

Klaus Teuber

ATLANTIS

SZENARIEN & VARIANTEN

zu

DIE SIEDLER VON
CATAN



VARIANTEN AUF CATAN

Haben Sie nicht auch schon einmal überlegt, eine Spielregel zu verändern, weil Sie das Spiel einmal etwas anders spielen wollten? Manchmal sind es nur kleine Kniffe, die ein Spiel variieren. In anderen Fällen sind es stärkere Eingriffe in den catanischen Spielverlauf und die Änderungen entsprechend umfangreicher.

Von beiden Fällen finden Sie in dieser Box insgesamt zehn Beispiele. Alle Varianten sind bereits mit dem „Basisspiel“ spielbar. Falls sich eine Variante auch für die Seefahrer-Erweiterung oder für „Städte & Ritter“ eignet, geben wir das an.

Wenn für die jeweilige Variante spezielle Spielbestandteile erforderlich sind, finden Sie diese auf den beiliegenden Stanztableaus.

Wenn nichts anderes angegeben ist, bauen Sie das Spielfeld nach den normalen Regeln für den „variablen Spielaufbau“ (siehe Kleiner Siedler-Almanach) auf.

Es gelten alle Regeln des Basisspiels bzw. der genutzten Erweiterungen. Die geänderten oder zusätzlichen Regeln sind gesondert aufgeführt.

Inhalt

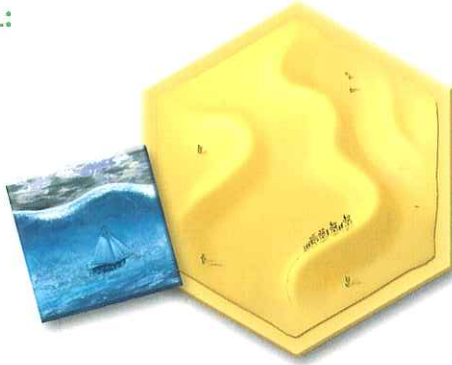
- | | | | |
|---|--------------------------------|----|----------------------------|
| 1 | Szenario: Atlantis | 6 | Variante: Die Stadtmauern |
| 2 | Variante: Ereignisse auf Catan | 7 | Variante: Burgen auf Catan |
| 3 | Szenario: Im Dschungel | 8 | Variante: Der große Fluss |
| 4 | Variante: Vulkane auf Catan | 9 | Variante: Der Hafenmeister |
| 5 | Variante: Die Spezialisten | 10 | Variante: Die magische 7 |

ATLANTIS von Stefan Röse (redaktionell überarbeitete Version)

GEEIGNET FÜR:	Basisspiel
SPIELERANZAHL:	Für 3 oder 4 Spieler
SPIELDAUER:	ca. 60 Minuten (Basisspiel)

ZUSATZMATERIAL:

- 1 Wüstenfeld
- 60 Sturmflutmarker



WORUM ES GEHT

Catan steht vor einer großen Katastrophe. Der Meeresspiegel steigt und früher oder später werden Landfelder untergehen – natürlich zuerst die Felder, die an der Küste liegen.

Ist ein Feld verschwunden, so erreicht das Meer jetzt weiteres Land und auch hier droht bald der Untergang.

VORBEREITUNG

Der Spielplan wird folgendermaßen aufgebaut:

- Entfernen Sie eines der Weidefelder und fügen Sie stattdessen die zusätzliche Wüste den Landschaftsfeldern hinzu. Die beiden Wüsten legen Sie in der 5er-Reihe als oberste und unterste Landschaft aus. Alle übrigen Landschaftsfelder bauen Sie gemäß dem „Variablen Spielaufbau“ auf.
- Die Zahlenchips werden nach folgender Regel verteilt: Sortieren Sie einen 3er-Zahlenchip aus (in die Schachtel zurück, er wird für diese Variante nicht benötigt). Nehmen Sie von jeder Zahl genau einen Chip und verteilen Sie diese 10 Chips zufällig auf die 10 Landschaften an der Küste (die Wüsten erhalten natürlich keinen Chip). Die übrigen 7 Zahlenchips verteilen Sie zufällig auf die restlichen 7 Felder. Beachten Sie, dass rote Zahlenchips nicht nebeneinander liegen dürfen.
- Die Spieler gründen ihre beiden Startansiedlungen nach den normalen Regeln.
- Die Sturmflutmarker werden in Reichweite der Spieler bereit gelegt.

SPIELABLAUF

Gespielt wird nach den normalen Regeln.

