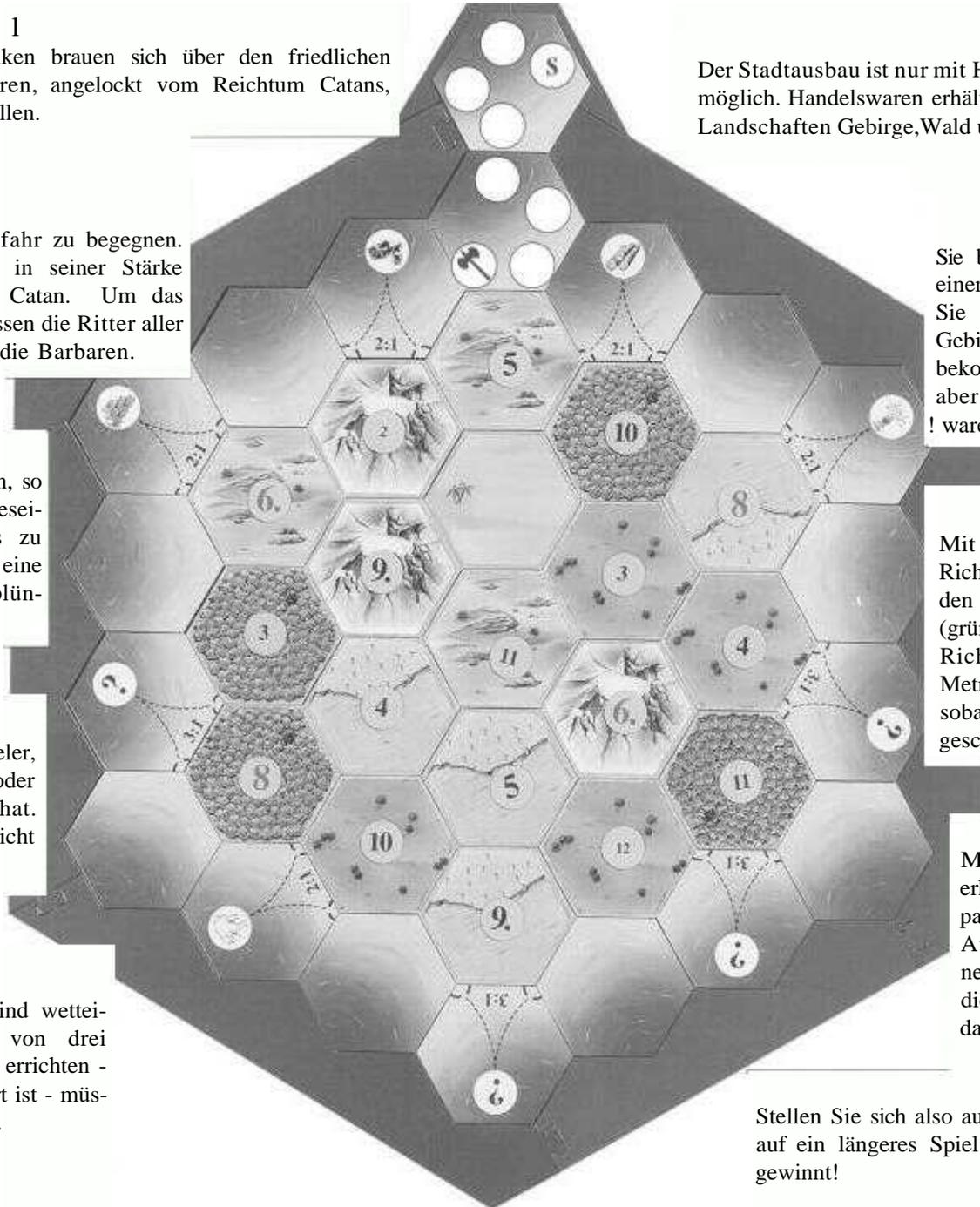


Spielübersicht & Spielplan für die ersten Spiele

A

Lesen Sie bitte zuerst diese Übersicht durch, in der Sie die wichtigsten Änderungen zum "Siedler-Basissspiel" finden. Lesen Sie dann erst Teil B auf den folgenden Seiten 2 bis 4 - die neuen, zusätzlichen Spielregeln. Die große Abbildung unten zeigt einen vorbereiteten Spielplan, den Sie zumindest im ersten Spiel verwenden sollten. Die kleinen Abbildungen zeigen die neuen Rohstoff-Einnahmen für Städte. Im Almanach (Teil C) finden Sie Tips zu den Fortschrittskarten, eine Material-Liste und Hinweise zum Bekleben der Spielfiguren.



1
Catan ist in Gefahr - dunkle Wolken brauen sich über den friedlichen Cataniern zusammen. Wilde Barbaren, angelockt vom Reichtum Catans, segeln heran, um das Land zu überfallen.

2
Noch bleibt Zeit genug, um der Gefahr zu begegnen. Das Heer der Barbaren entspricht in seiner Stärke immer der Anzahl der Städte in Catan. Um das Barbarenheer zurückzuschlagen, müssen die Ritter aller Spieler mindestens so stark sein wie die Barbaren.

