EXIT® DAS SPIEL

CATAN

Abenteuer auf Catan

Für 1 – 4 Personen ab 10 Jahren

LOSSPIELEN OHNE REGELLESEN!
Mit der kostenlosen Erklär-App



Möchtet ihr das Spiel erklärt bekommen, statt die Regeln zu lesen? Dann ladet euch die kostenlose KOSMOS Erklär-App herunter.

WICHTIG: Schaut euch das Spielmaterial (Karten usw.) **noch nicht** genauer an!
Lest **zuerst gemeinsam** die Spielanleitung **laut vor** und führt alle Anweisungen genau aus.

Falls ihr schon geübt im Spielen von EXIT auf Level „Einsteiger“ seid, reicht es, nur die blau geschriebenen Texte in dieser Anleitung zu lesen!



Worum geht's?

Die Zeiten sind rau und das Leben in eurem Dorf wird noch härter, als ihr es euch je vorzustellen vermochtet. Seefahrer berichten euch eines Tages von der wunderschönen und fruchtbaren Insel Catan. Die Menschen sprechen voller Bewunderung über die üppige Vegetation und die Vielfalt an Rohstoffen. In der Hoffnung auf bessere Zeiten beschließt ihr, euch gemeinsam mit ein paar Freunden aufzumachen, diese neue Welt zu erkunden und euch dort niederzulassen. Was wird euch erwarten?

Gelingt es euch, gemeinsam die Geschicke zu lenken und ein neues Leben in der Fremde aufzubauen? Euer spannendes Abenteuer beginnt mit dem Aufbruch nach Catan.

Jedes Exemplar dieses Spiels wird mit großer Sorgfalt konfektioniert. Einzelfehler können leider dennoch passieren. Bitte überprüft vor dem Spielen, ob das Spielmaterial vollständig ist. Falls etwas fehlt, beginnt nicht mit dem Spiel und wendet euch an:
kosmos.de/servicecenter





KOSMOS

WICHTIG: Ihr dürft euch vor dem Spiel **noch kein Spielmaterial genauer anschauen!** Wartet damit, bis das Spiel es euch im Text erlaubt.

Spielmaterial

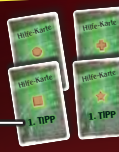
97 Karten
- 30 Hilfe-Karten
- 33 Lösungs-Karten
- 25 Rätsel-Karten
- 9 „Helferinnen & Helfer Catans“-Karten

1 Decodier-Scheibe

8 Faltblätter

12 seltsame Teile

16 Rohstoff-Plättchen (2x Lehm, 2x Holz, 5x Wolle, 4x Getreide, 3x Erz)





1 Teil „Umgebung“



1 Teil „Bleistift“

7 Teile „Straßen“





1 Teil „X-Plättchen“





2 Teile „Schafbock-Aufsteller“

Zusätzlich benötigtes Spielmaterial

Zusätzlich benötigt ihr Stifte (am besten einen **Kugelschreiber** und einen **Bleistift**), mindestens eine **Schere** und bei Bedarf **Papier** für Notizen. Außerdem benötigt ihr eine **Uhr**, am besten eine **Stoppuhr. Alternativ** könnt ihr auch den **digitalen Timer mit atmosphärischem Soundtrack** nutzen. Wählt dazu in der **KOSMOS Erklär-App** das Spiel aus und drückt auf die Sanduhr.

Spielvorbereitung



Steckt den **2-teiligen Aufsteller „Schafbock“** wie in dieser Abbildung zusammen.
Hinweis: Für dieses Exit Spiel wird auf dem Tisch etwas **mehr Platz** als üblich benötigt.
Legt die **„seltsamen Teile“**, die **Rohstoff-Plättchen** und die **Faltblätter** zunächst an den Rand des Tischs. Achtet darauf, dass die STOP-Schilder auf den Faltblättern nach oben zeigen.
Sortiert die Karten nach ihren Rückseiten in die drei Stapel:

› **Rätsel-Karten** (A bis Y)
› **Lösungs-Karten** (1 bis 33)
› **Hilfe-Karten**

Achtet dabei darauf, dass ihr noch keine Vorderseiten seht.

