

CATAN

— ERWEITERUNG —

ENTDECKER & PIRATEN

Mit dieser Ergänzung können Sie „Entdecker & Piraten“ zu fünf oder zu sechs spielen!



WORUM ES GEHT

Das Spiel besteht aus mehreren, aufeinander aufbauenden Szenarien. In allen Szenarien werden die Spieler damit beauftragt, mit ihren Schiffen ein unbekanntes Meer zu erkunden und auf den entdeckten Inseln Siedlungen zu errichten. Dies ist auch die Aufgabe des ersten Szenarios, das als Einführung in die wichtigsten Grundregeln dieser Erweiterung dient.

In den darauf folgenden Szenarien erhalten die Spieler zusätzliche Aufträge (Missionen). So gilt es, Piratenlager zu erobern, Fische zu fangen und dem Catanischen Rat zu übergeben oder von den geheimnisvollen Bewohnern der Gewürzinseln Gewürze zu erhandeln.

Um erfolgreich zu entdecken und die Missionen des Rats zu erfüllen, benötigen die Spieler neben den bekannten Spielfiguren des Basisspiels – den Siedlungen und Straßen – die neuen Spielfiguren dieser Erweiterung: Siedler, Schiffe, Hafensiedlungen, Einheiten, Piratenschiffe, Fischschwärme und Gewürzsäcke.

Siegepunkte gibt es für den Bau von Siedlungen und Hafensiedlungen. Zusätzlich gibt es für das Erfüllen von Aufgaben Missions-Siegepunkte. Wer zuerst die benötigten Siegepunkte erreicht, gewinnt.

Im ersten, nur etwa 30 Minuten dauernden Szenario „Land in Sicht“ wird der erste Teil der Grundregeln erklärt – mehr Regeln benötigen Sie zum Spielen dieses Szenarios nicht. Danach, bevor Sie das zweite Szenario spielen, wird der zweite Teil der Grundregeln erklärt.

In jedem darauf folgenden Szenario kommt jeweils eine weitere Mission mit ihren individuellen Regeln hinzu. Auf diese Weise erschließt sich Ihnen das Spiel Stück für Stück bis zum finalen Szenario „Entdecker & Piraten“ und Sie müssen nicht von Anfang an alle Regeln verinnerlichen. Wir empfehlen Ihnen daher sehr, die Szenarien in der angegebenen Reihenfolge zu spielen. Sollten Sie während des Spiels eine Frage zu einem Regelpunkt haben, hilft Ihnen das Stichwortverzeichnis am Ende dieser Regel weiter.



Hinweis zu den unterschiedlichen Editionen der CATAN-Spiele

Die CATAN – Spielreihe mit ihren Erweiterungen und Ergänzungen wurde seit ihrem Erscheinen 1995 mehrfach überarbeitet. Die Spiele der Edition 2015 sind mit der Edition 2010 ohne jede Einschränkung kombinierbar. Ebenso sind alle Spiele seit 2003 (mit Kunststofffiguren) inhaltlich gleich mit der Edition 2015. Lediglich die grafische Gestaltung der Felder und Karten ist unterschiedlich. Somit sind alle CATAN-Editionen, die Kunststofffiguren enthalten, untereinander kompatibel.

Die von 1995 bis 2002 erschienenen Spiele (mit Holzfiguren) können nur eingeschränkt mit der Edition 2015 kombiniert werden, da in der Edition 2003 wesentliche Änderungen am Spielmaterial vorgenommen wurden. Die gemeinsame Spielbarkeit dieser Ausgaben wird durch das weiterhin erhältliche „Kompatibilitäts-Kit“ ermöglicht. Es kann über catanshop.de bestellt werden.

Besitzen Sie Spiele unterschiedlicher Editionen? Auf unserer Webseite catan.de informieren wir umfassend über die Unterschiede und die Möglichkeiten, die verschiedenen Editionen zu kombinieren. Natürlich können Sie uns auch an catan@kosmos.de schreiben. Wir sind Ihnen gerne bei der Suche nach Lösungen behilflich.

Das Spielmaterial

Spielfiguren

4 Sätze in 4 Spieler-Farben mit je:

- 16 (4x4) Hafensiedlungen



- 36 (4x9) Einheiten



- 12 (4x3) Schiffe



- 8 (4x2) Siedler



- 12 (4x3) Markierungssteine

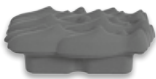


- 4 (4x1) Piratenschiffe



Neutrales Spielmaterial:

- 6 Fischschwärme



- 24 Gewürzsäcke



- 40 Goldmünzen Wert 1, 36 Goldmünzen Wert 3



Rahmenteile

1 x: A1, A2, C1, C2, D1, D2, E, F, G

2 x: B1, B2, B3

Landschaftsfelder

- 6 Goldflussfelder
- 6 Fischfelder
- 6 Gewürzfelder
- 6 Standard-Landschaftsfelder, 6 Zahlenchips (mit grüner Markierung auf der Rückseite)
- 6 Standard-Landschaftsfelder, 6 Zahlenchips (mit orangefarbener Markierung auf der Rückseite)

Sonstiges

- 6 Scheiben „Piratenlager“
- 3 Missionskarten plus 3 Siegpunktkärtchen
- 4 neue Baukostenkarten
- 10 Zip-Tüten für das Spielmaterial

Sortieren der Stanzteile und der Spielfiguren

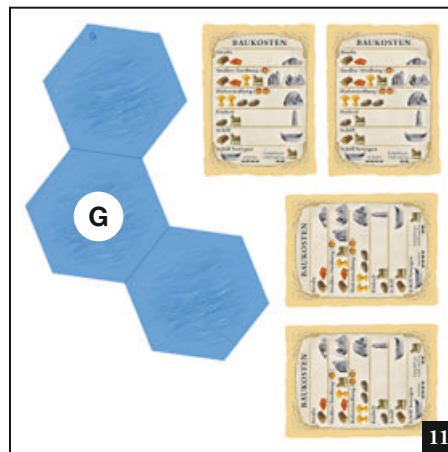
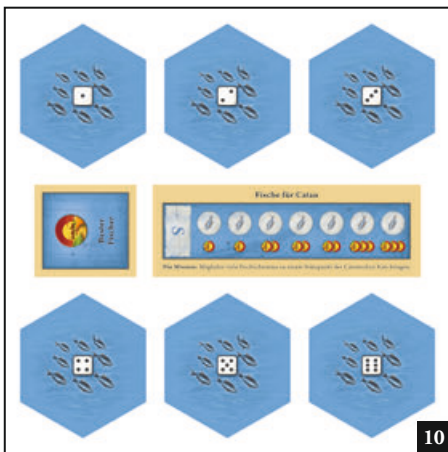
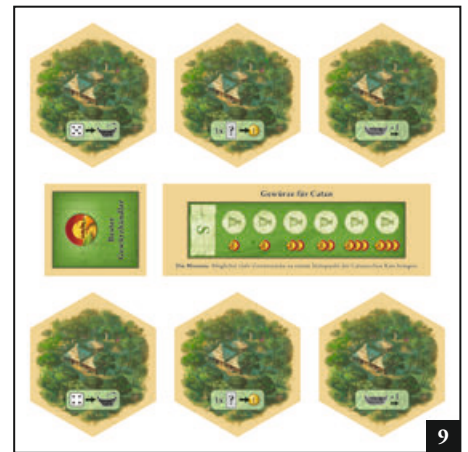
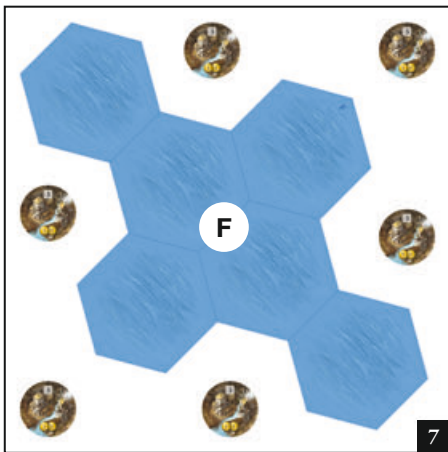
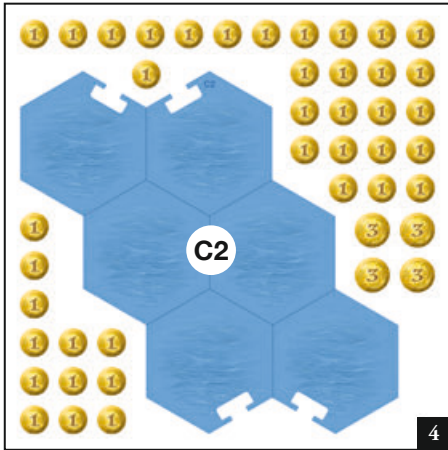
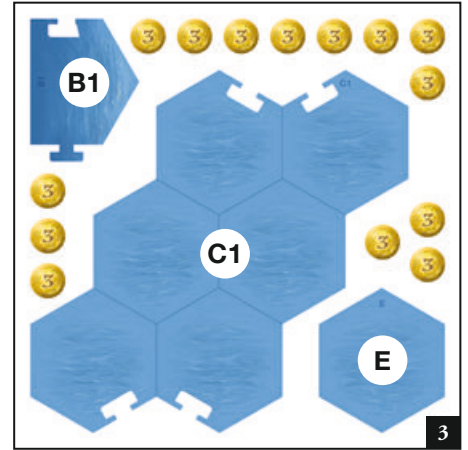
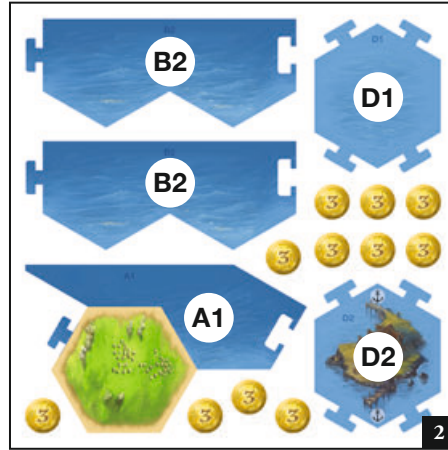
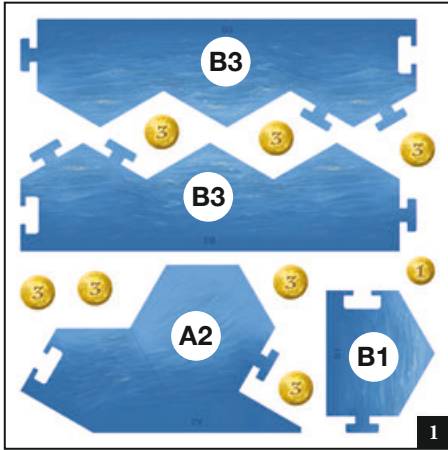
1. Beginnen Sie das Auslösen der Teile unbedingt mit Tableau 12! Lösen Sie die 10 Tafeln aus dem Rahmen und stecken Sie je 1 Tafel in eine Zip-Tüte.
2. Lösen Sie zunächst alle Teile für den Rahmen des Spielfelds aus den (dickeren) Tableaus 1 bis 4 und legen Sie diese lose in die Schachtel zurück.
3. Die ausgelösten Münzen (Wert 1 und 3) packen Sie in die Tüte mit der Tafel „Goldmünzen“.
4. Lösen Sie aus den Tableaus 5 und 6 alle Teile. Packen Sie diese Teile in die Tüte „Standardfelder + Zahlenchips GRÜN und ORANGE“.
5. Lösen Sie alle Teile aus Tableau 7. Legen Sie das Rahmenteil „F“ in die Schachtel. Die 6 Scheiben mit den Piratenlagern packen Sie in die Tüte „PIRATENLAGER“.
6. Lösen Sie alle Teile aus Tableau 8. Packen Sie diese Teile in die Tüte „PIRATENLAGER“.
7. Lösen Sie alle Teile aus Tableau 9. Packen Sie diese Teile in die Tüte „GEWÜRZE FÜR CATAN“.
8. Lösen Sie alle Teile aus Tableau 10. Packen Sie diese Teile in die Tüte „FISCHE FÜR CATAN“.
9. Lösen Sie alle Teile aus Tableau 11. Legen Sie das Rahmenteil „G“ in die Schachtel zurück und ebenso die 4 neuen „Baukostenkarten“.
10. Sortieren Sie die Spielfiguren nach Farben. Packen Sie die Figuren in die entsprechenden Tüten „Figuren – Rot“, „Figuren – Weiß“, „Figuren – Blau“, „Figuren – Orange“.
11. Die 6 neutralen grauen Fischschwärme verstauen Sie in der Tüte „FISCHE FÜR CATAN“, die 24 Gewürzsäcke in der Tüte „GEWÜRZE FÜR CATAN“.

