Bauregeln: Was darf wo gebaut werden?

Straße: Eine Straße kostet 1 Lehm + 1 Holz und ist immer 1 Punkt wert. Die erste Straße (Startstraße) ist bereits errichtet, sie kostet keine Rohstoffe mehr. Straßen werden fortlaufend gebaut, es muss also immer eine Straße gebaut werden, die an eine zuvor gebaute Straße grenzt. Grenzt eine Straße an eine Stadt oder Siedlung, behindern diese den weiteren Straßenbau nicht – auch dann nicht, wenn die Siedlung bzw. Stadt noch nicht gebaut ist.

Siedlung: Eine Siedlung kostet je 1 Holz, Lehm, Getreide und Wolle. Eine Siedlung kann nur dann gebaut werden, wenn eine gebaute Straße an sie grenzt. Weiterhin gilt, dass Siedlungen in der Reihenfolge ihrer Punkte gebaut werden müssen: zuerst also die Siedlung mit 3 Punkten, dann die Siedlung mit 4 Punkten usw.

Stadt: Eine Stadt kostet 3 Erz und 2 Getreide. Es wird wie beim Bau einer Siedlung verfahren: Eine Stadt darf erst dann gebaut werden, wenn eine gebaute Straße an sie grenzt; auch Städte müssen in der Reihenfolge ihrer Punkte gebaut werden.

Ritter: Ein Ritter kostet je ein Getreide, Wolle, Erz. Die Ritter müssen in der Reihenfolge ihrer Punktezahlen gebaut werden. Hat ein Spieler einen Ritter gebaut, so darf er einmal im Spiel den Rohstoff unterhalb dieses Ritters als Joker einsetzen (siehe nächster Absatz).

Rohstoff-Joker

Hat ein Spieler einen Ritter gebaut, so darf er den unter dem Ritter abgebildeten Rohstoff **einmal** im Spiel als Ersatz für jeden beliebigen anderen Rohstoff einsetzen: Nach dem Würfeln dreht der Spieler einen seiner Würfel auf die Seite mit dem Rohstoff, der unterhalb eines gebauten (markierten) Ritters abgebildet ist.
Anschließend wird das Symbol des Rohstoff-Jokers mit dem Schreibstift als genutzt markiert.
Wird der letzte Ritter (mit der Zahl 6) gebaut, darf man einen beliebigen Rohstoff als Joker einsetzen. Da es sechs Ritter gibt, kann ein Spieler im Spiel bis zu 6 Rohstoff-Joker einsetzen – vorausgesetzt, er baut alle Ritter.
Es ist auch erlaubt, in einem Zug zwei oder mehr Joker einzusetzen.

Goldtausch

Mit je zwei gewürfelten Gold kann man – nachdem das Würfelergebnis feststeht – einen beliebigen anderen Rohstoff ersetzen: Einer der beiden Würfel mit dem Goldsymbol wird auf eine Seite mit einem beliebigen Rohstoff gedreht, der andere steht dem Spieler in diesem Zug nicht mehr zur Verfügung. So können z.B. 2 Gold 1 Erz ersetzen, 1 Lehm oder auch jeden anderen Rohstoff. Mit Gold selbst kann man nichts direkt bauen, man kann Gold nur in andere Rohstoffe umwandeln. Ein einzelnes gewürfeltes Gold ist somit nutzlos.

