

Allgemeines zu dieser Regel

Benötigt wird immer das Siedler von Catan Basisspiel, die Ergänzung für 5/6 Spieler zum Basisspiel sowie das Material des entsprechenden Szenarios aus Entdecker & Piraten für 2 – 4 Spieler. Im Folgenden wird nur das zusätzliche Material aufgeführt, das aus diesem Ergänzungsset benötigt wird sowie die Änderungen beim Aufbau bzw. an den Regeln des entsprechenden Szenarios.

Vor dem allerersten Spiel

Lösen Sie nacheinander die vorgestanzten Teile aus ihren Kartonrahmen:

- Die Rahmenteile „D3“ und „EG“ legen Sie in die Schachtel zurück.
- Alle nachfolgend aufgeführten Teile packen Sie in eine Tüte, zusammen mit der Tafel „Felder & Zahlenchips der Ergänzung E & P 5/6“.
- 4 Meerfelder „EE“
- 6 Standardfelder „E“ (Grün: Gebirge, Ackerland, Wald; Orange: Gebirge, Hügelland, Weideland)
- 6 Zahlenchips (Grün: 2, 5, 9; Orange: 3, 4, 10)
- 2 Piratenfelder (1 x Grün; 1 x Orange)
- 2 Piratenlager-Scheiben: 9, 10.

Das übrige Spielmaterial packen Sie in eine weitere Tüte, zusammen mit der Tafel „Spielfiguren der Ergänzung E & P 5/6“:

- 2 Figurensätze in grün und braun (mit je 4 Hafensiedlungen, 9 Einheiten, 3 Schiffen, 2 Siedlern, 3 Markierungssteinen und 1 Piratenschiff).
- 12 Gewürzsäcke, 2 Fischschwärme

Das benötigte Spielmaterial für alle Szenarien

- A) Das je nach Szenario benötigte Material von „Entdecker & Piraten“.
- B) Die benötigten Teile aus dem Basisspiel (Tüte: Landschaftsfelder + Zahlenchips BASISSPIEL).
- C) Aus der „Ergänzung für 5/6 Spieler zum Basisspiel“:
- 4 Rahmenteile (als „BA“ bezeichnet)
 - 7 Landschaftsfelder: 2 x Weideland; 2 x Gebirge; je 1 x Wald, Ackerland, Hügelland.
 - 7 Zahlenchips: je 1 x: 2, 4, 5, 6, 8, 9, 10
 - 2 Sätze Spielfiguren (pro Satz mit 5 Siedlungen und 15 Straßen)
 - 25 Rohstoffkarten
- Packen Sie diese Teile in eine Tüte, zusammen mit der Tafel „Landschaftsfelder, Zahlenchips & Rohstoffkarten der Ergänzung Basisspiel 5/6“. Die 4 Rahmenteile „BA“ legen Sie mit in diese Tüte.
- D) Das Material dieser Ergänzung (siehe oben).

Abbildungen zum benötigten Material aus anderen SvC-Sets finden Sie auf Seite 6.

I. Aufbau des kleinen Spielfeldes für das Szenario „Die Piratenlager“

1) Spielfeldgerüst aufbauen

Bauen Sie jetzt das Spielfeldgerüst entsprechend der Abbildung auf der nächsten Seite auf.

Bitte beachten: Der „Catanische Rat“ auf Teil „D3“ hat in diesem Szenario keine Funktion und wird wie ein normales Meerfeld behandelt.

Entnehmen Sie der Tüte „Standardfelder + Zahlenchips GRÜN & ORANGE“ ein Meerfeld mit orangefarbener Rückseite und ein Meerfeld mit grüner Rückseite.

Platzieren Sie die beiden Felder auf den in der Abbildung gezeigten Positionen.

2) Startinsel auslegen

Platzieren Sie die Felder und Zahlenchips im Gebiet der **Startinsel**. Entnehmen Sie hierzu den Inhalt der beiden Tüten „Landschaftsfelder + Zahlenchips BASISSPIEL“ und „Landschaftsfelder, Zahlenchips & Rohstoffkarten der Ergänzung Basisspiel 5/6“.

Mischen Sie alle 21 Felder verdeckt.

Legen Sie die Landschaftsfelder zufällig, mit der Landschaftsseite nach oben, im Gebiet der Startinsel aus.

Platzieren Sie die 22 Zahlenchips wie abgebildet.

