

Klaus Teuber

DIE FÜRSTEN VON CATAN

Herzlich willkommen bei den „Fürsten von Catan“!

Das Spiel, das Sie in Händen halten, ist die vollständig überarbeitete Neuauflage des 1996 erschienenen „Die Siedler von Catan – Das Kartenspiel für 2 Spieler“. Wenn Sie das frühere Spiel bereits kennen, sollten Sie dennoch die komplette Anleitung lesen. Auch wenn Ihnen vieles vertraut vorkommen wird, so gibt es doch einige wichtige Änderungen.

Die Regel und das Spiel sind so aufgebaut, dass Sie zunächst in einem kurzen Einführungsspiel mit Ihrem Fürstentum und den grundlegenden Spielmechanismen vertraut gemacht werden. Hierbei kommt nur etwa die Hälfte der im Spiel enthaltenen Karten zum Einsatz. Wenn Sie sich in Ihrer Rolle als Fürst bzw. Fürstin sicher fühlen, können Sie zu den „Themensets“ übergehen. Mit diesen werden Schritt für Schritt weitere Kartenarten und Spielmechanismen eingeführt.

Gleichzeitig erleben Sie mit den Themenspielen einen Streifzug durch die catanische Geschichte.

Im Einführungsspiel „Die ersten Cataner“ befinden wir uns in der Frühzeit der Besiedlung Catans, wie sie im Roman „Die Siedler von Catan“ von Rebecca Gablé beschrieben wurde. In den Themenspielen reisen Sie in unterschiedliche spätere Epochen Catans, die bislang noch nicht niedergeschrieben vorliegen. (Weitere Informationen zur Geschichte Catans und ihrer thematischen Umsetzung in „Die Fürsten von Catan“ finden Sie auf www.catan.de.)

Sobald Sie alle drei Themenspiele gespielt haben, kennen Sie alle im Spiel enthaltenen Karten und Sie können sich an das „Duell der Fürsten“ wagen, in dem Karten aus allen Themensets zum Einsatz kommen. Aber eins nach dem anderen. Beginnen wir mit dem Einführungsspiel „Die ersten Cataner“.



Wollen Sie
sofort wissen, wie

„Die Fürsten von Catan“
gespielt wird? Dann besuchen
Sie meine Webseite

www.profeasy.de

und schauen Sie Marlene
und Siegfried beim Spielen zu.

Ihr Prof. Easy

Dieses Spiel enthält: 180 Karten bestehend aus:

- 1 Basisset mit 94 Karten
- 1 Themenset „Zeit des Goldes“ mit 27 Karten
- 1 Themenset „Zeit der Wirren“ mit 28 Karten
- 1 Themenset „Zeit des Fortschritts“ mit 31 Karten

2 Spielsteine aus Holz: 1 Heldenstein, 1 Handelsstein

2 Würfel: 1 Augenzwürfel, 1 Symbolwürfel

Das Einführungsspiel Die ersten Cataner

Die ersten Schritte ...

Ein wenig Sortierarbeit

Sortieren Sie zunächst die Karten nach ihren Rückseiten. Sämtliche Karten, die im Einführungsspiel verwendet werden, bilden auch die Grundlage für alle späteren Themenspiele. Daher nennen wir diese Karten auch „**Basisset**“, da sie in jedem Spiel verwendet werden. Die Karten mit den Rückseiten „Zeit des Goldes“ (1), „Zeit der Wirren“ (2) und „Zeit des Fortschritts“ (3) gehören zu den **Themensets**. Legen Sie diese zurück in die Schachtel. Nehmen Sie nun die Karten mit den roten Schilden. Aus den 9 Karten dieses Stapels, den „Startkarten“ besteht Ihr Fürstentum zu Beginn des Spiels.

Ihr Fürstentum

Zunächst lernen Sie Ihr Fürstentum kennen. Es besteht zu Spielbeginn aus 2 Siedlungen, die mit einer Straße verbunden sind und 6 unterschiedlichen Landschaften. Legen Sie diese zu Ihnen ausgerichtet, wie rechts gezeigt, vor sich aus. Der Name der Landschaft muss immer links unten stehen.

Landschaften

Als Fürst haben Sie natürlich ein stetes Einkommen. Dieses erhalten Sie in Form von Rohstoffen. Je nach Landschaft erhalten Sie Holz, Wolle, Gold, Lehm, Erz oder Getreide. Wie viel Sie von einem bestimmten Rohstoff besitzen, wird auf der jeweiligen Landschaft angezeigt. Entscheidend dabei ist der untere, zu Ihnen ausgerichtete Rand jeder Karte. Zu Spielbeginn ist bei allen Landschaften – mit Ausnahme des Goldflusses oben in der Mitte – der Rand mit 1 Rohstoff-Symbol zu Ihnen ausgerichtet. Das bedeutet, dass Sie von jedem dieser Rohstoffe genau 1 besitzen. Nur Gold haben Sie noch keines. Während des Spiels erhalten Sie Rohstoffe und verbrauchen diese.

Wenn Sie 1 Rohstoff erhalten, drehen Sie die Karte so um 90°, dass der Rand mit 1 Rohstoff **mehr** zu Ihnen ausgerichtet ist. Verbrauchen Sie 1 Rohstoff, drehen Sie die Karten in die andere Richtung um 90°. Sie können also zwischen 0 und 3 Rohstoffen in einer Landschaft lagern. Sollten Sie bereits 3 Rohstoffe besitzen und in dieser Landschaft 1 weiteren Rohstoff erhalten, so können Sie diesen nicht einlagern – er geht ersatzlos verloren.



Siedlungen

Siedlungen sind das Herz Ihres Fürstentums. Jede Siedlung zählt 1 Siegpunkt. Siegpunkte werden zum Gewinn des Spiels benötigt. Eine Siedlung bringt außerdem 2 freie Bauplätze für Ausbaukarten (Gebäude oder Einheiten), einen über, einen unter der Siedlung. Siedlungen können zu Städten ausgebaut werden. Wie das geht, erfahren Sie später. Siedlungen und Städte fassen wir unter dem Oberbegriff „Ortschaft“ zusammen.

Straßen

Zwischen Ihren beiden Siedlungen liegt eine Straße. Die einzige Funktion einer Straße ist, den Bau von weiteren Siedlungen zu ermöglichen. Wenn Sie im Spielverlauf Ihr Fürstentum vergrößern wollen, indem Sie 1 weitere Siedlung errichten, müssen Sie zunächst an Ihre linke oder rechte Siedlung 1 Straße anlegen.

Ihr Mitspieler gründet sein Fürstentum

Geschafft! Jetzt kennen Sie Ihr Fürstentum. Ihr Mitspieler, der Ihnen gegenüber sitzen sollte, nimmt die Startkarten mit den blauen Schilden und legt damit – zu sich ausgerichtet – sein eigenes Fürstentum aus. Ihr Mitspieler hat nun ein Fürstentum vor sich liegen, das genauso aufgebaut ist wie das Ihre. Nur die Zahlen auf den Landschaften sind anders verteilt.

Kommen wir nun zum Spiel selbst.

Weitere Vorbereitungen

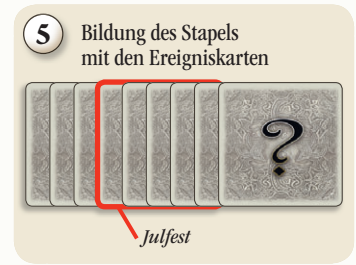
Sie und Ihr Mitspieler haben jeder ein Fürstentum vor sich liegen. Bereiten Sie nun die restlichen Karten des Basissets folgendermaßen vor:

- (1) Legen Sie die 3 Stapel mit den Straßen und den Ortschaften (Siedlungen und Städte) mit der Rückseite nach oben zwischen die beiden Fürstentümer. Diese Karten sind alle identisch, Sie brauchen sie also nicht zu mischen. Lassen Sie zwischen den Siedlungen und den Städten Platz für einen weiteren Stapel.
- (2) Mischen Sie den Stapel mit den Landschaften und legen Sie ihn mit der Rückseite nach oben zwischen den Stapel mit Siedlungen und den Stapel mit Städten.
- (3) Mischen Sie die 36 Karten mit dem Symbol des Basissets, teilen Sie diese in 4 Stapeln zu je 9 Karten auf und legen Sie sie neben die Städte. Diese Stapel nennen wir „Nachziehstapel“.



(4) Drehen Sie die Ereigniskarten auf die Vorderseite, sortieren Sie alle Karten, die nicht das Symbol der Basiskarten tragen, aus und legen Sie die aussortierten Karten in die Schachtel zurück. Sortieren Sie dann die Karte *Julfest* aus.

