

DIE  
**SIEDLER**  
— VON CATAN —

DIE  
**SEEFÄHRE**  
— ERWEITERUNG —

Szenarien und Material  
für 5 und 6 Spieler

**KOSMOS**

*Spiele-Galerie*

Klaus Teuber

# SPIELREGEL

## ZUM SPIEL GEHÖREN

*Hier das ergänzende Spielmaterial, wenn Sie zu fünft und zu sechst zu See fahren wollen:*

### 3 Stamtableaus mit 9 Sechseck-Feldern

- 8x Wasser; 1x Goldfluß;
- 6 Siegpunkt-Chips;

### 30 Schiffe (Holz) in 2 Farben (je SS)

### 1 Spielanleitung

## INHALTSVERZEICHNIS

Spielregeln, allgemein .....	.... Seite 2
Szenario 1 „Fünf Inseln / 5" .....	5 Spieler ..... Seite 3
Szenario 2 „Sechs Inseln / 6" .....	6 Spieler ..... Seite 4
Szenario 3 „Die große Überfahrt / 6" .....	6 Spieler ..... Seite 5
Szenario 4 „Ozeanien / 5" .....	5 Spieler ..... Seite 6
Szenario 5 „Ozeanien / 6" .....	6 Spieler ..... Seite 7
Szenario 6 „Durch die Wüste / 5" .....	5 Spieler ..... Seite 8
Szenario 7 „Durch die Wüste / 6" .....	6 Spieler ..... Seite 9
Szenario 8 „Neue Welt / 5" .....	5 Spieler ..... Seite 10
Szenario 9 „Neue Welt / 6" .....	6 Spieler ..... Seite 10
Szenario 10 „Groß-Catan" .....	5+6 Spieler .....Seite 11

## AUFBAU DES RAHMENS

Setzen Sie die Rahmenteile so zusammen, wie es die jeweilige Abbildung des Szenarios zeigt. Alle Rahmenteile sind mit Buchstaben gekennzeichnet. Fügen Sie die Rahmenteile so aneinander, daß gleiche Buchstaben nebeneinander liegen. Eine Ausnahme bilden lediglich die Verlängerungsteile, die alle mit X gekennzeichnet sind. Sie werden, je nach Bedarf, zwischen die Verbindungen B - B und F - F eingesetzt.

## DAS BENÖTIGTE MATERIAL

Zu allen Szenarien benötigen Sie zusätzliches Material. Die Angaben finden Sie in der Kopfzeile der jeweiligen Szenarien.

Eine detaillierte Auflistung des Materials, das Sie für das jeweilige Szenario benötigen, finden Sie jeweils unter „Material“.

### Die Hafен-Plättchen

Vor jedem Spiel werden die Hafен-Plättchen, die für das jeweilige Szenario vorgeschrieben sind, verdeckt gemischt.

Danach wird vom verdeckten Stapel jeweils das oberste Hafен-Plättchen abgenommen und in zufälliger Reihenfolge auf dem Spielplan abgelegt - auf die dafür vorgesehenen Plätze.

**Wichtig:** Die Meerfelder aus dem Basis-Spiel (mit den aufgedruckten Häfen) werden nicht mehr verwendet. Die „Seefahrer-Erweiterung“ enthält genügend neutrale Meerfelder, mit denen Sie die alten Häfen ersetzen.

## DIE REGELÄNDERUNGEN BEI 5 UND 6 SPIELERN

Gespielt wird nach den gleichen Regeln wie im Standard-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;

Ist die Runde des Spielers zu Ende, folgt die 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, in der er gehandelt hat. er aber trotzdem nicht bauen konnte. Bevor er den Würfel an seinen linken Nachbarn, der ja nun an der Reihe wäre, weitergibt, fragt er seine Mitspieler, ob jemand bauen möchte.

- Meldet sich ein Spieler, so darf dieser sofort bauen und/oder Entwicklungskarten kaufen.

- Melden sich mehrere Spieler, so ist die Sitzreihenfolge entscheidend: Wer Spieler A **im Uhrzeigersinn** am nächsten sitzt, beginnt. Die anderen Bauwilligen folgen dann ebenfalls im Uhrzeigersinn.

Danach ist wie gewohnt der nächste Spieler (links von Spieler A) an der Reihe - mit seiner normalen Runde.

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

## DEN RÄUBER INS SPIEL BRINGEN

Der Räuber startet normalerweise auf dem Wüstenfeld. Enthält ein Szenario mehrere Wüstenfelder, so wird der Räuber auf eine beliebige Wüste gesetzt. Sofern in den Szenarien ohne Wüstenfeld nichts anderes bestimmt wird, startet der Räuber außerhalb des Spielplans. Der Spieler, der im Spielverlauf als **Erster** eine „7“ würfelt, bringt den Räuber ins Spiel und setzt ihn auf ein Feld seiner Wahl.

## REGEL-KORREKTUR „SEERÄUBER-VARIANTE“!

Unter Punkt „a“ muß es heißen:

Versetzt der Spieler den Seeräuber (wieder auf die Mitte eines Meerfeldes), so darf er dem Besitzer eines benachbarten Schiffes 1 Rohstoffkarte aus der Hand stehlen.

(Das Berauben aller benachbarten Schiffsbesitzer ist zu hart.)

# DIE FÜNF INSELN/5

## 1. VORBEREITUNG

Setzen Sie den Rahmen wie gezeigt zusammen. Das benötigte Spietmaterial ist in den beiden Tabellen angegeben.

## 2. SONDER-REGELN

### Gründungsphase:

Jeder Spieler darf seine beiden Start-Siedlungen auf beliebigen Inseln gründen. Somit hat ein Spieler zu Beginn des Spieles 1 oder 2 Heimatinseln. Alle anderen Inseln sind für ihn „fremde“ Inseln.

**Achtung:** Wer in der Gründungsphase eine seiner beiden Siedlungen an die **Küste** setzt, sollte statt einer Straße ein Schiff an die Siedlung setzen. Das gilt natürlich nur für Küsten, die zu anderen Inseln zeigen, aber nicht für Küsten entlang des äußeren Rahmens.

### Sonder-Siegpunkte

- Für seine **erste Siedlung**, die ein Spieler auf der **ersten** „fremden“ Insel, die er erreicht, gründet, erhält er 1 Siegpunkt-Chip dazu (Siedlungswert insgesamt: 2 Siegpunkte).
- Für seine erste Siedlung, die er **auf jeder weiteren** fremden Insel baut, erhält er je 2 Siegpunkt-Chips dazu.

Bei jeder dieser „ersten Siedlungen“ spielt es keine Rolle, ob auf der betreffenden fremden Insel schon andere Spieler eine Siedlung gegründet haben oder nicht.

### Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 12 Siegpunkte erreicht hat.