3
Gelingt es, die Barbaren zu besiegen, so ist die Gefahr für den Augenblick beseitigt. Sind aber die Ritter Catans zu schwach, so überfallen die Barbaren eine Stadt. Die überfallene Stadt wird geplündert und bleibt als Siedlung zurück.

4
Dieser Verlust trifft immer den Spieler, der zur Verteidigung Catans keinen oder die wenigsten Ritter beigesteuert hat. Setzen Sie deshalb Ihr Schicksal nicht aufs Spiel, stellen Sie Ritter auf

5
Abgesehen von diesem äußeren Feind wetteifern die Spieler um den Bau von drei Metropolen! Um eine Metropole zu errichten - die zwei zusätzliche Siegpunkte wert ist - müssen die Spieler ihre Städte ausbauen.

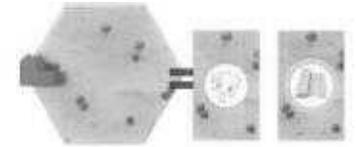
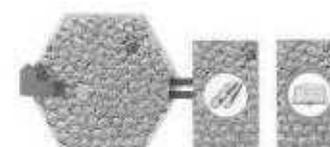
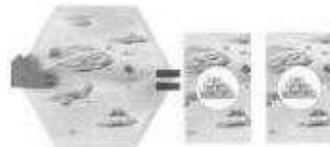
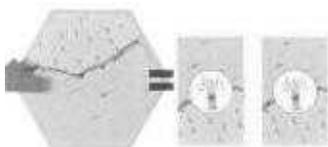
Der Stadtausbau ist nur mit Hilfe der neuen Karten "Handelswaren" möglich. Handelswaren erhält ein Spieler nur für Städte, die an die Landschaften Gebirge, Wald und Weideland grenzen.

7
Sie beginnen gleich von Anfang an mit einer Siedlung und einer Stadt. Erhalten Sie Rohstoffe durch eine Stadt, die an Gebirge, Wald oder Weideland grenzt, so bekommen Sie nur 1 Rohstoffkarte, dazu aber eine entsprechende Karte "Handelswaren". Siehe Abbildungen unten.

8
Mit Münzen bauen Sie Ihre Stadt in Richtung Politik aus (blau): Papier erlaubt den Ausbau in Richtung Wissenschaft (grün) und Tuch macht den Ausbau in Richtung Handel möglich (gelb). Eine Metropole (+ 2 Siegpunkte) erhalten Sie, sobald Sie die vierte Ausbaustufe als Erster geschafft haben.

9
Mit fortschreitendem Stadtausbau erhöht sich Ihre Chance - durch die passende Kombination von rotem Augwürfel und Ereigniswürfel - an die neuen Fortschrittskarten zu kommen, die Ihnen wesentlich tiefere Eingriffe in das Spiel ermöglichen, als bisher.

10
Stellen Sie sich also auf ein hartes Leben in Catan ein - und auf ein längeres Spiel. Wer zuerst 15 Siegpunkte erreicht, gewinnt!





Auf diesen Seiten finden Sie das komplette Regelwerk. Studieren Sie diese Regeln in einer ruhigen Stunde vor dem ersten Spiel - Ihre Mitspieler werden es Ihnen danken. Im Almanach C finden Sie: Informationen zu den neuen Fortschrittskarten, eine Materialliste und die Anleitung zum Bekleben der Spielsteine.

Spielanleitung

Aufbau der Insel

(Für das erste Spiel)

Trotz des variablen Spielplans empfehlen wir Ihnen, für das erste Spiel die Startaufstellung auf der Titelseite dieser Regel zu verwenden.

Damit ist sichergestellt, daß die erforderlichen Rohstoffe in ausreichender Menge im Spiel sind - vor allem Getreide.

- Setzen Sie zuerst den Rahmen zusammen, Fügen Sie immer die Teile mit den gleichen Buchstaben aneinander.
- In den Rahmen setzen Sie den Spielplan genau nach der Abbildung ein: Landfelder, darauf die Zahlenchips und rundherum die Meerfelder. Setzen Sie zuerst das neue Doppel-Meerfeld mit den Wegfeldern ein (für das Schiff der Barbaren).
- Rechts und links davon setzen Sie dann die Meerfelder so ein, daß sich leere Meerfelder und Häfenfelder immer abwechseln.

Hinweis: Nach dem ersten Spiel sollten Sie dann den variablen Spielplan verwenden - Basis-Spiel, Kleiner Siedler-Almanach (Aufbau, variabler).

Vorbereitung

1. Dieses Material des Basis-Spiels wird nicht benötigt:

- Die Entwicklungskarten, die Baukosten-Karten, die Siegpunkt-Karte "Größte Rillermacht", 1 Augenzwürfel.