Benötigte Teile aus „CATAN – Das Spiel“ (= Basisspiel)

1. Suchen Sie aus dem Basisspiel die folgenden Landschaftsfelder heraus: 3 x Gebirge, 4 x Wald, 3 x Weideland, 2 x Ackerland, 2 x Lehm
2. Dazu die folgenden Zahlenchips: 3, 3, 4, 4, 5, 6, 6, 8, 8, 9, 10, 10, 11, 11, 12 Packen Sie alle diese Teile zusammen mit den beiden Würfeln in die Tüte „Landschaftsfelder + Zahlenchips BASISPIEL“.
3. Alle Straßen und Siedlungen aus dem Basisspiel packen Sie, nach Farben getrennt, in die entsprechenden Figuren-Tüten. Städte benötigen Sie für das Spiel mit dieser Erweiterung nicht.
4. Nun brauchen Sie noch alle Rohstoffkarten (keine Entwicklungskarten) inklusive der 2 Kartenhalter.
5. Zuletzt benötigen Sie noch die 6 langen Rahmenteile und die beiden Würfel.

Wichtig: Diese Rahmenteile werden immer mit der Rückseite nach oben eingesetzt – ohne Häfen. Das Zusammenstecken ist leichter, wenn Sie diese Rahmenteile von oben in die neuen Teile von „Entdecker & Piraten“ einsetzen.

In seinen Blogs „Spielewerkstatt – die Entstehung von Entdecker & Piraten“ berichtet Klaus Teuber über die Entstehungsgeschichte dieser Erweiterung. Sie finden die Blogs auf www.catan.de



Szenario 1 – Land in Sicht

Das benötigte Spielmaterial

Aus dem Basisspiel benötigen Sie das folgende Spielmaterial:

- Alle Teile aus der Zip-Tüte „Landschaftsfelder + Zahlenchips BASISSPIEL“
- Die 6 langen Rahmenteile
- Alle Straßen und Siedlungen
- 2 Würfel
- Alle Rohstoffkarten (ohne Entwicklungskarten)

Bitte beachten: Dieses Material aus dem Basisspiel wird immer unverändert bei allen Szenarien benötigt. Es wird daher bei der Erklärung der nachfolgenden Szenarien nicht mehr aufgeführt.

Aus dieser Erweiterung benötigen Sie das folgende Spielmaterial:

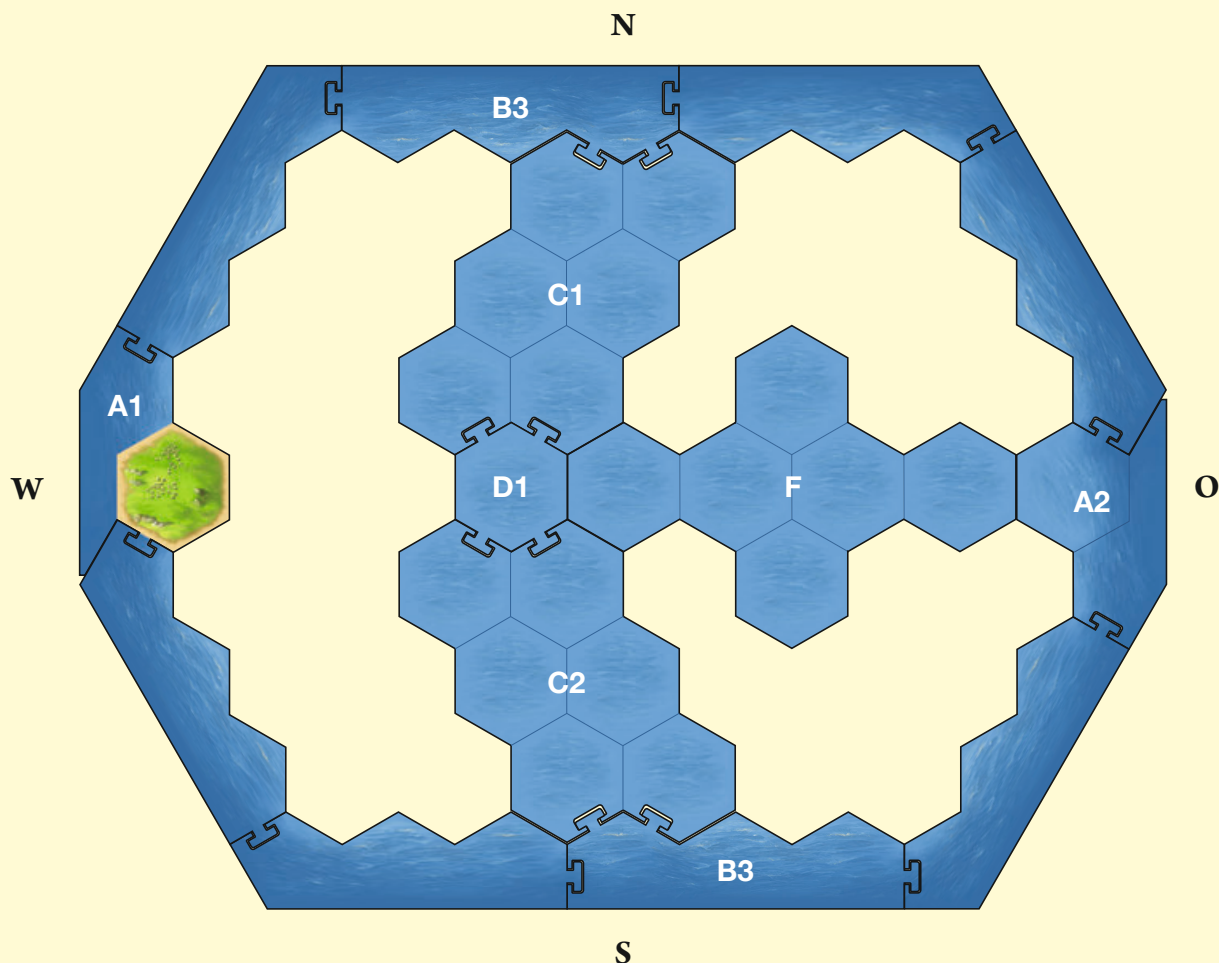
- Die Rahmenteile: A1, A2, 2 x B3, C1, C2, D1, F
- Die auf der nächsten Seite unter „Spielvorbereitung“ angegebenen Spielfiguren.
- Den gesamten Inhalt der Tüte „Standardfelder + Zahlenchips GRÜN und ORANGE“.
- Alle Münzen aus der Tüte „Goldmünzen“.

Das Einführungsszenario dauert nur etwa 30 Minuten, Sie sollten es nicht auslassen!

Der Aufbau des Spielfelds

Der Aufbau des Spielfeldgerüsts

Das Gerüst des Spielfelds wird mit den Rahmenteilen des Basisspiels sowie den oben aufgeführten Rahmenteilen dieser Erweiterung wie in der Abbildung unten aufgebaut. Nach dem fertigen Aufbau ist das Spielfeld in drei Bereiche aufgeteilt. Im Westen liegt das Gebiet der Startinsel. Im Osten teilt die Meerplatte „F“ das unentdeckte Gebiet in einen nördlichen und einen südlichen Bereich.



Das Platzieren der Felder und Zahlenchips im Gebiet der Startinsel

Die Startinsel wird, so wie in der Abbildung dargestellt, mit den Landschaftsfeldern des Basisspiels ausgelegt. Danach werden die Zahlenchips des Basisspiels wie abgebildet platziert.



Die Platzierung der Felder und Zahlenchips in den unentdeckten Gebieten

In den unentdeckten Gebieten werden die **Standardfelder GRÜN und ORANGE** ausgelegt. Vor der Auslage werden die Standardfelder nach ihren Markierungen (grün und orange) auf der Rückseite zu zwei Stapeln sortiert. Jeder Stapel wird gemischt. Die Felder des grünen Stapels werden im nördlichen, die Felder des orangefarbenen Stapels im südlichen Gebiet mit den Farbmarkierungen nach oben ausgelegt.

Die Zahlenchips für die Landschaften, die im Lauf des Spiels entdeckt werden, werden ebenfalls nach ihrer Markierung auf der Rückseite zu zwei Stapeln sortiert und einzeln gemischt. Jeder der beiden Stapel wird, mit den Farbpunkten nach oben, jeweils in der Nähe der Landschaftsfelder mit der gleichen Farbmarkierung bereitgelegt (siehe Abbildung oben).

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält die folgenden Spielfiguren in seiner Farbe:

- alle Straßen aus dem Basisspiel
- alle Siedlungen aus dem Basisspiel
- 4 Hafensiedlungen aus der Erweiterung
- 3 Schiffe aus der Erweiterung
- 2 Siedler aus der Erweiterung

Alle anderen Figuren der Erweiterung werden für das Einführungsszenario nicht benötigt.

