



Klaus Teuber

DIE SIEDLER VON CATAN



Seefahrer

Ergänzung
für 5 & 6 Spieler

Szenarien und Material für 5 und 6 Spieler

Entdeckungsfahrten auf Catan



Entdecken Sie die Seefahrt auf Catan mit Hilfe dieser berühmten „Seereisen“ aus der Geschichte Catans. Auf der nebenstehenden Karte finden Sie die 8 Schauplätze, die im Laufe dieser Entdeckungsfahrten angesteuert wurden. Erleben Sie die Geschichte Catans!

Die Kampagne besteht aus 8 Szenarien. Die ersten vier Szenarien orientieren sich an den Grundregeln der Seefahrer-Erweiterung. Sie sind einfach zu spielen. Die Szenarien 5 bis 8 sind komplexer und es kommen neue Regeln hinzu. Sie sollten daher unbedingt die Szenarien in der angegebenen Reihenfolge durchspielen.

Szenario 9 ist für das freie Spiel nach eigenen Ideen gedacht.

Spielmaterial:

7 Meerfelder, 3 Landschaftsfelder, 6 Baukostenkarten, 1 Wollhafen, 30 Catan-Chips, 2 Rahmenteile, je 15 braune und grüne Schiffe, 12-seitiges Szenarienheft

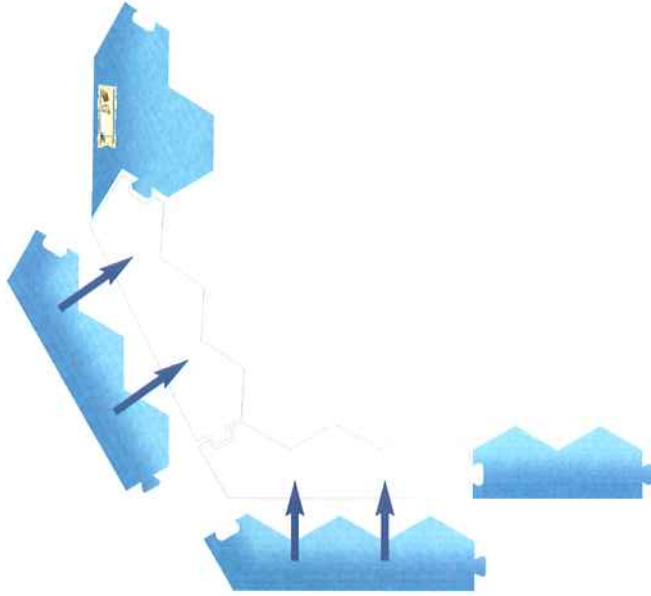
Hinweis zur neuen Edition der Catan-Spiele mit Kunststofffiguren

Die Spielreihe „Die Siedler von Catan“ samt ihren Ergänzungen und Erweiterungen wurde im Jahr 2003 komplett überarbeitet. Da im Zuge dieser Neuauflage einige substantielle Änderungen am Spielmaterial vorgenommen wurden, sind die Spiele der unterschiedlichen Editionen untereinander nicht bzw. nur mit Abstrichen kompatibel – wie auf der Schachtelrückseite vermerkt. Bis 2006 waren parallel auch die Erweiterungen und Ergänzungen zur früheren Ausgabe der Siedler von Catan erhältlich. Diese sind nunmehr ausgelaufen. Sollten Sie daher nun Spiele aus unterschiedlichen Editionen besitzen, können Sie sich auf unserer Webseite www.diesiedlervoncatan.de über die Unterschiede zwischen den beiden Editionen und über die Möglichkeiten des Zusammenspiels informieren. Natürlich können Sie sich auch telefonisch oder per E-Mail an uns wenden – wir sind Ihnen gerne bei der Suche nach Lösungen behilflich.

Regeländerungen bei 5 und 6 Spielern

DIE SPIELVORBEREITUNG

- Bauen Sie zuerst den Rahmen zusammen. Die Abbildungen der Szenarien zeigen, welche Teile benötigt werden.
- Legen Sie immer zuerst die Rahmenteile der „Seefahrer“ auf den Tisch und setzen Sie dann die Rahmenteile aus „Die Siedler von Catan – Das Spiel“ ein. Wenn Sie umgekehrt vorgehen, ist eine größere Kraftanstrengung erforderlich, durch welche die Rahmenteile beschädigt werden können.