## 3. MATERIAL

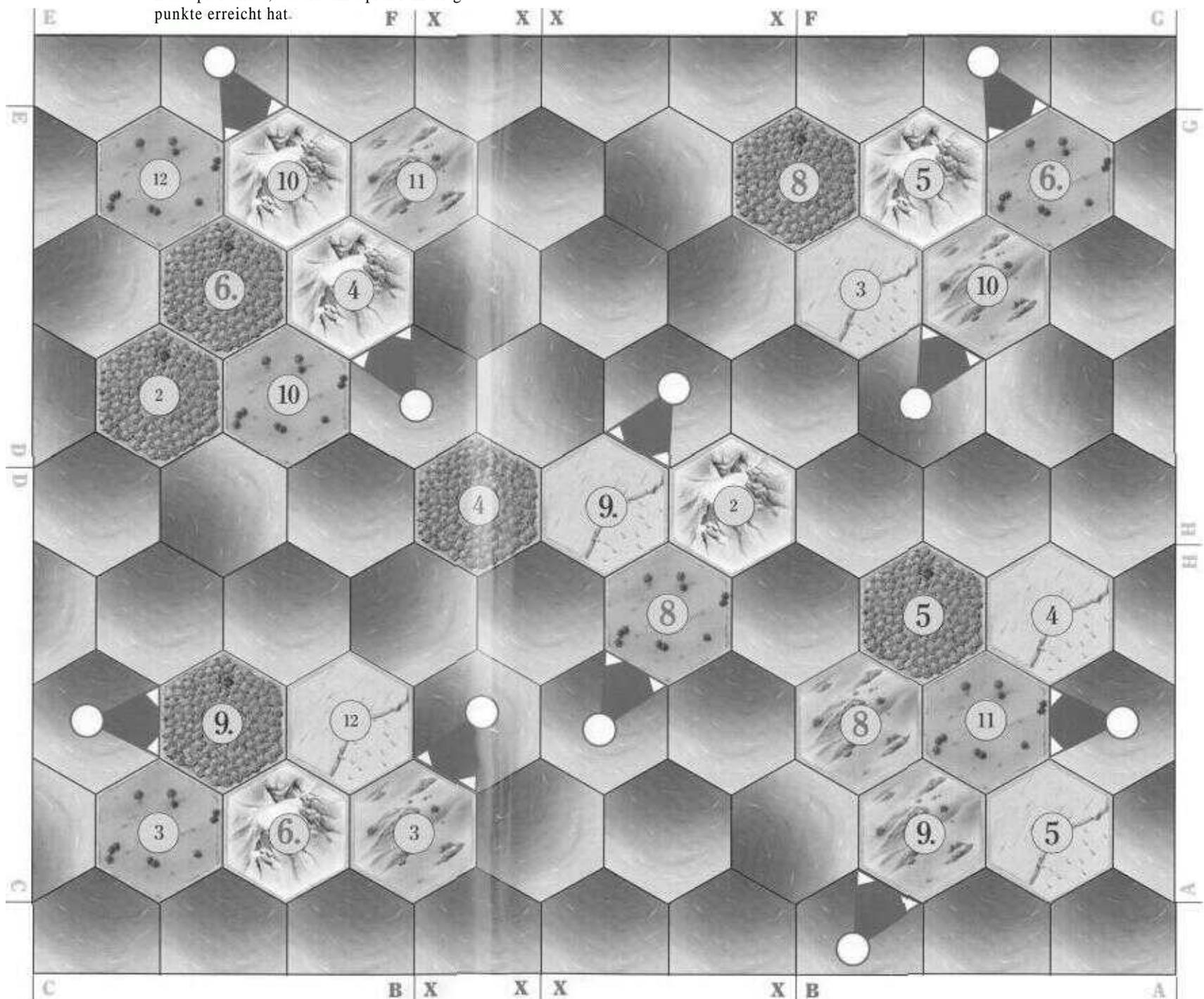
### A Sechseckfelder:

Meer	Wüste	Goldfluß (Gold)	Ackerland (Getreide)	Hügelland (Lehm)	Gebirge (Erz)	Weideland (Wolle)	Wald (Holz)	Ges.
26	0	0	5	5	5	6	6	53

### B Zahlenchips:

Anzahl	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ges.
	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	27

### C Anzahl der Häfen: 10 (5 Spezial- und 5 x 3:l-Hafen)



# DIE SECHS INSELN/6

Spieleranzahl  
6

Spieldauer:  
ca. 100 Minuten

Benötigt werden: 1x Basis-Spiel,  
1x Ergänzungsset, 1x Seefahrer-Erweiterung

## 1. VORBEREITUNG

Setzen Sie den Rahmen wie gezeigt zusammen. Das benötigte Spielmaterial ist in den beiden Tabellen angegeben.

## 2. SONDER-REGELN

### Gründungsphase:

Jeder Spieler darf seine beiden Start-Siedlungen auf beliebigen Inseln gründen. Somit hat ein Spieler zu Beginn des Spieles 1 oder 2 Heimatinseln. Alle anderen Inseln sind für ihn „fremde“ Inseln.

**Achtung:** Wer in der Gründungsphase eine seiner beiden Siedlungen an die **Küste** setzt, sollte statt einer Straße ein Schiff an die **Siedlung** setzen. Das gilt natürlich nur für Küsten, die zu anderen Inseln zeigen, aber nicht für Küsten entlang des äußeren Rahmens.

### Sonder-Siegpunkte

- Für seine **erste Siedlung**, die ein Spieler auf der **ersten** „fremden“ Insel, die er erreicht, gründet, erhält er 1 Siegpunkt-Chip dazu (Siedlungswert insgesamt: 2 Siegpunkte).

- Für seine erste Siedlung, die er **auf jeder weiteren** fremden Insel baut, erhält er je 2 Siegpunkt-Chips dazu.

Bei Jeder dieser „ersten Siedlungen“ spielt es keine Rolle, ob auf der betreffenden fremden Insel schon andere Spieler eine Siedlung gegründet haben oder nicht.

### Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 12 Siegpunkte erreicht hat.

## 3. MATERIAL

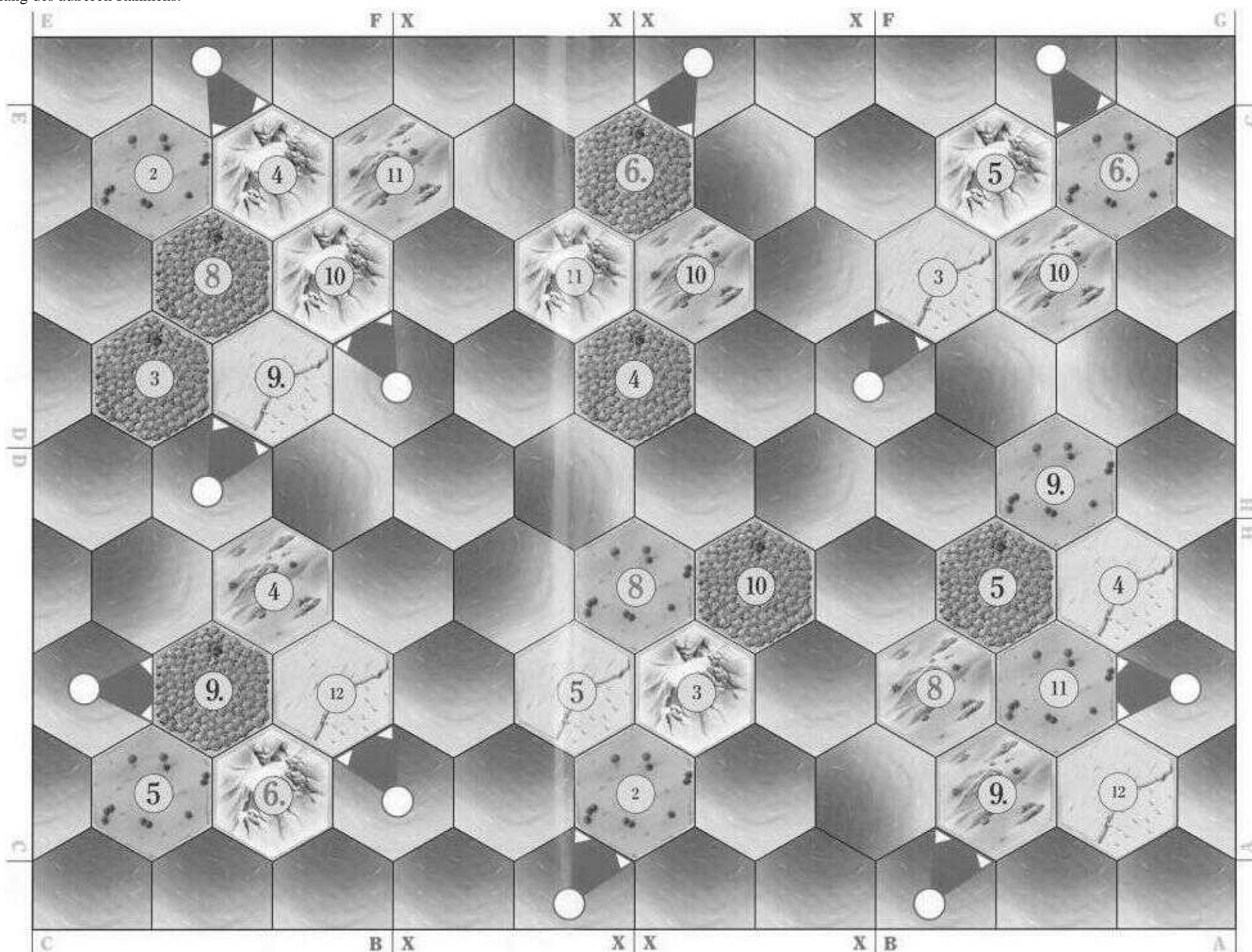
### A Sechseckfelder:

Meer	Wüste	Goldfluß (Gold)	Ackerland (Getreide)	Hügelland (Lehm)	Gebirge (Erz)	Weideland (Wolle)	Wald (Holz)	Ges.
28	0	0	6	6	6	7	7	60

### B Zahlenchips:

Anzahl	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ges.
	2	3	4	4	3	3	4	4	3	2	32

### C Anzahl der Häfen: 11 (5 Spezial- und 6 x 3:1-Hafen)



# DIE GROSSE ÜBERFAHRT/6

## 2. SONDER-REGELN

### Gründungsphase:

Jeder Spieler muß zu Beginn des Spieles seine beiden Start-Siedlungen auf einer der beiden Inseln gründen - also entweder auf Catanien oder auf Transcatanien. Die Gründungsinsel eines Spielers gilt dann als seine Heimatinsel. Die andere Insel gilt für ihn als Nachbar-Insel. **Achtung:** Wer eine Siedlung an der - der Nachbar-Insel zugewandten - Küste seiner Heimatinsel gründet, sollte ein Schiff statt einer Straße an diese Siedlung setzen - denn dann kann er sofort in See stechen.

### Sonder-Siegpunkte (für Handels-Linien)

- Ein Spieler erhält für jede **direkte** Handels-Linie, die von einer Siedlung/Stadt seiner Heimatinsel ausgeht, einen Siegpunktchip, der unter seine Ausgangssiedlung geschoben wird.
- Ein Spieler erhält für eine **indirekte** Handels-Linie nur dann einen Siegpunktchip, wenn er mehr Schiffe zu der Handelslinie beigetragen hat, als sein Gegner Schiffe bzw. Schiffe + Straßen. Siehe Beispiel zu Punkt 4 (Regelheft Seefahrer), in dem Spieler Rot 1 Siegpunkt-Chip erhält. Haben beide Spieler gleich viele Einheiten zur Handels-Linie beigetragen, erhält der Spieler den Siegpunkt-Chip, der die Handels-Linie geschlossen hat.

Im Beispiel 5 (Regelheft Seefahrer-Erweiterung). Rot eine Verbindung zu zwei Siedlungen hergestellt und erhält dafür 2 Siegpunkt-Chips dazu, die er unter seine Siedlung schiebt.

**Achtung:** Wenn die Schiffslinien zweier Spieler gemeinsam eine Handels-Linie bilden, gelten sie als offene Schiffslinie. Hierbei ist Jeder Spieler berechtigt, das vorderste Schiff seiner Linie zu entfernen und somit die Handels-Linie zu unterbrechen. Der Spieler, der den Siegpunktchip besaß, muß ihn wieder abgeben. Im Beispiel 4 (Regelheft Seefahrer-Erweiterung) hat Weiß keinen Nutzen von der Handels-Linie und entfernt sein Schiff. Rot verliert den Siegpunktchip. Rot müßte selbst die Lücke mit einem eigenen Schiff füllen, um den Chip wieder zu erhalten.

## 3. MATERIAL

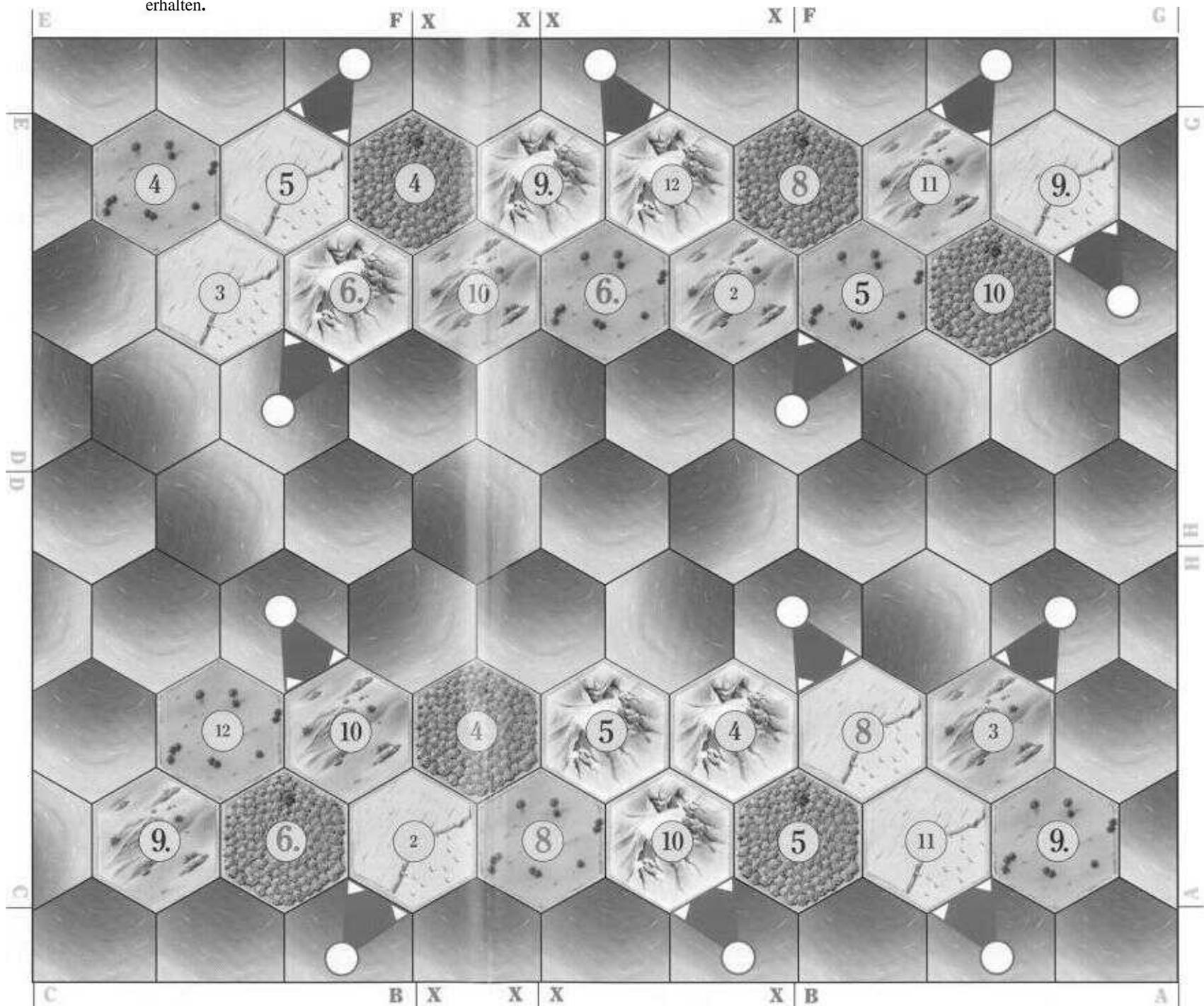
### A Sechseckfelder:

Meer	Wüste	Goldfluß (Gold)	Ackerland (Getreide)	Hügelland (Lehm)	Gebirge (Erz)	Weideland (Wolle)	Wald (Holz)	Ges.
23	0	0	6	6	6	6	6	53

### B Zahlenchips:

Anzahl	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ges.
2	2	2	4	4	3	3	4	4	2	2	30

### C Anzahl der Häfen: 12 (5 Spezial- und 7 x 3:1-Hafen)



# OZEANIEN/5

## 1. VORBEREITUNG

Die große und die 2 kleinen Goldfluß-Insein sowie die Meerfelder werden wie gezeigt ausgelegt. Die Felder mit dem „?“ bleiben frei - sie werden erst im Laufe des Spiels „entdeckt“.

Die **Sechseckfelder**, die für die freien Plätze vorgesehen sind, werden gemischt und als verdeckter Stapel bereit gelegt.

Die **Zahlenchips**, die für die verdeckten Landschafts-Sechsecke vorgesehen sind, werden ebenfalls gemischt und als verdeckter Stapel bereit gelegt.

## 2. SONDER-REGELN

### Gründungsphase:

Alle Spieler gründen ihre beiden Start-Siedlungen auf der großen Hauptinsel.

**Achtung:** Wer eine Siedlung an der - dem unbekanntem Gebiet zugewandten - Küste der

Hauptinsel gründet, sollte ein Schiff statt einer Straße an diese Siedlung setzen - denn dann kann er sofort in See stechen.

### Entdecken neuer Gebiete

Sobald ein Spieler ein Schiff oder (später) eine Straße setzt, und an dem folgenden Kreuzungspunkt fehlt ein Sechseck, nimmt der Spieler das oberste Sechseck vom **verdeckten Stapel** und legt es aufgedeckt an den freien Platz.

Handelt es sich bei dem Sechseck um eine Landschaft, nimmt der Spieler den obersten Zahlenchip vom verdeckten Stapel und legt ihn ebenfalls aufgedeckt auf das Landschaftsfeld. Der Spieler erhält dann **sofort eine Rohstoff-Karte** dieser Landschaft.

In diesem Szenario gibt es keine Siegpunkschips. Jede Siedlung ist also 1 Siegpunkt wert.

### Spielende

Sobald ein Spieler 12 Siegpunkte erreicht hat.

Spieleranzahl:  
5

Spieldauer:  
ca. 100 Minuten

Benötigt werden: **Ix** Basis-Spiel,  
**Ix** Ergänzungsset, **Ix** Seefahrer-Erweiterung

## 3. MATERIAL

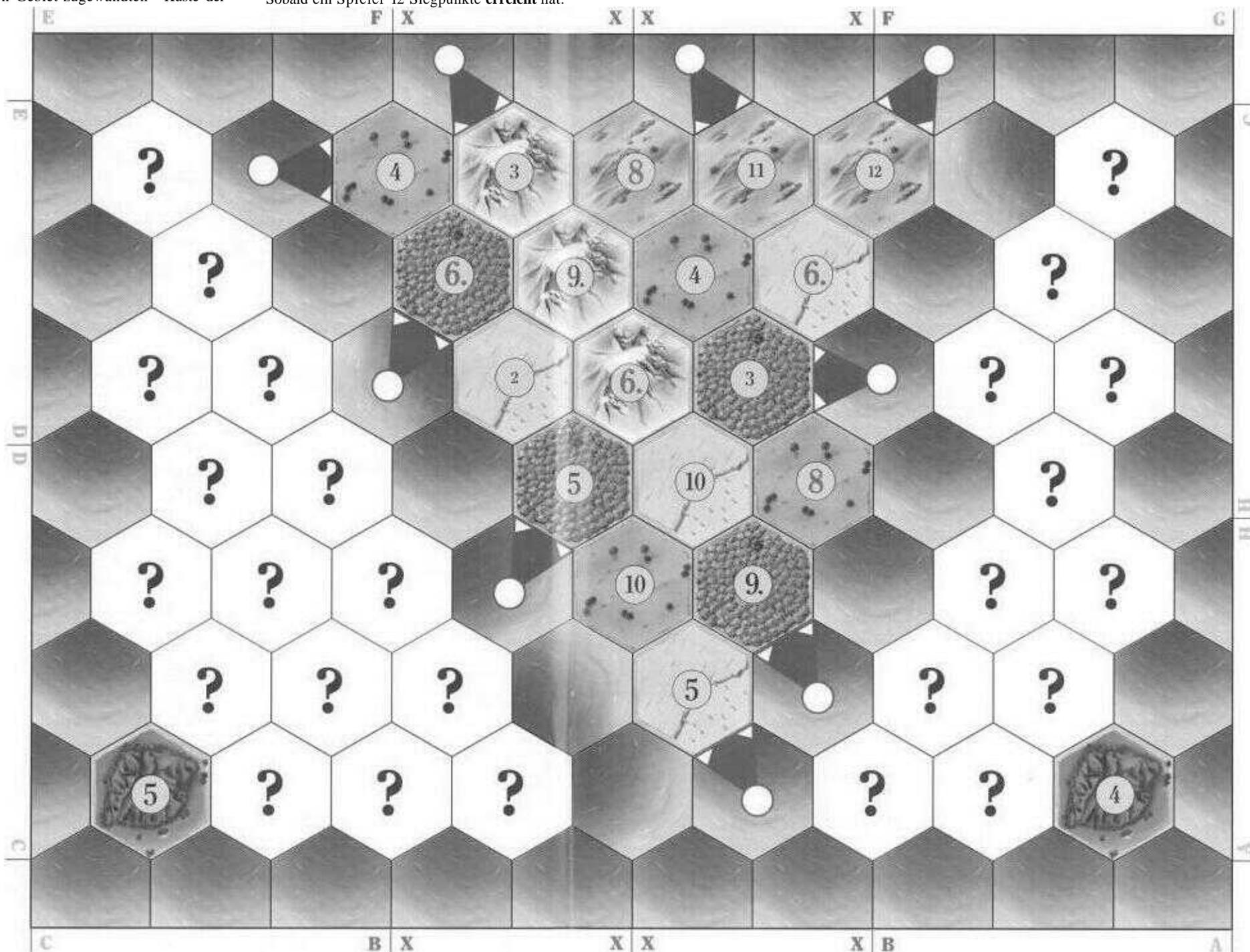
### A Sechseckfelder: (2. Zeile: Verdeckter Stapel)

Meer	Wüste	Goldfluß (Gold)	Ackerland (Getreide)	Hügelland (Lehm)	Gebirge (Erz)	Weideland (Wolle)	Wald (Holz)	Ges.
14	0	2	4	3	3	4	4	34
15	0	0	2	2	2	2	3	26

### B Zahlenchips: (2. Zeile: Verdeckter Stapel)

Anzahl - Anzahl / Summe	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ges.
	1	2	3	3	3	2	2	2	1	1	20
	0	1	1	2	0	1	2	2	2	0	11

### C Anzahl der Häfen: 9 (5 Spezial- und 4 x 3:1-Hafen)



# OZEANIEN/6

## 1. VORBEREITUNG

Die große und die 2 kleinen Goldfluß-Inseln sowie die Meerfelder werden wie gezeigt ausgelegt. Die Felder mit dem „?“ bleiben frei-sie werden erst im Laufe des Spiels „entdeckt“.