- Die Rohstoffkarten des Basisspiels und die Würfel werden für das Einführungsszenario bereitgelegt.
- Jeder Spieler erhält eine der neuen Baukostenkarten, die die Baukostenkarten des Basisspiels ersetzen.
- Jeder Spieler erhält 2 Gold. Das restliche Gold wird als Vorrat neben dem Spielplan bereitgelegt.



Einführungsszenario: „Land in Sicht“

Gründungsphase

In diesem ersten Szenario wird nicht frei gegründet. Jeder Spieler platziert eine Hafensiedlung und ein Siedlerschiff (Schiff mit Siedlerfigur) sowie eine Siedlung und eine Straße auf den markierten Plätzen, wie in der unteren Abbildung gezeigt.

Wenn Sie zu dritt spielen, werden die Figuren der vierten, nicht verwendeten Farbe nicht eingesetzt.

Startrohstoffe: Jeder Spieler nimmt sich für jede Landschaft, die an seine **Siedlung** grenzt, die entsprechende Rohstoffkarte.



Das Spiel zu zweit:

Jeder sucht sich eine Farbe aus. Die Figuren der nicht gewählten Farben bleiben auf der Startinsel als Hindernis stehen. Nur die Siedlerschiffe der nicht gewählten Farben werden entfernt.

Die Regeln des Basisspiels

Die Regeln des Basisspiels sind bis auf die nachfolgend genannten Ausnahmen auch für alle Szenarien dieser Erweiterung gültig:

- Es gibt keine Entwicklungskarten.
- Es gibt keine Sondersiegepunktarten „Längste Handelsstraße“ und „Größte Rittermacht“.
- Siedlungen können nicht zu Städten ausgebaut werden.
- Es wird ohne Räuber gespielt. Beim Wurf einer „7“ verliert jeder Spieler, der mehr als 7 Rohstoffe besitzt, die Hälfte seiner Rohstoffe. Ab Szenario 2 wird zusätzlich ein Piratenschiff eingesetzt.

Die Phasen eines Spielzugs

Die Ertragsphase

Ist ein Spieler am Zug, würfelt er wie gewohnt die Rohstoffträge für alle Spieler aus.

Ausgleich Gold: Wird – mit Ausnahme der „7“ – eine Zahl gewürfelt, für die ein Spieler keine Rohstoffe erhält, bekommt er als Ausgleich 1 Gold aus dem Vorrat.

Phase Handeln und Bauen

Nach der Ertragsphase kann ein Spieler wie gewohnt handeln und bauen. Eine strikte Reihenfolge muss nicht eingehalten werden. Ein Spieler kann beispielsweise erst bauen, dann handeln, wieder bauen usw.

3:1-Tausch: Es gibt in dieser Erweiterung keine Häfen, wie Sie sie aus dem Basisspiel kennen. Es ist aber generell erlaubt, Rohstoffe im Verhältnis 3:1 zu tauschen, also drei gleiche Rohstoffe zum Vorrat zurückzugeben und sich einen beliebigen anderen dafür vom Vorrat zu nehmen. Man kann aber durch Abgabe von drei gleichen Rohstoffen auch ein Gold erhalten.

Mit Gold Rohstoffe kaufen: Gold kann nicht 3:1 getauscht werden. Aber bis zu zweimal in seinem Zug darf ein Spieler für je zwei Gold einen beliebigen Rohstoff vom Vorrat kaufen. Auch darf das Gold beim Handel mit den Mitspielern eingesetzt werden.

Die Bewegungsphase

Hat ein Spieler seine Handels- und Bauphase abgeschlossen, beginnt die Bewegungsphase seines Zuges:

- Er darf alle seine Schiffe ziehen und Aktionen mit ihnen unternehmen.
- Handeln oder Bauen während oder nach der Bewegungsphase ist nicht erlaubt.

Nach der Bewegungsphase endet sein Zug.

Die Meerwege

Die Kanten eines Meerfelds sind Meerwege. Die Meerwege trennen Meerfelder voneinander und Landfelder von Meerfeldern. Auf den Meerwegen werden die Schiffe bewegt. Auch die Kanten der Rahmenteile, an denen der Rahmen an Meer- oder Landfelder grenzt, gelten als Meerwege. Auf Küstenwegen können sowohl Schiffe als auch Straßen gebaut werden. Auf einem Küstenweg können sich somit 1 Straße und bis zu 2 Schiffe gleichzeitig befinden.

Die Schiffe, die Siedler, die Hafensiedlungen

Die Schiffe

Die Schiffe dienen dazu, Figuren und Waren von einem Ort zu einem anderen zu bringen.

Schiffe bauen

Ein Schiff kostet 1 x Holz und 1 x Wolle. Hat ein Spieler ein Schiff gebaut, setzt er es auf einem der zwei oder drei Meerwege ein, die an eine seiner Hafensiedlungen grenzen.

- Der Bau eines Schiffs darf keine Entdeckung auslösen. Daher ist es nicht erlaubt, ein Schiff auf einem Meerweg einzusetzen, der an ein unentdecktes Feld grenzt.
- Möchte ein Spieler ein neues Schiff bauen und stehen schon alle seine Schiffe auf dem Spielfeld, darf er ein beliebiges seiner Schiffe vom Spielfeld entfernen und an einer seiner Hafensiedlungen wieder für 1 Holz und 1 Wolle neu bauen. Sollte das entfernte Schiff beladen gewesen sein, wird die Ladung zum Vorrat zurückgenommen, sie ist verloren.

Schiffe bewegen

- Ein Schiff darf nur in der Bewegungsphase gezogen werden.
- Ein Schiff wird von Meerweg zu Meerweg gezogen. Es darf in beliebiger Richtung gezogen werden und während des Zuges auch die Zugrichtung wechseln – also wieder in die Richtung gezogen werden, aus der es kam.
- Jeder Spieler besitzt für jedes seiner Schiffe 4 Bewegungspunkte. Zieht ein Spieler eines seiner Schiffe von einem Meerweg zu einem benachbarten Meerweg, kostet dies 1 Bewegungspunkt.
- Die Bewegung eines Schiffs muss beendet sein, bevor das nächste Schiff bewegt werden darf.
- Für jedes seiner Schiffe darf ein Spieler einmal in seinem Zug 2 zusätzliche Bewegungspunkte kaufen. Zwei zusätzliche Bewegungspunkte kosten 1 Wolle pro Schiff.
- Es dürfen jeweils bis zu zwei Schiffe – von einem Spieler oder auch von zwei verschiedenen – auf einem Meerweg stehen. Ein Spieler darf sein Schiff über ein oder zwei nebeneinander stehende Schiffe hinweg ziehen. Er darf jedoch nicht den Zug eines seiner Schiffe auf einem Meerweg beenden, auf dem schon zwei Schiffe stehen.

Schiffe be- und entladen

Jedes Schiff besitzt einen Laderaum, in den zwei kleine Spielfiguren (Einheiten oder Gewürzsäcke) oder eine große Spielfigur (Siedler, Fischschwarm) hineinpassen. Spielfiguren dürfen aus einem Schiff entfernt und zum Vorrat zurückgelegt werden. Dies kann sinnvoll sein, um Platz für eine wertvollere Figur zu schaffen.

Das Be- und Entladen von Schiffen kostet keine Bewegungspunkte. Ein Schiff darf nach dem Be- und Entladen weiter gezogen werden, falls es noch über Bewegungspunkte verfügt.

Mit Schiffen entdecken

Um neues Land zu entdecken, müssen die Spieler ihre Schiffe in Richtung des nördlichen oder südlichen unentdeckten Gebiets ziehen (A).

Zeigt ein (leeres oder beladenes) Schiff, nachdem es gezogen wurde, mit einer Spitze (Bug oder Heck) auf die Ecke (Kreuzung) eines unentdeckten Felds (B), muß der Spieler das Feld entdecken. Er dreht das Feld um. Handelt es sich um ein Landschaftsfeld, nimmt der Spieler einen Zahlenchip, der die gleiche Farbmarkierung wie das Landschaftsfeld besitzt, vom entsprechenden Vorratsstapel und legt ihn mit der Zahlenseite nach oben auf dem Landschaftsfeld ab (C).

Belohnung für eine Entdeckung: Hat ein Spieler ein Landschaftsfeld entdeckt, erhält er als Belohnung einen Rohstoff dieser Landschaft (D). Hat er ein beliebiges anderes Feld (z. B. ein Meerfeld) entdeckt, erhält er 2 Gold.

Entdeckung beendet den Zug eines Schiffs: Nach einer Entdeckung darf das Schiff nicht mehr gezogen werden, eventuell vorhandene restliche Bewegungspunkte verfallen.



Einführungsszenario: „Land in Sicht“

Die Siedlung

Siedlungen können auf zwei Arten gegründet werden. Entweder mit einem Siedlerschiff oder ganz normal wie im Basisspiel, über Straßen auf einer erlaubten Kreuzung, aber mit Einschränkungen (siehe rechte Spalte).

Die Hafensiedlung

Eine Siedlung an der Küste oder der Startinsel oder der Küste von entdeckten Landfeldern kann für 2 Getreide und 2 Erz zu einer Hafensiedlung ausgebaut werden. Wer eine Hafensiedlung baut, bezahlt die Baukosten, nimmt die Siedlung zurück zu seinem Vorrat und ersetzt sie durch eine Hafensiedlung.

- Eine Hafensiedlung zählt 2 Siegpunkte.
- Eine Hafensiedlung besitzt ein Hafenbecken, in das zwei kleine Spielfiguren (Einheiten, Gewürze) oder eine große Spielfigur (Siedler, Fischschwarm) hineinpassen.

Wichtig: Für eine Hafensiedlung gibt es nur 1 Rohstoff, wenn die Zahl einer angrenzenden Landschaft gewürfelt wird – also nicht 2 Rohstoffe wie für eine Stadt im Basisspiel.



Der Siedler

Siedler bauen / das Siedlerschiff

- Der Bau eines Siedlers kostet die gleichen Rohstoffe wie der Bau einer Siedlung.
- Baut ein Spieler einen Siedler, stellt er ihn entweder in das leere Becken einer Hafensiedlung oder auch gleich in ein leeres Schiff, das auf einem Meerweg neben einer Hafensiedlung steht. Es ist also nicht erlaubt, einen soeben gebauten Siedler neben eine Siedlung oder Hafensiedlung zu stellen.
- Sollte sowohl der Platz im Hafenbecken als auch der Platz eines eventuell angrenzenden, eigenen Schiffs bereits von einer Spielfigur belegt sein, kann der Siedler dort nur gebaut werden, wenn die andere Figur aus dem Hafenbecken bzw. dem angrenzenden Schiff entfernt und zum Vorrat zurückgenommen wird.
- Ein Siedler darf nicht über Land bewegt werden, er kann nur mit einem Schiff transportiert werden.