2. Die folgenden Materialien werden bereit gelegt:

- Die Rohstoffkarten werden in 5 Stapel nach Sorten getrennt und offen neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Die neuen Karlen "Handelswaren" werden nach Sorten in 3 Stapel sortiert und unterhalb der Rohstoffkarten offen bereitgelegt. Legen Sie die Karten "Münzen" unterhalb der Erzkarten, die Karten "Papier" unterhalb der Holzkarten und die Karten "Tuch" unterhalb der Wollekarten.
- Die neuen "Fortschrittskarten" werden in 3 Stapel sortiert: Handel (gelb), Politik (blau), Wissenschaft (grün). Diese drei Stapel werden gemischt und verdeckt auf der anderen Seite des Spielplans bereitgelegt.
- Die drei Metropolen, ihre dazugehörigen Karton-Chips, die Händlerfigur, der weiße sowie der rote Augenzwürfel und der Ereigniswürfel werden neben das Spielfeld gelegt, ebenso die Karte "Längste Handelsstraße".
- Das Schiff, mit dem das Barbärenheer herangesegelt, wird auf das Startfeld S gesetzt.



- 6 Ritter (2 Einfache Ritter, 2 Starke Ritter, 2 Mächtige Ritter)
 - 3 Stadtmauern
 - 1 Baukalender für den Stadtausbau
- #### 4. Siedlungen und Städte einsetzen
- Reihum würfeln alle Spieler. Wer die höchste Augenzahl erreicht, beginnt. Er setzt zuerst eine Siedlung und eine Straße ein - nach den Regeln des Siedler-Basissspiels. Dann, in der zweiten Phase, wird statt einer Siedlung eine Stadt und eine Straße gesetzt. Wichtig: Achten Sie darauf, daß Sie Zugang zu Getreide haben und vergessen Sie nicht, daß nur drei Landschaften "Handelswaren" einbringen!
 - Jeder Spieler erhält für jedes Rohstoff-Feld, das an seine Stadt grenzt, **eine** Rohstoffkarte.
 - Das übrige Material legt jeder Spieler vor sich bereit,
 - Jeder Spieler legt seinen Baukalender vor sich ab - geschlossen, mit der ersten Seite nach oben.



Es beginnt der Spieler, der zuletzt seine Stadt gebaut hat. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, hat in seinem **Zug die nachfolgend** beschriebenen Aktions-Möglichkeiten:

1. Er muß alle drei Würfel werfen und damit ermitteln:

- Das Ereignis (Würfel mit den Symbolen).
- Den Gewinn einer Fortschrittskarte (roter Augenzwürfel).
- Rohstofferträge für alle Spieler - mit beiden Augenzwölfeln.
- Den Gewinn von "Handelswaren" (nur mit Stadt möglich),

2. Er kann in beliebiger Reihenfolge:

a) Handeln - mit der Bank oder seinen Mitspielern.

b) Bauen

- Wie bisher Straßen, Siedlungen, Städte; neu: jetzt auch Stadtmauern.
- Er kann "Einfache Ritter" bauen und sie aktivieren.
- Er kann seine Städte ausbauen - mit den Karten "Handelswaren".

Zusätzlich gilt: Der Spieler, der an der Reihe ist, kann während seines Zuges, aber erst nach dem Würfeln:

- Fortschrittskarten ausspielen, und oder
- mit seinen Rittern Aktionen ausführen.

Wichtig:

Vor dem Würfeln darf nur die Karte „Alchimist“ ausgespielt werden. Vor dem Würfeln darf weder gebaut noch getauscht werden.

Der Spielablauf im Einzelne!

1. Die Würfelergebnisse

Nachdem der Spieler alle drei Würfel geworfen hat, werden die Würfelergebnisse in folgender Reihenfolge ausgeführt:

1a Ereigniswürfel

- Zeigt der Symbolwürfel ein Schiff, so wird das Schiff in



Pfeilrichtung ein Feld weiter gesetzt. Erreicht das Schiff das letzte Feld (mit der Axt), so landet das Heer der Barbaren auf Catan. Die Spieler müssen Ritter aktiviert haben, um die Barbaren zurückschlagen zu können. Einzelheiten siehe "Das Heer der Barbaren bekämpfen".

1b Ereigniswürfel + roter Allgenwürfel

- Zeigt der Ereigniswürfel ein Stadttor, so überprüfen **alle** Spieler, ob sie eine "Fortschrittskarte" ziehen dürfen. Um eine Fortschrittskarte zu erhalten, muß ein Spieler:
 - einen Stadtausbau in der Farbe dieses Stadt-Tores besitzen und
 - die Augenzahl des roten Würfels muß auf seiner Stadtausbaukarte abgebildet sein.
- Im Uhrzeigersinn darf sich jeder Spieler, bei dem diese Bedingungen erfüllt sind, die oberste Fortschrittskarte von dem Stapel ziehen, dessen Farbe gewürfelt wurde, sie ansehen und verdeckt vor sich ablegen. Kein Spieler darf mehr als vier Fortschrittskarten vor sich liegen haben. Einzelheiten siehe „Fortschrittskarten“.



1c Roter und weißer Augenzwürfel

- Wie üblich bestimmt die addierte Augenzahl (roter und weißer Würfel) die Landfelder, die Erträge erbringen. Eine Siedlung bringt **wie** üblich **eine** Rohstoffkarte ein.
- Eine **Stadt** bringt zwei Rohstoffkarten ein - oder eine Rohstoffkarte und eine Karle "Handelswaren":
 - Hüggelland liefert 2 Karten Lehm.
 - Ackerland liefert 2 Karten Getreide.
 - Gebirge liefert 1 Karte Erz. + 1 Handelsware Münzen.
 - Wald liefert 1 Karte Holz + 1 Handelsware Papier,
 - Weideland liefert 1 Karle Wolle + 1 Handelsware Tuch.
 Siehe auch Abbildungen unten auf der Titelseite dieser Regel, Handelswaren werden auf die Hand genommen und zählen mit, wenn der Räuber gewürfelt wird.

