

KLAUS TEUBER

CATAN

DAS WÜRFELSPIEL



KOSMOS

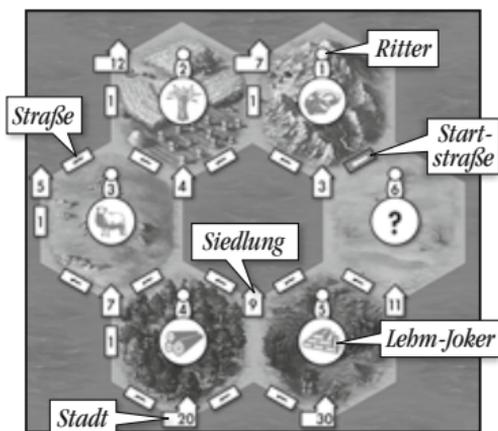
VORBEREITUNG

Die Spieler entscheiden gemeinsam, ob sie das normale „CATAN – Das Würfelspiel“ oder ob sie die „Plus-Variante“ spielen möchten. Jeder Spieler erhält ein Blatt des Blocks und legt dieses mit der Seite der gewünschten Variante vor sich ab. Die 6 Würfel werden bereitgelegt. Zusätzlich benötigt jeder Spieler einen Stift. Der Startspieler wird ermittelt.

Im Folgenden werden zunächst die Regeln von „CATAN – Das Würfelspiel“ erklärt. Für diese verwenden Sie die Spielplanseite „Das Würfelspiel“. Die Regeln der „Plus-Variante“ sind am Ende der Regel zu finden. Auch wenn Sie gleich die Plus-Variante ausprobieren möchten, müssen Sie zunächst die Regeln des Würfelspiels lesen, da die wesentlichen Elemente des Würfels und des Bauens in beiden Varianten identisch sind.

UM WAS ES GEHT

Auf jedem Blatt ist die Insel Catan mit Symbolen für Straßen, Siedlungen, Städten und Rittern abgebildet. Jeder Spieler versucht, im Laufe des Spiels möglichst viele Straßen, Siedlungen, Städte und Ritter auf der Insel seines Blattes zu bauen.



Bauen heißt: Man kennzeichnet das jeweilige Symbol entweder mit einem Kreis, einem Kreuz oder man füllt seinen Umriss aus.

Bauen kostet Rohstoffe. Die Rohstoffe werden mit 6 Würfeln ausgewürfelt. Auf jedem Würfel ist je einmal Wolle, Getreide, Lehm, Erz, Holz und Gold abgebildet. Der Bau einer Straße kostet beispielsweise

je 1 Holz und 1 Lehm. Nur dann, wenn ein Spieler diese beiden Rohstoffe gewürfelt hat, kann er auch eine Straße bauen.

Wer etwas gebaut bzw. das entsprechende Symbol markiert hat, darf sich so viele Punkte gutschreiben, wie die Zahl in dem Symbol angibt. Wer sich am Ende des Spiels insgesamt die meisten Punkte gutschreiben konnte, gewinnt das Spiel.



SPIELABLAUF

Der Startspieler beginnt. Er würfelt bis zu dreimal.

Anschließend baut er mit den gewürfelten Rohstoffen und schreibt sich die entsprechenden Punkte gut. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

1. Würfeln

Wer an der Reihe ist, darf **bis zu dreimal würfeln**. Nach dem ersten Würfelwurf legt der Spieler beliebig viele Würfel zur Seite und würfelt mit den verbleibenden erneut. Nach dem zweiten Wurf darf er weitere Würfel beiseite legen, aber auch zuvor beiseite gelegte Würfel wieder aufnehmen und für seinen letzten Wurf verwenden. Nach dem dritten Wurf steht das Ergebnis fest. Natürlich kann ein Spieler auch schon nach dem ersten oder zweiten Würfelwurf das Ergebnis stehen lassen. Es darf jetzt nur noch über den Einsatz eines Rohstoffjokers (siehe Seite 5) oder den Goldtausch (siehe Seite 6) verändert werden.

