KLAUS TEUBER

CATAN®

SEEFAHRER

ERWEITERUNG

SPIELANLEITUNG



Mit der *5–6 Personen Erweiterung* könnt ihr *CATAN – Seefahrer* auch zu fünft oder zu sechst spielen!

Inhaltsverzeichnis

Auf zu neuen Entdeckungsfahrten! ... 2
Material ... 3
Ziel des Spiels ... 3
Allgemeine Regeln ... 4
Zu neuen Ufern ... 8
Die vier Inseln ... 10
Ozeanien ... 12
Durch die Wüste ... 14
Der vergessene Stamm ... 16
Stoffe für Catan ... 18
Die Pirateninseln ... 20
Die Catanischen Wunder ... 22
Neue Welt (freies Spiel) ... 24

LOSSPIELEN OHNE REGELLESEN!
Mit der kostenlosen App **CATAN Assistent**

Möchtet ihr das Spiel erklärt bekommen, statt die Regeln zu lesen? Dann ladet euch die kostenlose App **CATAN Assistent** herunter.

CATAN

KOSMOS



Auf zu neuen Entdeckungsfahrten!

Ihr habt euch auf Catan gut eingelebt und neue Abenteuerlust entfacht in euch. Macht eure Schiffe bereit und stecht in See, um neue Inseln zu entdecken. Auf welche Rohstoffe werdet ihr dort stoßen? Nicht immer werdet ihr das vorhersehen können. Entkommt den Piraten, findet euren Weg durch dichten Nebel und siedelt an den begehrten Goldflüssen. Setzt die Segel und nehmt Kurs auf spannende Szenarien in der Welt von CATAN!

Mit dieser *Seefahrer-Erweiterung* könnt ihr entweder die Kampagne, die aus 8 Szenarien besteht, spielen, oder die Seefahrt auf Catan im freien Spiel entdecken (auf Seite 24: Neue Welt).

Spielt ihr die Kampagne, solltet ihr die Szenarien in der angegebenen Reihenfolge spielen, da in späteren Szenarien neue Regeln hinzukommen und sie komplexer werden.

Hinweis zu unterschiedlichen Editionen

Die CATAN-Spielereihe mit ihren Erweiterungen wurde seit ihrem Erscheinen 1995 mehrfach überarbeitet. Die Spiele der aktuellen Edition sind mit allen Spielen seit 2003 kombinierbar, da sie inhaltlich gleich sind. Lediglich die grafische Gestaltung der Felder und Karten ist unterschiedlich. Somit sind alle CATAN-Editionen, die Kunststofffiguren enthalten, untereinander kompatibel. Einzelne Kartensets sind unter catanshop.de erhältlich.

Die von 1995 bis 2002 erschienenen Spiele (mit Holzfiguren) können nur eingeschränkt mit der aktuellen Edition kombiniert werden, da in der Edition 2003 wesentliche Änderungen am Spielmaterial vorgenommen wurden. Die Kombination dieser Ausgaben wird durch das *CATAN – Kompatibilitäts-Kit* ermöglicht. Es kann über catanshop.de bestellt werden.

Besitzt ihr Spiele unterschiedlicher Editionen? Auf unserer Webseite catan.de informieren wir umfassend über die Unterschiede und die Möglichkeiten, die verschiedenen Editionen zu kombinieren. Natürlich könnt ihr uns auch über kosmos.de/servicecenter schreiben. Wir sind euch gerne bei der Suche nach Lösungen behilflich.

© 1997, 2025 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

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

Weitere Infos zu CATAN findet ihr auf catan.de.

Autor: Klaus Teuber (1952 – 2023)
Weiterentwicklung CATAN: Benjamin Teuber
Illustration Cover: Quentin Regnes
Illustration Inhalt: Eric Hibbeler
Grafik: Michaela Kienle, Sabine Kondirolli
Design der Spielfiguren: Andreas Klober
3D-Grafik: Andreas Resch
Technische Produktentwicklung: Monika Schall
Projektleitung und Redaktion: Tina Landwehr-Rödde
Redaktion: Jasmin Balle, Arnd Fischer

Redaktion der ersten Auflage: Reiner Müller
Entwicklungsteam: Jasmin Balle, Arnd Beenen, Morgan Dontanville, Arnd Fischer, Bianca Freund, Sonja Krützfeldt, Tina Landwehr-Rödde, Ron Magin, Anne Reynolds, Az Sperry.
Ein besonderer Dank geht an: Brea Blankenfeld, Sebastian Castro Casas, Pete Fenlon, Nadine Fiedler, Caro Fischer, Stephanie Newman, Donna Prior, Sabrina Risch, Kelli Schmitz und Guido Teuber.