2a Der Handel

Die Handelsmöglichkeiten des Basis-Spiels bleiben unverändert erhalten, sie gelten auch für die neuen Karlen "Handelswaren".

- Handelswaren können beliebig mit Mitspielern getauscht werden; auch im Verhältnis 4:1 mit der Bank gegen eine andere Handelsware oder einen Rohstoff. Die zum Umtausch verwendenden Handelswaren müssen aber einheitlich sein. Wer über einen 3:1 Hafen verfügt, darf Handelswaren auch im Verhältnis 3:1 gegen einen Rohstoff tauschen.
- Umgekehrt können auch Rohstoffe gegen Handelswaren getauscht werden (z.B. 4 Lehm gegen 1 Handelsware "Tuch", oder mit einem Lehmhafen auch 2 Lehm gegen 1 Handelsware).
- Fortschrittskarten dürfen nicht gehandelt werden.

2 b Das Bauen

Wie bisher können die Spieler Straßen, Siedlungen und Städte bauen, wenn sie an der Reihe sind - daran ändert sich nichts, Neue Bauvorhaben sind:

Stadtmauer

- Der Bau einer Stadtmauer kostet 2 Rohstoffkarten **Lehm- das Holz-**

plättchen wird unter die Stadtfigur geschoben.

- Jede Stadtmauer erhöht die Anzahl der Rohstoffkarten, die ein Spieler bei dem Wurf einer "7" auf der Hand haken darf, um "2" Karten.
- Verhört ein Spieler eine Stadt, so verliert er auch die dazugehörige Stadtmauer.

Ritter

- Ritter werden durch Holzscheiben dargestellt. Eine Seite zeigt einen Ritterkopf - die "passive Seite", "Passiv" heißt, der Ritter kann noch nichts unternehmen. Die andere Seite zeigt Eisenhandschuhe - das ist die "aktive Seite" - nur mit dieser Seite nach oben kann ein Ritter ins Spiel eingreifen.
- Ritter gibt es in drei Stufen: Einfache Ritter. Starke Ritter und Mächtige Ritter. Sie werden auf der passiven Seite durch unterschiedlich große Köpfe dargestellt, auf der aktiven Seite durch 1, 2 oder 3 Handschuhe. Jeder Handschuh steht für 1 Stärkepunkt.

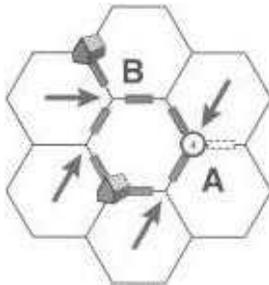


Ritter aufstellen

- Wer einen Ritter aufstellen möchte, zahlt 1 Erz und 1 Wolle. Dann nimmt sich der Spieler einen Einfachen Ritter und setzt ihn auf den Spielplan.
- Der Ritter muß mit seiner passiven Seite nach oben auf eine freie Kreuzung gesetzt werden, an die mindestens eine seiner eigenen Straßen grenzt.
- Ein Ritter unterbricht eine gegnerische Straße und verhindert den Weiterbau einer gegnerischen Straße an dieser Kreuzung.

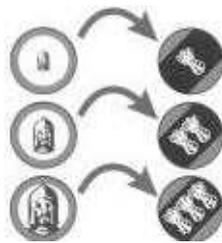
Beispiel:

Spieler Rot hat vier Kreuzungen (Pfeile) zur Auswahl, auf der er seinen Ritter aufstellen könnte. Wenn Spieler Rot seinen Ritter wie abgebildet auf Kreuzung "A" stellt, blockiert er Spieler Blau - nur Rot kann jetzt hier eine Straße anbauen. Hätte Rot seinen Ritter auf Kreuzung "B" gestellt, hätte er damit die Handelsstraße von Spieler Blau unterbrochen.



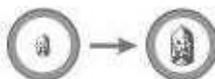
Ritter aktivieren

- Ein Spieler kann einen Ritter, der sich auf dem Spielplan befindet, aktivieren, indem er 1 Rohstoff Getreide zahlt (unabhängig von seiner Stärke); das gilt auch für Ritter, die soeben erst gebaut wurden. Der Ritter wird dann auf die aktive Seite umgedreht - das Symbol "Handschuh" muß oben liegen.
- Ein Spieler, der einen seiner Ritter aktiviert, darf diesen Ritter im selben Zug nicht mehr für eine Ritter-Aktion einsetzen.