(5) Mischen Sie die verbleibenden Ereigniskarten verdeckt und zählen Sie 3 Karten ab. Auf diese 3 Karten legen Sie verdeckt das *Julfest*, darauf dann, ebenfalls verdeckt, die restlichen Karten. Legen Sie den gesamten Stapel neben die anderen Kartenstapel.



In der Abbildung zeigen wir Ihnen nochmals den Spielaufbau. Sie und Ihr Mitspieler sitzen sich gegenüber. Jeder hat sein Fürstentum zu sich ausgerichtet ausgelegt. Dazwischen liegen die Stapel mit den Straßen, Siedlungen, Landschaften und Städten, sowie die Nachziehstapel und der Stapel mit den Ereigniskarten.



Das Spiel beginnt

Bestimmen Sie zunächst einen Startspieler: Jeder Spieler würfelt mit dem Augenzwürfel. Wer die höhere Zahl würfelt, beginnt. Der Startspieler zieht von einem der 4 Nachziehstapel die obersten 3 Karten. Danach zieht der Mitspieler von einem anderen Nachziehstapel ebenfalls die obersten 3 Karten. Die gezogenen Karten nennen wir Handkarten. Handkarten werden grundsätzlich vor dem Mitspieler geheim gehalten.

Spielzug

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe und führen ihren Spielzug aus. Dieser läuft immer folgendermaßen ab:

- **Würfeln:** Mit beiden Würfeln, danach Auswertung der Ergebnisse
- **Aktionsphase:** In beliebiger Reihenfolge und beliebig oft: Karten einsetzen, Rohstoffe tauschen.
- **Karten nachziehen:** Anzahl der Handkarten überprüfen, ggf. Karte(n) nachziehen oder ablegen
- **Handkarte tauschen:** ggf. Handkarte tauschen

1. Würfeln

Es gibt 1 Augenzwürfel und 1 Symbolwürfel. Beide werden zu Beginn jedes Spielzugs geworfen. Wir betrachten zunächst nur den Augenzwürfel. Über diesen bekommen beide Spieler zu Beginn jedes Spielzugs neue Rohstoffe. Daher nennen wir den Augenzwürfel „**Ertragswürfel**“. Jede Landschaft, deren Zahl gewürfelt wird, erhält 1 Rohstoff – das heißt, die Landschaft wird um 90° gegen den Uhrzeigersinn gedreht (siehe Beispiel rechts). Bei Spielbeginn hat jeder Spieler jede Zahl genau 1 mal auf einer seiner Landschaften. Im weiteren Spielverlauf kann sich das ändern. Hat ein Spieler mehrere Landschaften mit derselben Augenzahl, so erhält er in **jeder** dieser Landschaften 1 Rohstoff.

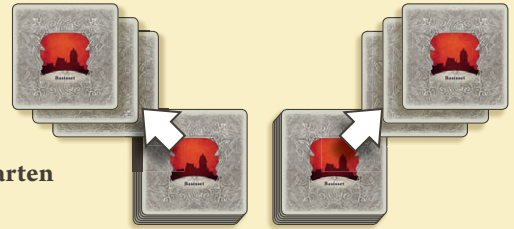
Mit dem Symbolwürfel wird bei Zugbeginn ein zufälliges Ereignis ausgewürfelt. Dies erläutern wir etwas später (siehe Seite 8 – Der „Ereigniswürfel“). Schauen wir zunächst den weiteren Ablauf eines Zuges an.

2. Aktionsphase

a) Handkarten einsetzen

Sie können in Ihrer Aktionsphase einige oder auch alle Ihrer Handkarten einsetzen. Ihre Handkarten haben unten auf der Karte entweder ein gelbes oder ein grünes Textfeld. Die Karten mit gelbem Textfeld und einem „A“ in der Ecke sind „Aktionskarten“. Die Karten mit grünem Textfeld sind „Ortschaftsausbauten“. Auf Ortschaftsausbauten sind die Rohstoffe (Baukosten) angegeben, die bezahlt werden müssen, um die Karte im Fürstentum auszulegen.

Handkarten ziehen



Beispiel zum Rohstofferrtrag



Spieler A würfelt im ersten Zug eine 6. Sein Ackerland trägt die Augenzahl 6. Daher erhält Spieler A ein Getreide. Er markiert dies, indem er die Getreidelandschaft um 90° dreht, so dass nun der Rand mit 2 Getreidesymbolen zu ihm ausgerichtet ist. Auch Spieler B erhält 1 Rohstoff auf seiner Landschaft mit der 6; bei ihm ist es das Gebirge. Daher erhält er 1 Erz und markiert dies auf dieselbe Weise wie Spieler A.

Baukosten



Grünes Textfeld = Ortschaftsausbau, wird im Fürstentum ausgelegt.



Gelbes Textfeld = Aktionskarte, wird aus der Hand gespielt und danach auf den Ablagestapel gelegt.

Ortschaftsausbauten

Ortschaftsausbauten werden immer auf einen freien Bauplatz einer Ortschaft (Stadt oder Siedlung) gelegt und bringen dann für den Rest des Spiels dauerhafte Vorteile. Es gibt 2 verschiedene Arten von Ortschaftsausbauten: Gebäude und Einheiten. Die Einheiten wiederum unterteilen sich in Helden und Handelsschiffe. Wenn Sie einen Ortschaftsausbau tätigen möchten, legen Sie die Karte aus und legen die Karte auf einen freien Bauplatz und bezahlen die auf der Karte angegebenen Baukosten. Fortan steht Ihnen das Gebäude oder die Einheit mit der jeweiligen Funktion zur Verfügung.

Achtung: Auf manchen Karten steht „1x“. Das bedeutet, dass Sie diese Ausbaukarte nur 1-mal in Ihrem Fürstentum auslegen dürfen.

Aktionskarten

Aktionskarten werden immer aus der Hand gespielt und haben einen sofortigen Effekt. Wenn Sie eine Aktionskarte spielen möchten, lesen Sie Ihrem Mitspieler deren Text vor, führen die Aktion aus und legen die Karte danach offen auf einen Ablagestapel, der von beiden Spielern verwendet wird. Die Karte ist somit aus dem Spiel.

b) Zentralkarten einsetzen

Als Zentralkarten bezeichnen wir die zwischen den beiden Spielern ausliegenden Karten „Straße“, „Siedlung“ (mit zugehörigen „Landschaften“) und „Stadt“, da sie zentral zwischen den beiden Spielern liegen und beide Spieler direkten Zugriff auf diese Karten haben. Der aktive Spieler kann dort verfügbare Karten direkt bauen, indem er die auf den Rückseiten der Karten abgebildeten Baukosten bezahlt.

Straße bauen

Straßen werden benötigt, um das Fürstentum erweitern zu können. Wenn Sie eine neue Siedlung errichten möchten, so müssen Sie zunächst eine Straße bauen, da zwischen 2 Siedlungen immer genau 1 Straße liegen muss.

Siedlung bauen

Eine Siedlung wird immer an das freie Ende einer Straße angelegt. Neue Siedlungen bringen Ihnen verschiedene Vorteile:

- jede Siedlung zählt 1 Siegpunkt
- jede Siedlung bringt Ihnen 2 neue Bauplätze

Wenn Sie eine neue Siedlung bauen, erhalten Sie vom Stapel „Landschaften“ die 2 obersten Karten. Legen Sie die Landschaften an die freien Ecken der Siedlung an – und zwar so, dass die Ränder ohne Rohstoffsymbole zu Ihnen zeigen.

Beispiel zur Bezahlung der Baukosten



Der Spieler baut ein Kloster. Er zahlt die Baukosten, indem er die Landschaften Ackerland, Hügelland und Gebirge um 90° im Uhrzeigersinn dreht. Danach besitzt er noch 1 Getreide, 1 Holz und 1 Wolle, aber kein Lehm und kein Erz mehr.

Straße bauen



Der Spieler baut eine Straße und zahlt 2 Lehm und 1 Holz

Siedlung bauen



Der Spieler baut eine Siedlung und zahlt je 1 Lehm, Getreide, Wolle und Holz. Er zieht ein Gebirge und einen Goldfluss. Beim Wurf einer „4“ erhält er zukünftig Wolle und Erz, bei einer „2“ Holz und Gold.

Stadt bauen

Siedlungen können zu Städten ausgebaut werden. Wenn Sie eine Stadt bauen, zahlen Sie die Baukosten und legen Sie die Stadt auf eine bestehende Siedlung. Die Siedlung bleibt für den Rest des Spiels unter der Stadt liegen. Auch eine Stadt bringt Ihnen Vorteile:

- Jede Stadt zählt 2 Siegpunkte. Der Siegpunkt der darunter liegenden Siedlung wird aber **nicht** zusätzlich gezählt.
- Jede Stadt bringt Ihnen 2 zusätzliche Bauplätze. Sie können also nun über und unter der Stadt je 2 Ortschaftsausbauten auslegen.