2. Bauen

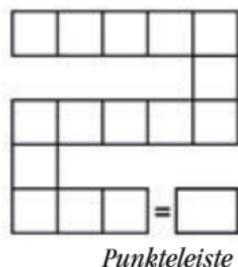
In der Bauübersicht ist angegeben, welche Rohstoffe man benötigt, um eine Straße, eine Siedlung, eine Stadt oder einen Ritter zu bauen. Wer beispielsweise einen Ritter baut, legt je einen Würfel mit Erz, Wolle und Getreide

Bauübersicht

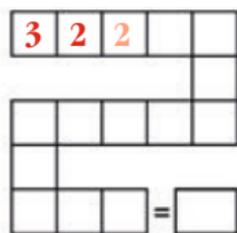
beiseite und markiert mit seinem Stift ein Rittersymbol auf dem Blatt. Entsprechend wird beim Bau einer Straße, Siedlung oder einer Stadt verfahren. Es ist erlaubt, mehrere Dinge zu bauen, solange die gewürfelten Rohstoffe ausreichen.

3. Siegpunkte

Danach trägt der Spieler die Punkte des markierten Symbols im nächsten freien Feld der Punkteleiste ein. Der erste Eintrag erfolgt im linken oberen Kästchen der Punkteleiste. Konnte ein Spieler in seinem Spielzug mehrere Dinge bauen, addiert er die Zahlen der markierten Symbole und trägt die Gesamtsumme in das nächste Kästchen ein.



Wichtig: Kann ein Spieler in seinem Spielzug gar nichts bauen, so muss er ein Kreuz eintragen, das 2 Minuspunkte zählt.



Beispiel: Ein Spieler hat in seinem ersten Zug eine Siedlung gebaut und dafür 3 Punkte eingetragen und dann im zweiten Zug 2 Straßen gebaut und dafür 2 Punkte eingetragen. Die Symbole der Straßen und der Siedlung hat er jeweils mit einem Kreis markiert. In seinem dritten Zug hat er die abgebildeten Rohstoffe gewürfelt. Er legt Holz und Lehm beiseite und markiert das Straßensymbol mit einem Kreis. Dann legt er je einmal Wolle, Erz und Getreide beiseite und markiert den Ritter. Ritter und Straße zählen je einen Punkt – der Spieler trägt 2 Punkte im dritten Kästchen seiner Punkteleiste ein.

BAUREGELN: WAS DARF WO GEBAUT WERDEN?

Straße: Eine Straße kostet 1 Lehm und 1 Holz und ist immer 1 Punkt wert. Die erste Straße (Startstraße) ist bereits errichtet, sie kostet keine Rohstoffe mehr. Straßen werden fortlaufend gebaut, es muss also immer eine Straße gebaut werden, die an eine zuvor gebaute Straße grenzt. Eine Siedlung oder Stadt, egal ob bereits gebaut oder nicht, behindert den Weiterbau der Straße nicht.

Siedlung: Eine Siedlung kostet je 1 Lehm, Holz, Wolle und Getreide. Eine Siedlung kann nur dann gebaut werden, wenn eine gebaute Straße an sie grenzt. Weiterhin gilt, dass Siedlungen in der Reihenfolge ihrer Punkte gebaut werden müssen: zuerst also die Siedlung mit 3 Punkten, dann die Siedlung mit 4 Punkten usw.

Stadt: Eine Stadt kostet 3 Erz und 2 Getreide. Es wird wie beim Bau einer Siedlung verfahren: Eine Stadt darf erst dann gebaut werden, wenn eine gebaute Straße an sie grenzt; auch Städte müssen in der Reihenfolge ihrer Punkte gebaut werden.