Ritter aufwerten

- Ein Einfacher Ritter kann noch in dem Zug, in dem er gebaut wurde (oder in einem beliebigen späteren), aufgewertet werden. Durch Zahlung von 1 Rohstoff Erz und 1 Rohstoff Wolle wird er zu einem Starken Ritter. Der Spieler nimmt den Ritter-Chip vom Spielplan und setzt dafür einen Starken Ritter auf seinen Platz. Ritter dürfen in passivem und in aktivem Zustand aufgewertet werden.
- Auf gleiche Weise kann ein Starker Ritter zu einem Mächtigen Ritter aufgewertet werden. Mächtige Ritter darf ein Spieler erst einsetzen, wenn er zuvor eine Festung errichtet hat (dritter



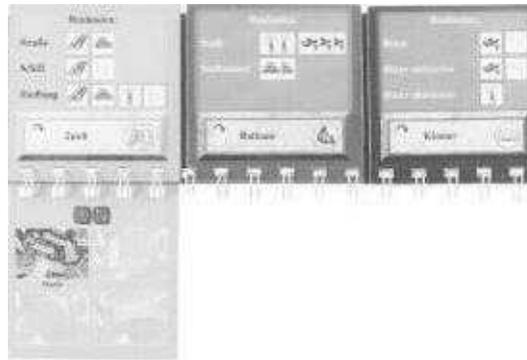
Stadtausbau Politik/blau)

Ein Ritter darf in einem Zug nur einmal aufgewertet werden,

Verfügt ein Spieler über Karten "Handelswaren", so kann er damit seine Städte ausbauen. Auch wenn ein Spieler nur eine Stadt besitzt, kann er Ausbauten in allen drei Bereichen (Handel, Politik, Wissenschaft) vornehmen.

Stadtausbauten werden mit Hilfe des vor ihm liegenden Städtekalenders vorgenommen. Der Kalender zeigt auf drei getrennten Blöcken die drei möglichen Ausbau-Gebiete an: Gelb - Handel; Blau - Politik; Grün = Wissenschaft. In jedem Gebiet gibt es fünf Ausbaustufen, also hat jeder Block fünf Blätter, zu Beginn des Spieles ist der Block geschlossen, kein Spieler verfügt über einen Stadtausbau.

- **Der erste Stadtausbau** eines Bereiches kostet immer eine Karte Handelsware, Jedes Blatt zeigt, welche Handelsware jeweils benötigt wird,
- Wer z.B. eine Karte "Tuch" zahlt, baut einen Markt und darf dieses Blatt (im Bereich Handel) umschlagen. Das dann auftauchende Blatt zeigt das errichtete Gebäude und zwei rote Würfel. Diese roten Würfel zeigen an, ob ein Spieler Fortschrittsskarten erhalten kann. Siehe Abschnitt „Fortschrittskarten“.



- Jeder **zweite Stadtausbau** eines Bereiches (zweites Blatt umdrehen) kostet zwei Handelswaren, der dritte drei usw. Mit jedem Ausbau verbessern sich die Chancen, Fortschrittsskarten zu erhalten (mehr rote Würfel).
- Hat ein Spieler die **dritte Ausbaustufe** geschafft, so erhält er einen bedeutenden Zusatznutzen (siehe Städtekalender).

Gilde (gelb): Ah sofort dürfen Sie "Handelswaren" im Verhältnis 2:1 tauschen.

Festung (blau): Ah sofort dürfen Sie "Starke Ritter" zu "Mächtigen Rittern" aufwerten.

Aquädukt (grün): Ab sofort dürfen Sie sich einen beliebigen Rohstoff nehmen, wenn Sie beim Auswürfeln der Rohstoff-Einnahmen leerausgehen, Ausnahme: „7“ gewürfelt.

Metropolen (gelbes Stadttor)

- Der erste Spieler, der in einem der drei Bereiche ein Gebäude der **vierten Stufe** gebaut hat (Bank, Kathedrale oder Theater), darf eine Metropolen-Figur auf eine seiner Städte setzen. Zur Kennzeichnung, um welche Metropole es sich handelt, legt er einen Metropolen-Chip auf das Blatt seines Städtekalenders, Eine zur Metropole ausgebaut Stadt zählt vier Siegpunkte (2 für die Stadt + 2 für die Metropole) insgesamt,
- Insgesamt können drei Metropolen gebaut werden: Eine für den Handel, eine für die Wissenschaft und eine für die Politik. Der Besitzer einer Metropole kann diese nur verlieren, wenn ein anderer Spieler vor ihm die fünfte Ausbaustufe dieses Bereiches schafft. Eine Metropole ist sicher, wenn der Besitzer die fünfte Ausbaustufe erreicht hat. Ein Spieler kann auch mehr als eine Metropole bauen, wenn er über genügend Städte ver-

fügt und jeweils die vierte Stufe als Erster erreicht,

- Besitzt ein Spieler nur eine Stadt, die er bereits zur Metropole ausgebaut hat, so darf er in den beiden anderen Bereichen Stadtausbauten nur bis zur dritten Stufe vornehmen. Die vierte Ausbaustufe ist ihm erst nach dem Bau einer weiteren Stadt erlaubt.