Ansonsten verfahren Sie, wie im Regelheft der Seefahrer-Erweiterung beschrieben.

DER SPIELABLAUF

Gespielt wird nach den Regeln von „Die Siedler von Catan – Das Spiel“ und der „Seefahrer-Erweiterung“. Allerdings gibt es für alle Spielvarianten zu fünf oder zu sechs eine Ausnahme!

Wichtiger Hinweis!

Der Zusammenbau des Rahmens geht ganz leicht, wenn Sie die Rahmenteile aus „Die Siedler von Catan – Das Spiel“ von oben in die Rahmenteile der Seefahrer-Erweiterung einsetzen!

Wenn Sie umgekehrt vorgehen, ist eine größere Kraftanstrengung erforderlich, die aber die Rahmenteile beschädigen kann.

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:

Hat Spieler A gebaut, beginnt eine 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. Bevor er den Würfel an seinen linken Nachbarn weitergibt, der ja als Nächster an der Reihe wäre, fragt er seine Mitspieler, ob noch jemand bauen möchte.

Meldet sich ein Spieler, darf dieser sofort bauen und/oder Entwicklungskarten kaufen. Melden sich mehrere Spieler, ist die Sitzreihenfolge entscheidend: Wer Spieler A **im Uhrzeigersinn** am nächsten sitzt, beginnt, die anderen Bauwilligen folgen ebenfalls im Uhrzeigersinn. Danach ist wie gewohnt der nächste Spieler an der Reihe.

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

TIPP: Durch die Einführung der „außerordentlichen Bauphase“ haben Sie die Möglichkeit, das Spiel zu beeinflussen, auch wenn Sie nicht an der Reihe sind. Deshalb sollten Sie, so lange Mitspieler in ihrer Handelsphase sind, mit diesen handeln, was das Zeug hält. Da Sie nach jeder Runde eines Spielers bauen können, wenn Sie die entsprechenden Rohstoffkarten besitzen, können Sie anderen Spielern zuvorkommen und natürlich auch dem stets drohenden Räuber ein Schnippen schlagen.

Hinweis:

Die gestanzten Kartenteile haben je nach Set eine unterschiedliche Rückseite. Achten Sie darauf, wenn Sie nach einem Spiel die Teile wieder trennen möchten.

Zusatzmaterial für Szenario 8 „Die Catanischen Wunder“:
Wunderkarten zum Kopieren oder Ausschneiden



Große Brücke



Bedingung:

Siedlung an Meerenge im Norden (violetter Punkt)



Große Bibliothek



Bedingung:

2 Städte

SZENARIO 1: ZU NEUEN UFERN



1. MATERIAL

Sechseckfelder:	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt		
Hauptinsel	0	2	0	6	5	5	6	6	30		
Kleine Inseln	16	0	3	1	2	2	1	1	26		
Zahlenchips Nr.:	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Gesamt
Anzahl Hauptinsel:	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	28
Anzahl Kleine Inseln:	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10

Häfen: 6 x Spezialhafen (Wollhafen 2 x), 5 x 3:1-Hafen / **Zusätzliches Material:** 24 Catan-Chips