Die Hilfe-Karten sortiert ihr nach Symbolen getrennt. Legt sie dann an den Rand des Tischs.
Karten mit gleichem Symbol legt ihr so übereinander, dass jeweils die Karte „1. TIPP“ auf der Karte „2. TIPP“ liegt und diese wiederum auf der Karte „AUFLÖSUNG“.

Neu: In diesem EXIT gibt es 9 „Helferinnen & Helfer Catans“-Karten. Legt diese Karten als Stapel bereit. Achtet darauf, dass die Karte mit der Überschrift „Die Helferinnen & Helfer Catans“ oben auf diesem Stapel liegt.



Wo ist der Spielplan?



In diesem Spiel gibt es keinen Spielplan! Was es im Spiel zu entdecken gibt und wie die Orte aussehen, müsst ihr selbst herausfinden. Zu Beginn des Spiels stehen euch nur die Decodier-Scheibe und das Faltblatt „START“ zur Verfügung.

Im Lauf des Spiels kommen **Rätsel-Karten** hinzu – entweder findet ihr diese auf Abbildungen oder es wird in Texten darauf hingewiesen. Immer wenn dies der Fall ist, dürft ihr euch die entsprechende(n) Karte(n) vom Stapel der Rätsel-Karten **nehmen und anschauen.** In diesem Spiel findet ihr die Rätsel-Karte **alphabetisch aufsteigend von A bis Y.**

Beispiel:
*Ihr seht die Rätsel-Karten A bis E auf dem Faltblatt „START“. Dann dürft ihr die entsprechenden Karten **sofort** vom Stapel **nehmen und anschauen.***



Eine **Lösungs-Karte** dürft ihr immer nur dann anschauen, wenn ihr auf der Decodier-Scheibe einen Code eingestellt habt und auf die entsprechende Lösungs-Karte verwiesen wurdet.

Die **seltsamen Teile** dürft ihr ebenfalls erst dann nutzen, wenn ihr ausdrücklich darauf hingewiesen werdet, dass ihr sie gefunden habt. Bis dahin müssen sie am Tischrand bleiben!

Spielablauf

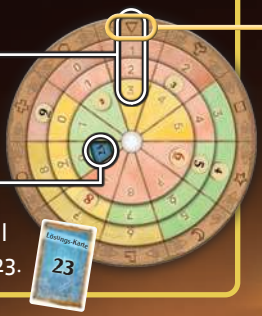
Euer Ziel ist es, gemeinsam die Geheimnisse der Insel Catan zu ergründen, je schneller, desto besser! Das wäre sicher einfacher, wenn nicht jede Menge Rätsel auf euch warten würden, ohne deren Lösung ihr nicht weiterkommt!

WICHTIG: Um die Rätsel zu lösen, könnt ihr **das Material beschriften, falten, zerschneiden ...** Alles ist erlaubt und manches sogar notwendig. (Ihr könnt das Spiel nur ein einziges Mal spielen – danach kennt ihr alle Lösungen der Rätsel und benötigt das Spielmaterial nicht mehr!)

Ihr rätselt euch **der Reihe nach** durch das Spiel. **Jedem Rätsel ist ein Symbol zugeordnet** und ihr könnt nur weiterkommen, wenn ihr den richtigen **dreistelligen Zahlen-Code** finde . Seht ihr ein Rätsel, dann schaut euch die entsprechenden Faltblätter und die Rätsel-Karten genau an. Überlegt und kombiniert gemeinsam, wie ihr das Rätsel lösen könnt, um den richtigen dreistelligen Code herauszufinden Diesen Code stellt ihr dann auf der **Decodier-Scheibe** ein.

Auf dem äußeren Ring der Scheibe sind **10 verschiedene Symbole** abgebildet. Jedes Symbol steht für ein Rätsel und einen gesuchten Code. Achtet genau darauf, **welches Symbol** auf den Karten oder Faltblättern abgebildet ist! Stellt den dreistelligen Code unter diesem Symbol auf der Scheibe ein – **von außen nach innen.** Im **Sichtfenster** der kleinsten Scheibe erscheint dann eine Zahl. Diese Zahl gibt die **Nummer der Lösungs-Karte an,** die ihr euch dann anschauen dürft.