MADE in GERMANY

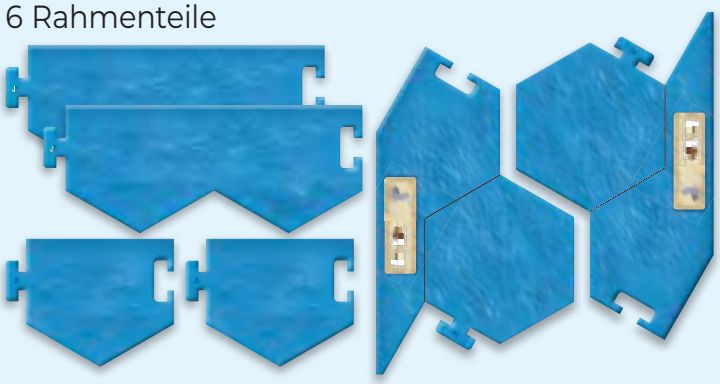
Art.-Nr.: 684679

Hinweise zu Verpackungsmüll:

kosmos.de/disposal

Material

6 Rahmenteile



60 Schiffe
(15 pro Farbe)



10 Häfen



5x 3:1, jeweils 1 Spezialhafen von jeder Rohstoffsorte

30 Sechseckfelder



19 x Meer, je 2 x Hügelland, Gebirge, Goldfluss, Wüste, je 1 x Ackerland, Wald, Weideland

6 Baukostenübersichten
(inkl. Übersichten für die Erweiterung für 5 und 6 Personen)



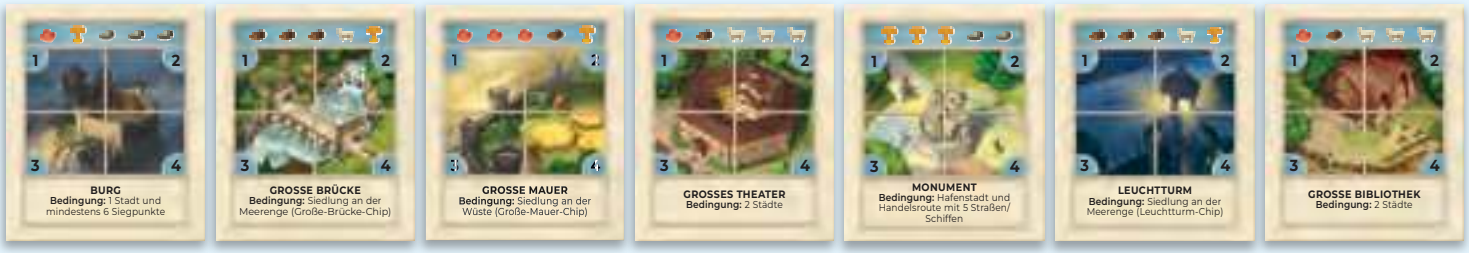
10 Zahlenchips



1 Seeräuber



7 Catanische Wunder *(inkl. Leuchtturm & Große Bibliothek für die Erweiterung für 5 und 6 Personen)*



50 Siegpunkt-Chips



Rückseite: Stoffballen

12 Piratenfestungen
(3 pro Farbe)



4 Chips in Spielfarben



5 Große-Mauer-Chips



2 Große-Brücke-Chips



Ziel des Spiels

In *CATAN – Seefahrer* bekommt ihr in verschiedenen Szenarien unterschiedliche Aufgaben, um Siegpunkte zu erlangen. Erreicht die von den Szenarien vorgegebene Anzahl an Siegpunkten, um zu gewinnen. Wer an der Reihe ist und über die erforderliche Anzahl an Siegpunkten verfügt, gewinnt und das Spiel endet sofort.

