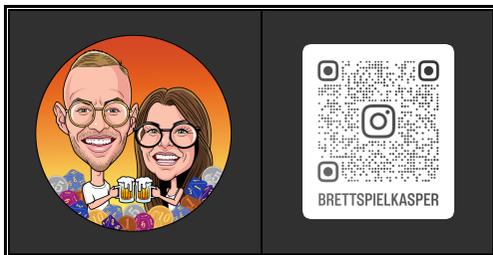


CATAN - KURZSPIELREGEL (V1.1)



VORWORT

In dieser Kurzspielregel sind alle Regeln aus dem Spiel „Catan“ sowie der Variante „Der Hafenmeister“ und „Die Fischer von Catan“ aus der Erweiterung „Händler und Barbaren“ zusammengefasst.

SPIELAUFBAU

- Die 6 Rahmenteile in beliebiger Reihenfolge mit den Häfen oben in der Tischmitte auslegen
- Alle Landschaftsfelder verdeckt mischen und nacheinander jeweils eins ziehen, aufdecken und im Rahmen platzieren
- Zahlenchips mit der Buchstabenseite nach oben - angefangen bei einem beliebigen Eckfeld - in alphabetischer Reihenfolge entgegen dem Uhrzeigersinn platzieren
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die entsprechenden Spielfiguren (5 Siedlungen, 4 Städte, 15 Straßen) und eine Übersichtskarte zu den Baukosten
- Die Rohstoffkarten werden in fünf Stapel sortiert und offen in die beiden Kartenhalter gelegt.
- Die Entwicklungskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel in das freie Fach des Kartenhalters gelegt.
- Die beiden Sonderkarten und die Würfel werden griffbereit neben das Spielfeld gelegt.
- Der Räuber wird auf die Wüste gesetzt.

VARIANTE „HAFENMEISTER“

Es wird die Sonder-Siegpunktkarte „Hafenmeister“ bereitgelegt.

ZUSÄTZLICHE REGELN „HAFENMEISTER“

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

VARIANTE „FISCHER VON CATAN“

Wenn mit der Variante „Die Fischer von Catan“ gespielt wird, müssen folgende Dinge beim Spielaufbau berücksichtigt werden

- Wüste wird durch den See ersetzt.** Der See darf nicht am Rand der Insel platziert werden.
- Fischkärtchen werden gemischt und verdeckt neben den Rohstoffkarten bereitgelegt.**
- Auf jedem Rahmenstück wird ein **Fischgrund auf einer freien Spitze** platziert (ohne die Häfen zu verdecken).
- Der **Räuber wird außerhalb des Spielfelds aufgestellt** und kommt bei der ersten „7“ ins Spiel.
- Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte mit den Aktionen der Fischkärtchen

ZUSÄTZLICHE REGELN „FISCHER VON CATAN“

- Gründet ein Spieler eine Siedlung auf einer Kreuzung an einem Fischfanggebiet, darf er sich immer dann 1 Fischkärtchen nehmen, wenn die Zahl gewürfelt wird, die auf dem Fischgrund abgebildet ist.
- Errichtet ein Spieler in der Gründungsphase seine zweite Siedlung an einem Fischgrund, erhält er sofort 1 Fischkärtchen.
- Wer ein Fischkärtchen erhalten hat, legt es verdeckt vor sich ab. Besitzt ein Spieler eine Stadt an einem Fischgrund, erhält er 2 Fischkärtchen, wenn die Zahl des Fischgrundes gewürfelt wird.
- Wer eine Siedlung an einer Kreuzung des Sees besitzt, darf sich immer dann ein Fischkärtchen ziehen, wenn eine 2, 3, 11 oder 12 gewürfelt wird. Besitzt er eine Stadt am See, darf er sich 2 Fischkärtchen nehmen.
- Auf den Fischkärtchen sind 1, 2 oder 3 Fische abgebildet. Ist ein Spieler an der Reihe, kann er in seiner Handels- und Bauphase Fischkärtchen abgeben, um eine Aktion durchzuführen
- Maximal 7 Fischkärtchen pro Spieler, Fischkärtchen dürfen nicht gewechselt oder gehandelt werden und gelten nicht als Rohstoffe

- Mehrere Aktionen pro Zug sind mit den Fischkärtchen erlaubt
- Wenn alle Fischkärtchen aufgebraucht sind, werden die offen liegenden Kärtchen umgedreht, gemischt und bilden dann den neuen Vorrat.