3) Teile für das unentdeckte Gebiet heraussuchen

Für die **unentdeckten** Gebiete suchen Sie jetzt die folgenden Teile heraus:

- Die übrigen 14 Standardfelder (davon 2 Meerfelder) aus der Tüte „Standardfelder + Zahlenchips GRÜN & ORANGE“ und alle 12 Zahlenchips.
- 6 Standardfelder und Zahlenchips aus der Tüte „Felder & Zahlenchips Ergänzung E & P 5/6“.
- Alle 6 Goldflussfelder und Piratenlager aus der Tüte „Piratenlager“.
- Dazu 2 Goldflussfelder und Piratenlager aus der Tüte „Felder & Zahlenchips Ergänzung E & P 5/6“.

4) Unentdecktes Gebiet auslegen

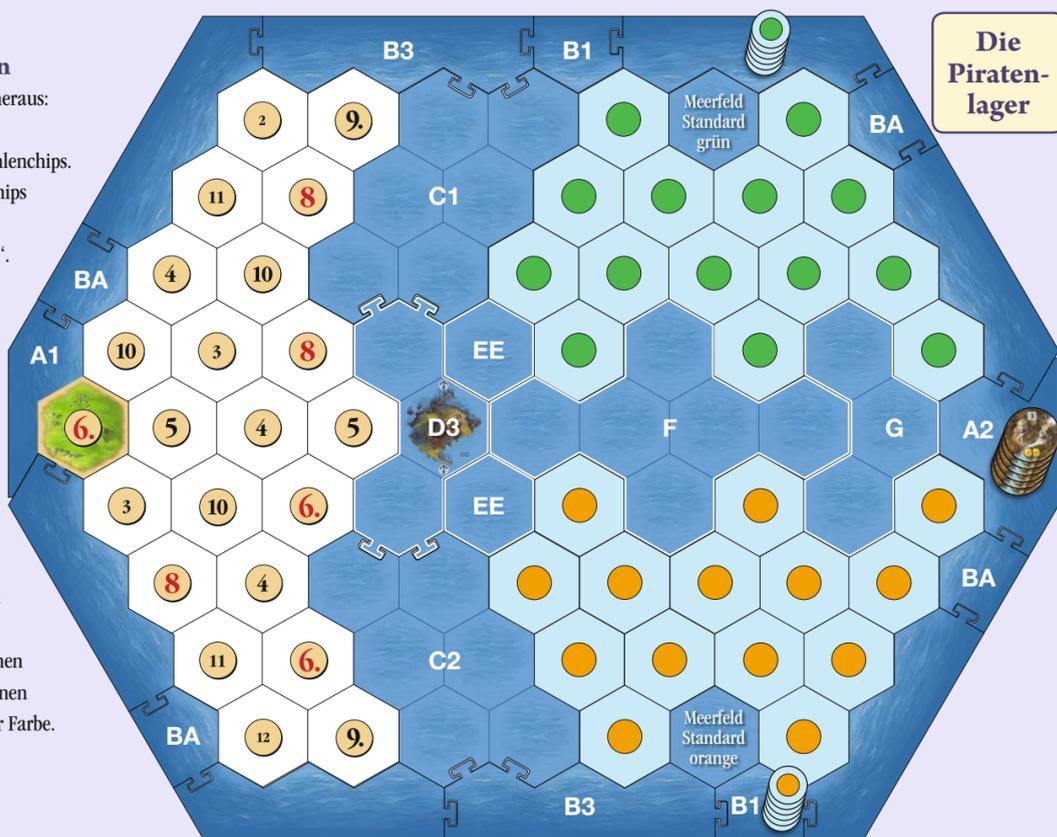
Platzieren Sie jetzt die 28 Felder in den unentdeckten Gebieten.

Trennen Sie hierzu zunächst alle Felder nach ihren Rückseiten in einen grünen und einen orangefarbenen Stapel.

Mischen Sie jeden Stapel einzeln und legen Sie dann alle Felder verdeckt aus – wie abgebildet.

Mischen Sie verdeckt die 8 Piratenlager-Scheiben und setzen Sie dann den Stapel verdeckt (Zahlen nach unten) auf den Rahmen des Spielfeldes.

Trennen Sie die 18 Zahlenchips nach ihren Rückseiten in einen grünen und einen orangefarbenen Stapel. Mischen Sie verdeckt jeden einzelnen Stapel. Setzen Sie die beiden Stapel auf den Rahmen, jeden zu seiner Farbe.



Ia. Aufbau des mittleren Spielfeldes für das Szenario „Fische für Catan“

1) Spielfeldgerüst aufbauen

Bauen Sie das Spielfeldgerüst entsprechend der Abbildung auf der nächsten Seite auf.