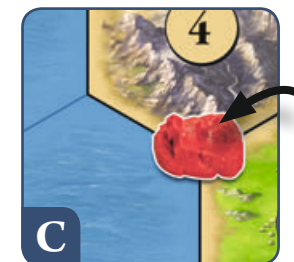
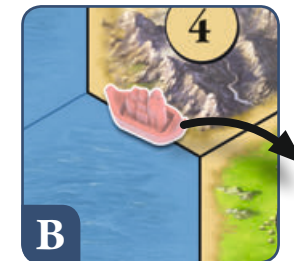
Bewegungsphase: Siedler einladen

Zeigt eine Spitze eines leeren Schiffs auf eine Hafensiedlung und steht dort ein Siedler, kann der Siedler in das Schiff geladen werden. Das so entstandene Siedlerschiff wird wie ein ganz normales Schiff gezogen. Das Beladen eines Schiffs mit einem Siedler beendet nicht die Bewegung des Schiffs.



Bewegungsphase: Siedlung mit Siedlerschiff gründen

Zeigt das Schiff eines Spielers mit einer Spitze auf eine Kreuzung eines Landfelds (A), darf der Spieler dort eine Siedlung gründen (es gibt Ausnahmen, die bei den entsprechenden Missionen erläutert werden). Hierzu nimmt er sein Schiff zusammen mit dem Siedler zurück zu seinem Vorrat (B) und setzt ohne weitere Kosten eine Siedlung auf der Kreuzung des Landfelds ab (C). **Wichtig:** Auch beim Bau einer Siedlung mit Hilfe eines Siedlerschiffs muss die Abstandsregel beachtet werden.



Einschränkungen: In den beiden unentdeckten Gebieten kann die jeweils erste Siedlung nur mit Hilfe eines Siedlerschiffs gebaut werden. Hat ein Spieler die erste Siedlung in einem unentdeckten Gebiet gebaut, kann er von dort aus Straßen zu anderen Siedlungsplätzen bauen und auf diesen dann ganz normal eine Siedlung bauen. Er kann aber auch auf den Straßenbau verzichten und weitere Siedlungen mit Hilfe von Siedlerschiffen errichten.

Bitte beachten: Straßen dürfen nicht auf den Kanten, Siedlungen nicht auf den Kreuzungen gebaut werden, die an unentdeckte Felder grenzen. Wird eine Straße so gebaut, dass eines ihrer Enden auf eine Kreuzung eines unentdeckten Felds zeigt, wird dieses Feld nicht entdeckt. Neue Felder werden nur mit Schiffen entdeckt.

Spielende

Das Einführungsszenario endet, wenn ein Spieler in seinem Zug 8 Siegpunkte erreicht hat.

Wir wünschen Ihnen jetzt zunächst viel Vergnügen mit diesem Szenario. Sobald Sie alle Regeln verinnerlicht haben, sollten Sie zu Szenario 2 übergehen, in dem „Entdecker und Piraten“ erst seinen vollen Reiz entfaltet.

Erfahrene Spieler können aber auch gleich bis Seite 14 weiterlesen und das zweite Szenario spielen.

Weitere Grundregeln für die folgenden Szenarien

Im zweiten Szenario bauen Sie erstmals Einheiten und bei einer „7“ wird ein Piratenschiff eingesetzt. Außerdem werden Sie mit der ersten Mission „Die Piratenlager“ betraut. Bevor Sie diese Mission kennenlernen und das zweite Szenario spielen, möchten wir Sie nachfolgend mit den noch fehlenden, letzten Grundregeln vertraut machen.

Die Einheiten

Einheiten werden je nach Mission als Händler oder Kämpfer eingesetzt.

Einheit bauen und einladen

- Eine Einheit kostet 1 x Erz und 1 x Wolle.
- Wer eine Einheit baut, bezahlt die Baukosten und stellt die Einheit entweder auf einen freien Platz im Becken einer seiner Hafensiedlungen oder auf einen freien Platz auf einem seiner Schiffe, das auf einem Meerweg neben seiner Hafensiedlung steht.
- Wurde die Einheit im Becken einer Hafensiedlung platziert, kann sie in der Bewegungsphase mit einem Schiff abgeholt, zu einem Zielort transportiert und dort abgeladen werden.
- In einem leeren Hafenbecken oder in einem leeren Schiff finden bis zu zwei Einheiten Platz.
- Nach dem Ein- oder dem Abladen einer Einheit darf ein Schiff noch weiter gezogen werden, falls seine Bewegungspunkte noch nicht alle verbraucht wurden.



Die Bewegung von Einheiten

Einheiten dürfen nur mit eigenen Schiffen zu ihren Zielen transportiert werden. Sie dürfen nicht auf Wegen oder Straßen über Land gezogen werden.

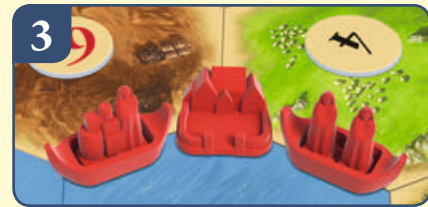
Das Umladen von Spielfiguren

A) Das Umladen zwischen Schiff und Hafensiedlung

Zeigt ein mit Figuren beladenes Schiff mit einer Spitze auf eine mit Figuren bestückte Hafensiedlung, dürfen die Plätze der Figuren getauscht werden.

B) Das Umladen zwischen zwei Schiffen

Das direkte Umladen von Figuren zwischen 2 angrenzenden Schiffen ist **nicht** erlaubt. Ein indirektes Umladen ist hingegen möglich, wenn jedes der beiden Schiffe mit einer Spitze zu derselben, eigenen Hafensiedlung zeigt und die Hafensiedlung beim Umladen als Zwischenlager genutzt wird.



Beispiel: Ein mit zwei Einheiten beladenes Schiff zeigt mit einer Spitze auf die Hafensiedlung. Die Hafensiedlung ist mit einem Siedler bestückt (1). Der Spieler tauscht die Plätze von Einheiten und Siedler (2). Dann belädt er das rechte Schiff mit den beiden Einheiten (3).

Tipp: Wenn Hafensiedlungen strategisch gut platziert wurden, können Spielfiguren mit Hilfe zweier Schiffe und einer Hafensiedlung schneller zu ihren Bestimmungsorten transportiert werden.

Das Piratenschiff

Das erste Piratenschiff einsetzen

Ein Piratenschiff darf bis auf zwei Ausnahmen auf jedem Meerfeld eingesetzt werden. **Ausnahmen:** Es ist nicht erlaubt, ein Piratenschiff auf Feldern des Rahmens außen einzusetzen oder auf einem Meerfeld, das an die Startinsel grenzt.

Jeder Spieler besitzt ein Piratenschiff in seinem Figurenvorrat. Der Spieler, der als Erster eine „7“ würfelt, setzt sein Piratenschiff auf einem erlaubten Meerfeld des Spielfelds ein. Sein Piratenschiff bleibt so lange auf dem Feld stehen, bis ein Mitspieler eine „7“ würfelt oder das Piratenschiff verjagt (siehe Seite 10: „Piratenschiff verjagen“).



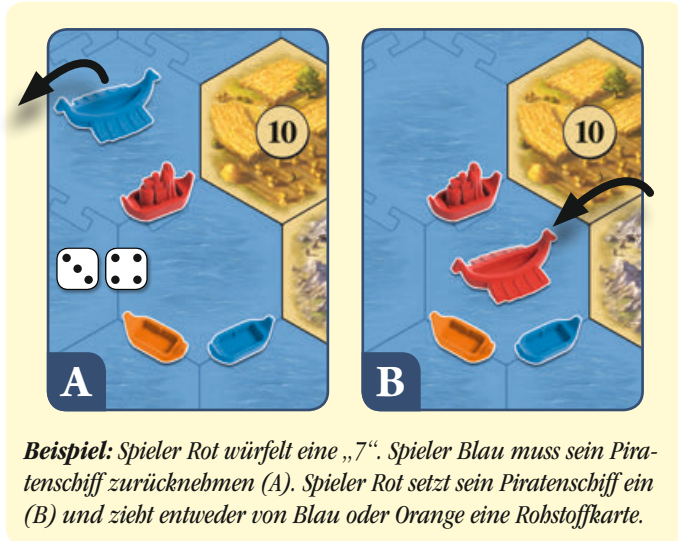
Weitere Grundregeln für Szenarien

„7“ gewürfelt – Piratenschiff versetzen

- Würfelt ein Spieler eine „7“, müssen alle Spieler, die mehr als 7 Rohstoffkarten auf der Hand halten, die Hälfte ihrer Rohstoffkarten abgeben.
- Befindet sich das Piratenschiff des Spielers, der eine „7“ gewürfelt hat, bereits auf dem Spielfeld, versetzt er es auf **ein anderes** erlaubtes Meerfeld.
- Befindet sich hingegen das Piratenschiff eines **Mitspielers** auf dem Spielfeld, setzt der Spieler sein Piratenschiff auf einem Meerfeld ein (auch erlaubt auf dem Meerfeld, auf dem das Piratenschiff des Mitspielers steht), anschließend muss der Mitspieler sein Piratenschiff zu seinem Vorrat zurücknehmen. Somit ist immer nur ein Piratenschiff auf dem Spielfeld präsent.

Piratenschiff versetzen – Rohstoff stehlen

Wer sein Piratenschiff auf einem Meerfeld einsetzt, darf von einem Mitspieler, der ein Schiff auf einem Meerweg dieses Felds stehen hat, eine Rohstoffkarte aus der verdeckten Hand ziehen. Siedlungen oder Hafensiedlungen sind nicht betroffen. Im Beispiel (B) unten dürfte Spieler Rot eine Rohstoffkarte von Spieler Orange oder von Spieler Blau ziehen. Besitzt der Mitspieler keine Rohstoffkarte (nur dann!), darf sich der Spieler stattdessen ein Gold von ihm nehmen.