ZUSÄTZLICHE REGELN:

- Immer, wenn ein Spieler eine Ertragszahl würfelt, legt er, nachdem jeder die entsprechenden Rohstoffe erhalten hat, einen Sturmflutmarker auf

eines der Felder, die die gewürfelte Zahl tragen und an einer Meeresküste liegen. (Zu Spielbeginn sind alle 10 Zahlen an der Küste vorhanden.)

- Steht ein Räuber auf einem in Frage kommenden Feld, kann auch dieses gewählt werden. Es muss immer ein Feld belegt werden, auch dann, wenn man sich damit selbst schadet.
- Sobald auf einem Küstenfeld 5 **Sturmflutmarker** liegen, geht dieses Feld unter. Das betroffene Feld wird vom Spielplan entfernt. Da auf Wüstenfelder keine Sturmflutmarker gelegt werden, können sie niemals untergehen.
- Straßen, Siedlungen und Städte, die nur auf dem gesunkenen Feld errichtet waren, gehen mit unter - die betroffenen Spieler legen sie zu ihrem Vorrat zurück.
- Im weiteren Spielverlauf können nun Landfelder, die zuvor im Landesinneren lagen, jetzt aber an das Meer grenzen, mit Sturmflutmarkern belegt werden. Diese Felder gehen aber bereits unter, wenn Sie mit 3 **Sturmflutmarkern** belegt sind.
- Ist nach dem Untergang eines Landfeldes eine Straße ohne direkte Verbindung zu einer Siedlung oder Stadt, darf daran trotzdem eine Siedlung errichtet werden.
- Versinkt ein Landfeld mit einer Hafensiedlung, so bleibt diese so lange stehen, bis sie an keiner Ecke mehr an ein Landfeld angrenzt. Erst dann wird diese Siedlung weggenommen.
- Sobald auf dem Feld, auf dem der Räuber steht, nur noch ein Sturmflutmarker zum Untergang fehlt, wird er zurück auf das Wüstenfeld gesetzt. Er darf auch nicht auf ein Feld gesetzt werden, das nur noch einen Marker vom Untergang entfernt ist.
- Das Spiel kann auf zwei Arten enden:
 - 1) Ein Spieler erreicht in seinem Spielzug 10 Siegpunkte und gewinnt sofort, oder
 - 2) eine bestimmte Anzahl Landfelder ist untergegangen - und zwar bei 3 Spielern - 7 Felder, bei 4 Spielern - 8 Felder. Dann gewinnt, wer zu diesem Zeitpunkt die meisten Siegpunkte hat. Im zweiten Fall endet das Spiel sofort, wenn das Landfeld untergeht, der Spielzug des Spielers, der an der Reihe ist, wird nicht mehr durchgeführt.

EREIGNISSE AUF CATAN von Klaus Teuber

GEEIGNET FÜR:	Basisspiel Seefahrer-Erweiterung Städte & Ritter-Erweiterung
SPIELERANZAHL:	Für 3 oder 4 Spieler
SPIELDAUER:	ca. 60 Minuten (Basisspiel)

ZUSATZMATERIAL: Kartensatz mit 38 Karten

WORUM ES GEHT

Diese Karten ersetzen die Würfel! Das heißt, kommt ein Spieler an die Reihe, so wirft er nicht wie üblich die beiden Würfel, sondern er deckt die oberste Karte des Stapel auf. Die Zahl auf der Karte bestimmt dann, welche Landschaften Erträge abwerfen.

Einige dieser Karten lösen auch ein bestimmtes Ereignis aus. Insgesamt gibt es 11 verschiedene Ereignisse, auf knapp der Hälfte der Karten. Durch die statistisch korrekte Verteilung der Zahlen auf den Karten wird der sonst beim Würfeln auftretende Zufall reduziert – dafür bringen die Ereignisse wieder mehr Zufallsmomente ins Spiel und sorgen so für ein etwas anderes Spielgefühl.

VORBEREITUNG

Sortieren Sie die Karte „Jahreswechsel“ und das Deckblatt aus.

- Mischen Sie die restlichen 36 Karten.
- Legen Sie verdeckt 5 Karten unter die Karte „Jahreswechsel“. Die restlichen Karten legen Sie verdeckt oben drauf.
- Sind alle oberen Karten aufgebraucht, werden alle Karten neu gemischt. Siehe oben.
- So sind immer 5 Karten nicht im Spiel.

ZUSÄTZLICHE REGELN (auf den Karten)



Räuberüberfall 7
1. Wer mehr als 7 Rohstoffkarten besitzt, gibt die Hälfte ab.
2. Versetze den Räuber. Ziehe von einem der Spieler, die eine Siedlung oder Stadt an dem Feld mit dem Räuber besitzen, 1 Karte aus dessen verdeckter Hand (keine Entwicklungskarte).