Ritter: Ein Ritter kostet 1 Erz, 1 Wolle und 1 Getreide. Die Ritter müssen in der Reihenfolge ihrer Punktezahlen gebaut werden. Hat ein Spieler einen Ritter gebaut, so darf er einmal im Spiel den Rohstoff unterhalb dieses Ritters als Joker einsetzen (siehe nächster Absatz). Damit ein Ritter gebaut werden kann, ist es **nicht** notwendig, dass eine Straße, Siedlung oder Stadt an die entsprechende Landschaft angrenzt.

ROHSTOFF-JOKER

Hat ein Spieler einen Ritter gebaut, so kann er den unter dem Ritter abgebildeten Rohstoff **einmal** im Spiel gegen „Abgabe“ eines beliebigen anderen Rohstoffes erhalten: Nach dem Würfeln dreht der Spieler einen beliebigen seiner Würfel auf die Seite mit dem Rohstoff, der unterhalb eines gebauten (markierten) Ritters abgebildet ist. Anschließend wird das Symbol des Rohstoff-Jokers mit dem Schreibstift durchgestrichen.

Beispiel: Ein Spieler hat den ersten Ritter (mit der Zahl 1: Erz) gebaut. Nach seinem dritten Würfelwurf hat er 2 Erz, 2 Getreide, 1 Gold und 1 Schaf vor sich liegen. Da der Spieler eine Stadt bauen möchte, setzt er den Ritter ein und dreht das Schaf auf die Seite mit dem Erz. Der Spieler kann nun mit 3 Erz und 2 Getreide die Stadt bauen. Anschließend streicht er das Erzsymbol unter dem Ritter durch. Wird der letzte Ritter (mit der Zahl 6) gebaut, so kann der Spieler gegen „Abgabe“ eines Rohstoffes einen beliebigen Rohstoff erhalten. Da es sechs Ritter gibt, kann ein Spieler im Spiel bis zu 6 Rohstoff-Joker nutzen – vorausgesetzt, er baut alle Ritter. Es ist auch erlaubt, in einem Zug zwei oder mehr Joker einzusetzen.

GOLDTAUSCH

Mit Gold kann man nichts direkt bauen. Gold ist eine reine Tauschwährung, mittels derer man aber alle anderen Rohstoffe erhalten kann. Das kann sehr hilfreich sein, ist aber auch teuer. Für je 2 gewürfelte Gold kann man – nachdem das Würfelergebnis feststeht – einen beliebigen anderen Rohstoff erhalten: Einer der beiden Würfel mit dem Goldsymbol wird auf eine Seite mit einem beliebigen Rohstoff gedreht, der andere steht dem Spieler in diesem Zug nicht mehr zur Verfügung.

Beispiel: Wieder möchte der Spieler eine Stadt bauen. Diesmal hat er 2 Erz, 2 Getreide und 2 Gold gewürfelt. Da er für 2 Gold einen beliebigen Rohstoff erhalten kann, dreht er eines der beiden Gold auf die Seite mit dem Erz, den zweiten Würfel, der Gold zeigt, legt der Spieler beiseite. Nun hat er 3 Erz und 2 Getreide und kann die Stadt bauen.

Da man immer 2 Gold braucht, um einen anderen Rohstoff zu erhalten, ist ein einzelnes Gold leider nutzlos.

SPIELENDE

Nachdem jeder Spieler 15-mal an der Reihe war, somit alle 15 Kästchen seiner Punkteleiste ausgefüllt hat, ist das Spiel zu Ende. Jeder Spieler addiert seine Punkte. Für jedes Kreuz in der Punkteleiste müssen 2 Punkte abgezogen werden. Wer die höchste Punktezahl erreicht hat, gewinnt.

CATAN

DAS WÜRFELSPIEL

PLUS

(für 2–4 Spieler)

Die Plus-Variante wird mit der Seite der Blätter gespielt, die mit „Das Würfelspiel – Plus“ gekennzeichnet sind. Alle anderen Vorbereitungen bleiben unverändert. Es gelten sämtliche Regeln für das Würfeln und Bauen, ausgenommen der im Folgenden beschriebenen Änderungen.