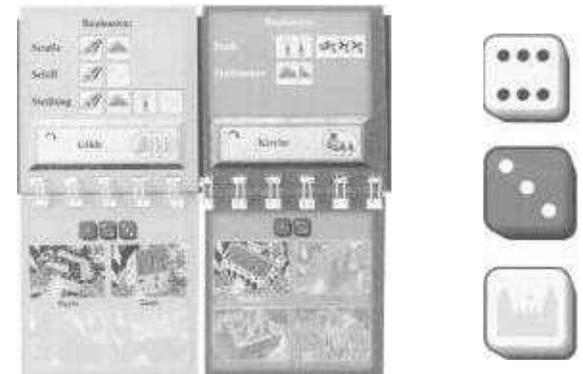
Beispiel: Ein Spieler besitzt eine Politik-Metropole, da er im Gebiet Politik eine "Kathedrale" gehüllt hat. Ein anderer Spieler baut nun den "Rat Catans" - und erhält jetzt die Politik-Metropole, die er im weiteren Spielverlauf nicht mehr verlieren kann.

Fortschrittskarten

Fortschrittskarten erhalten

Der Erhalt von „Fortschrittskarten“ ist an Bedingungen geknüpft:

- Der Spieler muß mindestens einen Stadtausbau vorgenommen haben - sein Kalenderblatt muß rote Würfel zeigen. Der erste Stadtausbau bringt zwei rote Würfel zum Vorschein, der zweite bereits drei rote Würfel usw.
- Der Ereigniswürfel muß das Stadttor in der Farbe seines Stadtausbaus zeigen. Hat ein Spieler in allen drei Gebieten Stadtausbauten, so hat er bei jedem gewürfelten Stadttor die Chance auf eine „Fortschrittskarte“.
- Wird nun mit dem roten Würfel eine Augenzahl gewürfelt, die auf dem Kalenderblatt abgebildet ist, so erhält jeder Spieler, für den diese Bedingungen zutreffen, eine „Fortschrittskarte“.
- Fortschrittsskarten werden oben vom verdeckten Stapel gezogen. Erhalten mehrere Spieler eine solche Karte, so zieht der Spieler zuerst, der an der Reihe ist, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.



Städtekalender von Spieler B

Beispiel:

Spieler A würfelt mit dem weißen Würfel eine "6". mit dem roten Würfel eine "3" und mit dem Ereigniswürfel ein gelbes Stadttor. Der Spieler B hat bereits ein "Rathaus" (Politik, blau) und eine Zunft gebaut und darf sich, da auf seiner Stadtausbaustufe der rote Würfel mit der "3" zu sehen ist, eine gelbe Fortschrittsskarte ziehen.

Fortschrittskarten ausspielen

Wer an der Reihe ist, darf während seines Zuges beliebig viele seiner Fortschrittsskarten ausspielen - aber erst nachdem er gewürfelt hat (Ausnahme Alchimist).

Besonderheiten:

- Siegpunktkarten werden nach Erhalt sofort aufgedeckt; sie können von einem Spion nicht entwendet werden,
- Kein Spieler darf mehr als vier Fortschrittsskarten (ohne aufgedeckte Siegpunktkarten) vor sich liegen haben. Wer eine fünfte Fortschrittsskarte erhält (und keine ausspielen kann, weil z.B. nicht an der Reihe), muß sofort eine davon abgeben (unter den Stapel schieben).
- Ist ein Spieler an der Reihe und erhält er eine Fortschrittsskarte, so darf er sie auch sofort einsetzen.
- Mit Fortschrittsskarten darf nicht gehandelt werden.
- Ausgespielte Fortschrittsskarten werden verdeckt unter die jeweiligen Stapel geschoben.

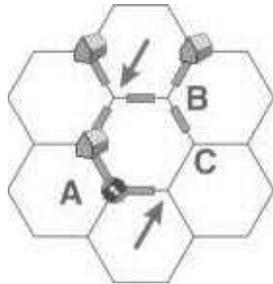
Wer an der Reihe ist, darf mit jedem seiner aktivierten Rittern jeweils **eine Aktion** ausführen - nachdem er gewürfelt hat. Nach der Aktion muß der Ritter auf die passive Seite umgedreht werden.

Der Spieler kann gegen Zahlung eines Rohstoffes Getreide den Ritter sofort wieder aktivieren - jedoch in seinem Zug mit diesem Ritter keine Aktion mehr ausführen.

Versetzen

- Ist ein Spieler an der Reihe, darf er Ritter, die er in einem vorangegangenen Zug aktiviert hat, versetzen. Dabei gilt: Beide Kreuzungen, die Ausgangskreuzung und die (freie) Zielkreuzung müssen durch eigene Straßen miteinander verbunden sein,
- Eine Kreuzung darf immer nur von einem Ritter besetzt sein.
- Wurde ein Ritter versetzt, muß er auf die passive Seite umgedreht werden.
- Will ein Spieler auf einer Kreuzung bauen, auf der einer seiner Ritter steht, muß er zuerst diesen Ritter versetzen - auf eine andere freie Kreuzung innerhalb seiner Handelsstraße, Kann der Ritter nicht versetzt werden (keine freie Kreuzung, nicht aktiviert), darf an dieser Stelle nicht gebaut werden.