Hinweis: Lest zuerst die allgemeinen Regeln. Diese gelten für alle 8 Szenarien und das freie Spiel.



Allgemeine Regeln

Die Seefahrer-Regeln

Grundsätzlich wird nach den Regeln von *CATAN – Das Spiel* gespielt.

Neu hinzu kommen nun die Regeln der Erweiterung *Seefahrer.* Bei einigen Szenarien kommen spezielle Regeln ins Spiel, die jeweils dort vorgestellt werden.

Ihr könnt *CATAN – Seefahrer* als freies Spiel nach euren Vorlieben spielen, dazu findet ihr die Regeln und den Aufbau auf S. 24 dieser Anleitung. Oder ihr spielt eines der 8 Szenarien, am besten in der in dieser Anleitung aufgeführten Reihenfolge. Die Geschichte der Szenarien baut aufeinander auf und zeigt euch, welche Abenteuer rund um die Insel Catan auf euch warten.

Material und Aufbau eines Szenarios

Für alle Szenarien benötigt ihr das Material aus *CATAN – Das Spiel* inklusive der Rahmenteile. Eine genaue Übersicht der jeweils benötigten Teile findet ihr in dem Abschnitt „Material" des entsprechenden Szenarios.

Hinweis: Damit sich das Material der verschiedenen CATAN-Sets bei Bedarf wieder gut voneinander trennen lässt, sind die Sechseckfelder und Zahlenchips der Erweiterung Seefahrer mit diesem Symbol markiert: 

Es befindet sich bei den Sechseckfeldern auf der Vorderseite in der linken unteren Ecke und bei den Zahlenchips und anderem Material auf der Rückseite.

Setzt die Rahmenteile so zusammen, wie es die jeweilige Abbildung des Szenarios zeigt.

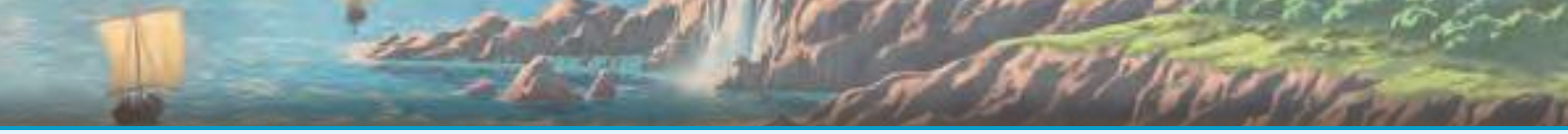
> *Wichtig: Die 6 Rahmenteile aus* CATAN – Das Spiel *werden mit der Rückseite nach oben eingesetzt, da auf dieser Seite keine Häfen aufgedruckt sind.*
>
> *Der Zusammenbau des Rahmens geht ganz leicht, wenn ihr die Rahmenteile aus* CATAN – Das Spiel *von oben in die Rahmenteile der Seefahrer-Erweiterung einsetzt! Wenn ihr umgekehrt vorgeht, ist eine größere Kraftanstrengung erforderlich, die die Rahmenteile beschädigen kann.*

Setzt Landschafts- und Meerfelder in den Rahmen, wie es in der Abbildung des Szenarios vorgegeben ist.

Auf die Landschaftsfelder legt ihr entsprechend der Abbildung die Zahlenchips.

Für die Häfen verwendet ihr die kleinen Hafenplättchen aus *Seefahrer.* Es ist angegeben, ob ihr die Häfen wie abgebildet auslegt oder zufällig. Beim zufälligen Aufbau gilt Folgendes:

Vor jedem Spiel mischt ihr verdeckt die Häfen, die für das jeweilige Szenario vorgeschrieben sind. Danach nehmt ihr vom verdeckten Stapel den jeweils obersten Hafen und legt ihn auf einen zufällig ausgewählten der dafür vorgesehenen Plätze auf dem Spielplan, bis der Stapel leer ist. Dreht danach alle Häfen um.



Bau und Einsatz von Schiffen

Der Bau von Schiffen

Schiffe werden wie Straßen eingesetzt (Schiffe fahren nicht), sie können aber im Gegensatz zu Straßen versetzt werden.