Wichtig: Auch Karten auf einem zusätzlichen Bauplatz gelten den diagonal angrenzenden Landschaften als benachbart.

c) Rohstoffe tauschen

Im Spielverlauf kann es vorkommen, dass Sie von einer Rohstoffsorte sehr viele besitzen, aber einen ganz anderen Rohstoff benötigen, den Sie gar nicht haben. In solchen Fällen können Sie Rohstoffe in Ihrem Fürstentum miteinander tauschen.

• Normaler Tauschkurs

Sie können immer 3 gleiche Rohstoffe gegen 1 beliebigen Rohstoff einer anderen Sorte tauschen. Die Rohstoffe, die Sie abgeben, dürfen Sie auch mehreren Landschaften gleicher Art entnehmen.

• Verbesserter Tauschkurs

Wenn Sie eines der Handelsschiffe gebaut haben, verbessert sich Ihr Tauschkurs und Sie können 2 gleiche Rohstoffe gegen 1 beliebigen einer anderen Sorte tauschen. Welche Rohstoffsorte(n) sie tauschen dürfen, ist von der Art des jeweiligen Handelsschiffes abhängig.

3. Karten nachziehen

Wenn Sie in Ihrer Aktionsphase nichts mehr unternehmen wollen oder können, beenden Sie diese. Überprüfen Sie zunächst, ob Sie die erlaubte Anzahl an Handkarten besitzen:

- Sie dürfen am Ende Ihres Zuges 3 Handkarten halten. Für jede Karte mit einem Fortschrittspunkt (Symbol „Buch“) in Ihrem Fürstentum dürfen Sie noch 1 Handkarte mehr halten.
- Haben Sie weniger Handkarten als erlaubt, füllen Sie Ihre Kartenhand wieder auf die erlaubte Kartenzahl auf. Sie dürfen hierbei von beliebigen Nachziehstapeln Karten ziehen.
- Haben Sie mehr Handkarten als erlaubt, müssen Sie so viele Handkarten abgeben, bis die Anzahl Ihrer Handkarten wieder der erlaubten Menge entspricht. Karten die Sie abgeben, legen Sie unter beliebige Nachziehstapel zurück.

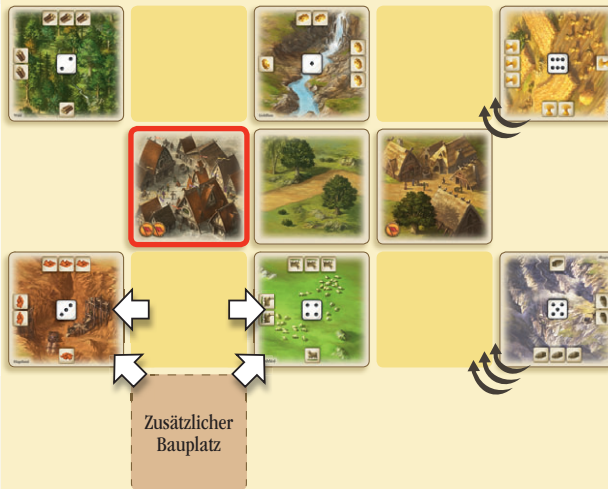
4. Handkarte tauschen

Jetzt haben Sie so viele Karten auf der Hand, wie Ihnen aktuell erlaubt ist. Sie dürfen nun noch 1 Handkarte austauschen. Wenn Sie möchten, legen Sie 1 Karte, die Sie nicht benötigen, unter einen beliebigen Nachziehstapel. Dann ziehen Sie die oberste Karte von einem beliebigen Nachziehstapel.

Stadt bauen

Zusätzlicher Bauplatz

Der Spieler zahlt 3 Erz und 2 Getreide und legt die Stadt auf eine seiner Siedlungen.



Manche Ausbaukarten wirken auf links und rechts benachbarte Landschaften. Es kann daher wichtig sein, ob Sie eine Ausbaukarte ober- oder unterhalb einer Ortschaft auslegen. Bei den beiden benachbarten Ausbauplätzen ober- oder unterhalb einer Stadt ist es aber egal, welchen Platz Sie belegen: Die beiden Landschaften links und rechts sind zu beiden Bauplätzen gleichberechtigt benachbart.

Beispiel: Normaler Tauschkurs



Der Spieler zahlt 3 Erz (aus 2 Landschaften) und nimmt sich dafür 1 Wolle.

Beispiel: Verbesserter Tauschkurs



Der Spieler hat ein Erz-Handelsschiff ausliegen. Er gibt 2 Erz ab und nimmt sich 1 Wolle.

Oder gezielt aussuchen: Sie legen 1 Karte unter einen Nachziehstapel, bezahlen 2 beliebige Rohstoffe, nehmen sich diesen oder einen anderen Nachziehstapel und suchen sich aus diesem Stapel 1 Karte aus.

Achtung: Hierbei dürfen Sie die Reihenfolge der Karten im Nachziehstapel nicht verändern!

So nachgezogene oder getauschte Karten können Sie erst im nächsten Spielzug einsetzen, nicht sofort.

Weitere Regeln

1. Stärke- und Handelsvorteil

Auf manchen Karten sind Symbole mit einer Axt oder einer Waage abgebildet. Das Symbol mit der Axt nennen wir Stärkepunkt, das Symbol mit der Waage Handelspunkt.

- Ein Spieler erhält den Spielstein mit der Axt, den „Heldenstein“, wenn er den Stärkevorteil hat. Ein Spieler hat dann den Stärkevorteil, wenn er 3 oder mehr Stärkepunkte in seinem Fürstentum ausliegen hat **und** mehr Stärkepunkte als sein Mitspieler besitzt.
- Ein Spieler erhält den Spielstein mit der Waage, den „Handelsstein“, wenn er den Handelsvorteil hat. Ein Spieler hat den Handelsvorteil, wenn er 3 oder mehr Handelspunkte in seinem Fürstentum ausliegen hat **und** mehr Handelspunkte als sein Mitspieler besitzt.

Wer im Besitz eines oder beider Steine ist, stellt sie auf eine seiner Ortschaften. Sowohl der Besitz des Handelssteins als auch der Besitz des Heldensteins zählt 1 Siegpunkt. Sobald ein Spieler nicht mehr die Mehrheit an Stärke- oder Handelspunkten hat, muss er den zugehörigen Spielstein (und damit den Siegpunkt) wieder abgeben bzw. dem Mitspieler geben, sollte dieser nun die Mehrheit dieser Punkte haben.

2. Geschick- und Fortschrittspunkte

Geschickspunkte: Die Anzahl der Harfensymbole zeigt das Geschick eines Helden an. Das Geschick bietet ggf. einen Vorteil beim Ereignis „Fest“.

Fortschrittspunkte: Einige Gebäude zeigen ein Buch, das Symbol für den Fortschritt. Jeder Fortschrittspunkt erlaubt den Besitz 1 weiteren Handkarte.

3. Der Ereigniswürfel

Zu Beginn jedes Spielzugs werfen Sie neben dem Ertragswürfel auch den Symbolwürfel, den wir „Ereigniswürfel“ nennen. Es gibt 5 verschiedene Symbole, die alle unterschiedliche Auswirkungen haben. 4 dieser Symbole sind schwarz. Über diese können die Spieler zusätzliche Rohstoffe erhalten oder es tritt ein Ereignis ein (siehe rechts). Das fünfte Symbol, die Keule, ist rot. Dieses Ereignis kann negative Auswirkungen für die Spieler haben und ist abhängig von der Anzahl der eingelagerten Rohstoffe der Spieler. In welcher Reihenfolge die beiden Würfel ausgewertet werden, ist abhängig von der Farbe des Symbols:



Stärkevorteil → Heldenstein = 1 Siegpunkt

Stärkepunkt



Handelsvorteil → Handelsstein = 1 Siegpunkt

Handelspunkt



Geschickspunkt Fortschrittspunkt

Normalerweise sind 3 Handkarten erlaubt. Wer ein Kloster baut, erhöht seine erlaubte Handkartenzahl auf 4 Karten.



Räuberüberfall: Wer mehr als 7 Rohstoffe besitzt, verliert alle Gold- und Wollevorräte.



Handel: Besitzt ein Spieler den Handelsvorteil, erhält er 1 Rohstoff seiner Wahl von seinem Mitspieler.



Fest: Jeder erhält 1 beliebigen Rohstoff. Hat ein Spieler die meisten Geschickspunkte, erhält nur er 1 beliebigen Rohstoff.



Reiche Ernte: Jeder erhält 1 beliebigen Rohstoff.



Ereigniskarte ziehen: Wer gewürfelt hat, zieht die oberste Ereigniskarte und liest das Ereignis vor. Alle Spieler, die das Ereignis betrifft – das kann keiner, einer oder können alle beide sein – führen die Folgen des Ereignisses durch.