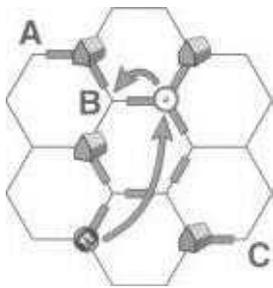
Beispiel: Spieler Rot darf seinen aktivierten Ritter (auf Kreuzung "A") auf die mit Pfeilen markierten Kreuzungen versetzen. Nicht erlaubt ist das Versetzen des Ritters auf die Kreuzungen "B" oder "C", da diese Kreuzungen nicht über Straßen mit Kreuzung "A" verbunden sind.



Versetzen und Vertreiben

- Ist ein Spieler an der Reihe, darf er auch einen seiner Ritter auf die Kreuzung eines fremden Ritters setzen, um diesen zu vertreiben. Allerdings können nur schwächere Ritter vertrieben werden.
- Der vertriebene Ritter muß von seinem Besitzer auf eine freie Kreuzung innerhalb derselben, eigenen Handelsstraße versetzt werden. Der Zustand des vertriebenen Ritters bleibt unverändert - war er aktiviert, so bleibt er es auch weiterhin.
- Gibt es für den vertriebenen Ritter keine freie Kreuzung (an dieser Straße), muß er vom Spielplan genommen werden.
- Es ist nicht möglich, eigene Ritter zu vertreiben.
- Nach dem Versetzen und Vertreiben muß der angreifende Ritter umgedreht werden (auf die passive Seite).

Beispiel: Spieler Rot darf seinen aktivierten Ritter auf die von Blau besetzte Kreuzung ziehen, da diese Kreuzung innerhalb seiner Handelsstraße liegt und der blaue Ritter schwächer ist. Spieler Blau muß nun seinen vertriebenen Ritter innerhalb seiner Handelsstraße auf Kreuzung "A" oder "B" ziehen. Nicht erlaubt ist das Ziehen auf Kreuzung "C",



Vertreiben des Räubers

Ein Spieler kann mit seinem aktivierten Ritter" (egal wie stark) den Räuber vertreiben, sofern dieser auf einem der drei benachbarten Landschaftsfelder sitzt.

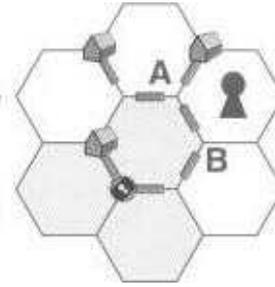
- Der vertriebene Räuber wird gehandhabt, wie im Basis-Spiel beschrieben.
- Nach der Vertreibung muß der Ritter auf die passive Seite umgedreht werden.

Beispiel: Der Ritter von Spieler Rot konnte den Räuber von den grauen Feldern vertreiben. Leider sitzt der Räuber außerhalb des Einflußbereichs

ches des Ritters. Um den Räuber zu vertreiben, muß der Spieler wie folgt vorgehen:

Er versetzt den Ritter auf Kreuzung "A" oder "B" und deaktiviert ihn.

Dann bezahlt er einen Rohstoff Getreide und aktiviert den Ritter wieder. In seinem nächsten Zug kann der Spieler den Räuber vertreiben.



Das Heer der Barbaren bekämpfen

Sobald das Barbarenschiff auf das Feld mit der Axt (Überfall) gezogen wird, kommt es zum Kampf mit den aktivierten Rillern Catans,

- Die Stärke des Barbarenheeres wird ermittelt, indem alle jetzt auf Catan geballten Städte (auch Metropolen) gezählt werden. Die Gesamtsumme ergibt die Stärke des Heeres,
- Die Stärke der Ritter Catans wird ermittelt, indem die Eisen-Handschuhe **aller aktivierten Ritter** addiert werden.
- Unabhängig von Erfolg oder Mißerfolg müssen nach dem Kampf alle aktivierten Ritter deaktiviert werden.

Das Babarenheer gewinnt

Die Barbaren gewinnen, wenn sie stärker sind als die Ritter Catans.

Das Barbarenheer überfällt die Städte des oder der Spieler, die die wenigsten (oder keine) aktivierten Ritter zur Verteidigung beigesteuert haben.

- Nicht betroffen von den negativen Folgen des Überfalls sind Spieler, die nur über Siedlungen verfügen, sie verlieren nichts, Metropolen sind ebenfalls nicht betroffen, da sie immer geschützt sind.
- Von den negativen Folgen betroffen sind nur die Spieler, die **eine oder mehrere Städte** besitzen. Sie zählen die Eisen-Handschuhe ihrer aktivierten Ritter. Der Spieler, der die wenigsten Eisen-Handschuhe eingesetzt hat, muß eine seiner Städte in eine Siedlung umwandeln. Haben mehrere Spieler gleich wenig Eisen-Handschuhe beigesteuert, so verliert jeder von ihnen eine Stadt. Im Extremfall, wenn beispielsweise kein Spieler einen Ritter aktiviert hat, kann das bedeuten, daß alle Spieler eine Stadt verlieren.
- Wird eine Stadt mit Stadtmauer zur Siedlung reduziert, so geht auch die Stadimauer verloren.
- Auch ohne Stadt behält ein Spieler seine Stadtausbauten und damit die Möglichkeit, Fortschrittskarten zu erhalten. Allerdings darf er erst dann wieder neue Stadtausbauten vornehmen, wenn er wieder über eine Stadt verfügt.