Ein Schiff darf nur auf eine Grenze zwischen zwei Meerfeldern (= Wasserweg) gesetzt werden oder auf einen Weg zwischen einem Meerfeld und einem Landschaftsfeld (= Küste).

Es gelten folgende Regeln für das Einsetzen von Schiffen:

Schiffe können an eine eigene Siedlung oder Stadt und/oder an ein eigenes Schiff (verzweigen ist erlaubt) gesetzt werden.

Auf jedem Wasserweg (offenes Meer) darf maximal 1 Schiff, auf Wegen an der Küste entweder 1 Schiff oder 1 Straße eingesetzt werden.

Es ist nicht erlaubt, ein Schiff an eine Straße oder eine Straße an ein Schiff anzufügen. Eine Straße kann nur dann mit einem Schiff fortgeführt werden (oder umgekehrt), wenn ihr an die Straße zuerst eine Siedlung baut und an diese Siedlung dann ein Schiff ansetzt (oder umgekehrt).

Die Funktion von Schiffen

Schiffe haben auf dem Meer die gleiche Funktion wie die Straßen auf dem Land. Ein Schiff verbindet die beiden benachbarten Kreuzungen miteinander. Mehrere Schiffe hintereinander (eine „Schiffslinie“) schaffen Verbindungen über das trennende Wasser hinweg.

Wer mit seiner Schiffslinie, ausgehend von einer eigenen Siedlung/Stadt, wieder ein Landschaftsfeld erreicht, kann dort eine neue Siedlung gründen. Von dort aus könnt ihr mit Straßen ins Hinterland vorstoßen oder per Schiff zu neuen Entdeckungen aufbrechen.

Die Gründungsphase

Wer in der Gründungsphase eine Siedlung an die Küste setzt, darf statt einer Straße auch ein Schiff an diese Siedlung setzen. Dies kann dann sinnvoll sein, wenn ihr plant, möglichst schnell in See zu stechen.



Schiff
Baukosten: 1 Holz + 1 Wolle



Beispiel: *Rot hat eine Siedlung mit einem Schiff auf einem Wasserweg und eine Siedlung mit einem Schiff an einer Küste gebaut.*



Beispiel: *Rot darf das Schiff nicht direkt an die Straße ansetzen.*



Beispiel: *Rot hat hier die Schiffslinie verzweigt, um in eine andere Richtung zu bauen.*



Beispiel: *Rot erreicht mit der Schiffslinie das Weideland und darf dort nun eine Siedlung gründen.*



Das Versetzen von Schiffen

Aneinandergesetzte Schiffe bilden Schiffslinien.

Eine Schiffslinie, die zwei eigene Siedlungen und/oder Städte miteinander verbindet, ist eine geschlossene Schiffslinie.

Eine Schiffslinie, die nicht zwei eigene Siedlungen/Städte miteinander verbindet, ist eine offene Schiffslinie. Das jeweils vorderste Schiff einer offenen Schiffslinie darf entfernt und an einer anderen Stelle – wo gemäß der Bauregeln auch ein neues Schiff gebaut werden dürfte – wieder eingesetzt werden.

Aus einer geschlossenen Schiffslinie darf kein Schiff versetzt werden.

Diese Regel gilt auch dann, wenn eine andere Person auf einer Kreuzung einer geschlossenen Schiffslinie eine Siedlung baut. Dann gilt zwar die für die Sondersiegpunkte zählende Handelsroute als unterbrochen, die beiden Siedlungen der Schiffslinie bleiben dennoch verbunden bzw. die Schiffslinie geschlossen.

Wer an der Reihe ist, darf pro Runde nur 1 eigenes Schiff versetzen. Es darf jedoch kein Schiff versetzt werden, das in der gleichen Runde gebaut wurde. Habt ihr mehrere Möglichkeiten (bei 2 Schiffslinien oder mehreren offenen Enden), so dürft ihr wählen, welches eurer Schiffe ihr versetzt.