Spielziel und Spielende

Beim Einführungsspiel „Die ersten Cataner“ wird so lange gespielt, bis ein Spieler am Ende seines Spielzugs 7 (oder mehr) Siegpunkte erreicht hat. Jede Siedlung zählt 1 Siegpunkt, jede Stadt zählt 2 Siegpunkte. Außerdem zählt der Besitz von Helden- oder Handelsstein jeweils 1 Siegpunkt.

Herzlichen Glückwunsch! Sie haben das Einführungsspiel „Die ersten Cataner“ gemeistert. Damit kennen Sie nun alle grundlegenden Regeln der „Fürsten von Catan“. Wenn Sie sich mit den Regeln und den Karten des Einführungsspiels vertraut und sicher fühlen, dann können Sie jetzt zu den Themenspielen übergehen. Diese bieten neben einer längeren Spieldauer ein etwas anspruchsvolleres und abwechslungsreicheres Spiel, da nicht nur neue Karten, sondern ganz neue Kartenarten und Baumöglichkeiten hinzukommen. Beginnen Sie mit der „Zeit des Goldes“. Ansonsten spielen Sie ruhig noch 1-2 Partien der „ersten Cataner“, bis Sie sich mit den Regeln und Abläufen vertraut fühlen.

- Prüfen Sie den Ereigniswürfel. Ist das Symbol die rote Keule, findet ein Räuberüberfall statt, der sofort ausgewertet wird, also nur in diesem Fall **vor** dem Ertragswürfel.
- Ist das Symbol des Ereigniswürfels schwarz, werten Sie zunächst den Ertragswürfel aus: Sie und Ihr Mitspieler erhalten Ihr Rohstoffeinkommen. Danach werten Sie nun das Ergebnis des Ereigniswürfels aus.

Wurde ein Fragezeichen gewürfelt und eine Ereigniskarte gezogen, wird diese nach der Durchführung des Ereignisses unter den Ereigniskarten-Stapel geschoben. Wird die Karte *Julfest* gezogen, wird der Ereigniskarten-Stapel, wie auf Seite 4 beschrieben, neu gebildet. Anschließend wird 1 neue Ereigniskarte gezogen.



Das hier abgebildete Fürstentum ist das eines Siegers. Der Spieler gewinnt mit 2 Städten, 1 Siedlung und jeweils dem Handelsvorteil und dem Stärkevorteil.

Im Anhang dieser Anleitung finden Sie eine Auflistung aller Karten, nach Themensets sortiert. Sollten Sie Fragen haben, schlagen Sie dort einfach nach.

Das Spiel mit den Themensets

Grundsätzlich behalten alle Regeln, die Sie bereits gelernt haben, in den Themenspielen Bestand. Es kommen aber einige neue Regeln hinzu. Diese erläutern wir im Folgenden. Zunächst folgen die allgemeinen, zusätzlichen Regeln, die im Spiel mit den Themensets grundsätzlich gelten, danach folgen spezielle Regeln zu den drei einzelnen Sets.

Allgemeine Regeln

Spielvorbereitung

1. Der Ereigniskarten-Stapel

Es werden immer die Ereigniskarten des Basissets und die Ereigniskarten des jeweiligen Themensets verwendet. Sortieren Sie wie im Einführungsspiel zunächst die Karte *Julfest* aus. Mischen Sie dann die Ereigniskarten des Basissets und des Themensets, zählen Sie 3 Karten ab, legen das *Julfest* verdeckt darauf und darauf wiederum die restlichen Karten.

2. Offener Ausbaustapel

Bei jedem Themenset gibt es Ausbaukarten, die beiden Spielern zugänglich sein müssen. Diese Karten werden vorher aussortiert und als offener Ausbaustapel neben die Nachziehstapel gelegt. Die Karten des offenen Ausbaustapels werden nicht auf die Kartenhand genommen. Will ein Spieler eine dieser Karten bauen, bezahlt er wie üblich die Baukosten, nimmt die Karte direkt vom Stapel und legt sie auf einen freien Bauplatz seines Fürstentums. Alle Karten des offenen Ausbaustapels sind mit „1x“ gekennzeichnet und dürfen daher in jedem Fürstentum nur einmal ausgelegt werden.

3. Die Auslage der Nachziehstapel

Mischen Sie die Karten des Basissets und die übrigen Karten des jeweiligen Themensets getrennt voneinander. Aus den Karten des Basissets werden 3 Stapel mit je 12 Karten pro Stapel gebildet. Aus den Karten des Themendecks werden 2 Stapel mit gleich vielen Karten pro Stapel gebildet.

4. Startkarten auswählen

Anders als im Einführungsspiel ziehen Sie Ihre Startkarten nicht mehr zufällig von einem Stapel. Beginnend mit dem Startspieler wählt jeder Spieler einen Nachziehstapel des Basissets und sucht sich aus diesem 3 Karten aus, mit denen er das Spiel beginnen möchte. Die Reihenfolge der Karten im Stapel darf dabei nicht verändert werden.

Empfehlung:

Spielen Sie die Themenspiele in der Reihenfolge, in der sie in den Regeln vorgestellt werden. In „Zeit des Goldes“ lernen Sie neue Kartenarten und einfache Bedingungen für Aktionskarten kennen. In „Zeit der Wirren“ kommen einige aggressive Karten ins Spiel, mit denen Sie Ihrem Mitspieler zusetzen können. In „Zeit des Fortschritts“ geht es wieder friedlicher zu – hier steht der konstruktive Aufbau beider Fürstentümer im Vordergrund. Wenn Sie die Themenspiele beherrschen, stehen Ihnen im „Duell der Fürsten“ alle Strategien der einzelnen Themenspiele offen.



Beispiel Ereigniskarten-Stapel: Beim Themenspiel „Zeit des Goldes“ besteht der Ereigniskarten-Stapel aus den Ereigniskarten des Basissets und den 3 Ereigniskarten des Themensets: *Geschenk für den Fürsten*, *Fahrender Händler* und *Wettfabrt der Handelsschiffe*.



Beispiel Nachziehstapel: Beim Themenspiel „Zeit des Goldes“ liegen neben den 3 Nachziehstapeln des Basissets die beiden Nachziehstapel des Themensets sowie der offene Ausbaustapel mit den beiden *Händlergilden*.



Beispiel Startkarten auswählen: Der Spieler sucht sich aus einem Nachziehstapel des Basissets die Karten *Lagerstätte*, *Gemeindehaus* und *Kaufmannszug* aus.

5. Landschaften neu anordnen

Nachdem Sie Ihr Fürstentum aufgebaut und Sie sich Ihre Startkarten genommen haben, dürfen Sie Ihre 6 Landschaften neu anordnen.

Weitere Regelergänzungen

1. Stadtausbauten

Eine neue Kartenart in den Themensets sind Ausbaukarten mit roten Textfeldern. Diese Ausbaukarten sind „Stadtausbauten“. Sie dürfen nur auf einen der 4 Bauplätze einer Stadt gelegt werden.

2. Landschaftsausbauten

Eine weitere neue Kartenart sind Ausbaukarten mit braunen Textfeldern. Diese Ausbaukarten sind „Landschaftsausbauten“. Sie werden niemals auf Bauplätze von Ortschaften gelegt, sondern oben bzw. unten an eine Landschaft.

3. Bedingungen

Anders als im Einführungsspiel haben einige Karten nun Bedingungen, die erfüllt sein müssen, bevor sie eingesetzt werden dürfen. Dies können ganz unterschiedliche Bedingungen sein wie der Besitz des Handels- oder Stärkevorteils oder eines Gebäudes, das im Fürstentum ausgelegt sein muss.

4. Abreißen von Einheiten und Gebäuden

Im späteren Spielverlauf kann es passieren, dass in Ihrem Fürstentum kein freier Bauplatz mehr vorhanden ist. Sie dürfen dann in Ihrer Aktionsphase kostenlos ein eigenes Gebäude oder eine eigene Einheit aus Ihrem Fürstentum entfernen und auf den Ablagestapel legen.

5. Die Stapelordnung

Wenn Sie eine Karte unter einen Nachziehstapel schieben, müssen Sie einen Stapel wählen, dessen Karten die gleichen Rückseiten wie die abgeworfene Karte haben. Ein Stapel besteht aus einer beliebigen Anzahl Karten. Sollte ein Stapel ganz aufgebraucht sein, können Sie die Karte dennoch dort ablegen und den Stapel mit 1 Karte neu gründen. Es gibt für den gesamten Verlauf einer Partie immer eine gleich bleibende Anzahl an Möglichkeiten, um eine Karte abzulegen.