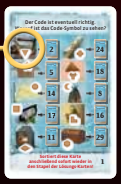
Beispiel:
*Ihr habt als Lösung für das Rätsel mit dem Symbol ▼ den Code **1 2 3** ermittelt. Diese Kombination stellt ihr nun unterhalb des Symbols ▼ auf der Decodier-Scheibe ein.*
Im kleinen Fenster erscheint die **Nummer der Lösungs-Karte,** die ihr dann aus dem Stapel heraussuchen und anschauen dürft – hier die 23.





➡ Ist der Code falsch?

Dann wird euch das auf der **Lösungs-Karte mit X** mitgeteilt. Überprüft das Symbol und den Code. Hilft das nicht weiter, dann schaut euch das Rätsel noch mal an, um auf einen anderen Code zu kommen.



➡ Ist der Code *eventuell* richtig?

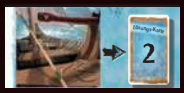
Dann erhaltet ihr eine **Lösungs-Karte mit Übersicht.**

Wozu gehört das Code-Symbol?

Auf den **Lösungs-Karten mit Übersicht** gibt es für jedes Rätsel der Reihe nach ein Beispielbild. Jedes **Rätsel** ist **mit dem passenden Symbol gekennzeichnet.**



In unserem Beispiel wollt ihr das Steuerruder des Schiffs mit dem **Symbol** bedienen. Sucht auf der Lösungs-Karte das Steuerruder mit dem -Symbol. Sie verweist euch dann auf eine weitere Lösungs-Karte.



Im Beispiel verweist sie euch auf die Karte 2. Sucht diese Karte aus dem Stapel heraus. Erst diese **zweite Lösungs-Karte** verrät euch, ob der Code *wirklich* richtig ist.

➡ Ist der Code *wirklich* richtig?

Dann sagt euch die **zweite Lösungs-Karte,** wie es nun weitergeht. Ihr werdet eine oder mehrere neue Rätsel-Karten finden, die ihr **sofort** vom Stapel der Rätsel-Karten **nehmen und anschauen** dürft.

➡ Ist der Code *doch* falsch?

Tja, dann landet ihr auf einer **Lösungs-Karte mit X**. Überprüft die Reihenfolge des Zahlen-Codes und gleicht das Symbol auf der Decodier-Scheibe mit dem Symbol auf den Rätsel-Karten ab. Ist der Code trotzdem falsch, dann schaut euch das Rätsel noch einmal genau an, um auf einen anderen Code zu kommen.

WICHTIG: Ihr müsst die **Rätsel der Reihe nach lösen!** Das heißt: Ihr könnt und dürft immer erst mit dem nächsten Rätsel weitermachen, wenn ihr den Code zuvor geknackt habt und das Spiel es euch im Text erlaubt!

Nicht vergessen!



- **Auf den Lösungs-Karten mit Übersicht sind die Rätsel der Reihe nach abgebildet – zuerst in der linken Spalte von oben nach unten, dann in der rechten.**
- **Egal, ob falsch oder richtig – sortiert alle Lösungs-Karten, bei denen dies gefordert wird, zurück in den Stapel der Lösungs-Karten.**
- **Alle Codes sind logisch zu entschlüsseln. Es geht also nicht darum, einfach alle möglichen Kombinationen auf der Decodier-Scheibe auszuprobieren.**

Benötigt ihr Hilfe?

Falls ihr mal nicht weiterkommt, kann euch das Spiel Hilfestellungen geben. Zu jedem Code gibt es 3 passende Hilfe-Karten, die ihr an dem Symbol auf der Rückseite erkennt.
Jede Hilfe-Karte **„1. TIPP“** gibt euch einen ersten nützlichen Tipp und verrät euch, was ihr benötigt, um das entsprechende Rätsel lösen zu können.
Die Hilfe-Karten **„2. TIPP“** helfen euch konkreter, eine Lösung für das entsprechende Rätsel zu finden
Die Hilfe-Karten **„AUFLÖSUNG“** verraten euch den Lösungsweg und den richtigen Code für das Rätsel.