Beispiel: *Aus dieser Schiffslinie kann kein Schiff versetzt werden, da sie geschlossen ist.*



Beispiel: *Hier sind beide Schiffslinien offen. Rot darf das mit dem Pfeil markierte Schiff auf die mit Haken markierten Positionen versetzen.*

Schiffe und Straßen

Die Längste Handelsroute

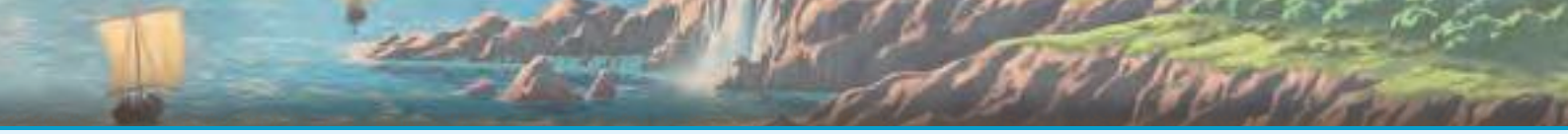
Bei der Ermittlung der „Längsten Handelsroute“ werden neben den Straßen jetzt auch die Schiffe mitgezählt. Wer die längste durchgehende Verbindung aus Straßen und/oder Schiffen besitzt, erhält die Sonderkarte „Längste Handelsroute“. Achtung: Schiffe gelten mit Straßen nur dann als verbunden, wenn eine Siedlung oder Stadt dazwischensteht.

Die Entwicklungskarte „Straßenbau“

Wer eine dieser Karten ausspielt, darf anstelle der 2 kostenlosen Straßen auch 2 Schiffe bauen oder 1 Straße und 1 Schiff.



Beispiel: *Rot hat die längste Handelsroute – 4 Schiffe & 2 Straßen. Um die beiden Schiffe links an die Handelsroute anzuschließen, müsste Rot eine Siedlung an die markierte Stelle bauen. Erst so können die Schiffe mit den Straßen verbunden werden.*



Spiel mit dem Seeräuber



Der Seeräuber steht zu Beginn des Spiels auf dem in der Szenarienbeschreibung jeweils mit X markierten Meerfeld. Er kann versetzt werden, wenn ihr eine „7“ würfelt oder wenn eine Ritterkarte gespielt wird. Der Seeräuber sitzt in der Mitte eines Meerfeldes, nicht auf einer Kreuzung. Wer den Seeräuber versetzt, darf wählen, auf welches Meerfeld er versetzt wird.

Dann darf diese Person von jemandem mit mindestens einem Schiff auf einer Kante dieses Meerfeldes eine Rohstoffkarte rauben. Haben mehrere Personen an diesem Meerfeld Schiffe stehen, darf sie sich eine davon aussuchen.

Solange der Seeräuber ein Meerfeld besetzt, darf auf den angrenzenden Seewegen (das sind die 6 Kanten dieses Feldes) weder ein Schiff eingesetzt, noch ein Schiff entfernt werden. Alle anderen Schiffe sind von dieser Regel nicht betroffen. Der Seeräuber darf auch auf den Rahmen gesetzt werden.

Spiel mit Seeräuber und Räuber

Der Räuber beginnt das Spiel auf dem im jeweiligen Szenario angegebenen Feld.

Würfelst du eine „7“, kannst du wählen, ob du entweder den Seeräuber versetzen willst oder den Räuber. Eine der beiden Figuren muss versetzt werden.

Der Räuber darf auf ein beliebiges Landschaftsfeld versetzt werden, auch über Meerfelder hinweg, außer die Regeln des jeweiligen Szenarios geben etwas anderes vor. Ansonsten gelten die Regeln aus *CATAN – Das Spiel*.

Wenn du eine Ritterkarte ausspielst, hast du die Wahl, entweder den Räuber zu versetzen oder den Seeräuber – mit den oben beschriebenen Folgen.

Neues Landschaftsfeld: Goldfluss



Neu im Spiel ist das Landschaftsfeld „Goldfluss“. Hier wird der neue Rohstoff Gold gewonnen.

Das Gold existiert allerdings nur als reine Tauschwährung – Rohstoffkarten „Gold“ gibt es nicht!