Spielende

Jedes Themenspiel wird so lange gespielt, bis ein Spieler in seinem Spielzug 12 (oder mehr) Siegpunkte erreicht hat. Zusätzlich zu den bereits bekannten Siegpunkten zählt nun auch jedes Siegpunktsymbol auf Stadtausbauten 1 Siegpunkt. **Hinweis:** Sollte ein Spieler bereits vor dem Würfelwurf 12 Siegpunkte besitzen, muss er nicht mehr würfeln.

Spezielle Regeln

1. Zeit des Goldes

Die beiden Nachziehstapel des Themensets enthalten je 11 Karten. Der offene Aus-

Beispiel: Wenn Sie eine Webstube zu Ihren Start-Handkarten zählen, ist es sinnvoll, die Weidelandschaft nach außen zu legen. Dann können Sie beim Bau Ihrer nächsten Siedlung eine zweite (eventuell über einen Kundschafter ausgesuchte) Weidelandschaft auslegen. Bauen Sie die Webstube dazwischen, verdoppelt diese dann die Erträge beider Weidelandschaften.



Stadtausbauten dürfen nur auf einem der 4 Bauplätze einer Stadt ausgelegt werden.



Landschaftsausbauten werden über oder unter einer Landschaft ausgelegt.



Beispiel Bedingungen: Die Karten *Handelsmeister* und *Stapelhaus* haben die Bedingung *Händlergilde*. Möchte ein Spieler die Aktionskarte *Handelsmeister* ausspielen oder ein *Stapelhaus* bauen, muss er eine *Händlergilde* in seinem Fürstentum ausliegen haben.

Zeit des Goldes



Das Set intensiviert den Kampf um den Handelsvorteil und der Rohstoff Gold erhält unter anderem durch eine weitere *Zollbrücke*, die *Münzstätte* und das *Goldversteck* eine größere Bedeutung. Wer sein Handelsimperium mit *Handelsschiffen* aufbaut, muss sich vor *Kaperschiffen* in Acht nehmen.

baustapel besteht aus den beiden Karten *Händlergilde*. Das Set enthält den Landschaftsausbau *Goldversteck*.

2. Zeit der Wirren

Die beiden Nachziehstapel des Themensets enthalten je 11 Karten. Der offene Ausbaustapel besteht aus den beiden Karten *Spelunke*.

3. Zeit des Fortschritts

Die beiden Nachziehstapel des Themensets enthalten je 12 Karten. Der offene Ausbaustapel besteht aus den beiden Karten *Universität*.

Das Duell der Fürsten

Nun haben Sie also alle 3 Themenspiele gespielt und kennen sämtliche Karten? Dann können Sie sich jetzt an „Das Duell der Fürsten“ wagen. In diesem Spielmodus kommen neben den Karten des Basissets Karten aus allen 3 Themensets zum Einsatz. Abgesehen von den Änderungen beim Zusammenstellen der Nachziehstapel und der Ereigniskarten kommen keine neue Regeln hinzu.

Spielziel

„Das Duell der Fürsten“ wird auf 13 Siegpunkte gespielt.

Auslage der Nachziehstapel

Ein Teil der Karten jedes Themensets ist auf seiner Vorderseite mit einem Halbmond gekennzeichnet. Die Karten mit dem Halbmond werden aussortiert. Die Basiskarten werden wie im Themenspiel in drei Stapel aufgeteilt. Daneben kommen drei Stapel mit den Karten der Themensets. Jeder Stapel enthält dabei nur die Karten eines Themensets, die nicht mit dem Halbmond auf der Vorderseite markiert sind. Es gibt keine offenen Ausbaustapel.

Zusammenstellung des Ereigniskarten-Stapels

Auch manche Ereigniskarten sind mit einem Halbmond markiert. Die Standardkarten, die bei jedem Duell der Fürsten zum Zuge kommen, besitzen keinen Halbmond. Es handelt sich um je 1 Karte *Julfest*, *Erfindung*, *Ertragreiches Jahr*, *Unruben*, *Fahrender Händler* und *Seuche*. Die restlichen 15 Karten mit Halbmond werden gemischt. Die obersten 6 Karten werden gezogen und den Standardkarten hinzu gegeben. Danach wird der Ereigniskarten-Stapel wie gehabt gebildet.

DIE FÜRSTEN VON
CATAN

Das Kartenspiel mit Freunden online spielen
www.playcatan.de



Zeit der Wirren



Mit *Verrätern*, *Bogenschützen* und *Feuerteufeln* geht es härter zwischen den Spielern zu. Wer über den Stärkevorteil verfügt, hat öfter Gelegenheit, seinen Mitspieler zu stören. Auch sollte man immer genügend Gold besitzen, um seine Einheiten vor

Unruben zu schützen.

Zeit des Fortschritts



Wer eine *Universität* baut, kann mit der *Dreifelderwirtschaft*, dem *Flößbau* oder dem *Baukran* die Früchte des Fortschritts ernten. Leider machen auch *Seuchen* nicht Halt vor Catan. Wohl dem, der sein Fürstentum mit *Badhäusern* und *Apotheken* vor größeren Verlusten schützt.

Nachziehstapel Duell:

Alle Karten mit einem Halbmond werden aussortiert (gehen schlafen). Neben den 3 Nachziehstapeln des Basissets liegen die reduzierten Nachziehstapel der 3 Themensets.



Ereigniskarten Duell:

Von den mit einem Halbmond markierten Ereigniskarten werden 6 Karten gezogen. Sie bilden zusammen mit den Standard-Ereigniskarten (ohne Halbmond) den Ereigniskarten-Stapel.



Noch mehr Spielspaß mit vier weiteren Themensets erwartet Sie in der Erweiterung I. Erhältlich ab Frühjahr 2011.

Karten-Index



Basisset

(insg. 94 Karten)

Zentralkarten

(mit Startkarten, insg. 49 Karten)

- Landschaften: je 4 x Ackerland, Gebirge, Goldfluss, Hügeland, Wald, Weideland; davon je 2 x Rückseite Landschaft, je 1 x mit Rückseite rotes bzw. blaues Schild
- Ortschaft Siedlung: 9 x ; davon 5 x Rückseite Siedlung, je 2 x mit Rückseite rotes bzw. blaues Schild.
- Ortschaft Stadt: 7 x; Rückseite Stadt
- Straße: 9 x; davon 7 x Rückseite Straße, je 1 x mit Rückseite rotes bzw. blaues Schild

Zentralkarten können nicht abgerissen oder vom Mitspieler angegriffen werden.

Basiskarten

(Aktionskarten und Ortschafts-ausbauten, insg. 36 Karten)

Aktionskarten

(insg. 9 Karten)

Brigitta, die weise Frau (2): Diese Karte spielen Sie vor dem Würfeln aus. Bestimmen Sie zunächst das Ergebnis des Ertragswürfels und drehen Sie diesen auf die entsprechende Seite. Werfen Sie danach den Ereigniswürfel und werten Sie beide Würfel in der üblichen Reihenfolge aus. Sie können *Brigitta* nicht nachträglich einsetzen, um einen unpassenden Ertragswurf zu ändern.



Goldschmied (2): Das Gold darf aus unterschiedlichen Goldflüssen und/oder dem *Goldversteck* entnommen werden.



Kaufmannszug (2): Sie dürfen 2 gleiche oder 2 verschiedene Rohstoffe von 1 oder von 2 Landschaften umtauschen. Sie dürfen auch dieselben Rohstoffe wieder nehmen, wenn Ihnen das sinnvoll erscheint. Sie müssen aber 2 Rohstoffe besitzen um den *Kaufmannszug* spielen zu können.



Kundschafter (2): Sie können diese Karte nur in dem Moment nutzen, in dem Sie eine neue Siedlung bauen. Spielen Sie dann den *Kundschafter*, um sich 2 Landschaften nach Wunsch auszusuchen.



Umzug (1): Diese Karte kann Ihnen helfen, Ertragsverstärker (s.u.) effektiver zu nutzen.



Ortschafts-ausbauten

(insg. 27 Karten)

Gebäude

Ertragsverstärker (5): Eisenschmelze (1); Getreidemühle (1); Holzfüllerlager (1); Webstube (1); Ziegelbrennerei (1): Die Ertragsverstärker wirken ausschließlich, wenn Sie den entsprechenden Rohstoff durch den Ertragswurf zu Beginn eines Spielzugs erhalten. Sollte in der betroffenen Landschaft kein Platz für den zusätzlichen Rohstoff sein, so geht dieser verloren. TIPP: In der Hitze des Gefechts passiert es mitunter, dass man vergisst, sich die zusätzlichen Rohstoffe für einen Ertragsverstärker zu nehmen. Wenn Sie eine Münze auf die dem Ertragsverstärker benachbarte(n) Landschaft(en) legen, ist das eine gute Gedächtnisstütze.



Gemeindehaus (2): Sie dürfen nur 1 *Gemeindehaus* in Ihrem Fürstentum errichten.



