauen: Aufbau, Variabler (->)
- 2) Vorbereitung des Spiels: Gründungsphase (->)
- 3) Das Spiel:

Der Startspieler beginnt, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, absolviert in seinem Zug nacheinander 3 Spielphasen:

- Rohstoffträge auswürfeln (->) (der Wurf gilt für alle Spieler)
- Handel treiben (->)
- Bauen (->)

Danach ist der Zug des Spielers beendet und sein linker Nachbar ist an der Reihe - die 3 Spielphasen wiederholen sich.

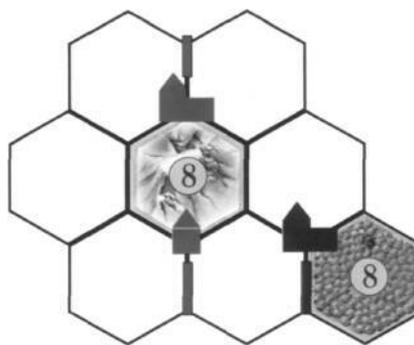
Spielende

Ist ein Spieler an der Reihe und hat er 10 Siegpunkte erreicht (oder erreicht er sie in diesem Zug), so kann er das Spiel sofort beenden - er gewinnt.

Beispiel: Ein Spieler hat 2 Siedlungen (2SP), die Sonderkarte Längste Handelsstraße (2SR), 2 Städte (4SP.) und 2 Siegpunkt-Karten (2SP). Er deckt seine beiden Siegpunkt-Karten auf und besitzt damit die erforderlichen 10 Punkte zum Sieg.

Stadt

Nur eine bestehende Siedlung kann zu einer Stadt ausgebaut werden. Der Spieler bezahlt die verlangten Rohstoffe, nimmt das Siedlungshäuschen wieder an sich und stellt dafür eine Kirche (Stadt) auf die Kreuzung. Jede Stadt zählt 2 Siegpunkte und ihr Besitzer erhält für jedes angrenzende Landfeld doppelte Rohstoffträge (2 Rohstoff-Karten), falls die Zahl auf dem Feld gewürfelt wird. Frei gewordene Siedlungen (durch Städtebau) können erneut zur Gründung von Siedlungen eingesetzt werden.



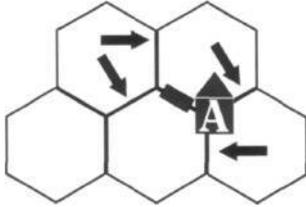
Beispiel: Als Rohstoff-Ertrag wurde die „8“ gewürfelt. Spieler Blau erhält 3 Karten Erz: für die Siedlung 1 Erz und für die Stadt 2 Erz. Spieler Rot erhält für seine Stadt 2 Holz.

Tipp: Ohne den Ausbau von Siedlungen zu Städten (2 Siegpunkte jeweils) ist das Spiel kaum zu gewinnen. Da jeder Spieler nur 5 Siedlungen zur Verfügung hat, kann er mit den Siedlungen nur 5 Siegpunkte erreichen.

Straße

Ihre Straßen sind Verbindungen zwischen eigenen Siedlungen oder Städten. Straßen werden auf Wegen (->) errichtet. Ohne den Bau neuer Straßen können auch keine neuen Siedlungen

errichtet werden. Straßen verhelfen nur in einem Fall zu Siegpunkten - wenn man die Sonderkarte Längste Handelsstraße (->) besitzt. Auf jedem Weg darf natürlich immer nur eine Straße gebaut werden. Zwischen zwei Meerfeldern darf keine Straße errichtet werden, wohl aber an der Küste entlang.



Beispiel: Der Spieler mit der Siedlung „A“ möchte eine Straße bauen. Er darf seine Straße auf den Wegen bauen (anlegen), die mit Pfeilen markiert sind.

Startaufstellung für Einsteiger

Wenn Sie nach der vorgegebenen Startaufstellung für Einsteiger spielen wollen, bauen Sie den Spielplan wie folgt auf:



- Legen Sie Landfelder genau nach der Abbildung aus.
- Legen Sie rundherum die Meeresteile, genau nach Plan. Achten Sie darauf, dass sich Meeresteile mit und ohne Hafen abwechseln und dass beide Hafenmarkierungen an Land angrenzen.
- Legen Sie dann die runden Zahlenchips auf die Landfelder, genau nach der Abbildung.
- Zum Schluss werden von jeder Farbe 2 Siedlungen und Straßen errichtet - entsprechend der Abbildung. Beim Spiel zu dritt werden die Gebäude in roter Farbe wieder entfernt.
- Das Spiel beginnt mit dem Auswürfeln eines Startspielers. Er hat den ersten Zug und würfelt die Rohstoffträge aus

T

Taktik

Da „Siedler von Catan“ auf einem variablen Spielplan gespielt wird, sind die taktischen Überlegungen bei jedem Spiel anders.

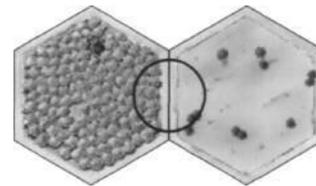
Dennoch gibt es eine paar Punkte, die jeder Spieler beachten sollte:

1. Lehm und Holz sind zu Beginn des Spieles die wichtigsten Rohstoffe. Beide benötigt man für Straßen und Siedlungen. Man sollte am Anfang seine Siedlungen zumindest an ein gutes Lehm- oder Holzfeld grenzen lassen.
2. Der Wert der Hafenstandorte sollte nicht unterschätzt werden. Wer Siedlungen oder Städte an guten Getreidefeldern besitzt, sollte im Lauf des Spieles eine Siedlung am Hafenstandort „Getreide“ gründen.
3. Man sollte bei der Gründung der ersten beiden Siedlungen darauf achten, genügend Hinterland zu besitzen, damit man sich weiter ausbreiten kann. Die Gründung beider Siedlungen in der Inselmitte ist gefährlich. Schnell sind die Wege von Mitspielern blockiert.
4. Wer viel handelt, hat bessere Chancen. Ruhig auch mal dem Spieler, der an der Reihe ist, von sich aus ein Angebot machen!

W

Wege

Als Wege bezeichnet man die Kanten, an denen zwei Felder aneinander stoßen. Wege verlaufen also auf der Grenze zwischen Landfeldern bzw. zwischen Land- und Meerfeldern. Auf jedem Weg kann nur eine Straße (->) gebaut werden. Wege münden immer in eine Kreuzung (->) - das ist der Punkt, an dem drei Felder zusammenstoßen.



Wüste

Die Wüste ist das einzige Landfeld, das keine Rohstoffe liefert. In der Wüste ist der Räuber (->) zuhause, er steht dort zu Beginn des Spieles. Wer an der Wüste eine Siedlung oder Stadt baut, muss sich darüber im klaren sein, dass er dort nur von zwei Landfeldern Erträge erhalten kann.

Z

Zahlenchips

Die Zahlen auf diesen Chips geben an, mit welcher Wahrscheinlichkeit das zugehörige Landfeld Rohstoffe abwirft. Je größer die Zahlen abgebildet sind, um so größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass sie gewürfelt werden. So ist ein Feld mit einer „8“ wesentlich ertragreicher als ein Feld mit einer „11“ oder „12“.