Seuche 8
Alle Spieler erhalten für jede ihrer Städte nur 1 Rohstoffkarte.
Städte & Ritter: Es darf keine „Handelsware“ genommen werden.



Erdbeben 6
Jeder Spieler dreht eine beliebige seiner Straßen quer. Sie muss repariert werden, erst danach darf ein Spieler wieder neue Straßen bauen. Reparaturkosten: 1 Rohstoffkarte „Holz“ und „Lehm“. Eine reparaturbedürftige Straße zählt weiter zur „Längsten Handelsstraße“.

Räuberüberfall (Würfelzahl: 6 x „7“)

- 1) Wer mehr als 7 Rohstoffkarten besitzt, gibt die Hälfte ab.
- 2) Versetze den Räuber. Ziehe von einem der Spieler, die eine Siedlung oder Stadt an dem Feld mit dem Räuber besitzen, 1 Karte aus dessen verdeckter Hand (keine Entwicklungskarte).

Seuche (Würfelzahl „8“ und „6“)

Alle Spieler erhalten für jede ihrer Städte nur 1 Rohstoffkarte.

Städte & Ritter:

Es darf keine „Handelsware“ genommen werden.

Erdbeben (Würfelzahl „6“)

Jeder Spieler dreht eine beliebige seiner Straßen quer. Sie muss repariert werden, erst danach darf ein Spieler wieder neue Straßen bauen. Reparaturkosten: 1 Rohstoffkarte „Holz“ und „Lehm“. Eine reparaturbedürftige Straße zählt weiter zur „Längsten Handelsstraße“.

An einer beschädigten Straße darf auch keine Siedlung gebaut werden.



Gute Nachbarschaft 6
Jeder Spieler gibt seinem linken Nachbarn 1 beliebige Rohstoffkarte, sofern er eine besitzt.
Städte & Ritter: Es darf auch eine „Handelsware“ gegeben werden.

Gute Nachbarschaft (Würfelzahl „6“)

Jeder Spieler gibt seinem linken Nachbarn 1 beliebige Rohstoffkarte, sofern er eine besitzt.

Städte & Ritter:

Es darf auch eine „Handelsware“ gegeben werden.



Ritterturnier 5
Der Spieler, der Spieler mit den meisten aufgedeckten Ritterkarten erhält (erhalten) 1 Rohstoffkarte seiner (ihrer) Wahl.
Städte & Ritter: Wer über die meisten Stärkepunkte aktivierter Ritter verfügt, Es darf keine „Handelsware“ gewählt werden.

Ritterturnier (Würfelzahl „5“)

Der (oder die) Spieler mit den meisten aufgedeckten Ritterkarten erhält (erhalten) 1 Rohstoffkarte seiner (ihrer) Wahl.

Städte & Ritter:

Wer über die meisten Stärkepunkte aktivierter Ritter verfügt, Es darf keine „Handelsware“ gewählt werden.



Handelsvorteil 5
Wer die Sondersiegepunkt-Karte „Längste Handelsstraße“ besitzt, darf von einem beliebigen Spieler 1 Karte aus dessen verdeckter Hand (keine Entwicklungskarte) ziehen.
Städte & Ritter: Keine Fortschrittskarte.

Handelsvorteil (Würfelzahl „5“)

Wer die Sondersiegepunkt-Karte „Längste Handelsstraße“ besitzt, darf von einem beliebigen Spieler 1 Karte aus dessen verdeckter Hand (keine Entwicklungskarte) ziehen.

Städte & Ritter: Keine Fortschrittskarte.



Ruhige See 9
Der Spieler, der Spieler mit den meisten Siedlungen oder Städten an einem Hafen erhält (erhalten) 1 Rohstoffkarte seiner (ihrer) Wahl.
Städte & Ritter: Es darf keine „Handelsware“ gewählt werden.

Ruhige See (Würfelzahl „9“ und „12“)

Der (oder die) Spieler mit den meisten Siedlungen oder Städten an einem Hafen erhält (erhalten) 1 Rohstoffkarte seiner (ihrer) Wahl.

Städte & Ritter:

Es darf keine „Handelsware“ gewählt werden.



Rückzug des Räubers 4
Der Räuber wird sofort zurück auf die Wüste gesetzt. Von Spielern, die Siedlungen oder Städte an der Wüste besitzen, darf keine Karte gezogen werden.

Rückzug des Räubers (Würfelzahl 2 x „4“)

Der Räuber wird sofort zurück auf die Wüste gesetzt. Von Spielern, die Siedlungen oder Städte an der Wüste besitzen, darf keine Karte gezogen werden.