2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

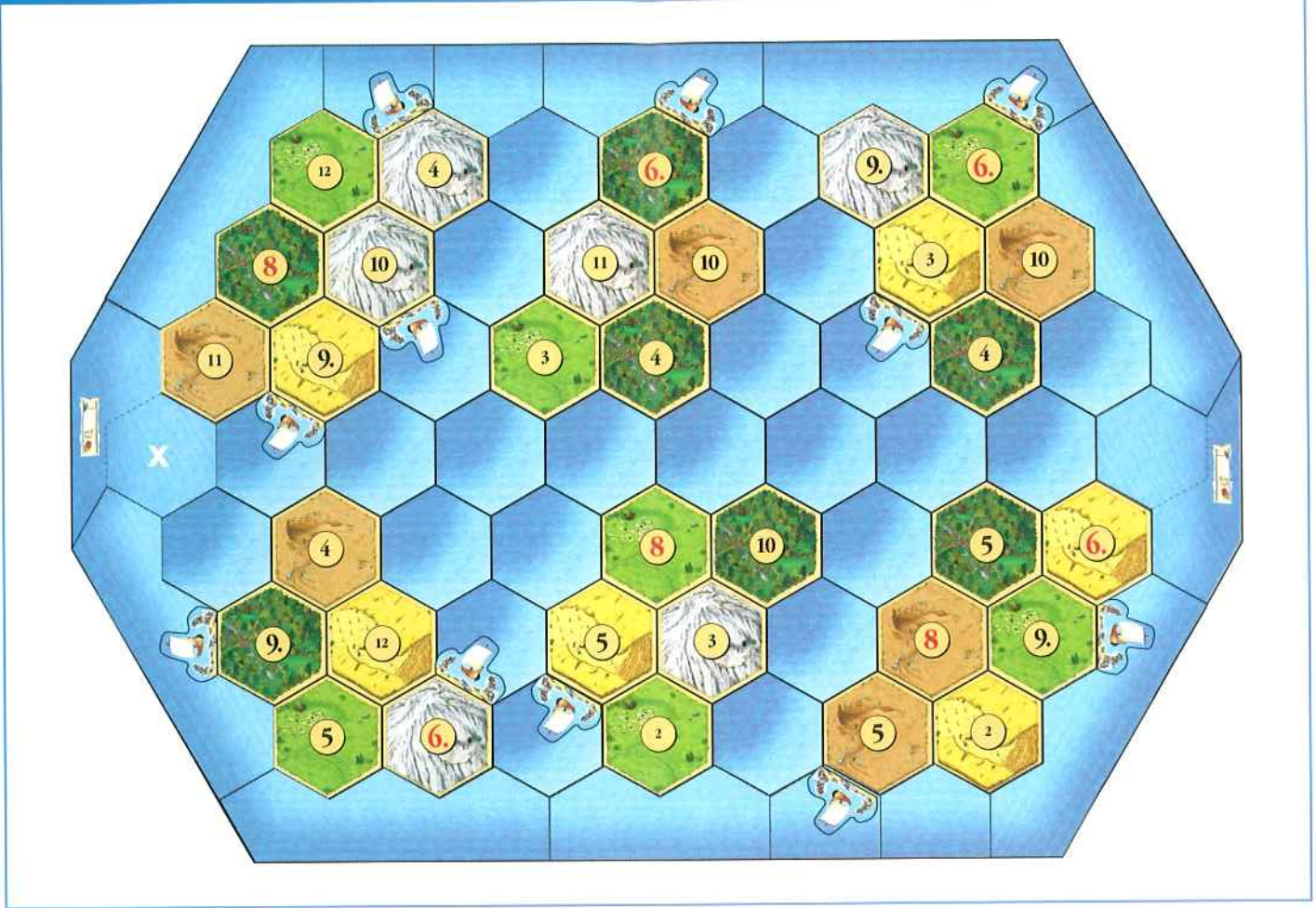
3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

4. VARIABLER AUFBAU

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

SZENARIO 2: DIE SECHS INSELN



1. MATERIAL

Sechseckfelder:	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt		
Anzahl	24	0	0	6	6	6	7	7	56		
Zahlenchips Nr.:	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Gesamt
Anzahl	2	3	4	4	4	3	4	4	2	2	32

Häfen: 6 x Spezialhafen (Wollhafen 2 x), 5 x 3:1-Hafen / **Zusätzliches Material:** 20 Catan-Chips

2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario „Die vier Inseln“ für 3-4 Spieler.