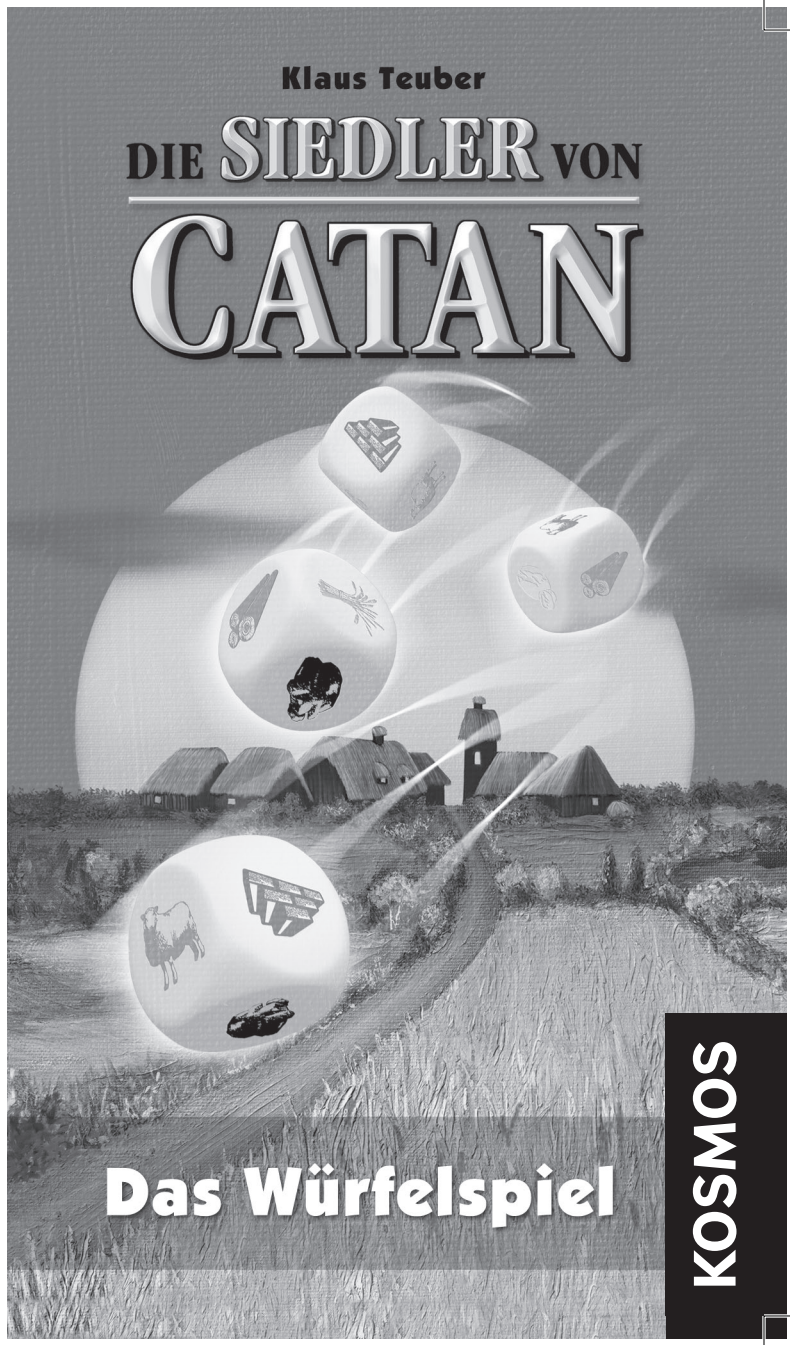
Spielende

Nachdem jeder Spieler 15-mal an der Reihe war, somit alle 15 Kästchen seiner Punkteleiste ausgefüllt hat, ist das Spiel zu Ende. Jeder Spieler addiert seine Punkte. Für jedes Kreuz in der Punkteleiste müssen 2 Punkte abgezogen werden. Wer die höchste Punktezahl erreicht, gewinnt.

Autor: Klaus Teuber
Web: www.klausteuber.de
Grafik: www.fine-tuning.de
Illustration: Tanja Donner
Lizenz: Catan GmbH ©2007
www.catan.com

© 2007 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5–7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 (0)711-2191-0
Fax: +49 (0)711-2191-199
info@kosmos.de
www.kosmos.de
www.diesiedlervoncatan.de

Alle Rechte vorbehalten
MADE IN GERMANY



Spielmaterial

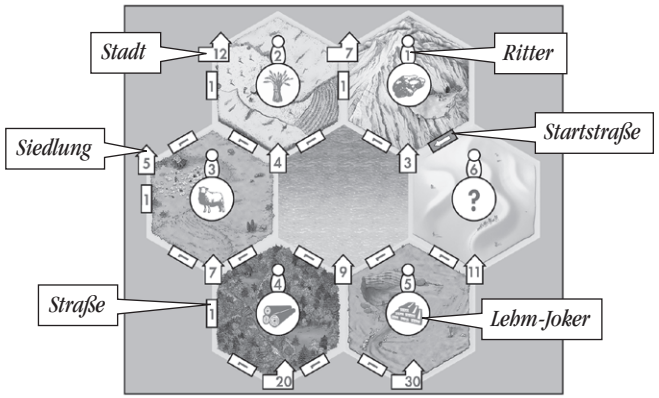
– 6 Rohstoffwürfel
– 1 Block mit 60 Spielplänen

Vorbereitung

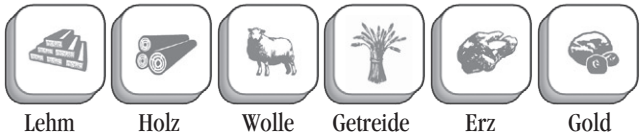
Jeder Spieler erhält 1 Blatt mit dem Spielplan. Die 6 Würfel werden bereitgelegt. Zusätzlich benötigt jeder Spieler einen Schreibstift. Der Startspieler wird ermittelt.

Um was es geht

Auf dem Spielplan ist die Insel Catan mit Symbolen für Straßen, Siedlungen, Städten und Rittern abgebildet.