Entnehmen Sie der Tüte „Standardfelder + Zahlenchips GRÜN & ORANGE“ ein Meerfeld mit orangefarbener Rückseite und ein Meerfeld mit grüner Rückseite. Platzieren Sie die beiden Felder auf den in der Abbildung gezeigten Positionen.

2) Startinsel auslegen

Der Aufbau der Startinsel erfolgt wie unter „I“ beschrieben.

Die Abbildung des Spielplans finden Sie auf Seite 5.

3) Teile für das unentdeckte Gebiet heraussuchen

Für die unentdeckten Gebiete suchen Sie jetzt die folgenden Teile heraus:

- Die 12 Landschaftsfelder (ohne Meer) aus der Tüte „Standardfelder + Zahlenchips GRÜN & ORANGE“ und alle 12 Zahlenchips.
- 6 Standardfelder und Zahlenchips aus der Tüte „Felder & Zahlenchips Ergänzung E & P 5/6“.
- Alle 6 Goldflussfelder und Piratenlager aus der Tüte „Piratenlager“.
- Dazu 2 Goldflussfelder und Piratenlager aus der Tüte „Felder & Zahlenchips Ergänzung E & P 5/6“.
- 6 Fischfelder aus der Tüte „Fische für Catan“.

4) Unentdecktes Gebiet auslegen

Sortieren und platzieren Sie die in 3) genannten Felder und Chips wie unter „I“ beschrieben.

Ib. Aufbau des mittleren Spielfeldes für das Szenario „Gewürze für Catan“

1) Spielfeldgerüst aufbauen

Bauen Sie das Spielfeldgerüst entsprechend der Abbildung auf der nächsten Seite auf.

Entnehmen Sie der Tüte „Standardfelder + Zahlenchips GRÜN & ORANGE“ ein Meerfeld mit orangefarbener Rückseite und ein Meerfeld mit grüner Rückseite. Platzieren Sie die beiden Felder auf den in der Abbildung gezeigten Positionen.

2) Startinsel auslegen

Der Aufbau der Startinsel erfolgt wie unter „I“ beschrieben.

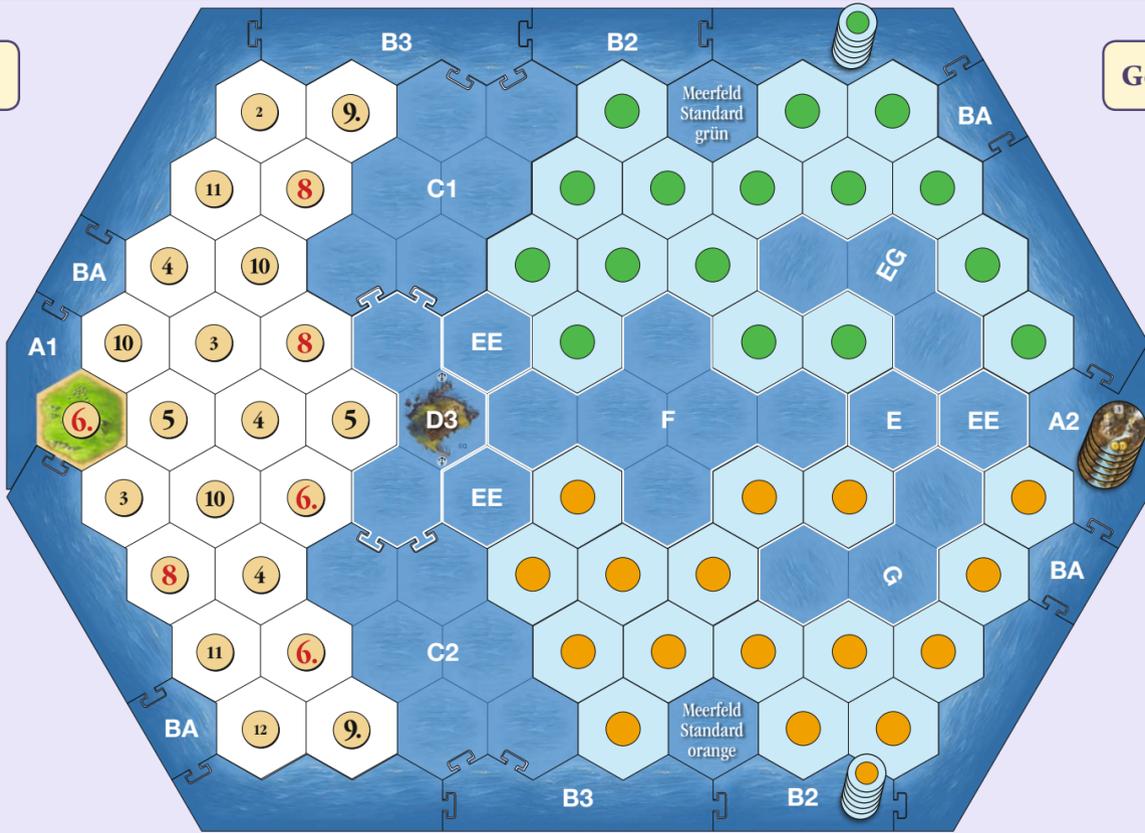
3) Teile für das unentdeckte Gebiet heraussuchen