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

4. VARIABLER AUFBAU

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

SZENARIO 3: DIE NEBELINSEL



1. MATERIAL

Sechseckfelder:	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügeland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt		
Hauptinsel und 2 Goldinseln	12	1	2	5	5	5	4	4	38		
? Unentdecktes Land	12	0	1	2	2	2	3	3	25		
Zahlenchips Nr.:	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Gesamt
Hauptinsel und 2 Goldinseln	1	3	3	2	3	3	2	3	3	2	25
? Unentdecktes Land	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	13

Häfen: 5 x Spezialhafen, 4 x 3:1-Hafen

2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

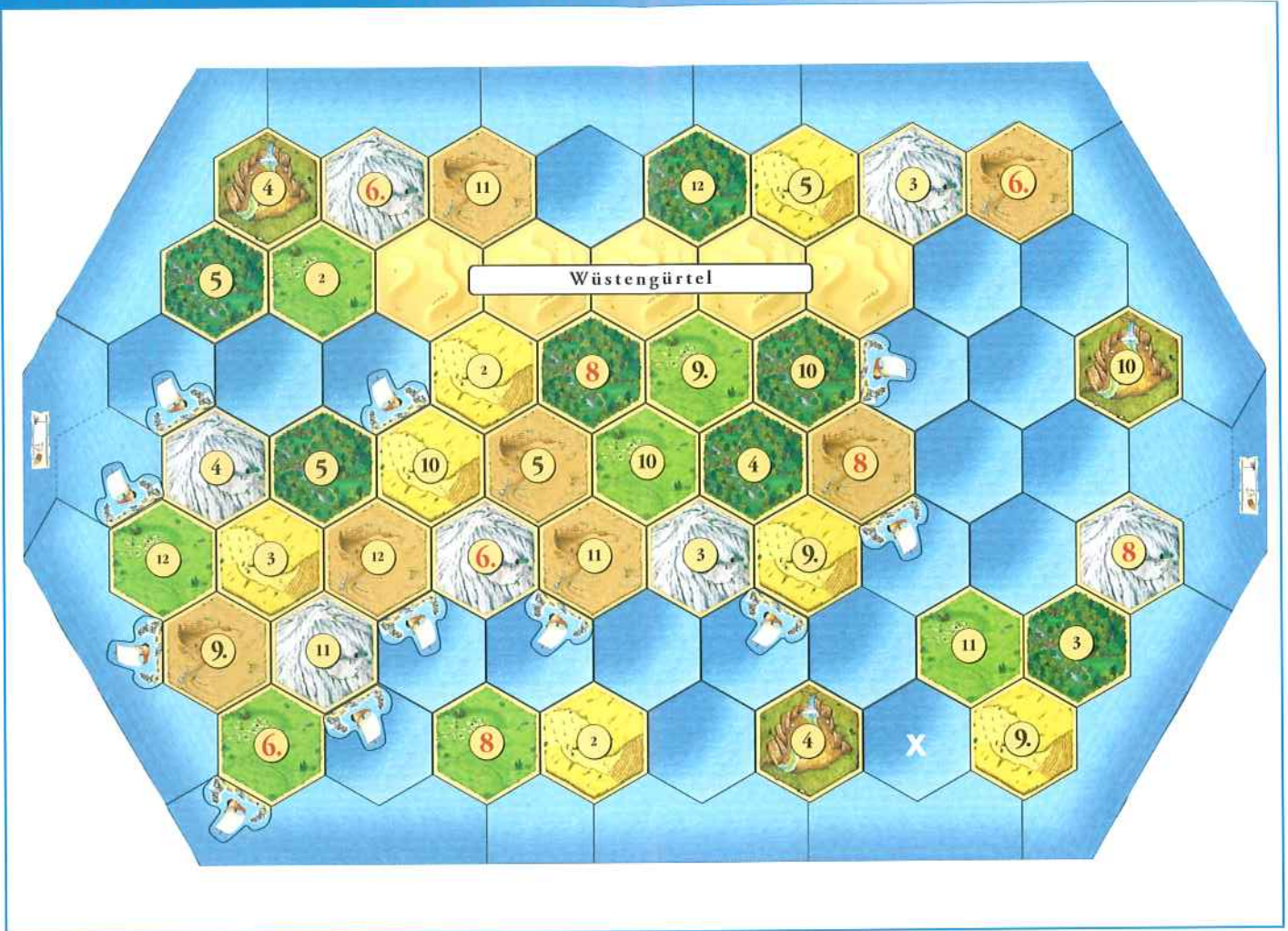
3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