Kloster (2): Sie dürfen nur 1 *Kloster* in Ihrem Fürstentum errichten. Das *Kloster* hat 1 Fortschrittspunkt und erlaubt somit den Besitz einer zusätzlichen Handkarte. Ziehen Sie am Ende Ihres Zuges entsprechend viele Handkarten nach. Sollten Sie das *Kloster* verlieren, so müssen Sie ggf. am Ende Ihres nächsten Zuges 1 Handkarte abwerfen, um nicht mehr Handkarten zu haben als das neue Limit erlaubt.



Lagerstätte (2): Die Rohstoffe links und rechts der *Lagerstätte* werden beim Räuberüberfall nicht mitgezählt – sollten Sie bei der Zählung ohne Berücksichtigung der Rohstoffe in den geschützten Landschaften trotzdem mehr als 7 Rohstoffe haben, so verlieren Sie ggf. auch Gold und/oder Wolle in einer Landschaft neben einer *Lagerstätte*.



Markt (2): Sie dürfen nur einen *Markt* in Ihrem Fürstentum errichten. Beispiel zur Funktion: Ihr Mitspieler (blaues Schild) hat die erste Siedlung des Spiels gebaut und die Landschaften Ackerland 3 und Goldfluss 3 erhalten. Er hat nun zwei 3er mehr als Sie. Wird in einem der folgenden Ertragswürfe eine 3 gewürfelt, so erhalten Sie einen zusätzlichen Rohstoff, den auch Ihr Mitspieler über diesen Wurf erhalten kann: Entweder 1 Getreide, 1 Gold oder 1 Holz (Startlandschaft mit der 3).



Zollbrücke (1): Das erhaltene Gold müssen Sie auf Ihren Goldflüssen (oder ggf. im *Goldversteck*) unterbringen können. Haben Sie nur Platz für 1 oder 0 Gold, geht der Rest verloren.



Einheiten

„Gemeine“ *Handelsschiffe* (6): *Erz-Handelsschiff* (1); *Getreide-Handelsschiff* (1); *Gold-Handelsschiff* (1); *Holz-Handelsschiff* (1); *Lehm-Handelsschiff* (1); *Woll-Handelsschiff* (1): Mit den *Handelsschiffen* können Sie zum verbesserten Kurs Rohstoffe tauschen. Die „gemeinen“ *Handelsschiffe* beziehen sich auf genau 1 Rohstoffsorte, die Sie zu besseren Konditionen tauschen können. Die getauschten Rohstoffe können von verschiedenen Landschaftsfeldern der entsprechenden Art kommen. Ein *Handelsschiff* kann mehrmals pro Spielzug genutzt werden, wenn entsprechend Rohstoffe verfügbar sind.



„Gemeine“ *Helden* (6): *Austin* (1); *Candamir* (1); *Harald* (1); *Inga* (1); *Osmund* (1); *Siglinde* (1): „Gemeine Helden“ unterscheiden sich nur in den Baukosten und bei Geschick- und Stärkekupunkten.



Großes Handelsschiff (1): Mit dem *Großen Handelsschiff* können Sie exakt die Rohstoffe der linken bzw. der rechten Landschaft tauschen. Sie können die Rohstoffe der linken und der rechten Seite nicht kombinieren. Entweder Sie tauschen die Rohstoffe der linken Landschaft oder die der rechten Landschaft. Sie können in einem Spielzug aber durchaus zunächst die Rohstoffe der linken Landschaft und danach die Rohstoffe der rechten Landschaft tauschen.



Ereigniskarten

(insg. 9 Karten)

Bruderzwist (1): Haben Sie den Stärkevorteil, dann gibt Ihnen Ihr Mitspieler alle seine Karten, Sie suchen zwei davon aus und legen die beiden unter einen Nachziehstapel mit gleicher Rückseite – oder auch unter 2 verschiedene Nachziehstapel mit passender Rückseite. Ihr Mitspieler erfährt nur, unter welche(n) Stapel Sie die Karten gelegt haben. Die übrigen Karten geben Sie Ihrem Mitspieler zurück. Ihr Mitspieler darf seine Kartenhand erst am Ende seines Zuges wieder auffüllen.



Erfindung (1): Jeder Spieler entscheidet für sich, welche Rohstoffe er erhält und auf welche Landschaft er diese verteilt.



Ertragreiches Jahr (2): Grenzen an eine Landschaft mehrere *Klöster* oder *Lagerstätten*, erhält die Landschaft für jedes dieser angrenzenden Gebäude einen Rohstoff – vorausgesetzt es ist genügend Platz in der Landschaft vorhanden.



Fahrender Händler (2): Sie können auch das Gold einsetzen, das Sie über den Ertragswürfel dieses Wurfes erhalten haben.



Fehde (1): Hat der betroffene Spieler nur 3 oder weniger Gebäude, so sind diese automatisch betroffen und der Spieler wählt unter diesen eines, das er entfernt.



Julfest (1): Wenn das *Julfest* als Ereignis aufgedeckt wird, stellen Sie den Ereigniskarten-Stapel neu zusammen, wie auf Seite 4 beschrieben. Danach ziehen Sie eine neue Ereigniskarte.



Wettfahrt der Handelsschiffe (1): Hat kein Spieler ein *Handelsschiff* gebaut, so erhält kein Spieler den Rohstoff.



Raubzug (1): Hat Ihr Mitspieler von der gewählten Sorte mehr Rohstoffe als in eine Ihrer Landschaften passen, so behält er die überzähligen Rohstoffe auf Landschaften seiner Wahl. Hat Ihr Mitspieler von der gewählten Sorte weniger oder genau so viele Rohstoffe wie in eine Ihrer Landschaft passen, so erhalten Sie alle diese Rohstoffe.



Reiner, der Herold (1): Auch wenn Sie beim Ereignis *Fest* regulär keinen Rohstoff erhalten, weil Ihr Mitspieler mehr Geschickspunkte hat als Sie, erhalten Sie dennoch 1 Rohstoff über *Reiner*.



Zeit des Goldes (insg. 27 Karten)

Aktionskarten (insg. 8 Karten)

Goldschmied (1): siehe Basiskarten

Gudrun, Schrecken der Meere (1): Natürlich muss Ihnen Ihr Mitspieler max. so viel Gold geben wie er hat – und wie Sie in Ihren Goldflüssen (und ggf. *Goldversteck*) unterbringen können.



Handelsmeister (2): Wenn Sie keine *Händlergilde* besitzen, können Sie den *Handelsmeister* nicht ausspielen. Wenn Sie den *Handelsmeister* ausspielen, bestimmen Sie 2 Rohstoffe, die Ihnen Ihr Mitspieler geben muss. Der Mitspieler bestimmt, von welchen Landschaften er diese Rohstoffe nimmt. Hat Ihr Mitspieler nur 1 Rohstoff, so erhalten Sie nur diesen. Hat Ihr Mitspieler keinen Rohstoff, können Sie den *Handelsmeister* nicht ausspielen.



Händler (2): Wenn Sie weder eine Stadt noch 3 Handelspunkte haben, können Sie den *Händler* nicht ausspielen. Wenn Sie den *Händler* ausspielen, bestimmen Sie 2 Rohstoffe, die Ihnen Ihr Mitspieler geben muss. Der Mitspieler bestimmt, von welchen Landschaften er diese Rohstoffe nimmt. Sie müssen ihm danach einen beliebigen Rohstoff zurückgeben. Das kann auch ein Rohstoff sein, den Sie eben erst von ihm erhalten haben. Hat Ihr Mitspieler nur 1 Rohstoff, so erhalten Sie nur diesen. Hat Ihr Mitspieler keinen Rohstoff, können Sie den *Händler* nicht ausspielen.



Landschaftsausbauten (insg. 1 Karte)

Goldversteck (1): Das Gold im *Goldversteck* ist sicher vor dem Räuberüberfall. Für alle anderen Belange zählt das *Goldversteck* wie eine zusätzliche Goldfluss-Landschaft (ohne eigene Ertragszahl). D. h. Sie können das Gold dort beliebig für Aktionen wie Bauen und Tauschen verwenden. Spielt Ihr Mitspieler eine Aktionskarte wie beispielsweise *Händler* oder *Raubzug* und verlangt er Gold von Ihnen, ist auch das Gold Ihres *Goldverstecks* betroffen.



Ortschaftsausbauten (insg. 5 Karten)

Gebäude

Lagerstätte (1): siehe Basiskarten

Zollbrücke (1): siehe Basiskarten

Einheiten

Kaperschiff (2): Die Funktion des *Kaperschiffs*, ein *Handelsschiff* des Mitspielers zu versenken, wird nur direkt beim Bau ausgeführt. Hat Ihr Mitspieler kein *Handelsschiff*, so passiert nichts. Ein später gebautes *Handelsschiff* wird von einem bereits ausliegenden *Kaperschiff* nicht betroffen. Davon unabhängig erhalten Sie beim Ereignis *Reiche Ernte* immer 1 Gold.