Die **Sechseckfelder**, die für die freien Plätze vorgesehen sind, werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.

Die **Zahlenchips**, die für die verdeckten Landschafts-Sechsecke vorgesehen sind, werden ebenfalls gemischt und als verdeckter Stapel bereit gelegt.

## 2. SONDER-REGELN

Gründungsphase:

Alle Spieler gründen ihre beiden Start-Siedlungen auf der großen Hauptinsel.

**Achtung:** Wer eine Siedlung an der - dem unbekanntem Gebiet zugewandten - Küste der

Hauptinsel gründet, sollte ein Schiff statt einer Straße an diese Siedlung setzen - denn dann kann er sofort in See stechen.

### Entdecken neuer Gebiete

Sobald ein Spieler ein Schiff oder (später) eine Straße setzt, und an dem folgenden Kreuzungspunkt fehlt ein Sechseck, nimmt der Spieler das oberste Sechseck vom **verdeckten** Stapel und legt es aufgedeckt an den freien Platz.

Handelt es sich bei dem Sechseck um eine Landschaft, nimmt der Spieler den obersten Zahlenchip vom verdeckten Stapel und legt ihn ebenfalls aufgedeckt auf das Landschaftsfeld. Der Spieler erhält dann **sofort eine Rohstoff-Karte** dieser Landschaft.

In diesem Szenario gibt es keine Siegpunkchips. Jede Siedlung ist also 1 Siegpunkt wert, **Spielende**

Sobald ein Spieler 12 Siegpunkte erreicht hat.

## 3. MATERIAL

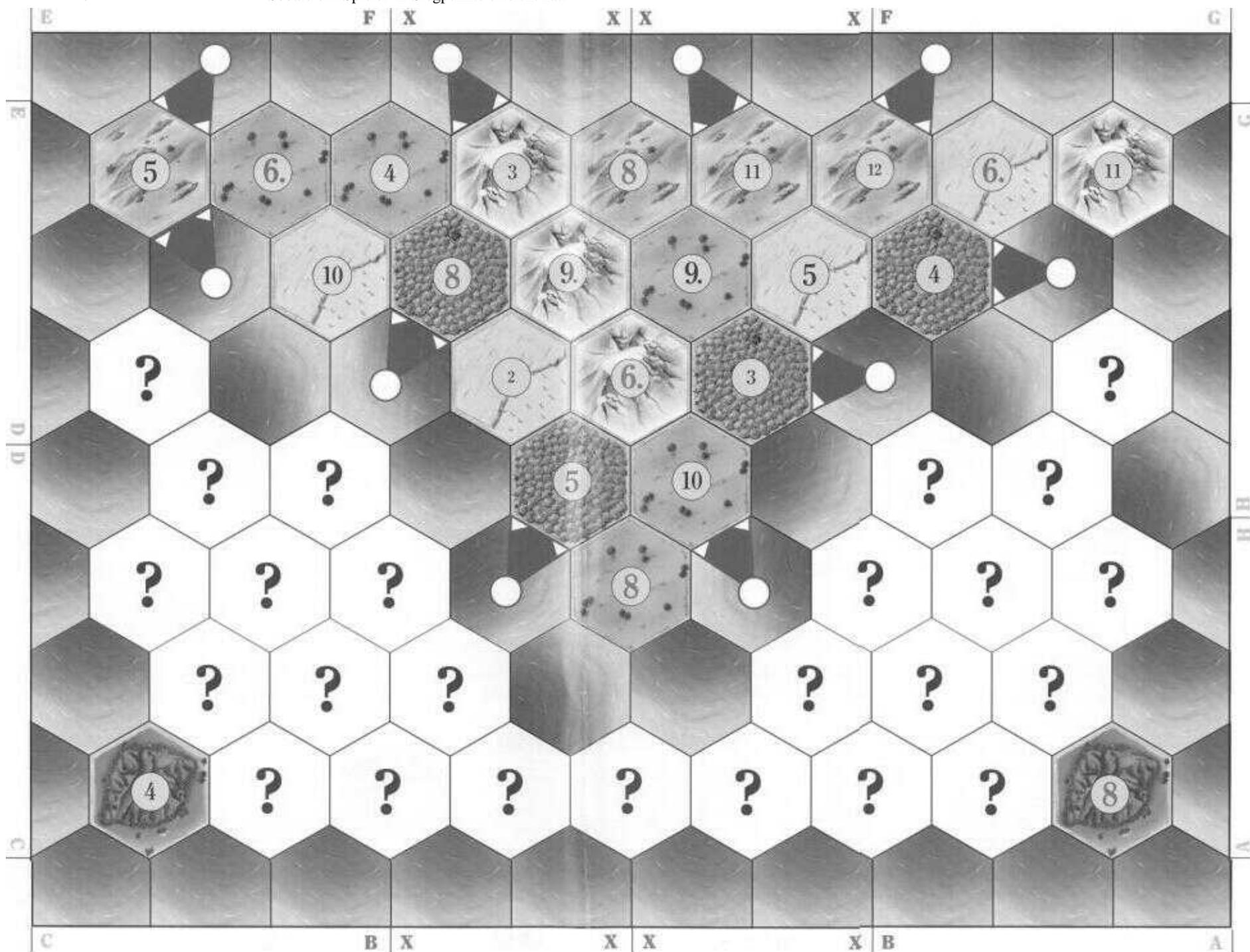
**A Sechseckfelder:** (2. Zeile: Verdeckter Stapel)

Meer	Wüste	Goldnuß (Gold)	Ackerland (Getreide)	Hügelland (Lehm)	Gebirge (Erz)	Weideland (Wolle)	Wald (Holz)	Ges.
12	0	2	4	4	4	5	4	35
14	0	0	2	2	2	2	3	25

**B Zahlenchips:** (2. Zeile: Verdeckter Stapel)

Anzahl	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ges.
1	1	2	3	3	3	4	2	2	2	1	23
0	0	1	1	2	1	0	2	2	1	1	11

**C Anzahl der Häfen: 10** (5 Spezial- und 5 x 3:1-Hafen)



# DURCH DIE WÜSTE/5

Spieleranzahl:  
5

Spieldauer!  
ca. 100 Minuten

Benötigt werden: 1x Basis-Spiel,  
1x Ergänzungsset, 1x Seefahrer-Erweiterung

## 1. VORBEREITUNG

Setzen Sie den Rahmen wie gezeigt zusammen. Das benötigte Spielmaterial ist in den beiden Tabellen angegeben.