Tributzahlung an den Piraten

- Möchte ein Spieler mit einem Schiff die Meerwege eines Meerfelds, das von einem fremden Piratenschiff besetzt ist, zur Bewegung nutzen, muss er als Tribut 1 Gold an den Vorrat zahlen. Es gilt auch als Nutzung, wenn ein Spieler ein Schiff von einem Meerweg des Piratenfelds wegzieht.
- Möchte ein Spieler mit mehreren Schiffen die Meerwege des Piratenfelds nutzen, muss er für jedes Schiff 1 Gold zahlen.
- Ein Spieler darf Gold auch als Tribut zahlen, wenn er in seiner Bau- und Handelsphase bereits 4 Gold zum Kauf von 2 Rohstoffen ausgegeben hat.
- Hat der Spieler den Tribut für ein Schiff bezahlt, darf er mit diesem Schiff in seinem aktuellen Zug beliebig viele Meerwege des Piratenfelds zur Bewegung nutzen. Das gilt auch für den Fall, dass er mit einem Schiff das Piratenfeld verlässt und anschließend wieder zu ihm zurückkehrt. In seinem nächsten Zug muss er für die Nutzung allerdings ggf. erneut Tribut zahlen.
- An ein eigenes Piratenschiff muss ein Spieler keinen Tribut zahlen.
- Ein Spieler darf ein Schiff auch auf einem Meerweg bauen bzw. einsetzen, wenn dieser an ein vom Piraten besetztes Feld grenzt. Für das Einsetzen muss er keinen Tribut zahlen.

Piratenschiff verjagen

Ein Spieler muss mindestens ein kampffähiges Schiff besitzen, um das Piratenschiff eines Mitspielers verjagen zu können. Ein Schiff ist dann kampffähig, wenn die beiden folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Das Schiff darf in diesem Zug noch nicht gezogen worden sein.
 - Das Schiff muss mit einer Spitze auf eine Kreuzung des vom Piraten besetzten Felds zeigen bzw. auf einem angrenzenden Meerweg stehen.
- Ein Spieler kann mit jedem seiner kampffähigen Schiffe einmal in der Bewegungsphase seines Zuges versuchen, das Piratenschiff eines Mitspielers zu verjagen.

Um ein Piratenschiff zu verjagen, würfelt der Spieler für jedes seiner kampffähigen Schiffe mit einem Würfel. Würfelt er eine „6“, wird das unterlegene Piratenschiff entfernt und seinem Besitzer zurückgegeben. Danach setzt der erfolgreiche Spieler sein Piratenschiff auf einem beliebigen, erlaubten Meerfeld ein. Er darf nun noch einem Besitzer eines angrenzenden Schiffs eine Rohstoffkarte stehlen (siehe auch linke Spalte: „Piratenschiff versetzen – Rohstoff stehlen“).

Beispiel: Spieler Rot ist in seiner Bewegungsphase. Er besitzt zwei Schiffe, die er noch nicht bewegt hat. Beide zeigen mit je einer Spitze auf Kreuzungen eines Meerfelds mit Piratenschiff (A).



Er würfelt zweimal hintereinander – einmal für jedes seiner beiden Schiffe. Bei einem Würfelwurf gelingt ihm eine „6“.



Wurf 1, misslungen.



Wurf 2, gelungen.

Szenario 2: Mit Mission „Die Piratenlager“

Szenario 2 – Die Piratenlager

In diesem Szenario erhalten die Spieler die Mission, zunächst die Goldflussfelder zu finden, die mit Piratenlagern besetzt sind, und anschließend die Piratenlager zu erobern. Um die Piratenlager zu erobern, müssen die Spieler Einheiten bauen und zu den von den Piraten besetzten Goldflussfeldern schicken.

Der Aufbau des Spielfelds

Der Aufbau des Spielfeldgerüsts

Der in Szenario 1 verwendete Rahmen wird um die Rahmenteile B1 erweitert. Die Lücke zwischen Feld „D1“ und der Meerplatte „F“ wird mit dem Meerfeld „E“ geschlossen.

Das Platzieren der Felder und Zahlenchips im Gebiet der Startinsel

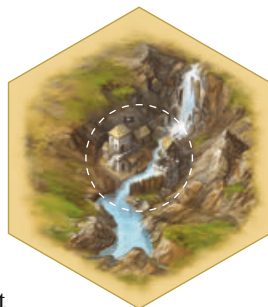
Die Landschaften und Zahlenchips aus dem Basisspiel werden, wie in der Abbildung gezeigt, im Gebiet der Startinsel ausgelegt.

Tipp: Wenn Sie das Szenario ein zweites Mal spielen, sollten Sie zugunsten eines variableren Spiels die Landschaftsfelder verdeckt mischen und dann zufällig im Gebiet der Startinsel auslegen. Die Position der Zahlenchips sollte jedoch nicht geändert werden.



Die Zusammenstellung der Felder des unentdeckten Gebiets

Die drei auf der Rückseite grün markierten Goldflussfelder der Mission „Die Piratenlager“ werden mit den auf der Rückseite ebenfalls grün markierten Standardfeldern gemischt und dann verdeckt im nördlichen unentdeckten Gebiet ausgelegt. Die orange markierten Goldfluss- und Standardfelder werden ebenfalls gemischt und dann verdeckt im südlichen unentdeckten Gebiet ausgelegt. Die Zahlenchips werden wie in Szenario 1 als verdeckte Stapel neben den zugehörigen Gebieten platziert.



Sonstige Spielvorbereitung

- Es wird mit den in Szenario 1 verwendeten Spielfiguren gespielt. Zusätzlich erhält jeder Spieler alle Einheiten, ein Piratenschiff und einen Markierungsstein in seiner Farbe.
- Für dieses Szenario benötigen Sie außerdem das Material der Zip-Tüte „Die Piratenlager“. Die Missionskarte „Piratenlager“ und das zugehörige Siegpunktkärtchen werden neben dem Spielfeld ausgelegt. Jeder Spieler platziert seinen Markierungsstein auf dem Startfeld „S“ der Missionskarte.
- Die 6 Piratenlager-Scheiben werden mit ihrer Zahlenseite nach unten gemischt und als Stapel neben dem Spielfeld abgelegt.
- Jeder Spieler erhält 2 Gold.



Gründungsphase – Freie Gründung

Die Spieler platzieren in der üblichen, in der Regel des Basisspiels beschriebenen Reihenfolge zuerst eine Hafensiedlung und dann noch eine Siedlung – jeweils ohne Straße – im Gebiet der Startinsel. Die Hafensiedlung muss auf einer der mit Kreisen markierten Kreuzungen eingesetzt werden (siehe Abbildung auf der linken Seite). Die Siedlung darf auf einer beliebigen – auch auf einer mit einem Kreis markierten – Kreuzung eingesetzt werden. Sowohl bei der Gründung der Siedlung als auch bei der Gründung der Hafensiedlung muss wie gewohnt die Abstandsregel beachtet werden.

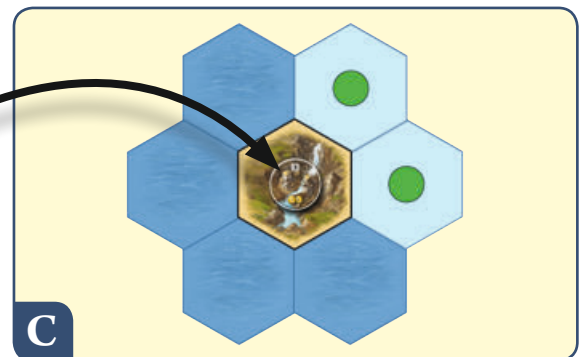
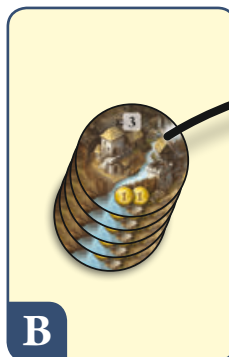
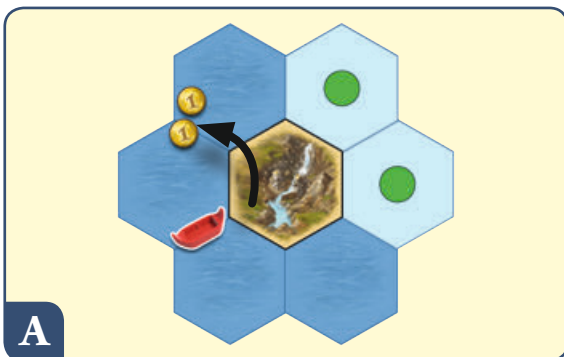
Der Spieler, der zuletzt eine Siedlung eingesetzt hat, legt als Erster eine Straße an seine Siedlung an und setzt dann ein Siedlerschiff (Schiff + Siedlerfigur) auf einem der zwei oder drei an die Hafensiedlung angrenzenden Meerwege ein. Es folgen die übrigen Spieler im Uhrzeigersinn. Danach beginnt der Startspieler das Spiel mit dem ersten Würfelwurf.

Einsetzen von neutralen Figuren im Spiel zu zweit: Nachdem beide Spieler ihre Hafensiedlung eingesetzt haben, setzen zunächst der Startspieler und dann der zweite Spieler eine Hafensiedlung einer neutralen, nicht gewählten Farbe ein. Haben beide Spieler ihre neutralen Hafensiedlungen eingesetzt, setzen zunächst der zweite Spieler und dann der Startspieler noch eine Siedlung der neutralen Farbe ein.

Mission „Die Piratenlager“

Piratenlager entdecken

Wer eine Goldfluss-Landschaft mit einem Piratenlager (A) entdeckt, erhält für die Entdeckung 2 Gold. Anschließend nimmt er eine Piratenlager-Scheibe vom Vorratstapel (B) und legt sie – ohne sie umzudrehen – auf das Piratenlager (C).



Wichtig: Solange auf einer Landschaft ein Piratenlager existiert, darf keine Straße an seinen Wegen (Kanten) und keine Siedlung auf seinen Kreuzungen (Ecken) gebaut werden.

Piratenlager erobern

Einheiten absetzen

Zeigt eine Spitze eines mit 1 oder 2 Einheiten beladenen Schiffs auf eine Kreuzung einer Goldlandschaft mit einem Piratenlager, darf die bzw. dürfen die Einheit(en), die in dieser Mission als Kämpfer fungieren, auf der Piratenlager-Scheibe abgesetzt werden. Maximal dürfen auf einem Piratenlager 3 Einheiten stehen. **Wichtig:** Es ist nicht erlaubt, eine Einheit auf einem Landfeld oder einer Goldfluss-Landschaft ohne Piratenlager abzusetzen.

Die Eroberung

Sobald insgesamt genau drei Einheiten auf dem Piratenlager abgesetzt wurden, gilt das Piratenlager als erobert. Die nachfolgend beschriebenen Folgen der Eroberung werden ausgeführt, **nachdem** der Spieler am Zug seine Bewegungsphase beendet – also alle seine Schiffe gezogen hat. Jeder an der Eroberung beteiligte Spieler erhält als Belohnung 2 Gold. Außerdem darf jeder beteiligte Spieler mit seinem Markierungsstein 1 Feld auf der Siegpunktleiste der Missionskarte vorrücken (Missionsfortschritt). Es beginnt der Spieler, der am Zug ist, die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Helden ermitteln

Jeder Spieler würfelt mit einem Würfel und addiert die Anzahl seiner eingesetzten Einheiten zur gewürfelten Augenzahl. Der Spieler mit der höchsten Summe darf ein weiteres Feld auf der Siegpunktleiste vorrücken – muss aber auch eine seiner Einheiten entfernen und zum Vorrat zurücknehmen. Kommt es hierbei zum Gleichstand, gewinnt der Spieler, der mehr Einheiten eingesetzt hat, ansonsten wiederholen alle am Gleichstand Beteiligten den Würfelwurf. Hat ein Spieler alleine ein Piratenlager erobert, rückt er automatisch ein weiteres Feld mit seinem Markierungsstein vor – verliert aber ebenfalls eine seiner Einheiten.