ALTER SCHUH

- Wer den „alten Schuh“ zieht, muss ihn sofort aufdecken.
- Besitzer kann den Schuh an einen beliebigen Spieler weitergeben, der über gleich viele oder mehr Siegpunkte verfügt.
- Wer das Kärtchen „Alter Schuh“ besitzt, benötigt 1 Siegpunkt mehr, um das Spiel zu gewinnen

GRÜNDUNGSPHASE

Reihum würfeln alle Spieler mit beiden Würfeln; wer die **höchste Augenzahl erreicht, wird Startspieler.**

Angefangen beim Startspieler platziert jeder Spieler im Uhrzeigersinn **genau 1 Siedlung und 1 Straße.**

Wenn alle Spieler 1 Siedlung und 1 Straße platziert haben, beginnt der Spieler, der zuletzt an der Reihe war und platziert **erneut 1 Siedlung und 1 Straße.** Danach platzieren die übrigen Spieler - gegen den Uhrzeigersinn - ebenfalls ihre 2te Siedlung und 2te Straße.

Jeder Spieler erhält **sofort nach der Gründung seiner zweiten Siedlung seine ersten Rohstoffträge:** Für jedes Landschaftsfeld, das an diese zweite Siedlung angrenzt, erhält er eine entsprechende Rohstoffkarte vom Vorrat.

GOLDENE REGELN

- Siedlungen & Städte müssen immer **2 Kreuzungen Abstand** zueinander haben
- Es darf immer nur mit dem aktiven Spieler gehandelt werden.

SPIELABLAUF

Die Spieler kommen reihum an den Zug und handeln dabei **immer zuerst die Rohstoffträge** und in einer beliebigen Reihenfolge die Aktionen Handeln, Bauen und/oder das Spielen von genau 1 Entwicklungskarte ab.

ROHSTOFFTRÄGE (IMMER ZUERST)

Der aktive Spieler würfelt mit beiden Würfeln:

- Die Landschaftsfelder mit der entsprechenden Würfelsumme produzieren Rohstoffe.

- Alle Spieler mit einer angrenzenden Siedlung oder Stadt erhalten **1 (Siedlung) oder 2 (Stadt)** entsprechende Rohstoffe.
- Bei einer 7 darf der aktive Spieler **den Räuber** auf ein anderes Landschaftsfeld versetzen
- und bei einem Spieler mit einer angrenzenden Siedlung oder Stadt eine Rohstoffkarte ziehen.
- Außerdem wirft jeder Spieler der mehr als 7 Rohstoffe besitzt, die Hälfte ab (abgerundet)

Wichtig: Das Feld, auf dem der Räuber steht, produziert keine Rohstoffe.

HANDEL

Der aktive Spieler darf auf zwei Arten mit Rohstoffen handeln:

- Handel mit anderen Mitspielern:** Der aktive Spieler darf beliebig Rohstoffe mit anderen Mitspielern tauschen.
- Handel mit der Bank:** Der aktive Spieler darf **4 gleiche Rohstoffe** gegen einen anderen Rohstoff mit der Bank tauschen.

Wichtig: Durch Siedlungen an Häfen verbessert sich das Tauschverhältnis auf 3:1 oder für bestimmte Rohstoffe auf 2:1.

BAUEN

Der aktive Spieler kann Rohstoffe ausgeben, um folgende Dinge zu bauen:

- Straße:** wird an eigene Siedlung / Stadt oder Straßen angeschlossen (evtl. Wechsel von „Längste Handelsstraße“)
- Siedlung:** wird auf eine Kreuzung angrenzend zu eigenen Straßen platziert (Abstandsregel)
- Stadt:** ersetzt eine eigene Siedlung
- Entwicklungskarte:** oberste Karte vom Vorrat ziehen und vor den anderen Spielern geheim halten (darf erst im nächsten Zug eingesetzt werden)

ENTWICKLUNGSKARTE SPIELEN

Es darf pro Zug nur 1 Entwicklungskarte gespielt werden (evtl. Wechsel von „Größte Rittermacht“).

SPIELLENDE

Das Spiel endet in dem Zug, indem ein Spieler **10 Siegpunkte** erreicht. Wird mit der Variante „Der Hafenmeister“ gespielt, so endet das Spiel erst bei 11 Siegpunkten.