Großes Handelsschiff (1): siehe Basiskarten

Stadtausbauten

(insg. 10 Karten)

Geldverleiher (1): Sie dürfen den *Geldverleiher* auch bauen, wenn Sie den Handelsvorteil nicht haben. Hat Ihr Mitspieler nur 1 Rohstoff, so bekommen Sie nur diesen 1 Rohstoff. Sie können nur Rohstoffe wählen, die Sie in Ihren Landschaften unterbringen können. Haben Sie keinen Platz in Ihren Landschaften, behält Ihr Mitspieler seine Rohstoffe.



Hafen (1): Sie dürfen den *Hafen* auch bauen wenn Sie keine oder weniger als 3 *Handelsschiffe* haben. In diesem Fall zählt nur der Handelspunkt. Bauen Sie nachträglich 3 *Handelsschiffe* zählt der *Hafen* sofort 1 Siegpunkt. Verlieren Sie ein *Handelsschiff* und haben dann wieder weniger als 3 *Handelsschiffe*, verlieren Sie auch den Siegpunkt. Der Handelspunkt bleibt davon unberührt.



Handelsstützpunkt (1): Sie dürfen den *Handelsstützpunkt* auch bauen wenn Sie keinen *Hafen* oder *Markt* haben. In diesem Fall zählt nur der Handels- und Siegpunkt des *Handelsstützpunkts*. Bauen Sie den *Hafen* oder *Markt* nachträglich, zählen diese sofort 2 Handelspunkte, solange der *Handelsstützpunkt* in Ihrem Fürstentum steht.



Händlergilde (2): Sie dürfen nur 1 *Händlergilde* in Ihrem Fürstentum errichten. Die *Händlergilde* ist ein Bedingungsgebäude für andere Ausbauten und Aktionskarten.



Münzstätte (2): Sie dürfen pro Zug genau 1 Gold über 1 *Münzstätte* gegen 1 anderen Rohstoff umtauschen. Haben Sie beide *Münzstätten* gebaut, dürfen Sie über jede *Münzstätte* je 1 Gold in 1 anderen Rohstoff umtauschen.



Salzspeicher (1): Sie dürfen den *Salzspeicher* auch bauen wenn Sie keine *Handelsschiffe* haben. In diesem Fall zählt nur der Siegpunkt des *Salzspeichers*. Bauen Sie später ein *Handelsschiff* zählt dieses sofort 2 Handelspunkte, solange der *Salzspeicher* in Ihrem Fürstentum steht.



Stapelhaus (2): Sie müssen zunächst das *Stapelhaus* komplett bezahlen und erhalten erst danach 2 beliebige Rohstoffe. Sie können die Rohstoffe, die Sie nach dem Bau des *Stapelhauses* erhalten, also nicht mit den Baukosten „verrechnen“.



Ereigniskarten

(insg. 3 Karten)

Fabrender Händler (1): siehe Basiskarten

Geschenk für den Fürsten (1): Sie müssen das Gold auf Ihren Goldflüssen (oder ggf. im *Goldversteck*) unterbringen können. Erhalten Sie mehr Gold als Sie unterbringen können, geht der Rest verloren.



Wettfahrt der Handelsschiffe (1): siehe Basiskarten



Zeit der Wirren

(insg. 28 Karten)

Aktionskarten

(insg. 10 Karten)

Beutefahrt (2): Wenn Sie den Stärkevorteil nicht haben, können Sie die *Beutefahrt* nicht ausspielen. Hat Ihr Mitspieler nicht genügend oder keine Rohstoffe, die Sie in Ihren Landschaften unterbringen können, dann erhalten Sie entsprechend weniger Rohstoffe.



Bogenschütze (2): Wenn Sie keine *Spelunke* haben, können Sie den *Bogenschützen* nicht ausspielen. Hat Ihr Mitspieler keine Einheit mit Stärkepunkten, können Sie den *Bogenschützen* nicht ausspielen. Der Mitspieler bestimmt, welche seiner Einheiten entfernt.



Feuerteufel (2): Wenn Sie keine *Spelunke* haben, können Sie den *Feuerteufel* nicht ausspielen. Hat Ihr Mitspieler kein ungeschütztes Gebäude, können Sie den *Feuerteufel* nicht ausspielen. Wenn Ihr Mitspieler eine Schutzkarte (*Heinrich, der Wächter, Späbturm*)



nutzen möchte, so können Sie das Ergebnis des Würfelwurfs abwarten, bevor Sie das Ziel des *Feuerturfs* bestimmen.

Raubzug (1): siehe „Zeit des Goldes“

Sebastian, der Wanderprediger (1): Diese Karte können Sie nur in dem Moment ausspielen, in dem ein entsprechendes Ereignis aufgedeckt wird. Sie können die Karte nicht spielen, wenn Sie schon durch eine *Kapelle* gegen das Ereignis *Unruben* geschützt sind. Haben Sie Gold, so können Sie wählen ob sie das Gold oder *Sebastian* einsetzen um die *Unruben* abzuwehren.



Verräter (2): Wenn Sie keine *Spelunke* haben, können Sie den *Verräter* nicht ausspielen. Hat Ihr Mitspieler keine Handkarten, können Sie den *Verräter* nicht ausspielen. Eine gestohlene Karte können Sie ggf. auch sofort ausspielen bzw. bauen. Ihr Mitspieler zieht erst am Ende seines nächsten Zuges Ersatz für die gestohlene Karte nach. Sollten Ihnen die Karten des Mitspielers nicht gefallen, so können Sie auch darauf verzichten, eine davon zu nehmen – der *Verräter* kommt aber in jedem Fall auf den Ablagestapel.



Ortschaftsausbauten

(insg. 5 Karten)

Gebäude

Späbturm (1): Wenn Sie zusätzlich auch *Heinrich, den Wächter* in Ihrem Fürstentum ausliegen haben, so sind Sie bei den Würfelergebnissen 1 bis 5 geschützt. Es wird auch bei der Kombination mit *Heinrich, dem Wächter* nur 1 mal gewürfelt.



Übungsplatz (1): Die Baukosten für *Helden* reduzieren sich um 1 beliebigen Rohstoff. Der *Übungsplatz* hat keinen Effekt auf Einheiten, die keine *Helden* sind.



Einheiten

Carl Gabelbart (1): siehe Basiskarten: *Gemeine Helden*



Heinrich, der Wächter (1): Heinrich ist ein *Held* mit Sondereigenschaft, die er neben seinen Stärkepunkten besitzt. Wenn Sie zusätzlich auch einen *Späbturm* in Ihrem Fürstentum ausliegen haben, so sind Sie bei den Würfelergebnissen 1 bis 5 geschützt. Es wird auch bei der Kombination mit dem *Späbturm* nur 1 mal gewürfelt.



Irmgard, Bewahrerin des Lichts (1): Irmgard ist eine *Heldin* mit Sondereigenschaft, die sie neben ihren Geschickpunkten besitzt. Sie erhalten den Rohstoff wann immer Sie durch eine Aktion Ihres Mitspielers oder aufgrund eines Ereignisses eine ausliegende Ausbaukarte aus Ihrem Fürstentum entfernen müssen.



Stadtausbauten

(insg. 9 Karten)

Festplatz (1): Sie müssen zunächst den *Festplatz* komplett bezahlen und erhalten erst danach 2 beliebige Rohstoffe. Sie können die Rohstoffe, die Sie nach dem Bau des *Festplatzes* erhalten, also nicht mit den Baukosten „verrechnen“. Sie dürfen den *Festplatz* auch bauen, wenn Sie nicht die meisten Geschickpunkte haben, erhalten dann aber keine Rohstoffe.



Feuerwache (2): Die *Feuerwache* schützt alle Gebäude (Stadt- und Ortschaftsausbauten) in der Stadt, in der sie gebaut wurde inkl. der *Feuerwache* selbst.



Große Festhalle (1): Ist 2 Siegpunkte wert.



Kapelle (2): Es gilt der aktuelle Wurf des Ertragswürfels. (Es wird also nicht neu gewürfelt.) Eine der beiden *Kapellen* schützt Sie beim Wurf von 1, 2 oder 3 gegen das Ereignis *Unruben*, die andere beim Wurf von 4, 5 oder 6. Haben Sie beide *Kapellen* gebaut, sind Sie immer vor dem Ereignis *Unruben* geschützt.



Spelunke (2): Sie dürfen nur 1 *Spelunke* in Ihrem Fürstentum errichten. Die *Spelunke* ist ein Bedingungsgebäude für viele Angriffs-Aktionskarten.