Nach der Eroberung

Piratenlager-Scheibe umdrehen

Als Zeichen, dass ein Piratenlager erobert wurde, wird die Piratenlager-Scheibe auf ihre Zahlenseite umgedreht. Dazu werden die verbliebenen Einheiten beiseite geschoben und dann neben die umgedrehte Scheibe gestellt. Sie können in den folgenden Zügen von ihren Besitzern mit Schiffen abgeholt werden.

Goldertrag an Goldflussfeldern

Auf den Kanten des befreiten Goldflussfelds dürfen die Spieler nun Straßen bauen und auf den Kreuzungen Siedlungen und Hafensiedlungen errichten, vorausgesetzt, dies wird nicht durch benachbarte, unentdeckte Felder oder nicht eroberte Piratenlager verhindert. Wird die Zahl eines Zahlenchips eines Goldflussfelds gewürfelt, erhält jeder Spieler für jede seiner Siedlungen oder Hafensiedlungen an dem Goldflussfeld 2 Gold.

Spielende

Ein Spieler hat gewonnen, wenn er am Zug ist und 12 Siegpunkte besitzt.

Beispiel für die Eroberung eines Piratenlagers



Spieler Rot ist mit seinem Schiff, das mit zwei Einheiten beladen ist, zu einer Kreuzung eines Goldflussfelds gefahren. Das Goldflussfeld ist mit einem Piratenlager besetzt (A).



Rot setzt die beiden Einheiten auf dem Piratenlager ab (B). Zusammen mit der Einheit von Spieler Blau stehen nun drei Einheiten auf dem Piratenlager. Das Piratenlager ist erobert.



Die Eroberung wird am Ende des Zugs von Spieler Rot ausgeführt: Die Piratenlager-Scheibe wird auf ihre Zahlenseite gedreht und sowohl Spieler Blau als auch Spieler Rot ziehen ihren Markierungsstein auf der Missionskarte 1 Feld weiter. Der Held wird ermittelt: Spieler Rot würfelt eine „5“, Spieler Blau eine „6“. Nach der Addition der beteiligten Einheiten steht es 7:7. Da Spieler Rot eine Einheit mehr hat, gewinnt er das Würfelduell. Spieler Rot zieht ein weiteres Feld auf der Missionskarte vor, muss aber gleichzeitig eine Einheit zu seinem Vorrat zurücknehmen (C).



In den nachfolgenden Zügen holen zunächst Spieler Blau und dann Spieler Rot ihre Einheiten mit einem Schiff ab (D).

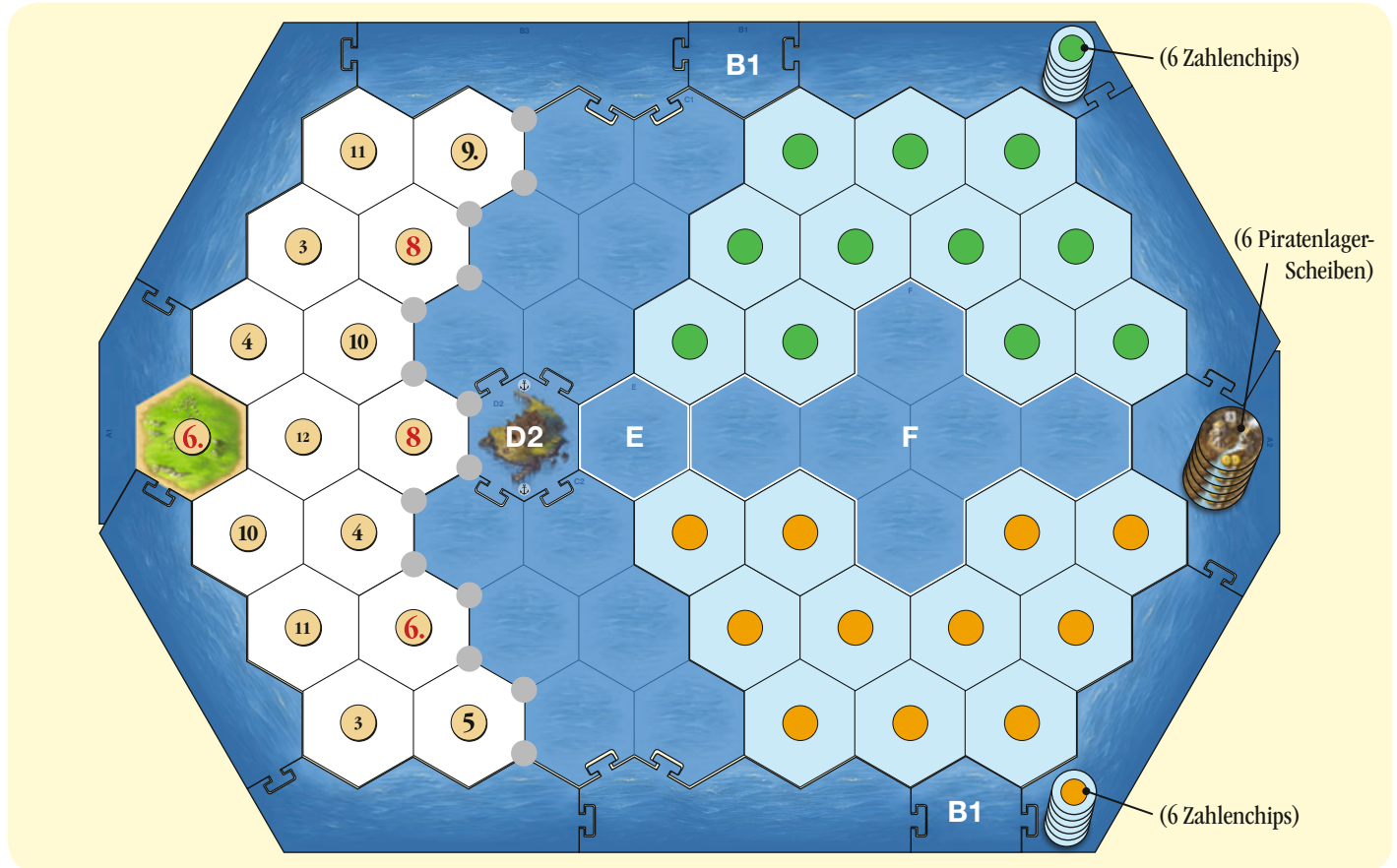
Szenario 3 – Fische für Catan

In diesem Szenario wird mit dem Material der beiden Missionen „Die Piratenlager“ und „Fische für Catan“ gespielt.

Der Aufbau des Spielfelds

Der Aufbau des Spielfeldgerüsts

Das Spielfeldgerüst wird aufgebaut wie in Szenario 2. Die einzige Änderung: Das Meerfeld D1 wird durch das Feld D2 „Catanischer Rat“ ersetzt. Das Feld „Catanischer Rat“ ist ein Meerfeld. Daher dürfen keine Straßen an seinen Kanten und keine Siedlungen auf seinen Ecken gebaut werden. (Ausgenommen hiervon sind die beiden westlichen Ecken und die westliche Kante, da diese Positionen auch auf der Startinsel liegen!) Da der „Catanische Rat“ an die Startinsel grenzt, darf der Pirat nicht darauf gesetzt werden.

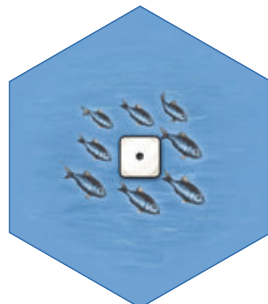


Das Platzieren der Felder und Zahlenchips im Gebiet der Startinsel

Die ausgewählten Landschaftsfelder des Basisspiels werden gemischt und dann zufällig, mit der Landschaftsseite nach oben, im Gebiet der Startinsel ausgelegt. Danach werden die Zahlenchips wie in der Abbildung platziert.

Die Zusammenstellung der Felder des unentdeckten Gebiets

Aus den grünen Standardfeldern werden die beiden Meerfelder aussortiert. Die verbliebenen 6 Standardfelder werden zusammen mit 2 zufällig bestimmten, grün markierten Fischfeldern und den 3 grün markierten Goldflussfeldern verdeckt gemischt und mit ihren grün markierten Rückseiten nach oben im nördlichen unentdeckten Gebiet ausgelegt.

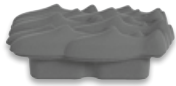


Aus den orangefarbenen Standardfeldern werden die beiden Meerfelder aussortiert. Die verbliebenen 6 Standardfelder werden zusammen mit den 3 orange markierten Fischfeldern und 2 zufällig bestimmten, orange markierten Goldflussfeldern verdeckt gemischt und mit ihren orange markierten Rückseiten nach oben im südlichen unentdeckten Gebiet ausgelegt.

Das übrige grün markierte Fischfeld und das übrige orangefarben markierte Goldflussfeld werden unbesehen zurück in die jeweilige Zip-Tüte gelegt.

Spielvorbereitung

- Es wird mit den in Szenario 2 verwendeten Spielfiguren gespielt. Zusätzlich erhält jeder Spieler einen zweiten Markierungsstein in seiner Farbe.
- Für dieses Szenario benötigen Sie zusätzlich das Material der Zip-Tüten „Die Piratenlager“ und „Fische für Catan“. Die Missionskarten „Die Piratenlager“ und „Fische für Catan“ sowie die zugehörigen Siegpunktkärtchen werden neben dem Spielfeld ausgelegt. Jeder Spieler platziert auf jeder Missionskarte einen seiner Markierungssteine (Startfeld „S“).
- Die 6 Piratenlager-Scheiben werden mit ihrer Zahlenseite nach unten gemischt und als Stapel neben dem Spielfeld abgelegt.
- Die 6 Fischschwärme werden neben dem Spielplan bereitgelegt.



- Jeder Spieler erhält 2 Gold.



Gründungsphase

Wie in Szenario 2 beschrieben.

Mission 1 „Die Piratenlager“

Regeln wie in Szenario 2 beschrieben.

Mission 2 „Fische für Catan“

Der Catanische Rat schickt die Spieler in ein Gebiet mit reichen Fischbeständen, um die Versorgung der Bevölkerung mit Nahrung sicherzustellen. Die Spieler sollen möglichst viele Fische fangen und zum Stützpunkt des Catanischen Rats bringen.