Wird die Zahl auf einem Goldfluss-Feld gewürfelt, nehmen sich alle mit einer Siedlung an diesem Feld 1 Rohstoffkarte pro eigene Siedlung. Die Rohstoffart dürfen sich alle selbst aussuchen.

Wer an einem solchen Feld eine Stadt errichtet, erhält natürlich 2 Rohstoffkarten je eigene Stadt. Dies dürfen auch 2 verschiedene sein.

Spielende

Das Spiel endet in dem Zug, in dem jemand die für das jeweilige Szenario vorgegebene Anzahl an Siegpunkten erreicht. Um zu gewinnen, müsst ihr an der Reihe sein und über die erforderlichen Siegpunkte verfügen.



Szenario 1: Zu neuen Ufern

Nach langer Fahrt habt ihr Catan erreicht und eure ersten Siedlungen gegründet. Häfen werden gebaut und neue, seetüchtige Schiffe entwickelt. Die ersten Wagemutigen fahren hinaus auf das Meer. Es dauert nicht lange und Gerüchte tauchen auf, dass es draußen auf dem Meer viele kleinere

Sechseckfelder	Anzahl
Meer	13
Wüste	-
Goldfluss	2
Hügelland	4
Wald	3
Weideland	5
Ackerland	4
Gebirge	4
Gesamt	**35**

Zahlenchips	Anzahl
2	1
3	2
4	3
5	3
6.	2
8	3
9.	2
10	3
11	2
12	1
Gesamt	**22**



Häfen:
5x Spezialhafen
3x 3:1 Hafen

Zusätzliches Material:
18 Siegpunkt-Chips

Aufbau

Spielt ihr zu dritt, baut das Szenario wie auf dieser Seite gezeigt auf. Im Spiel zu viert baut ihr das Spiel nach der Abbildung auf der nächsten Seite auf.

Zusätzliche Regeln

Gründungsphase

Ihr gründet eure ersten beiden Siedlungen nach den Regeln von *CATAN – Das Spiel* auf der großen Insel. Gründet ihr Siedlungen an der Küste, dürft ihr anstelle einer Straße auch ein Schiff an die Siedlung setzen. So könnt ihr sofort in See stechen.

Seeräuber/Räuber

Dieses Szenario wird sowohl mit dem Räuber als auch mit dem Seeräuber gespielt. Der Räuber startet im Spiel zu dritt auf dem Feld mit der „12“, im Spiel zu viert auf der Wüste. Stellt den Seeräuber auf das mit X markierte Meerfeld.

Sondersiegpunkte

Für die jeweils erste Siedlung, die du auf einer kleinen Insel baust, erhältst du 2 Siegpunkt-Chips. Lege die Chips als Kennzeichnung unter

Inseln geben soll – auf einigen von ihnen soll sogar Gold gefunden worden sein. Das wird auch auf Catan hochgeschätzt. Ihr rüstet eure Schiffe aus und bald stecht ihr in See, um das wertvolle Gold der Inseln zu finden.

Sechseckfelder	Anzahl
Meer	14
Wüste	1
Goldfluss	2
Hügelland	5
Wald	5
Weideland	5
Ackerland	5
Gebirge	5
Gesamt	**42**

Zahlenchips	Anzahl
2	2
3	3
4	3
5	3
6.	3
8	3
9.	3
10	3
11	3
12	1
Gesamt	**27**



Häfen:
5x Spezialhafen
4x 3:1 Hafen

Zusätzliches Material:
24 Siegpunkt-Chips

die Siedlung (Siedlungswert insgesamt: 3 Siegpunkte). Bei dieser „ersten Siedlung" spielt es keine Rolle, ob auf dieser Insel schon Siedlungen in anderen Farben gegründet wurden oder nicht.

Spielende

Sobald jemand an der Reihe ist und dabei 14 Siegpunkte erreicht, gewinnt diese Person und das Spiel endet.

Variabler Aufbau

Hauptinsel

Mischt die Landschaftsfelder der Hauptinsel und legt diese zufällig aus. Auch die dazugehörigen Zahlenchips und Häfen werden zufällig ausgelegt. Achtet beim Auslegen der Zahlenchips darauf, dass rote Zahlen nicht nebeneinanderliegen.