Nachbarschaftshilfe 10
Der (oder die) Spieler mit den meisten Siegpunkten muss (müssen) einem beliebigen Spieler mit weniger Siegpunkten 1 Rohstoffkarte seiner (ihrer) Wahl schenken.
Städte & Ritter: Es kann auch eine „Handelsware“ verschenkt werden.

Nachbarschaftshilfe (Würfelzahl 2 x „10“)

Der (oder die) Spieler mit den meisten Siegpunkten muss (müssen) einem beliebigen Spieler mit weniger Siegpunkten 1 Rohstoffkarte seiner (ihrer) Wahl schenken.

Städte & Ritter:

Es kann auch eine „Handelsware“ verschenkt werden.



Konflikt 3
Wer alleine die meisten Ritterkarten aufgedeckt hat oder die „Größte Rittermacht“ besitzt, zieht bei einem beliebigen Spieler 1 Karte aus dessen verdeckter Hand (keine Entwicklungskarte).
Städte & Ritter: Wer alleine über die meisten Stärkepunkte aktivierter Ritter verfügt, darf ziehen (keine Fortschrittskarte).

Konflikt (Würfelzahl „3“)

Wer alleine die meisten Ritterkarten aufgedeckt hat oder die „Größte Rittermacht“ besitzt, zieht bei einem beliebigen Spieler 1 Karte aus dessen verdeckter Hand (keine Entwicklungskarte).

Städte & Ritter: Wer alleine über die meisten Stärkepunkte aktivierter Ritter verfügt, darf ziehen (keine Fortschrittskarte).

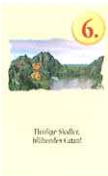


Ertragreiches Jahr (Würfelzahl „2“)

Jeder Spieler erhält 1 Rohstoffkarte seiner Wahl.

Städte & Ritter:

Es darf keine „Handelsware“ gewählt werden.



Karten ohne individuelle Bezeichnung

(Würfelzahlen 2 x „6“, 4 x „8“, 3 x „9“, 2 x „10“, 1 x „11“, 2 x „5“, 1 x „4“, 1 x „3“)

Fleißige Siedler, blühendes Catan!

Hier findet kein Ereignis statt.



Jahreswechsel

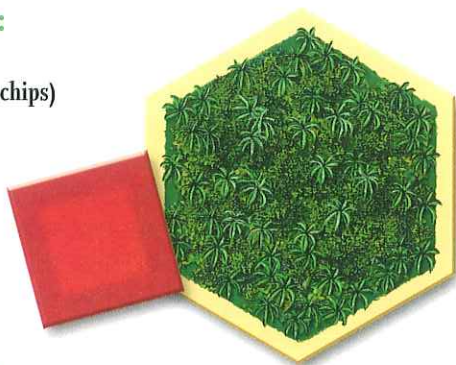
- 1) Alle Karten – außer dieser – mischen.
- 2) Fünf Karten verdeckt unter diese Karte legen.
- 3) Die 31 übrigen Karten verdeckt oben auf diese Karte legen.
- 4) Neue Ereigniskarte ziehen.

IM DSCHUNDEL	
GEEIGNET FÜR:	Basisspiel Seefahrer-Erweiterung
SPIELERANZAHL:	Für 3 oder 4 Spieler
SPIELDAUER:	ca. 60 Minuten (Basisspiel)

von Klaus Teuber

ZUSATZMATERIAL:

- 30 rote Entdeckerchips
- (Rückseite der Sturmflutchips)
- 1 Dschungelfeld



WORUM ES GEHT

Im Dschungel werden Entdeckungen gemacht, die mit „Entdeckerchips“ belohnt werden. Entdeckerchips sind beim Kauf von Entwicklungskarten sehr hilfreich.

VORBEREITUNG

- Der Spielplan wird nach den normalen Regeln, aber zunächst ohne das Dschungelfeld aufgebaut.

- Wenn der Spielplan inklusive der Zahlenchips aufgebaut ist, ersetzen Sie das Weideland mit der „besten“ Zahl (5/9, 4/10, 3/11) durch das Dschungelfeld. Das Dschungelfeld sollte aber nach Möglichkeit keinen roten Zahlenchip erhalten; auf gar keinen Fall darf es die Chips mit der „2“ oder „12“ erhalten. Haben zwei Felder gleich gute Zahlenchips, so entscheidet der Startspieler.

- Das Weideland kommt zurück in die Schachtel, es wird bei dieser Variante nicht mehr benötigt.
- Die Spieler gründen ihre beiden Startsettlementen nach den normalen Regeln.
- Die roten Entdeckerchips werden in Reichweite der Spieler bereit gelegt.
- Der Räuber wird zu Beginn des Spieles auf das Dschungelfeld gesetzt.