Für die unentdeckten Gebiete suchen Sie jetzt die folgenden Teile heraus:

- Die 14 Landschaftsfelder (davon 2 Meer) aus der Tüte „Standardfelder + Zahlenchips GRÜN & ORANGE“ und alle 12 Zahlenchips.
- 6 Standardfelder und Zahlenchips aus der Tüte „Felder & Zahlenchips Ergänzung E & P 5/6“.
- 6 Gewürzfelder aus der Tüte „Gewürze für Catan“.
- 6 Fischfelder aus der Tüte „Fische für Catan“.

4) Unentdecktes Gebiet auslegen

Sortieren und platzieren Sie die in 3) genannten Felder und Chips wie unter „I“ beschrieben.



5

III. Aufbau des großen Spielfeldes für das Szenario „Entdecker & Piraten“

1) Spielfeldgerüst aufbauen

Bauen Sie das Spielfeldgerüst entsprechend der Abbildung auf der nächsten Seite auf. Entnehmen Sie der Tüte „Standardfelder + Zahlenchips GRÜN & ORANGE“ ein Meerfeld mit orangefarbener Rückseite und ein Meerfeld mit grüner Rückseite. Platzieren Sie die beiden Felder auf den in der Abbildung gezeigten Positionen.

2) Startinsel auslegen

Der Aufbau der Startinsel erfolgt wie unter „I“ beschrieben. Die Abbildung des Spielplans finden Sie auf Seite 7.

3) Teile für das unentdeckte Gebiet herausuchen

- Für die unentdeckten Gebiete suchen Sie jetzt die folgenden Teile heraus:
- Die 14 Landschaftsfelder (davon 2 Meer) aus der Tüte „Standardfelder + Zahlenchips GRÜN & ORANGE“ und alle 12 Zahlenchips..
 - 6 Standardfelder und Zahlenchips aus der Tüte „Felder & Zahlenchips Ergänzung E & P 5/6“.
 - Alle 6 Goldflussfelder und Piratenlager aus der Tüte „Piratenlager“.
 - Dazu 2 Goldflussfelder und Piratenlager aus der Tüte „Felder & Zahlenchips Ergänzung E & P 5/6“.
 - 6 Fischfelder aus der Tüte „Fische für Catan“.
 - 6 Gewürzfelder aus der Tüte „Gewürze für Catan“.

