



CATAN


ERGÄNZUNG 5-6 SPIELER

DAS SPIEL

VOR DEM ALLERERSTEN SPIEL:

Lösen Sie die vorgestanzen Teile vorsichtig aus den Kartonrahmen!

Wichtig: Für das Spiel zu fünft und zu sechst benötigen Sie **alle** Sechseckfelder aus „CATAN – Das Spiel“ **und** dieser Ergänzung! Verwenden Sie aber **nur die Zahlenchips aus dieser Ergänzung!**

Hinweis: Damit sich das Material der verschiedenen CATAN-Sets bei Bedarf wieder gut voneinander trennen lässt, sind die Sechseckfelder und Zahlenchips der Ergänzung mit diesem Symbol markiert:  Es befindet sich bei den Sechseckfeldern auf der Vorderseite in der linken unteren Ecke und bei den Zahlenchips auf der Rückseite.

SPIELMATERIAL

- 11 Sechseckfelder mit Landschaften:
 - je 2 x Wald, Ackerland, Weideland, Hüggelland, Gebirge, 1 x Wüste
- 25 Rohstoffkarten (5 pro Rohstoff)
- 9 Entwicklungskarten
- 2 Karten „Baukosten“
- 4 Rahmenteile
- 2 Sätze Spielfiguren in braun und grün (pro Satz mit 5 Siedlungen, 4 Städten, 15 Straßen)
- 28 Zahlenchips

Hinweis zu den unterschiedlichen Editionen der CATAN-Spiele

Die CATAN – Spielereihe 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.

VARIABLER AUFBAU DES SPIELFELDES

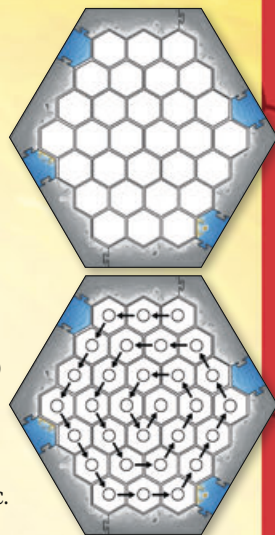
Zuerst wird der Rahmen zusammengesetzt, der aus 10 Teilen besteht: 6 Rahmenteile aus dem Basisspiel, 4 Teile (blau) aus diesem Set. Legen Sie die großen Rahmenteile aus dem Basisspiel in beliebiger Folge mit den aufgedruckten Häfen nach oben aus, dazwischen wie gezeigt die kleinen Rahmenteile.

Die Insel wird nun aus insgesamt 30 Landteilen (aus beiden Sets) zusammengesetzt.

- Mischen Sie alle verdeckten Landteile und bilden Sie daraus einen verdeckten Stapel. Nehmen Sie dann immer das oberste verdeckte Landfeld und legen es offen nach folgendem Schema aus: 6 Landteile nebeneinander in die Mitte; schließen Sie darüber und darunter jeweils 1 Reihe zu je 5 Landteilen an. Daran schließen oben und unten zwei Reihen zu je 4 Landteilen an. Den Abschluss bilden zwei Reihen zu je 3 Landteilen.
- Legen Sie jetzt die 28 Zahlenchips (aus dieser Ergänzung) aus, mit der Buchstabenseite nach oben. Beginnen Sie in einer Ecke (mit A) und führen Sie die Reihe spiralförmig nach innen zum Zentrum (B, C usw.). Drehen Sie die Chips dabei auf die Zahlenseite. Die beiden Wüsten bleiben ohne Chips.

Hinweis: Die drei letzten Chips tragen je 2 Buchstaben – Za, Zb, Zc.

- Der Räuber startet beliebig auf einer der beiden Wüsten.



DER SPIELABLAUF

Gespielt wird nach den gleichen Regeln wie im Spiel für 3-4 Spieler – mit einer Ausnahme! Wie gewohnt erledigt der Spieler, der an der Reihe ist (Spieler A), zunächst seine drei Aktionen:

- 1) Er würfelt die Rohstoffträge aus.
- 2) Er kann handeln.
- 3) Er kann bauen.

Jetzt die Ausnahme:

Hat Spieler A seinen Zug beendet, beginnt eine außerordentliche Bauphase: Alle anderen Spieler dürfen nun reihum ebenfalls bauen und Entwicklungskarten kaufen.

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 und/oder Entwicklungskarten kaufen. 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.

Wichtig: Während einer außerordentlichen Bauphase dürfen Spieler nur Siedlungen, Straßen, Städte bauen und/oder Entwicklungskarten kaufen. Sie dürfen keine Karten ausspielen oder tauschen, jede Form von Handel (also Binnen- und Seehandel) ist in dieser Phase verboten.

TIPP: Durch die Einführung der „außerordentlichen Bauphase“ haben Sie die Möglichkeit, das Spiel zu beeinflussen, auch wenn Sie nicht an der Reihe sind. Deshalb sollten Sie, so lange Mitspieler in ihrer Handelsphase sind, mit ihnen handeln, was das Zeug hält. Da Sie nach jeder Runde eines Spielers bauen können, wenn Sie die entsprechenden Rohstoffkarten besitzen, können Sie anderen Spielern zuvorkommen und natürlich auch dem stets drohenden Räuber ein Schnippen schlagen.

Autor: Klaus Teuber
Lizenz: Catan GmbH © 2002, catan.de
Illustration: Michael Menzel
Gestaltung: Michaela Kienle, 3D-Grafik: Andreas Resch
Design der Spielfiguren: Andreas Klobler
Redaktion der Edition 2015: Arnd Fischer
Redaktion: Reiner Müller, Sebastian Rapp

© 1996, 2015 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
Art.-Nr.: 693428