DAS SPIEL

Gespielt wird nach den üblichen Regeln.

ZUSÄTZLICHE REGELN:

- Wird die Zahl des Dschungelfeldes gewürfelt, erhält jeder Spieler, der eine Siedlung an diesem Dschungelfeld stehen hat, 1 roten Entdeckerchip. Für eine Stadt erhält der Besitzer 2 Entdeckerchips.
- Entdeckerchips zählen als Joker beim Kauf einer Entwicklungskarte. Man kann mit ihnen jeden Rohstoff ersetzen, der zum Kauf einer Entwicklungskarte benötigt wird.
- Beispiel: Ein Spieler kauft 1 Entwicklungskarte und bezahlt zum Beispiel mit 1 Rohstoffkarte Erz und mit 2 Entdeckerchips; möglich wäre aber auch die Zahlung von 1 x Getreide, 1 Entdeckerchip und 1 x Wolle.
- **Achtung:** Entdeckerchips zählen nicht als Rohstoffe. Sie haben keine Bedeutung beim Wurf einer „7“ und können weder gestohlen werden, noch kann mit ihnen gehandelt werden.

VULKANE AUF CATAN von Bastian Schulz

GEEIGNET FÜR:	Basisspiel Seefahrer-Erweiterung Städte & Ritter-Erweiterung
SPIELERANZAHL:	Für 3 oder 4 Spieler
SPIELDAUER:	ca. 60 Minuten (Basisspiel)



ZUSATZMATERIAL:

1 Vulkanfeld
(mit aufgedrucktem Zahlenchip)

WORUM ES GEHT

Ein Vulkan ist eine zweischneidige Sache. Er ist ein faszinierendes Stück Natur - wenn er schläft. An seinem Fuß ist der Boden häufig besonders

fruchtbar. Doch wehe, wenn der schlafende Riese erwacht. Dann muss man um seine Siedlungen und Städte fürchten. Aber das Gold im Vulkangestein lockt!

VORBEREITUNG

- Das Vulkanfeld wird anstelle der Wüste unter die übrigen Landfelder gemischt.
- Beachten Sie, dass das Vulkanfeld einen Zahlenchip „5“ aufgedruckt hat.
- In der Gründungsphase darf am Vulkan noch keine Siedlung gebaut werden.

DAS SPIEL

Es wird nach den normalen Regeln gespielt.

ZUSÄTZLICHE REGELN

Die Spieler können wie üblich Siedlungen oder Städte an den Eckpunkten eines Vulkanfeldes errichten. Aber das ist nicht ungefährlich.

- Sobald die Zahl des Vulkanfeldes gewürfelt wurde, bricht der schlafende Riese aus.
- Alle Spieler, die mit einer Siedlung an das Vulkanfeld grenzen, dürfen sich 1 beliebigen Rohstoff nehmen. Wer sogar mit einer Stadt an den Vulkan grenzt, erhält 2 Rohstoffe.
- Nun wird noch einmal mit einem Würfel gewürfelt, um festzustellen, in welche Richtung die glühende Lava fließt. Die Zahlen auf dem Vulkanfeld bestimmen die betroffene Ecke.
- Steht eine Siedlung oder Stadt auf diesem Kreuzungspunkt, so ist sie vom Ausbruch betroffen.
 - Eine Siedlung verschwindet unter den glühenden Lavamassen und wird an ihren Besitzer zurückgegeben.
 - Wird eine Stadt betroffen, so muss sie in eine Siedlung umgewandelt werden. Sollte der Spieler keine Siedlung mehr besitzen (bereits alle baut), so verliert er die komplette Stadt.

DIE SPEZIALISTEN von Stefan Risthaus

GEEIGNET FÜR:	Basisspiel Seefahrer-Erweiterung Städte & Ritter-Erweiterung
SPIELERANZAHL:	Für 3 oder 4 Spieler
SPIELDAUER:	ca. 60 Minuten (Basisspiel)

ZUSATZMATERIAL: 5 Spezialisten-Karten



WORUM ES GEHT

In dieser Variante geht es darum, neben der normalen Jagd nach Siegpunkten, sich auf eine oder mehrere Rohstoffsorten zu spezialisieren. Wer der jeweils Beste in seinem speziellen Fachgebiet ist, erhält dadurch Vorteile.

VORBEREITUNG

Das Spiel wird nach den üblichen Regeln aufgebaut. Die 5 Spezialisten-Karten werden auf dem Tisch bereit gelegt.