## 2. SONDER-REGELN

### Gründungsphase:

Die Hauptinsel ist durch einen Wüstengürtel in zwei kleinere Teile rechts und links oben und in einen größeren Teil darunter getrennt. Alle Spieler müssen ihre beiden ersten Siedlungen auf dem größeren Insel-Teil gründen, nicht aber auf den beiden kleineren Teilen der Hauptinsel.

### Sonder-Siegpunkte

Für seine jeweils erste Siedlung, die ein Spieler auf einer kleinen Insel oder einem der beiden oberen, kleinen Inselteile baut (durch Wüste abgetrennt), erhält er einen Siegpunkt Chip, den er unter diese Siedlung schiebt. Bei dieser „ersten Siedlung“ spielt es keine Rolle, ob dort schon andere Spieler eine Siedlung gegründet haben oder nicht.

**Achtung:** Wer eine Siedlung an der - den kleinen Inseln zugewandten - Küste der Hauptinsel gründet, sollte ein Schiff statt einer Straße an diese Siedlung setzen - denn dann kann er sofort in See stechen.

### Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 12 Siegpunkte erreicht hat.

## 3. MATERIAL

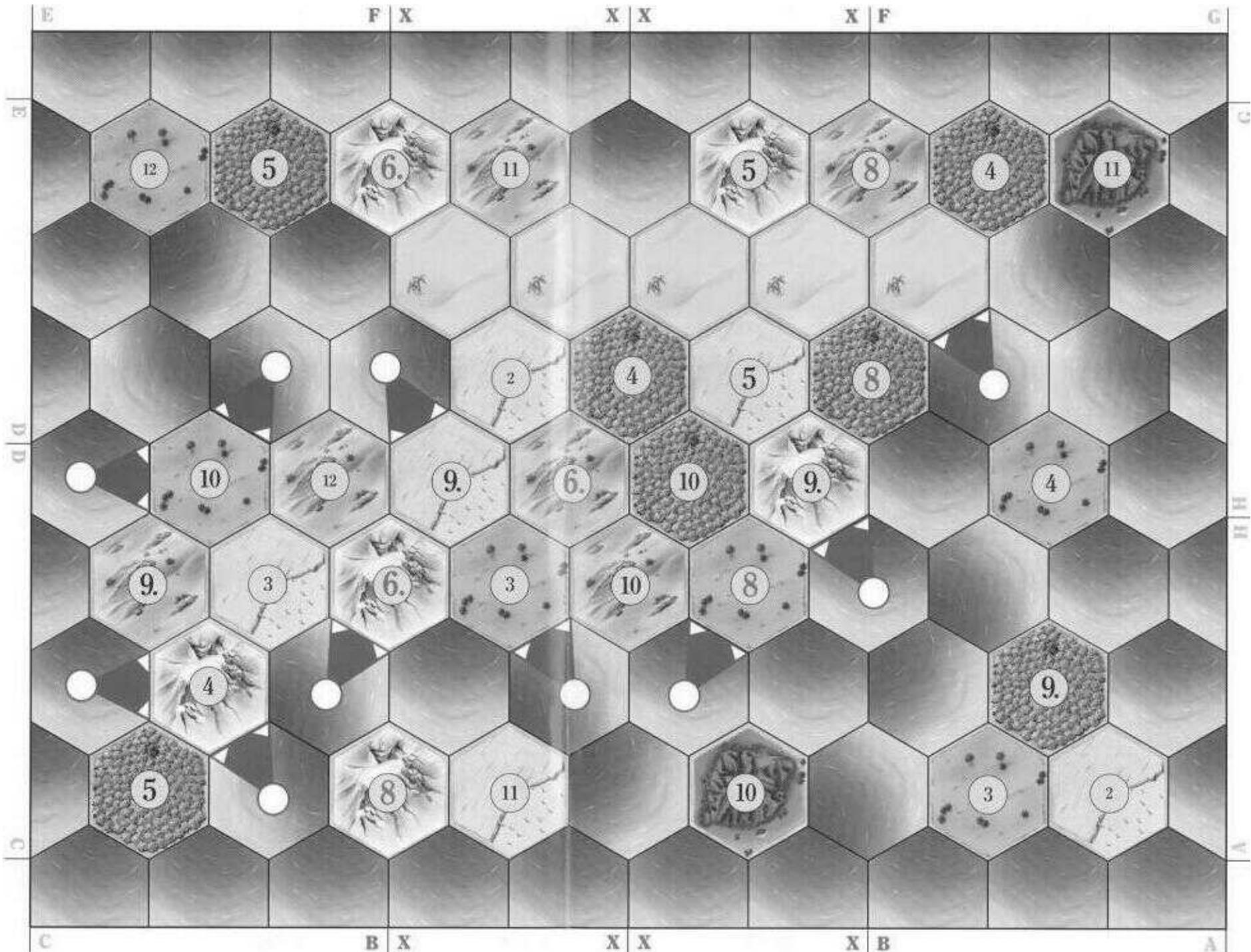
### A Sechseckfelder:

Meer	Wüste	Goldfluß (Gold)	Ackerland (Getreide)	Hügelland (Lehm)	Gebirge (Erz)	Weideland (Wolle)	Wald (Holz)	Ges.
22	5	2	6	6	6	6	7	60

### B Zahlenchips:

keine Nummer	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ges.
2	3	4	4	3	4	4	4	4	3	2	33

### C Anzahl der Häfen: 10 (5 x 2:1 und 5 x 3:1-Hafen)



# DURCH DIE WÜSTE/6

Spieleranzahl:  
6

Spieldauer:  
ca. 100 Minuten

Benötigt werden: 1x Basis-Spiel,  
1x Ergänzungsset, 1x Seefahrer-Erweiterung

## 1. VORBEREITUNG

Setzen Sie den Rahmen wie gezeigt zusammen. Das benötigte Spielmaterial ist in den beiden Tabellen angegeben.

## 2. SONDER-REGELN

### Gründungsphase:

Die Hauptinsel ist durch einen Wüstengürtel in zwei kleinere Teile rechts und links oben und in einen größeren Teil darunter getrennt. Alle Spieler müssen ihre beiden ersten Siedlungen auf dem größeren Insel-Teil gründen, nicht aber auf den beiden kleineren Teilen der Hauptinsel.

### Sonder-Siegpunkte

Für seine Jeweils **erste Siedlung**, die ein Spieler auf einer kleinen Insel oder einem der beiden oberen, kleinen Inselteile baut (durch Wüste abgetrennt), erhält er einen Siegpunktchip, den er unter diese Siedlung schiebt. Bei dieser „ersten Siedlung“ spielt es keine Rolle, ob dort schon andere Spieler eine Siedlung gegründet haben oder nicht.

**Achtung:** Wer eine Siedlung an der - den kleinen Inseln zugewandten - Küste der Hauptinsel gründet, sollte ein Schiff statt einer Straße an diese Siedlung setzen - denn dann kann er sofort in See stechen.

### Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 12 Siegpunkte erreicht hat.