Zehntscheuer (1): Wenn Sie die *Zehntscheuer* bauen, wählen Sie eine Rohstoffsorte – entweder Wolle oder Getreide. Für jeden Ihrer *Helden* erhalten Sie 1 Rohstoff der gewählten Sorte. Bei 3 *Helden* also entweder 3 Wolle oder 3 Getreide. Sie müssen die erhaltenen Rohstoffe auf auf Ihren Landschaften unterbringen können. Erhalten Sie mehr Rohstoffe als Sie unterbringen können, geht der Rest verloren.



Ereigniskarten

(insg. 4 Karten)

Bruderzwist (1): siehe Basiskarten

Fehde (1): siehe Basiskarten

Unruben (2): Die Karten müssen unter einen passenden Stapel geschoben werden.



Das Kartenspiel mit
Freunden online spielen
www.playcatan.de



Zeit des Fortschritts (insg. 31 Karten)

Aktionskarten

(insg. 11 Karten)

Benjamin, der fahrende Scholar (1): Wenn Sie *Benjamin* auf der Hand haben, sollten Sie sich das Ergebnis des Ertragswurfs gut merken. Wenn Sie eine neue Siedlung bauen und *Benjamin* danach spielen, erhalten Sie ggf. auch in den neuen Landschaften Rohstoffe über *Benjamin* – wenn die Zahl der Landschaft zum Würfelwurf passt. Ausbaukarten, die – wie beispielsweise die Ertragsverstärker – den Ertrag von Landschaften vergrößern, werden beim Ausspielen von *Benjamin* nicht berücksichtigt.



Brigitta, die weise Frau (1): siehe Basiskarten

Dreifelderwirtschaft (2): Wenn Sie keine *Universität* besitzen, können Sie die *Dreifelderwirtschaft* nicht spielen. Getreide, das Sie erhalten, können Sie auf beliebige Ackerlandschaften verteilen. Haben Sie nicht genügend Platz auf Ihren Ackerlandschaften, geht das übrige Getreide verloren.



Flözbau (2): Wenn Sie keine *Universität* besitzen, können Sie den *Flözbau* nicht spielen. Erz das Sie erhalten, können Sie auf beliebige Gebirge verteilen. Haben Sie nicht genügend Platz auf Ihren Gebirgen, geht das übrige Erz verloren.



Guido, der Gesandte (1): Wenn Sie kein *Rathaus* haben, dürfen Sie *Guido* nur spielen, wenn Sie weniger Siegpunkte als Ihr Mitspieler haben. Die Karte, die Sie aus dem Ablagestapel nehmen, können Sie auch sofort ausspielen – wenn möglich. Der Zusatz in der Klammer bezieht sich auf das Turnierspiel, das in der Erweiterung zu den „Fürsten von Catan“ (Veröffentlichung Frühjahr 2011) erklärt wird.



Gustav, der Bibliothekar (1): Wenn Sie keine *Bibliothek* haben, dürfen Sie *Gustav* nur spielen, wenn Sie weniger Siegpunkte als Ihr Mitspieler haben. Die Karte, die Sie aus dem Ablagestapel nehmen, können Sie auch sofort ausspielen – wenn möglich.



Der Zusatz in der Klammer bezieht sich auf das Turnierspiel, das in der Erweiterung zu den „Fürsten von Catan“ (Veröffentlichung Frühjahr 2011) erklärt wird.

Medicus (2): Wenn Sie kein *Badhaus* besitzen, können Sie den *Medicus* nicht ausspielen.

Umzug (1): siehe Basiskarten

Ortschaftsausbauten

(insg. 2 Karten)

Gebäude

Geschützmeister (2): Der *Geschützmeister* ist eine Einheit, aber kein *Held*. Daher können Sie auch 2 *Geschützmeister* in Ihrem Fürstentum haben. Karten, die sich auf *Helden* beziehen, gelten nicht für den *Geschützmeister*. Karten, die sich auf Einheiten beziehen, gelten für den *Geschützmeister*.



Ortschaftsausbauten – Stadt

(insg. 13 Karten)

Apotheke (2): Egal ob Sie durch eine *Seuche* Rohstoffe verlieren oder nicht, Sie erhalten nach etwaigen Verlusten auf jeden Fall 1 Rohstoff über die *Apotheke* in einer beliebigen Landschaft. Haben Sie mehr als 1 *Apotheke* erhalten Sie für jede *Apotheke* 1 Rohstoff.



Badhaus (3): Die 4 Landschaften, die an die Stadt mit einem *Badhaus* angrenzen, sind vor der *Seuche* geschützt.



Baukran (1): Nur *Stadtausbauten*, die mehr als 4 Rohstoffe kosten, werden durch den *Baukran* günstiger. Welchen Rohstoff Sie sparen, bleibt Ihnen überlassen.



Bibliothek (2): Die ausgesuchte Karte können Sie ggf. auch sofort bauen bzw. ausspielen.



Parlament (1): Wenn Sie nicht wenigstens 2 Fortschritt-Symbole auf den Ausbauten Ihres Fürstentums besitzen, dürfen Sie das *Parlament* nicht bauen.



Rathaus (2): Wenn Sie das *Rathaus* bauen, bleibt das *Gemeindehaus* unter dem *Rathaus* liegen. Müssen Sie das *Rathaus* entfernen, bleibt das *Gemeindehaus* liegen. Sollten Sie das *Rathaus* mittels *Umzug* in eine andere Stadt verlegen, so zieht das *Gemeindehaus* mit um. Wenn Sie das *Rathaus* gebaut haben, dürfen Sie dennoch kein zweites *Gemeindehaus* bauen, da das erste *Gemeindehaus* nach wie vor in Ihrem Fürstentum vorhanden ist.



Universität (2): Wenn Sie weder ein *Kloster* noch eine *Bibliothek* in Ihrem Fürstentum ausliegen haben, dürfen Sie die *Universität* nicht bauen. Sie dürfen nur 1 *Universität* in Ihrem Fürstentum errichten. Die *Universität* ist ein Bedingungsgebäude für andere Ausbauten und Aktionskarten.



Ereigniskarten

(insg. 5 Karten)

Erfindung (2): siehe Basiskarten

Seuche (3): Landschaften, die an 2 Städte grenzen, verlieren nur 1 Rohstoff. Landschaftsausbauten, wie das *Goldversteck*, sind nicht von einer *Seuche* betroffen.



Danksagung

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern, ganz besonders Peter Gustav Bartschat und Dr. Reiner Dürren sowie Barbara Bartschat, Arnd Beenen, Sabine Fugmann, Dr. Walther Prinz, Benjamin Teuber, Claudia Teuber, Guido Teuber.

Impressum (Regelstand Juli 2010)

© 2010 KOSMOS Verlag

Autor: Klaus Teuber

www.klausteuber.de

Lizenz: Catan GmbH

www.catan.com

Grafik: Michaela Kienle/Fine Tuning

Illustration: Michael Menzel

Redaktionsleitung: Sebastian Rapp

Redaktion: Peter Gustav Bartschat, Dr. Reiner Dürren,
Klaus Teuber, Sebastian Rapp



Räuberüberfall: Wer mehr als 7 Rohstoffe besitzt, verliert alle Gold- und Wollevorräte.



Handel: Besitzt ein Spieler den Handelsvorteil, erhält er 1 Rohstoff seiner Wahl von seinem Mitspieler.



Fest: Jeder erhält 1 beliebigen Rohstoff. Hat ein Spieler die meisten Geschickspunkte, erhält nur er 1 beliebigen Rohstoff.



Reiche Ernte: Jeder erhält 1 beliebigen Rohstoff.



Ereigniskarte ziehen: Wer gewürfelt hat, zieht die oberste Ereigniskarte und liest das Ereignis vor. Alle Spieler, die das Ereignis betrifft – das kann keiner, einer oder können alle beide sein – führen die Folgen des Ereignisses durch.

Mit den Fürsten von Catan sind Sie schon ganz nah dran ...

... am Jahrhundertspiel

DIE SIEDLER VON CATAN!

Rohstoffe gibt es dort auch ...



... auf Karten!

Mit einzelnen Landschaftsfeldern setzt man ...



... in jedem Spiel eine neue Insel zusammen!

Man baut Straßen, Siedlungen und Städte ...



... mit dreidimensionalen Figuren!

Zwei Augenwürfel entscheiden, wer welche Rohstoffe erhält ...



Damit Sie bauen können, ...



... tauschen Sie Rohstoffe mit den Mitspielern oder der Bank!

Und vor allem:
Sie spielen gemeinsam mit Ihren Mitspielern auf einem Spielplan!



Probieren Sie das Original Brettspiel „Die Siedler von Catan“! Sie sind nur noch einen kleinen Schritt von wunderbarer Unterhaltung entfernt!