4. VARIABLER AUFBAU

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

SZENARIO 4: DURCH DIE WÜSTE



1. MATERIAL

Sechseckfelder:	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt		
Anzahl	20	5	3	7	7	7	7	7	63		
Zahlenchips Nr.:	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Gesamt
Anzahl	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	38

Häfen: 6 x Spezialhafen (Wollhafen 2 x), 5 x 3:1-Hafen / Zusätzliches Material: 20 Catan-Chips

2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

4. VARIABLER AUFBAU

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

SZENARIO 5: DER VERGESSENE STAMM



1. MATERIAL

Sechseckfelder:									Gesamt		
Anzahl	22	4	3	7	7	6	7	7	63		
Zahlenchips Nr.:											Gesamt
Anzahl	1	4	4	4	3	3	3	3	3	1	29

Häfen: 5 x Spezialhafen, 3 x 3:1-Hafen / **Zusätzliches Material:** 6 Entwicklungs-Karten, 10 Catan-Chips

2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

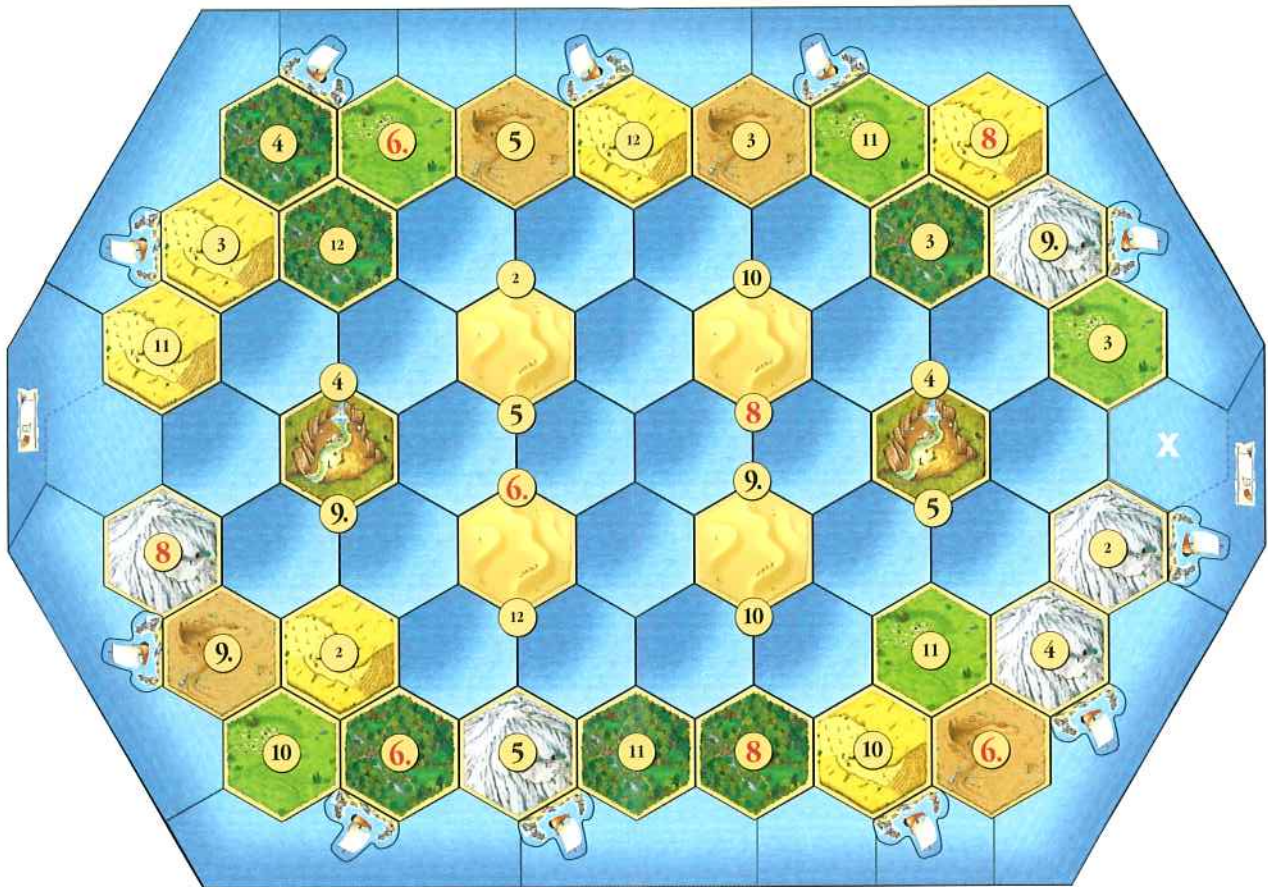
Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