## 3. MATERIAL

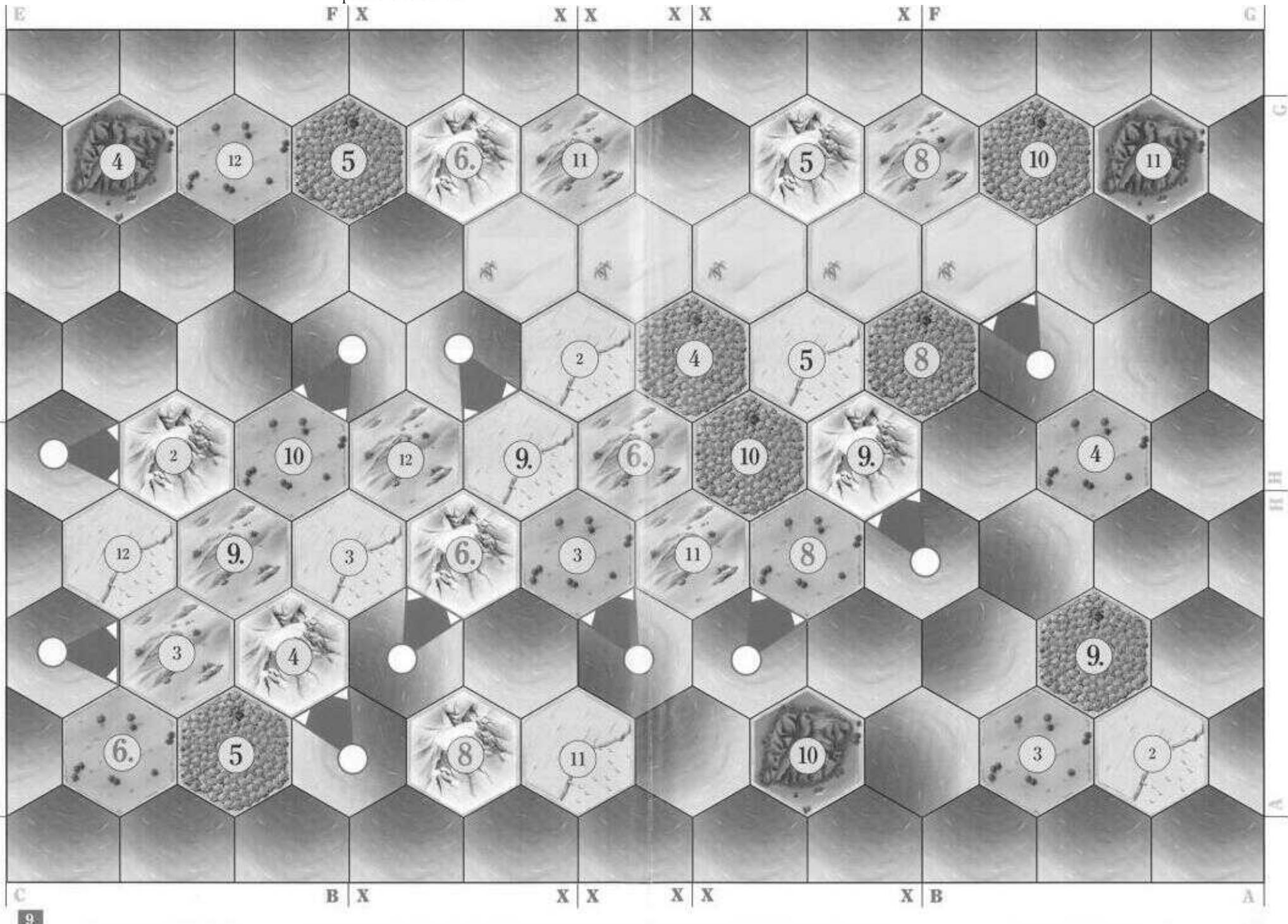
### A Sechseckfelder:

Meer	Wüste	Goldfluß (Gold)	Ackerland (Getreide)	Hügelland (Lehm)	Gebirge (Erz)	Weideland (Wolle)	Wald (Holz)	Ges.
24	5	3	7	7	7	7	7	67

### B Zahlenchips:

Anzahl	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ges.
	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	38

### C Anzahl der Häfen: 10(5x2:1und5x3:1-Hafen)



# NEUE WELT/5

Spieleranzahl:  
5

Spieldauer:  
ca. 100 Minuten

Benötigt werden: 1x Basis-Spiel,  
1x Ergänzungsset, 1x Seefahrer-Erweiterung

## MATERIAL

**A Sechseckfelder:** (1. Spalte: 5 Spieler, 2. Spalte: 6 Spieler)

Meer	Wüste	Goldberge (Gold)	Ackerland (Getreide)	Hügelland (Lehm)	Gebirge (Erz)	Weideland (Wolle)	Wald (Holz)	Ges.
26	0	0	5	5	5	6	6	53
28	0	0	6	6	6	7	7	60

**B Zahlenchips:** (1. Spalte: 3 Spieler, 2. Spalte: 4 Spieler, 3. Spalte: 5 Spieler, 4. Spalte: 6 Spieler, )

Zahl	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Ges.
1	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	53
2	2	3	3	3	3	2	4	3	3	1	27
3	2	3	4	4	3	3	4	4	3	2	32

**C Anzahl der Häfen: 10** (5 Spezial- und 5 x 3:1-Hafen)

## SONDER-REGELN

### Vorbereitung:

Der Rahmen wird abhängig von der Anzahl der Mitspieler wie abgebildet aufgebaut.

Die Hexfelder werden gemischt und zufällig innerhalb des Rahmens ausgelegt. Die Zahlenplättchen werden ebenfalls zufällig ausgelegt. Allerdings dürfen die roten Zahlenplättchen (6, 8) nicht benachbart sein und nicht auf einem Gold-Hexfeld liegen. Sollte einer dieser beiden Fälle eintreten, muß korrigiert werden.

Die Hafenplättchen werden gemischt und als verdeckter Stapel abgelegt. Beginnend mit dem ältesten Spieler darf jeder im Uhrzeigersinn ein Hafenplättchen an ein beliebiges Land-Hexfeld anlegen.

### Tip:

Wenn Sie mit der Auslage der Hexfelder nicht zufrieden sind (zu viele kleine Inseln oder zu große Hauptinsel), dürfen Sie auch Korrekturen vornehmen.

### Gründungsphase:

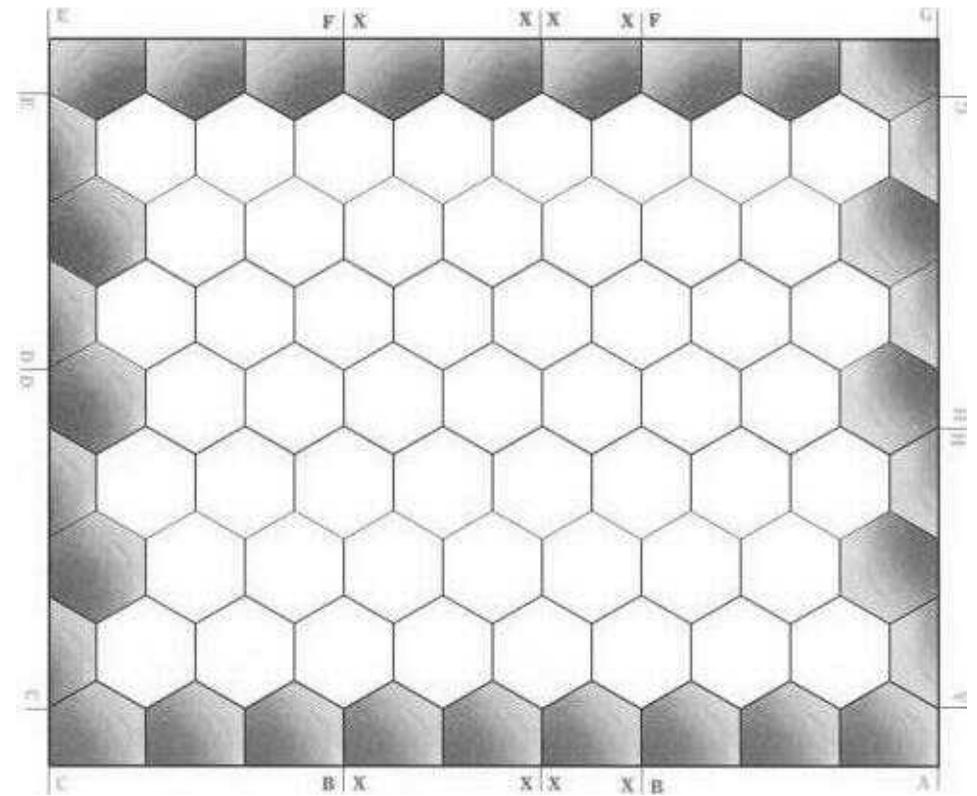
Jeder Spieler darf seine ersten beiden Siedlungen gründen, wo er möchte. Zu Beginn des Spieles hat ein jeder Spieler somit ein oder zwei Heimatinseln. Die anderen Inseln sind für ihn „Fremde Inseln“.