Beispiel:

- Es spielen Claudia, Gabi, Fritz und Peter.
- Peter, Fritz und Claudia haben je einen Einfachen Ritter aktiviert, Gabi keinen. Damit hat das Ritterheer Catans die Stärke "3".
- Fritz und Peter besitzen je zwei Städte; Gabi besitzt eine Metropole (aber sonst keine Stadt). Claudia verfügt nur über Siedlungen. Damit hat das Barbarenheer die Stärke "5" (4 Städte, 1 Metropole).
- Die Barbaren gewinnen (3:5).
- Fritz und Peter verlieren je eine Stadt. Obwohl Gabi keinen Ritter aktiviert hat, ist sie nicht betroffen, da ihre Metropole geschützt ist. Claudia ist auch nicht betroffen, da sie nur über Siedlungen verfügt.

Wichtig:

Verliert ein Spieler, der alle seine fünf Siedlungen verbaut hat, eine Stadt, so hat das fatale Folgen: Er verliert die Stadt (zurück zum eigenen Vorrat), da er sie nicht mehr in eine Siedlung zurückverwandeln kann. Stehen dadurch Straßen oder Schiffe ohne Anbindung auf dem Spielplan, so müssen sie ebenfalls entfernt werden.

Die Ritter Catans gewinnen

Sind die Ritter Catans stärker oder mindestens genau so stark wie das Heer der Barbaren, so gewinnen sie.

- Der Spieler, der die meisten Eisen-Handschuhe zum Sieg beigesteuert

hat, erhält eine Siegpunktkarte "Retter Catans".

- Haben zwei oder mehr Spieler die gleiche Anzahl beigesteuert, so darf sich jeder von Ihnen die oberste Karte von einem der Stapel mit den Fortschrittskarten ziehen. Es wird aber keine Siegpunktkarte vergeben.

Nach dem Überfall wird das Schiff wieder auf sein Startfeld zurückgesetzt und beginnt seine Reise nach Catan von vorne,

Der Händler

Die Händlerfigur kommt erst dann ins Spiel, wenn eine Fortschrittskarte "Händler" gespielt wird. Der Spieler setzt die Figur auf eine Landschaft neben eine seiner Siedlungen oder Städte. Der Spieler darf die Rohstoffsorte dieser Landschaft so lange im Verhältnis 2:1 tauschen, so lange der Händler auf diesem Landschaftsfeld steht. Die Händlerfigur kann nur durch Ausspielen einer Karte "Händler" versetzt werden.

Die Händlerfigur ist einen Siegpunkt wert.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler an der Reihe ist und über 13 Siegpunkte verfügt,

Die "Fiesepeter"-Regel für erfahrene Siedler

Wer noch mehr Taktik wünscht, sollte diese Variante ausprobieren, bei der es nur eine kleine, aber sehr eindrucksvolle Regeländerung gibt; Wenn das Barbarenheer gelandet ist, entscheiden alle Spieler reihum, beginnend mit dem Spieler, der an der Reihe ist, wie viele ihrer Ritter sie jeweils zur Bekämpfung der Barbaren einsetzen wollen. TIP: Ein Spieler kann bewußt auf den Einsatz seiner Ritter verzichten, um die Barbaren gewinnen zu lassen und so anderen Spielern zu schaden. Nur wer Ritter einsetzt, muß sie nach der Entscheidung deaktivieren.

Das Spiel mit der Seefahrer-Erweiterung

Sie können natürlich auch die Möglichkeiten der Seefahrer-Erweiterung zusammen mit "Städte & Ritter" nutzen. Nach unserer Erfahrung eignen sich dafür Szenarien wie "Zu neuen Ufern", "Groß Catan" und "Durch die Wüste". Ungeeignet sind die Entdecker-Szenarien und alle anderen Szenarien, in denen es viele kleinere Inseln gibt. Beim Spiel mit der Seefahrer-Erweiterung müssen Sie darauf achten, daß bestimmte Aktionen, die für Straßen gelten, dann auch für Schiffe möglich sind.

Regelzusätze für „Städte und Ritter“ mit der Seefahrer-Erweiterung

- Für Szenarien mit mehreren Inseln gelten bei einem Angriff des Barbarenheeres die gleichen Regeln wie beim Grundspiel.
- Ritter können auch über das Meer hinweg versetzt werden, wenn die Ausgangskreuzung und die Zielkreuzung durch Straßen und Schiffe oder nur durch Schiffe miteinander verbunden sind.
- Ein Spieler darf einen aktivierten Ritter auch auf eine reine Meereskreuzung ziehen, wenn eines seiner Schiffe an diese Meereskreuzung grenzt (Der Ritter befindet sich dann auf dem Schiff).
- Wenn ein Ritter auf einer Kreuzung steht, an die das letzte Schiff einer Schiffslinie grenzt, wird die Schiffslinie geschlossen. Mit anderen Worten: Die Verbindung eines Ritters zu einer gleichfarbigen Siedlung darf niemals unterbrochen werden.
- Wenn ein Spieler einen aktiven Ritter, der an das Feld mit dem Piraten grenzt, deaktiviert, darf er den Piraten versetzen.

Autor: Klaus Teuber

© 1998

KOSMOS Verlag