Während in der normalen Variante des Würfelspiels jeder Spieler für sich versucht, ein möglichst gutes Ergebnis zu erreichen, treten die Spieler in der Plus-Variante in direkte Konkurrenz.

Wie auf dem Spielplan zu erkennen ist, tragen die Straßen, Siedlungen, Städte und Ritter keine Punktzahlen. Denn es geht nicht darum, nach 15 Runden die meisten Punkte erspielt zu haben, sondern darum, als Erster 10 Siegpunkte zu erreichen. Die Plus-Variante orientiert sich in dieser Hinsicht am Brettspiel „CATAN – Das Spiel“.

SIEGPUNKTE

Jede Siedlung, die ein Spieler baut, ist 1 Punkt wert.

Jede Stadt, die ein Spieler baut, ist 2 Punkte wert.

Punkte, die man für Siedlungen und Städte erhält, streicht man in den 10 Kästchen oberhalb der Insel ab.

Zusätzlich gibt es noch die „**Größte Rittermacht**“ und die „**Längste Handelsstraße**“. Wer als Erster 3 Ritter gebaut hat, besitzt die Größte Rittermacht, die **2 Siegpunkte** wert ist. Dies wird im Feld „Rittermacht“ markiert.

Der Spieler behält die Größte Rittermacht so lange bis ein anderer Spieler **mehr** Ritter gebaut hat. Verliert ein Spieler die Größte Rittermacht an einen anderen Spieler, so muss er die Markierung im Feld „Rittermacht“ streichen und verliert die 2 Siegpunkte wieder. Ein gebauter Ritter zählt immer für die Größte Rittermacht, egal ob seine Funktion als Rohstoff-Joker genutzt wurde oder nicht. Entsprechendes gilt für die Längste Handelsstraße: Wer als Erster die markierte (fünfte) Straße baut, besitzt die Längste Handelsstraße und die zugehörigen **2 Siegpunkte**, und markiert dies im Feld „Längste

Straße“ – so lange bis ein anderer Spieler **mehr** Straßen gebaut hat. Für die Zählung der Längsten Handelsstraße gelten aber nur fortlaufende Straßen, Abzweigungen werden nicht gezählt.

Beispiel: Für die Berechnung der Länge der Handelsstraße zählen nur die grün markierten Straßen. Die rot markierte Straße zweigt ab und zählt somit nicht mit. Die Länge der Handelsstraße beträgt somit 6.



WEITERE ÄNDERUNGEN

- Wer das Spiel beginnt, würfelt nur mit 3 Würfeln. Jeder nachfolgende Spieler darf mit einem Würfel mehr würfeln, bis schließlich ein Spieler an der Reihe ist und – wie dann alle nachfolgenden Spieler – alle 6 Würfel nutzen darf.
- Siedlungen, Städte und Ritter dürfen in beliebiger Reihenfolge gebaut werden (wobei Siedlungen und Städte natürlich mit Straßen angeschlossen sein müssen).
- Die beiden Doppelritter in den Wüsten können als Joker eingesetzt werden. Allerdings müssen beide Ritter an einer Wüste gebaut sein, damit die Jokerfunktion (einmalig!) genutzt werden kann.

SPIELENDE

Ein Spieler hat gewonnen, sobald er 10 Siegpunkte erreicht hat.

Alle Spielpläne aufgebraucht?

Ersatzblöcke im praktischen 3er-Pack erhalten Sie über den Kosmos-Ersatzteilservice unter **kosmos.de**.



© 2007, 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

Lizenz: Catan GmbH © 2007, 2015
Autor: Klaus Teuber, catan.de
Illustration: Michael Menzel
Grafik: Michaela Kienle/Fine Tuning
Redaktion: Arnd Fischer

Art.-Nr.: 699093