DAS SPIEL

Es wird nach den normalen Regeln gespielt

ZUSÄTZLICHE REGELN:

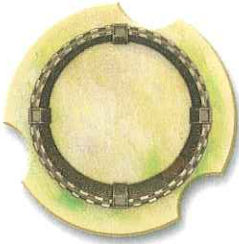
Jede Siedlung oder Stadt an einem Landschaftsfeld bringt ihrem Besitzer „Spezialistenpunkte“ für die entsprechenden Landschaften ein. Diese stehen für die Fachkenntnis des Spielers, die er in dieser Rohstoffsorte hat.

- Eine Siedlung zählt 1 Spezialistenpunkt, eine Stadt zählt 2. Eine Stadt, auf einem Kreuzungspunkt von 2 x Wald, 1 x Weide, würde z. B. 4 Spezialistenpunkte in Holz und 2 Spezialistenpunkte in Weide einbringen.
- Sobald ein Spieler über mindestens 4 Spezialistenpunkte in einer Rohstoffsorte verfügt, erhält er die zugehörige Spezialistenkarte, die 1 Siegpunkt wert ist.
- Die Spezialistenkarte hat immer der Spieler mit den meisten Spezialistenpunkten in der betreffenden Rohstoffsorte. Haben zwei oder mehr Spieler gleich viele Spezialistenpunkte, wird die Karte zum Vorrat zurück gelegt, bis ein Spieler die alleinige Mehrheit hat.
- Nach dem Würfeln erhält der Spieler, der an der Reihe ist, für jede Spezialistenkarte, die er besitzt, eine Rohstoffkarte der entsprechenden Sorte kostenlos vom Vorrat.

Es gewinnt, wer in seinem Spielzug 12 Siegpunkte erreicht. Ein Spieler gewinnt vorzeitig, wenn er 4 Spezialistenkarten besitzt.

DIE STADTMAUERN von Klaus Teuber

GEEIGNET FÜR:	Basisspiel Seefahrer-Erweiterung
SPIELERANZAHL:	Für 3 oder 4 Spieler
SPIELDAUER:	ca. 60 Minuten (Basisspiel)



ZUSATZMATERIAL: 7 Stadtmauern

WORUM ES GEHT

Es ist schon lästig – da mehrt man seinen Wohlstand durch den Bau von Städten – und kaum, dass der Rubel rollt, wird einem alles wieder von Räufern abgenommen. Schützen Sie daher Ihre Städte (und Ihre Rohstoffe) durch den Bau von Stadtmauern!

VORBEREITUNG

Das Spiel wird wie üblich vorbereitet, die 7 Stadtmauern werden bereit gelegt.

DAS SPIEL

Gespielt wird nach den normalen Regeln des Basisspieles.

ZUSÄTZLICHE REGELN:

Normalerweise verliert ein Spieler, der beim Wurf einer „7“ mehr als 7 Rohstoffkarten auf der Hand hält, die Hälfte davon. Eine Stadtmauer erhöht nun die Anzahl der Rohstoffkarten, die ein Spieler gefahrlos halten darf, um zwei.

- Eine Stadtmauer kostet 2 Rohstoffkarten Lehm und darf nur an einer Stadt errichtet werden.
- Wer eine Stadtmauer bauen will, gibt die beiden Rohstoffkarten ab, nimmt sich ein Plättchen mit einer Mauer und schiebt das Plättchen unter die Stadt.

Wird nun eine „7“ gewürfelt, so darf der Spieler gefahrlos bis zu 9 Rohstoffkarten auf der Hand halten, bei 2 Stadtmauern sogar 11 Rohstoffe, usw.

- Stadtmauern dürfen gebaut werden, so lange der Vorrat reicht.
- Verliert ein Spieler eine Stadt mit Stadtmauer, so sind Stadt und Mauer verloren (das kann nur in Verbindung mit anderen Varianten vorkommen, zum Beispiel „Vulkane auf Catan“).

Wer an der Reihe ist und 11 Siegpunkte erreicht, gewinnt das Spiel.

BURGEN AUF CATAN von Fritz Gruber

GEEIGNET FÜR:	Basisspiel Seefahrer-Erweiterung
SPIELERANZAHL:	Für 3 oder 4 Spieler
SPIELDAUER:	ca. 60 Minuten (Basisspiel)



ZUSATZMATERIAL: 6 Burgen

WORUM ES GEHT

Wer schon des öfteren mal von Räufern um den letzten Rohstoff erleichtert worden ist, kann ein Lied davon singen: Das Leben auf Catan ist nicht gerade immer sicher. Da wünscht man sich manchmal einen sicheren, geschützten Ort, wohin es der Räuber nicht wagt, einen Fuß zu setzen.

VORBEREITUNG

Das Spiel wird wie üblich vorbereitet, die 6 Burgen liegen bereit.