4. VARIABLER AUFBAU

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.



SZENARIO 6: STOFFE FÜR CATAN



1. MATERIAL

Sechseckfelder	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hüggelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt		
Anzahl	24	4	2	6	4	5	5	6	56		
Zahlenchips Nr.:											Gesamt
Anzahl	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	38

Häfen: 6 x Spezialhafen (Wollhafen 2 x), 5 x 3:1-Hafen / **Zusätzliches Material:** 70 Catan-Chips als Stoffballen

2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler. Es werden 12 Dörfer gebaut und zu jedem Dorf 5 Chips gelegt. 10 Chips dienen als „allgemeiner Vorrat“. Der Räuber startet auf dem Ackerland links oben mit der 11.

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

4. VARIABLER AUFBAU

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

SZENARIO 7: DIE PIRATENINSELN



1. MATERIAL

Sechseckfelder:									Gesamt		
Anzahl	26	5	4	5	4	7	6	6	63		
Zahlenchips Nr.:	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Gesamt
Anzahl	1	4	4	4	4	4	3	3	4	1	32

Häfen: 5 x Spezialhafen (Wollhafen 2 x), 4 x 3:1-Hafen / **Zusätzliches Material:** 18 Catan-Chips

2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler. Es werden 6 Piratenfestungen gebaut (je 3 Catan-Chips).

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler. Für das mit „!“ markierte Meerfeld gilt: Ender der Zug des Piratenschiffes auf diesem Feld, sind eventuell angrenzende Siedlungen automatisch vor einem Piratenüberfall geschützt. Beim Spiel zu fünf entfallen die Spielfiguren der braunen Farbe.


4. VARIABLER AUFBAU

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

SZENARIO 8: DIE CATANISCHEN WUNDER



1. MATERIAL

Sechseckfelder:	 Meer	 Wüste	 Goldfluss	 Ackerland	 Hügelland	 Gebirge	 Weidland	 Wald	Gesamt		
Anzahl	24	4	3	6	6	6	7	7	63		
Zahlenchips Nr.:											Gesamt
Anzahl	2	3	4	4	4	4	4	4	4	2	35

Häfen: 6 x Spezialhafen (Wollhafen 2 x), 5 x 3:1-Hafen / **Zusätzliches Material:** 7 Wunderkarten, 18 Catan-Chips

2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler. Es stehen 7 Wunder (5 aus der Erweiterung „Seefahrer“) zum Bau zur Verfügung. Die 2 fehlenden Wunderkarten finden Sie auf Seite 2.