Fischfeld entdecken

Die Meerfelder mit der Abbildung von Fischen (Fischfelder) sind mit Würfelzahlen von 1 – 6 markiert. Wer ein Fischfeld entdeckt, erhält sofort 2 Gold.

Fischschwarm einwürfeln

Jeder Spieler darf in seiner Bewegungsphase zu einem beliebigen Zeitpunkt versuchen, einen Fischschwarm auf einem der entdeckten Fischfelder einzuwürfeln. Die einzige Einschränkung: Ein Spieler darf dazu nicht die Bewegung eines seiner Schiffe unterbrechen. Die Bewegung eines Schiffs muss somit immer beendet oder noch nicht begonnen worden sein, bevor ein Fischschwarm eingewürfelt wird.

Es wird mit einem Würfel gewürfelt. Würfelt ein Spieler die Zahl eines Fischfelds, nimmt er einen Fischschwarm vom Vorrat und platziert ihn auf diesem Fischfeld. Er darf den Fischschwarm jedoch nicht auf einem Fischfeld einsetzen, wenn

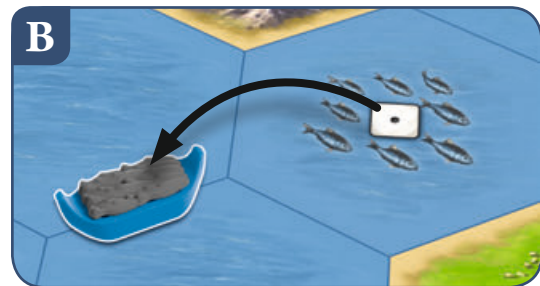
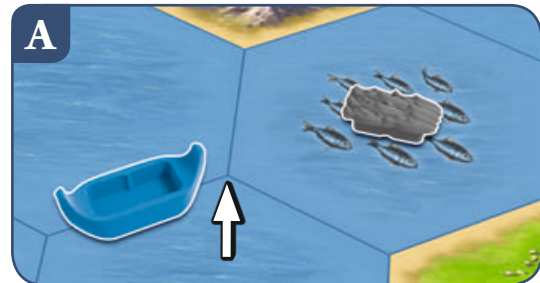
- auf diesem entweder bereits ein Fischschwarm liegt oder
- das Feld vom Piratenschiff besetzt ist.

In diesen Fällen wird kein neuer Fischschwarm eingesetzt.

Würfelt er die Zahl eines Fischfelds, das noch nicht entdeckt wurde, wird ebenfalls kein neuer Fischschwarm eingesetzt. Sollte der Vorrat an Fischschwärmen aufgebraucht sein (alle Fischschwärme sind unterwegs), kann kein neuer Fischschwarm eingewürfelt werden.

Fischschwarm fangen

Ein Spieler kann einen Fischschwarm fangen, wenn eines seiner leeren Schiffe mit einer Spitze auf eine Ecke eines Felds mit einem Fischschwarm zeigt (A), bzw. auf einem angrenzenden Meerweg steht. Der Spieler nimmt den Fischschwarm vom Feld und legt ihn in sein Schiff (B). Da ein Fischschwarm zwei Transportplätze belegt, kann das Schiff nicht mit weiteren Figuren beladen werden. Hat ein Spieler sein Schiff zu einem Fischschwarm gezogen und diesen gefangen (aufgeladen), darf er mit dem Schiff weiter ziehen, falls es noch über Bewegungspunkte verfügt.



Fischschwarm abliefern

Der Catanische Rat unterhält auf einer kleinen Insel eine Station mit 2 Häfen (weiße Kreise mit Anker) zum Entladen. Zeigt eine Spitze eines mit einem Fischschwarm beladenen Schiffs auf eine dieser Stationen, darf das Schiff entladen werden. Der Fischschwarm kommt zurück zum Vorrat. Anschließend rückt der Spieler seinen Markierungsstein auf der Missionskarte „Fische für Catan“ 1 Feld weiter vor.

Nach dem Fangen oder dem Abladen eines Fischschwarms darf ein Schiff noch weiter gezogen werden, falls seine Bewegungspunkte noch nicht gänzlich verbraucht wurden.

Auch Piraten jagen Fische

Wird der Pirat auf einem Fischfeld mit einem Fischschwarm platziert, kommt der Fischschwarm zum Vorrat zurück.

Spielende

Ein Spieler hat gewonnen, wenn er am Zug ist und 15 Siegpunkte besitzt.

Gründungsphase

Freie Gründung, wie in Szenario 3 beschrieben.

Mission 1 „Fische für Catan“

Regeln wie in Szenario 3 beschrieben.

Mission 2 „Gewürze für Catan“

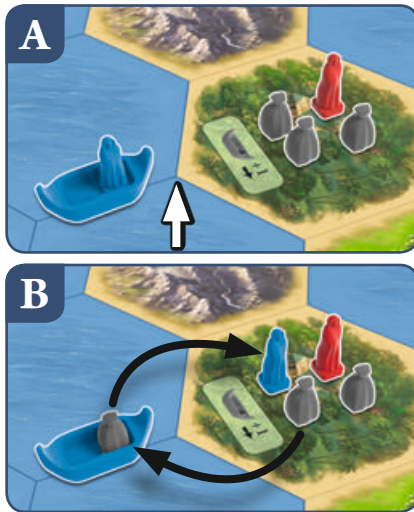
In dieser Mission übernehmen die Einheiten die Rolle von Händlern. Mit Schiffen werden sie zu den Dörfern auf den Gewürzinseln gebracht, um dort mit den Bewohnern Freundschaft zu schließen und wertvolle Gewürze einzuhandeln. Die Gewürze müssen mit Schiffen zu einem der Häfen (Anker) des Catanischen Rats gebracht werden.

Gewürzfeld entdecken

Hat ein Spieler mit einem seiner Schiffe ein Gewürzfeld entdeckt, erhält er 2 Gold. Anschließend platziert er so viele Gewürzsäcke (aus dem Vorrat) auf dem Dorf des Gewürzfelds, wie Spieler am Spiel teilnehmen.

Einheit absetzen und Gewürzsack aufladen

Zeigt eine Spitze eines mit einer Einheit beladenen Schiffs auf eine Ecke eines Gewürzfelds (A), darf die Einheit auf dem Dorf des Gewürzfelds abgesetzt werden. Im Gegenzug wird das Schiff mit einem Gewürzsack beladen (B). Außerdem erhält der Spieler von da an einen permanenten Vorteil im Spiel (siehe rechte Spalte).



Gewürzsack abliefern

Zeigt eine Spitze eines mit einem oder zwei Gewürzsäcken beladenen Schiffs auf einen Hafen des Catanischen Rats, darf das Schiff entladen werden. Der oder die Gewürzsäcke kommen zurück zum Vorrat. Anschließend rückt der Spieler für jeden abgelieferten Gewürzsack seinen Markierungsstein auf der Siegpunktleiste „Gewürze für Catan“ 1 Feld weiter.

Weitere Regeln

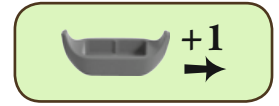
- Jeder Spieler darf auf jedem Gewürzfeld immer nur eine Einheit absetzen und im Gegenzug von jedem Gewürzfeld auch nur einen Gewürzsack nehmen bzw. einladen.
- Eine abgesetzte Einheit darf das Gewürzfeld nicht mehr verlassen, also nicht mehr von einem Schiff abgeholt werden.
- Ein Spieler darf erst dann eine Straße an den Wegen (Kanten) oder eine Siedlung auf den Kreuzungen eines Gewürzfelds bauen, wenn er eine Einheit auf dem Dorf des Felds abgesetzt hat.
- Nach dem Ein- oder dem Abladen eines Gewürzsacks darf ein Schiff noch weiter gezogen werden, falls seine Bewegungspunkte noch nicht alle verbraucht wurden.

Die Vorteile der Gewürzfelder

Hat ein Spieler eine Einheit auf dem Dorf eines Gewürzfelds abgesetzt, ist er mit den Bewohnern dieses Dorfes befreundet und darf den auf dem Gewürzfeld abgebildeten Vorteil sofort – also noch im gleichen Zug – nutzen.

1. Schnelle Fahrt (2x)

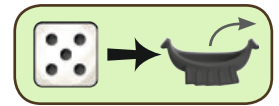
Die Bewohner zweier Dörfer sind ortskundige Seefahrer und verbelfen den Spielern zur schnelleren Fahrt mit ihren Schiffen.



Der Vorteil „Schnelle Fahrt“ erhöht die Anzahl der Bewegungspunkte aller Schiffe des Spielers ab **sofort** um 1. Der Spieler darf pro Zug somit 5 statt 4 Meerwege weit fahren. Ist ein Spieler mit beiden Dörfern befreundet, die mit dem Vorteil „Schnelle Fahrt“ gekennzeichnet sind, stehen ihm für jedes seiner Schiffe pro Zug sogar 6 Bewegungspunkte zur Verfügung. Zahlt der Spieler noch 1 Wolle, kann er die Zahl der Bewegungspunkte für ein Schiff in seinem Zug auf die maximal mögliche Geschwindigkeit von 8 Bewegungspunkten erhöhen.

2. Piraten-Bonus (2x)

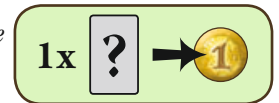
Die Bewohner zweier Dörfer sind erfahren im Kampf gegen die Piraten und vergrößern die Chancen der Spieler, das Piratenschiff erfolgreich zu verjagen.



Ein Dorf ist mit der Würfelzahl „5“, das andere mit der Würfelzahl „4“ gekennzeichnet. Ist ein Spieler mit einem dieser Dörfer befreundet, vertreibt er das Piratenschiff eines Mitspielers nicht nur mit einer 6 sondern auch mit der Würfelzahl des Dorfes. Ist er mit beiden Dörfern befreundet, vertreibt er das Piratenschiff mit einer 6, 5 oder 4.

3. Schnelles Gold (2x)

Die Bewohner zweier Dörfer sind erfahrene Händler. Sie kaufen Rohstoffe ein und geben dafür Gold.



Ist ein Spieler mit einem der beiden Dörfer befreundet, darf er einmal in der Bau- und Handelsphase seines Zuges 1 beliebigen Rohstoff gegen 1 Gold eintauschen. Ist er mit beiden Dörfern befreundet, darf er zweimal in der Bau- und Handelsphase seines Zuges 1 Rohstoff gegen 1 Gold eintauschen.

Spielende

Ein Spieler hat gewonnen, wenn er am Zug ist und 15 Siegpunkte besitzt.