### Sonder-Siegpunkte - das Erreichen von fremden Inseln

Seine erste Siedlung, die ein Spieler auf einer fremden Insel gründet, erhält einen Sonder-siegpunkt.

### Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 12 Siegpunkte erreicht hat.

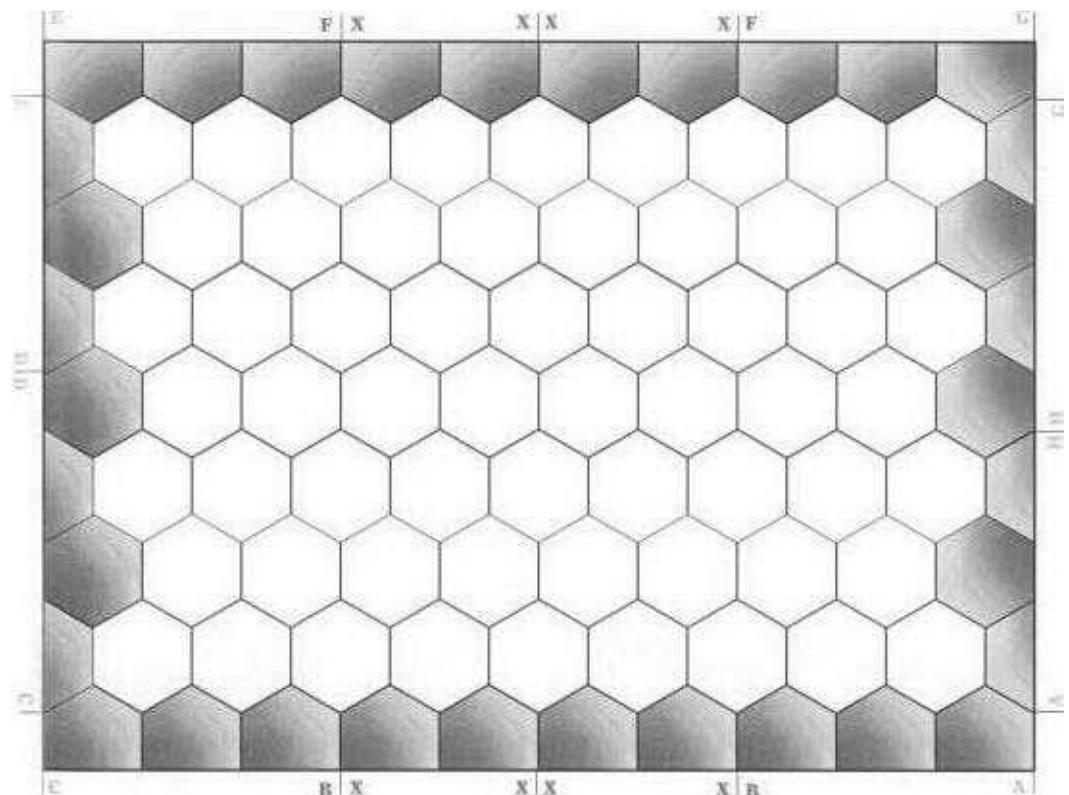


# NEUE WELT/6

Spieleranzahl:  
6

Spieldauer:  
ca. 100 Minuten

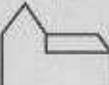
Benötigt werden:  
Wie oben

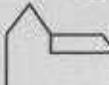




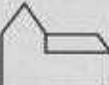
# BAUKOSTENKARTEN

Diese Seite können Sie kopieren und die Kopien auf die Rückseite Ihrer Baukosten-Karten kleben.

Baukosten		
<b>Straße</b>	<b>Schiff</b>	<b>0P.</b>
  	 	
(Längste Handelsstraße 2P.)		
<b>Siedlung</b>		<b>1P.</b>
   		
<b>Stadt</b>		<b>2P.</b>
    		
<b>Entwicklung</b>		<b>?P.</b>
  		
(Größte Rittermacht 2P.)		

Baukosten		
<b>Straße</b>	<b>Schiff</b>	<b>0P.</b>
  	 	
(Längste Handelsstraße 2P.)		
<b>Siedlung</b>		<b>1P.</b>
   		
<b>Stadt</b>		<b>2P.</b>
    		
<b>Entwicklung</b>		<b>?P.</b>
  		
(Größte Rittermacht 2P.)		

Baukosten		
<b>Straße</b>	<b>Schiff</b>	<b>0P.</b>
  	 	
(Längste Handelsstraße 2P.)		
<b>Siedlung</b>		<b>1P.</b>
   		
<b>Stadt</b>		<b>2P.</b>
    		
<b>Entwicklung</b>		<b>?P.</b>
  		
(Größte Rittermacht 2P.)		

Baukosten		
<b>Straße</b>	<b>Schiff</b>	<b>0P.</b>
  	 	
(Längste Handelsstraße 2P.)		
<b>Siedlung</b>		<b>1P.</b>
   		
<b>Stadt</b>		<b>2P.</b>
    		
<b>Entwicklung</b>		<b>?P.</b>
  		
(Größte Rittermacht 2P.)		

Baukosten		
<b>Straße</b>	<b>Schiff</b>	<b>0P.</b>
  	 	
(Längste Handelsstraße 2P.)		
<b>Siedlung</b>		<b>1P.</b>
   		
<b>Stadt</b>		<b>2P.</b>
    		
<b>Entwicklung</b>		<b>?P.</b>
  		
(Größte Rittermacht 2P.)		

Baukosten		
<b>Straße</b>	<b>Schiff</b>	<b>0P.</b>
  	 	
(Längste Handelsstraße 2P.)		
<b>Siedlung</b>		<b>1P.</b>
   		
<b>Stadt</b>		<b>2P.</b>
    		
<b>Entwicklung</b>		<b>?P.</b>
  		
(Größte Rittermacht 2P.)		

## KOSMOS

Art-Nr.: 68 61 16

© Franckh-Kosmos • Verlags-GmbH & Co.  
Pfizerstraße 5-7 • D-70184 Stuttgart

Autor: Klaus Teuber

Titelillustration: Franz Vohwinkel

Regelgestaltung: Marion Pott

*Spiele-Galerie*