DAS SPIEL

Gespielt wird nach den normalen Regeln des Basisspieles.

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Sobald ein Spieler seine zweite Ritterkarte ausspielt, kann er sich entscheiden, ob er beide Karten unter den Entwicklungskartenstapel zurücklegt, um eine Burg zu bauen.
- Eine Burg wird auf ein beliebiges Landfeld, an das der Spieler mit einer Siedlung oder Stadt angrenzt, gelegt. Die Burg umschließt also den Zahlenchip auf dem Landfeld.
- Dieses Feld ist nun vor dem Räuber sicher, d.h. hier darf der Räuber nicht mehr hingesezt werden. Die Burg darf nicht auf ein Feld gesetzt werden, auf dem der Räuber zur Zeit steht.
- Die Entscheidung, ob der Spieler eine Burg baut, muss in dem Zug getroffen werden, in dem er die zweite Ritterkarte aufdeckt. Später ist dies nicht mehr möglich.
- Es können nur die Burgen verbaut werden, die vorhanden sind. Allerdings kann ein Spieler, wenn er eine dritte und vierte Ritterkarte nutzt, auch eine zweite Burg errichten.

DER GROSSE FLUSS

von Klaus Teuber

GEEIGNET FÜR:

Basisspiel
Seefahrer-Erweiterung
Städte & Ritter-Erweiterung

SPIELERANZAHL:

Für 3 oder 4 Spieler

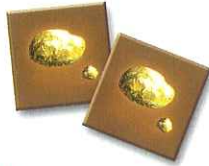
SPIELDAUER:

ca. 60 Minuten (Basisspiel)



ZUSATZMATERIAL:

3 Flussfelder
30 Goldchips
(Rückseite der Sturmflutchips)



WORUM ES GEHT

Aus den Bergen herunter strömt der große Fluss. Er ist reich an Gold, das er an seinen Ufern ablagert. Jeder Spieler versucht, an den Kanten der Flussfelder möglichst viele Straßen und Siedlungen zu bauen, um mit Hilfe des Goldes zusätzliche Siegpunkte zu kassieren.

VORBEREITUNG

Der Fluss erstreckt sich über drei Landschaftsfelder: Das Gebirgsfeld mit der Quelle, das Hügelland mit dem mittleren Flussteil und am Ende der Sumpf (Wald), der immer an das Meer grenzt.

- Zuerst wird immer der Sumpf mit seiner Meerseite passend an den Rahmen angelegt. An den Sumpf muss das Hügelland passend anschließen und daran dann das Gebirge.
- Aus den Landschaftsfeldern des Basisspieles werden die nicht benötigten 3 Felder aussortiert (je 1 x Gebirge, Hügelland und die Wüste) und in die Schachtel zurück gelegt.
- Aus den verbliebenen Landschaftsfeldern wird dann der Rest der Insel aufgebaut. Das Sumpffeld erhält keinen Zahlenchip.
- Der Räuber wird auf das Sumpffeld gestellt.
- In der Gründungsphase darf an dem Sumpffeld keine Siedlung gegründet werden.

DAS SPIEL

Es wird nach den normalen Regeln gespielt.

ZUSÄTZLICHE REGELN:

- Für jedes Bauwerk (Straße, Siedlung), das man an der Kante bzw. am Eckpunkt eines Flussfeldes errichtet, erhält man einen Goldchip. Wer eine Siedlung an der Spitze des Flussdeltas errichtet, erhält für diese Siedlung 2 Goldchips.
- Jeweils 3 Goldchips sind einen Siegpunkt wert.
- Es gewinnt, wer an der Reihe ist, und über 12 Siegpunkte verfügt.
- Im Spiel zu dritt gewinnt, wer an der Reihe ist und 13 Siegpunkte hat.

Mit „Seefahrer“:

Auch für Schiffe an der Kante eines Flussfeldes erhält man 1 Goldchip. Versetzt man das Schiff vom Flussfeld weg, muss der Chip wieder abgegeben werden.

Mit „Städte & Ritter“:

Für Ritter auf Eckpunkten am Fluss erhält man keine Goldchips. Ansonsten gelten die oben bei „Seefahrer“ genannten Regeln auch für Straßen.

DER HAFENMEISTER

von Klaus Teuber

GEEIGNET FÜR:

Basisspiel
Seefahrer-Erweiterung
Städte & Ritter-Erweiterung

SPIELERANZAHL:

Für 3 oder 4 Spieler

SPIELDAUER:

ca. 60 Minuten (Basisspiel)



ZUSATZMATERIAL:

Sondersiegpunktkarte
„Hafenmeister“

WORUM ES GEHT

Der Handel auf Catan wird immer wichtiger und deshalb haben die Häfen eine immer stärkere Bedeutung.