Jeder Spieler versucht, im Laufe des Spiels möglichst viele Straßen, Siedlungen, Städte und Ritter auf der Insel seines Blattes zu bauen.
Bauen heißt: Man kennzeichnet das jeweilige Symbol entweder mit einem Kreis, einem Kreuz oder man füllt seinen Umriss aus.
Bauen kostet Rohstoffe. Die Rohstoffe werden mit 6 Würfeln ausgewürfelt. Auf jedem Würfel ist je einmal Wolle, Getreide, Lehm, Erz, Holz und Gold abgebildet. Der Bau einer Straße kostet beispielsweise je 1 Holz und 1 Lehm. Nur dann, wenn ein Spieler diese beiden Rohstoffe gewürfelt hat, kann er auch eine Straße bauen.



Wer etwas gebaut bzw. das entsprechende Symbol markiert hat, darf sich so viele Punkte gutschreiben, wie die Zahl in dem Symbol angibt. Wer sich am Ende des Spiels insgesamt die meisten Punkte gutschreiben konnte, gewinnt das Spiel.

Spielablauf

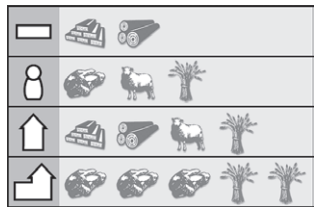
Der Startspieler beginnt. Er würfelt bis zu dreimal. Anschließend baut er mit den gewürfelten Rohstoffen und schreibt sich die entsprechenden Punkte gut. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

1. Würfeln

Wer an der Reihe ist, darf **bis zu dreimal** würfeln. Nach dem ersten Wurf legt der Spieler beliebig viele Würfel zur Seite und würfelt mit den verbleibenden erneut. Nach dem zweiten Wurf darf er weitere Würfel beiseite legen, aber auch zuvor beiseite gelegte Würfel wieder aufnehmen und für seinen letzten Wurf verwenden. Nach dem dritten Wurf steht das Ergebnis fest. Natürlich kann ein Spieler auch schon nach dem ersten oder zweiten Würfelwurf das Ergebnis stehen lassen. Es darf jetzt nur noch über den Einsatz eines Rohstoffjokers (siehe Seite 5) oder den Goldtausch (siehe Seite 6) verändert werden.

2. Bauen

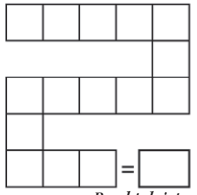
In der Bauübersicht ist angegeben, welche Rohstoffe man benötigt, um eine Straße, eine Siedlung, eine Stadt oder einen Ritter zu bauen. Wer beispielsweise einen Ritter baut, legt je



Bauübersicht

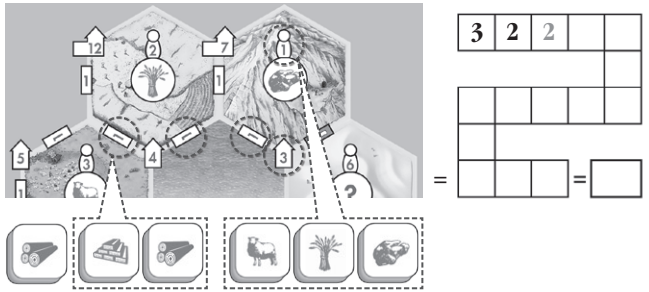
einen Würfel mit Erz, Wolle und Getreide beiseite und markiert mit seinem Stift ein Rittersymbol auf dem Plan. Entsprechend wird beim Bau einer Straße, Siedlung oder einer Stadt verfahren.
Es ist erlaubt, mehrere Dinge zu bauen, solange die gewürfelten Rohstoffe ausreichen.

Danach trägt der Spieler die Punkte des markierten Symbols im nächsten freien Feld der Punkteleiste ein (der erste Eintrag erfolgt im linken oberen Kästchen der Punkteleiste).
Konnte ein Spieler in seinem Zug mehrere Dinge bauen, addiert er die Zahlen der markierten Symbole und trägt die Gesamtsumme in das nächste Kästchen ein.



Punkteleiste

Wichtig: Kann einmal ein Spieler in seiner Runde gar nichts bauen, so muss er ein Kreuz eintragen, das 2 Minuspunkte zählt.



Beispiel: Ein Spieler hat in seinem ersten Zug eine Siedlung gebaut und dafür 3 Punkte eingetragen und dann im zweiten Zug 2 Straßen gebaut und dafür 2 Punkte eingetragen. Die Symbole der Straßen und der Siedlung hat er jeweils mit einem Kreis markiert. In seinem dritten Zug hat er die abgebildeten Rohstoffe gewürfelt. Er legt Holz und Lehm beiseite und markiert das Straßensymbol mit einem Kreis. Dann legt er je einmal Wolle, Erz und Getreide beiseite und markiert den Ritter. Ritter und Straße zählen je einen Punkt – der Spieler trägt 2 Punkte im dritten Kästchen seiner Punkteleiste ein.