Scheut euch nicht, Hilfe-Karten zu nutzen, wenn ihr nicht weiterkommt. Die genutzten Hilfe-Karten legt ihr auf einen offenen Ablagestapel.

Wann endet das Spiel?

Das Spiel endet, wenn ihr das letzte Rätsel gelöst und die Geheimnisse der Insel Catan ergründet habt. Eine Karte wird euch dies mitteilen.

Wertung

Alle Rätsel gelöst zu haben ist ein toller Erfolg! Wer darüber hinaus wissen möchte, wie gut gerätselt wurde, kann in der Tabelle unten nachschauen. **Bei der Anzahl der verwendeten Hilfe-Karten zählen nur die Karten, die euch NEUE Hinweise/Lösungen verraten haben!**

	Keine Hilfe-Karten	1 – 2 Hilfe-Karten	3 – 5 Hilfe-Karten	6 – 10 Hilfe-Karten	> 10 Hilfe-Karten
< 60 Min.	10 Sterne	9 Sterne	8 Sterne	6 Sterne	5 Sterne
< 90 Min.	9 Sterne	8 Sterne	7 Sterne	5 Sterne	4 Sterne
≤ 120 Min.	8 Sterne	7 Sterne	6 Sterne	4 Sterne	3 Sterne
> 120 Min.	7 Sterne	6 Sterne	5 Sterne	3 Sterne	2 Sterne

Das Spiel beginnt

Worauf wartet ihr? **Startet jetzt die Stoppuhr oder den App-Timer!** Nun dürft ihr das **Faltblatt „Start“** öffnen. Viel Vergnügen bei EXIT® – Das Spiel: Abenteuer auf Catan!

KOSMOS und die Autoren danken allen Testspieler*innen und Regelleser*innen.



Die Autoren: **Inka & Markus Brand** leben mit ihren Kindern Lukas und Emely in Gummersbach. Zusammen haben sie zahlreiche Kinder- und Familienspiele veröffentlicht und viele Preise gewonnen.
EXIT® Konzept: **Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann (KOSMOS)**

Hinweise zum Verpackungsmüll: kosmos.de/disposal

Cover-Illustration: Martin Hoffmann
Illustration: Claus Stephan, Eric Hibbeler, Alexandria Neonakis, Naomi Robinson, Michael Menzel
Titel-Grafik Fine Tuning
Grafik: Sensit Communication GmbH
Techn. Produktentw.: Monika Schall
Redaktion: Ralph Querfurth

Art.-Nr. 684983

© 2025 KOSMOS Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG Pfizerstraße 5 – 7 70184 Stuttgart, DE **kosmos.de/servicecenter**

Alle Rechte vorbehalten
MADE IN GERMANY

© 2025 CATAN GmbH – CATAN, die „CATAN-Sonne“ und das CATAN-Brand-Logo sind eingetragene Marken der CATAN GmbH (catan.de).
Alle Rechte vorbehalten

ACHTUNG! Enthält eine funktionelle scharfe Spitze. Es besteht Verletzungsgefahr!

EXIT® DAS SPIEL

URKUNDE

CATAN®

Herzlichen Glückwunsch!
Die Spielerinnen und Spieler

haben am _____ in _____

erfolgreich Catan erkundet. Sie sind allen Geheimnissen der Insel auf den Grund gegangen. Was für eine großartige Leistung!

Dafür benötigten sie _____ Minuten und _____ Sekunden

Insgesamt haben sie _____ Hilfe-Karten verwendet.

Somit haben sie in der Wertung _____ Sterne erzielt!

Das coolste Rätsel war _____

Der schönste Moment während des Spiels war _____



Mehr Informationen zu der Brettspiel-Reihe CATAN findet ihr auf ***catan.de***