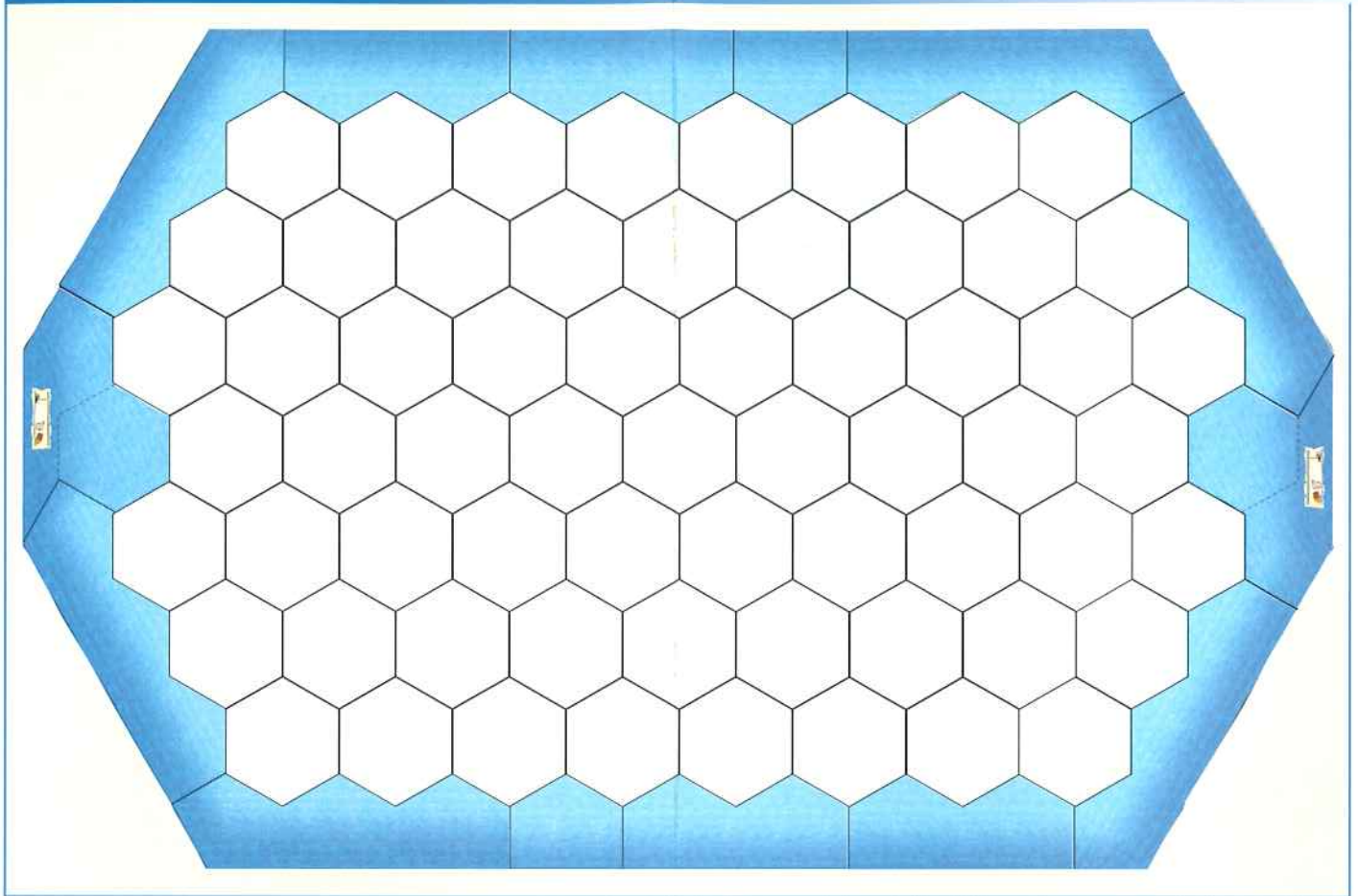
3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.
Der Räuber startet auf einer der 4 Wüsten.

4. VARIABLER AUFBAU

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

SZENARIO 9: NEUE WELT



1. MATERIAL

Sechseckfelder:	 Meer	 Wüste	 Goldfluss	 Ackerland	 Hügeland	 Gebirge	 Weideland	 Wald	Gesamt		
Anzahl	21	3	4	7	7	7	7	7	63		
Zahlenchips Nr.:											Gesamt
Anzahl	2	3	4	5	5	5	5	4	4	2	39

Häfen: 6 x Spezialhafen (Wollhafen 2 x), 5 x 3:1-Hafen / **Zusätzliches Material:** 20 Catan-Chips

2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

4. VARIABLER AUFBAU

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

Impressum © 1997, 2006

Autor: Klaus Teuber, www.klausteuber.de

Lizenz: Catan GmbH, www.catan.com

Illustration: 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

Web: www.diesiedlervoncatan.de, www.kosmos.de

E-mail: info@kosmos.de