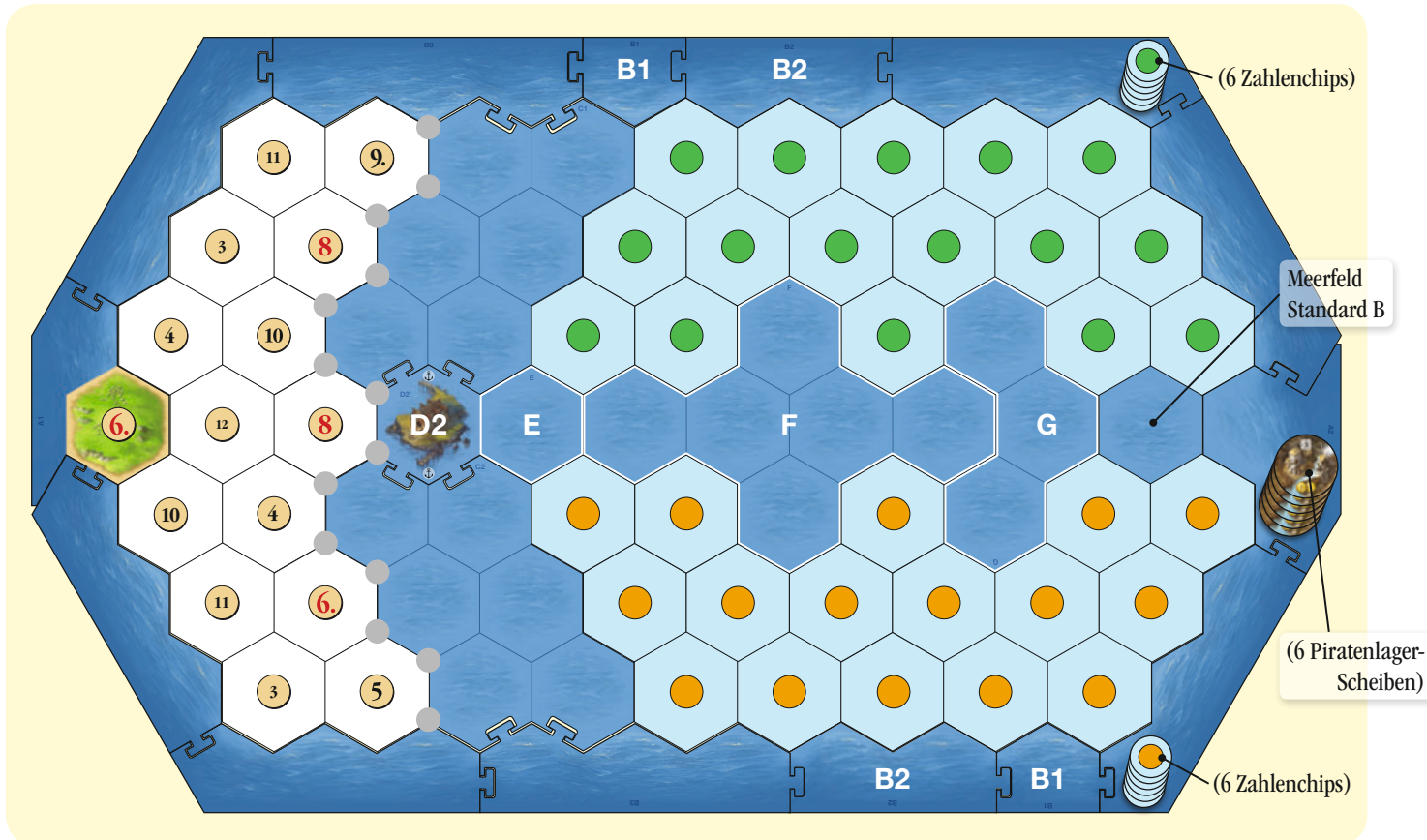
Szenario 5 – Entdecker & Piraten

Finales Szenario mit den Missionen „Die Piratenlager“, „Fische für Catan“ und „Gewürze für Catan“.

Der Aufbau des Spielfelds

Der Aufbau des Spielfeldgerüsts

Der in Szenario 1 verwendete Rahmen wird um die Rahmenteile B1 und B2 erweitert. Die Lücke zwischen Feld „D2“ und der großen Meerplatte „F“ wird mit dem Meerfeld „E“ geschlossen. Die kleine Meerplatte „G“ wird wie abgebildet rechts an der großen Meerplatte „F“ angelegt. Die Lücke zwischen der kleinen Meerplatte „G“ und dem Rahmen wird mit einem Meerfeld der Standardfelder (orange) geschlossen.



Das Platzieren der Felder und Zahlenchips im Gebiet der Startinsel

Wie in Szenario 3 beschrieben.

Die Zusammenstellung der Felder des unentdeckten Gebiets

Von den grünen Standardfeldern wird ein Meerfeld aussortiert. Die verbliebenen 7 Standardfelder werden zusammen mit jeweils drei grün markierten Feldern der Missionen „Fische für Catan“, „Gewürze für Catan“ und „Die Piratenlager“ verdeckt gemischt und mit ihren Rückseiten nach oben im nördlichen unentdeckten Gebiet ausgelegt.

Von den orangefarbenen Standardfeldern wurde ein Meerfeld bereits ausgelegt. Die verbliebenen 7 Standardfelder werden zusammen mit jeweils drei orange markierten Feldern der Missionen „Fische für Catan“, „Gewürze für Catan“ und „Die Piratenlager“ verdeckt gemischt und mit ihren Rückseiten nach oben im südlichen unentdeckten Gebiet ausgelegt.

Spielvorbereitung

- Es wird mit den in Szenario 3 verwendeten Spielfiguren gespielt. Zusätzlich erhält jeder Spieler einen dritten Markierungsstein.
- Für dieses Szenario benötigen Sie zusätzlich das Material der Zip-Tüten „Gewürze für Catan“, „Die Piratenlager“ und „Fische für Catan“.

Die drei Missionskarten sowie die zugehörigen Siegpunktkärtchen werden neben dem Spielfeld ausgelegt. Jeder Spieler platziert auf jeder Missionskarte einen seiner Markierungssteine (Startfeld „S“).

- Die 24 Gewürzsäcke werden neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Die 6 Fischeschwärme werden neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Die 6 Piratenlager-Scheiben werden mit der Piratenlager-Seite nach oben gemischt und als Stapel neben dem Spielfeld abgelegt.
- Jeder Spieler erhält 2 Gold.

Gründungsphase

Wie in Szenario 3 beschrieben.

Mission 1 „Die Piratenlager“

Regeln wie in Szenario 2 beschrieben.

Mission 2 „Fische für Catan“

Regeln wie in Szenario 3 beschrieben.

Mission 3 „Gewürze für Catan“

Regeln wie in Szenario 4 beschrieben.

Spielende

Ein Spieler hat gewonnen, wenn er am Zug ist und 17 Siegpunkte besitzt.

Stichwortverzeichnis

Bauen

Einheit	Seite 9
Hafensiedlung	Seite 8
Schiff	Seite 7
Siedler	Seite 8
Siedlung	Seite 8

Bewegen

Einheit	Seite 9
Piratenschiff	Seiten 9, 10
Schiff	Seite 7
Siedlerschiff	Seite 8

Einheiten

- Die Bewegung der Einheiten
- Einheiten bauen und einladen

Entdecken

- Belohnung für Entdecken (allgemein)
- Entdeckung beendet den Zug eines Schiffs
- Fischfeld entdecken
- Gewürzfeld entdecken
- Piratenlager entdecken

Fischschwarm

- Fischfeld entdecken
- Fischschwarm abliefern
- Fischschwarm einwürfeln
- Fischschwarm fangen

Gewürze

- Einheit absetzen und Gewürzsack aufladen
- Gewürzfeld entdecken
- Gewürzsack abliefern
- Weitere Regeln

Gewürzfelder, Vorteile

- Piraten-Bonus
- Schnelle Fahrt
- Schnelles Gold

Gründungsphase

- Freie Gründung

Gold

- Ausgleich Gold (Ertragsphase)
- Belohnung für Entdeckung
- Goldertrag an Goldflussfeldern
- Mit Gold Rohstoffe kaufen
- Schnelles Gold

Hafensiedlung

Missionen

- Allgemeine Missionsregeln
- Mission „Die Piratenlager“
- Mission „Fische für Catan“
- Mission „Gewürze für Catan“

Piratenlager

- Goldertrag an Goldflussfeldern
- Helden ermitteln
- Nach der Eroberung
- Piratenlager entdecken
- Piratenlager erobern

Piratenschiff

- 7 gewürfelt – Piratenschiff versetzen
- Auch Piraten jagen Fische
- Das erste Piratenschiff einsetzen
- Piratenschiff verjagen
- Piratenschiff versetzen – Rohstoffe stehlen
- Tributzahlung an den Piraten

Rohstoffe

- Kaufen
- Tauschen

Schiffe

- Mit Schiffen entdecken
- Schiffe bauen
- Schiffe be- und entladen
- Schiffe bewegen

Siedler

- Siedler bauen
- Siedler einladen
- Siedlung mit Siedlerschiff gründen

Spielzug

- 3:1-Tausch
- Bewegungsphase
- Ertragsphase
- Phase Handeln und Bauen

Startinsel

- Gründungsphase
- Startinsel legen

Szenarien

- Szenario 1 – Einführungsszenario „Land in Sicht“
- Szenario 2 – Die Piratenlager
- Szenario 3 – Fische für Catan
- Szenario 4 – Gewürze für Catan
- Szenario 5 – Entdecker & Piraten

Umladen von Spielfiguren

- Umladen zwischen 2 Schiffen
- Umladen zwischen Schiff und Hafensiedlung

Unentdecktes Gebiet

- Fischfelder auslegen
- Gewürzfelder auslegen
- Goldflussfelder auslegen
- Standardfelder auslegen

Autor: Klaus Teuber

Lizenz: Catan GmbH © 2013, catan.de

Illustration: Michael Menzel

Gestaltung: Michaela Kienle

Design der Spielfiguren: Andreas Klover

3D-Grafik: Andreas Resch

Redaktion der Edition 2015: Arnd Fischer

Redaktion: TM-Spiele und Sebastian Rapp

© 2013, 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191 - 0, Fax: +49 711 2191 - 199

info@kosmos.de, kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten. MADE in GERMANY

Art.-Nr.: 693411

Spiel- und Regeltest: Autor und Verlag bedanken sich bei den nachfolgend aufgeführten Testern des Spiels und der Regeln: Stefan Wiewiora, Stefanie Dohmen, Benjamin Teuber, Guido Teuber, Claudia Teuber, Gero Zahn, Arnd Beenen, Peter Gustav Bartschat, Dr. Reiner Düren, Christoph Rother.