Siedlungen und Städte an Hafenstandorten werden mit „Hafenpunkten“ belohnt, die wiederum zu 2 zusätzlichen Siegpunkten verhelfen können.

VORBEREITUNG

Das Spiel wird wie üblich vorbereitet, die Sondersiegpunktkarte „Hafenmeister“ liegt bereit.

DAS SPIEL

Gespielt wird nach den normalen Regeln des Basisspieles.

Es gewinnt, wer an der Reihe ist und über 11 Siegpunkte verfügt.

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Eine Siedlung an einem Hafen zählt 1 Hafepunkt.
- Eine Stadt zählt 2 Hafepunkte.
- Wer zuerst 3 Hafepunkte besitzt, erhält die Sondersiegpunktkarte „Hafenmeister“, die 2 Siegpunkte wert ist.
- Erreicht ein anderer Spieler mehr Hafepunkte, so erhält er die Sondersiegpunktkarte und die damit verbundenen beiden Siegpunkte.

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Das Zauberfeld liefert keine Rohstoffträge.
- Wird die genaue Würfelkombination 1 und 6 gewürfelt, erhält jeder Spieler, der dort eine Siedlung stehen hat, sofort kostenlos eine Entwicklungskarte vom Stapel, für eine Stadt erhält man sogar zwei Entwicklungskarten.
- Ein Spieler, der auf diese Weise eine Entwicklungskarte bekommen hat, darf sie nicht im selben Spielzug einsetzen.
- Anschließend werden ganz normal die Folgen der gewürfelten „7“ abgewickelt. Der Räuber darf nicht auf das Zauberfeld gesetzt werden.

Es gewinnt, wer an der Reihe ist und 10 Siegpunkte erreicht.

DIE MAGISCHE 7 nach einer Idee von Silke Dennenmoser

GEEIGNET FÜR:	Basisspiel Seefahrer-Erweiterung Städte & Ritter-Erweiterung
SPIELERANZAHL:	Für 3 oder 4 Spieler
SPIELDAUER:	ca. 60 Minuten (Basisspiel)

ZUSATZMATERIAL:

Zauberfeld

Doppelpfättchen mit Würfeln 1 und 6



WORUM ES GEHT

Auf Catan gibt es noch viele unerforschte und geheimnisvolle Orte. So soll es einen Platz geben, der denjenigen, der sich dort ansiedelt, von Zeit zu Zeit mit kostenlosen Entwicklungskarten beglückt.

VORBEREITUNG

Das Spiel wird wie üblich vorbereitet. Das Zauberfeld wird anstelle der Wüste eingesetzt. Das Wüstenfeld wird in die Schachtel zurück gelegt. Auf das Zauberfeld wird bei Spielbeginn das Doppelpfättchen gelegt, das die Würfelzahlen 1 und 6 trägt.

Wird mit der „Seefahrer-Erweiterung“ gespielt, wird das Zauberfeld anstelle eines beliebigen Landfeldes eingesetzt.

DAS SPIEL

Es wird nach den normalen Regeln gespielt. Die Spieler können am Zauberfeld nach den normalen Regeln eine Siedlung oder später eine Stadt errichten.

EMPFEHLUNGEN:

Bei folgenden Szenarien/Varianten sollten Sie die Siegpunktzahl erhöhen, wenn Sie diese mit Städte & Ritter oder einem Seefahrer-Szenario spielen:

Um 2 Punkte: Die Spezialisten, Der große Fluss

Um 1 Punkt: Der Hafenmeister

Einige der hier veröffentlichten Varianten waren auch Bestandteil des nicht mehr erhältlichen Buches „Die Siedler von Catan – Das Buch zum Spielen“. Wir bedanken uns an dieser Stelle noch einmal ganz herzlich bei den folgenden Autoren für ihre Beiträge:

Dennenmoser, Silke für „Die magische 7“

Gruber, Fritz für „Burgen auf Catan“

Risthaus, Stefan für „Die Spezialisten“

Röse, Stefan für „Atlantis“

Schulz, Bastian für „Vulkane auf Catan“

IMPRESSUM © 2005

Autor: Klaus Teuber und andere

www.klausteuber.de

Lizenz: Catan GmbH

www.catan.com

Illustration: Franz Vohwinkel

Marion Pott

Tanja Donner

Grafik: Michaela Schelk

www.fine-tuning.de

Redaktion: TM-Spiele GmbH

KOSMOS Verlag

Postfach 106011

D-70049 Stuttgart

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

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

e-mail: info@kosmos.de

Web: www.diesiedlervoncatan.de

www.kosmos.de