4) Unentdecktes Gebiet auslegen

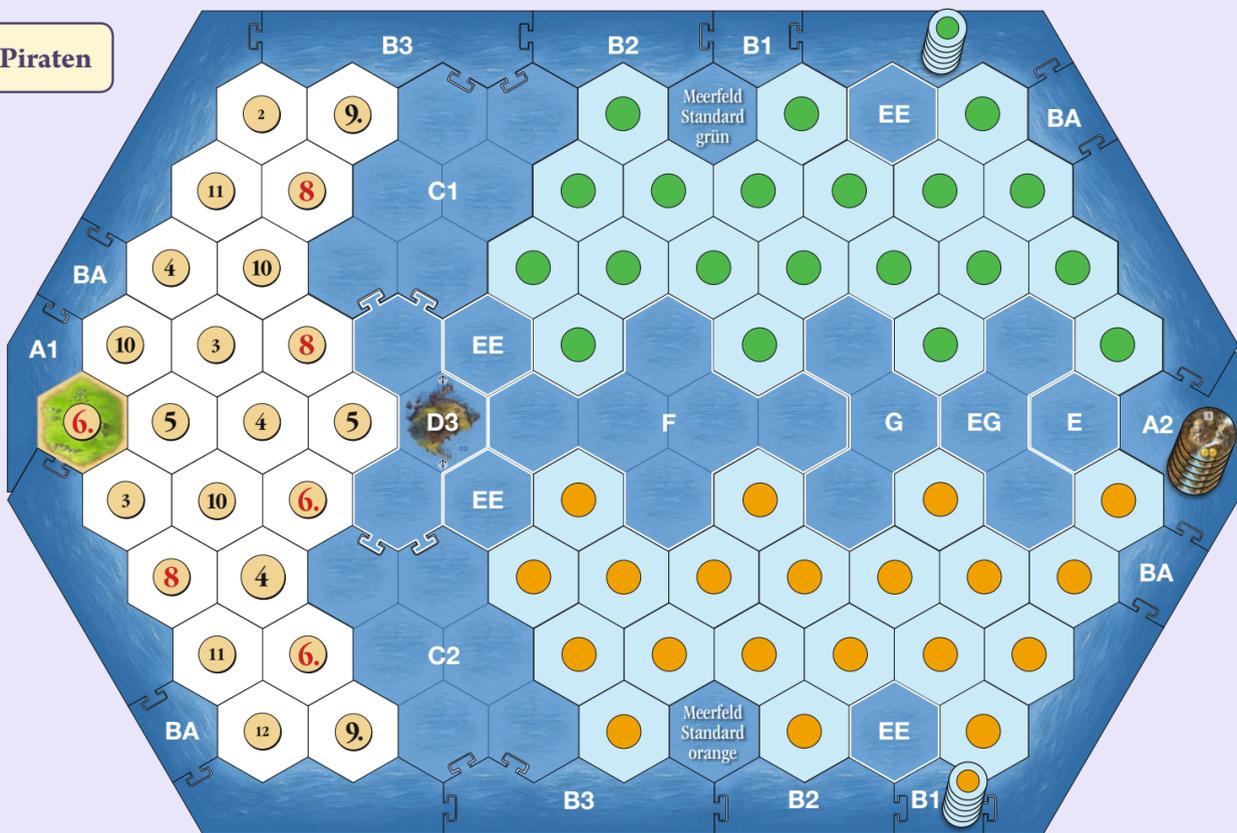
Sortieren und platzieren Sie die in 3) genannten Felder und Chips wie unter „I“ beschrieben.

Benötigte Landschaften und Zahlenchips für das unentdeckte Gebiet



6

Entdecker & Piraten



7

Der Spielablauf

Gespielt wird nach den gleichen Regeln wie im Spiel für 2 – 4 Spieler – mit einer Ausnahme! Wie gewohnt erledigt der Spieler, der an der Reihe ist (Spieler A), zunächst seine drei Aktionen:

- 1) Er würfelt die Rohstofferrträge aus.
- 2) Er kann handeln und bauen.
- 3) Er bewegt seine Schiffe und führt Aktionen mit diesen aus.

Jetzt die Ausnahme:

Hat Spieler A seinen Zug beendet, beginnt eine außerordentliche Bauphase: Alle anderen Spieler dürfen nun nacheinander im Uhrzeigersinn ebenfalls bauen. Die Spieler dürfen gemäß den Regeln der Ergänzung für das Basisspiel keine Rohstoffe mit der Bank (Seehandel) oder mit den Mitspielern tauschen. Sie dürfen ihre Schiffe nicht bewegen und auch keine Waren mit Gold einkaufen.

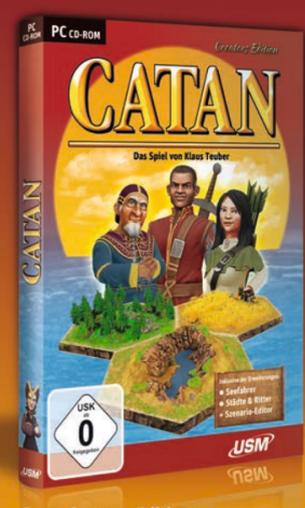
In der Praxis sieht das so aus:

Spieler A hat gebaut. 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. 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.

Impressum
Lizenz: Catan GmbH © 2013
Autor: Klaus Teuber, catan.com
Illustration: Michael Menzel
Gestaltung: Michaela Kienle/Fine Tuning
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

© 2013 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pflizerstr. 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

Jetzt für PC!



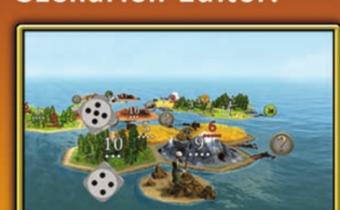
CATAN

Creators Edition

Das Spiel von Klaus Teuber

USM

Schaufe deine eigene Catan-Welt mit dem neuen Szenarien-Editor!



Auch als Download für PC und Mac

Erhältlich im Mac App Store

Catan Creators Edition
EAN: 4260187455062
UVP: € 19,99/sFr. 30,50

www.usm.de/catan

USM

8