Kleine Inseln

Mischt verdeckt die Sechseckfelder des eingerahmten Gebiets, legt sie zufällig aus und deckt sie dann auf. Platziert die zugehörigen Zahlenchips ebenfalls zufällig auf den Landschaftsfeldern. Achtet im Spiel zu viert darauf, dass die roten Zahlen nicht nebeneinanderliegen.

Szenario 2: Die vier Inseln

Schnell entwickelt ihr euch zu erfahrenen Seefahrern. Eines Tages erreicht ihr die weiter im Westen gelegene Inselgruppe, die man unter dem Namen „Die vier Inseln“ kennt. Auch hier finden sich fruchtbare Äcker, saftige Weiden und ertragreiche Erzminen. Schnell sind die ersten Siedlungen errichtet.

Sechseckfelder	Anzahl
Meer	15
Wüste	-
Goldfluss	-
Hügelland	4
Wald	4
Weideland	4
Ackerland	4
Gebirge	4
Gesamt	**35**

Zahlenchips	Anzahl
2	1
3	2
4	2
5	3
6.	2
8	2
9.	3
10	2
11	2
12	1
Gesamt	**20**



Häfen:
5x Spezialhafen
4x 3:1 Hafen

Zusätzliches Material:
18 Siegpunkt-Chips

Aufbau

Spielt ihr zu dritt, baut das Szenario wie auf dieser Seite gezeigt auf. Im Spiel zu viert baut ihr das Spiel nach der Abbildung auf der nächsten Seite auf.

Zusätzliche Regeln

Gründungsphase

Ihr dürft eure beiden Startsiedlungen auf beliebigen Inseln gründen. Alle haben zu Beginn des Spiels 1 oder 2 Heimatinseln. Alle anderen Inseln, auf denen ihr noch keine Siedlungen habt, sind für euch fremde Inseln. Wer in der Gründungsphase eine der beiden Siedlungen an die Küste setzt, sollte statt einer Straße ein Schiff an die Siedlung setzen.

Seeräuber/Räuber

Dieses Szenario wird sowohl mit dem Räuber als auch dem Seeräuber gespielt. Der Räuber startet auf dem Feld mit der „12“. Stellt den Seeräuber auf das mit X markierte Meerfeld.

Aber kaum angekommen, treibt die Neugier euch weiter. Was werdet ihr wohl auf den anderen Inseln finden? Und da ihr alle den Ehrgeiz habt, auf jeder der vier Inseln vertreten zu sein, entbrennt schnell ein spannender Wettlauf zu den wenigen Siedlungsplätzen auf den neuen Inseln.

Sechseckfelder	Anzahl
Meer	12
Wüste	-
Goldfluss	-
Hügelland	4
Wald	5
Weideland	5
Ackerland	5
Gebirge	4
Gesamt	**35**

Zahlenchips	Anzahl
2	1
3	2
4	3
5	3
6.	2
8	2
9.	3
10	3
11	3
12	1
Gesamt	**23**

Häfen:
5x Spezialhafen
4x 3:1 Hafen

Zusätzliches Material:
24 Siegpunkt-Chips



Sondersiegpunkte

Für die jeweils erste Siedlung, die du auf einer fremden Insel baust, erhältst du 2 Siegpunkt-Chips. Lege die Chips als Kennzeichnung unter die Siedlung (Siedlungswert insgesamt: 3 Siegpunkte). Bei dieser „ersten Siedlung“ spielt es keine Rolle, ob auf dieser Insel schon Siedlungen in anderen Farben gegründet wurden oder nicht.

Spielende

Sobald jemand an der Reihe ist und dabei 13 Siegpunkte erreicht, gewinnt diese Person und das Spiel endet.

Variabler Aufbau

Die Umrisse der vier Inseln sollten nicht verändert werden. Innerhalb der Umrisse könnt ihr die Landschaftsfelder, Häfen und Zahlenchips beliebig neu verteilen. Achtet aber darauf, dass Wald und Weideland nicht zu schlechte Zahlen erhalten.

Szenario 3: Ozeanien

Andere catanische Seefahrer sind mit ihren Schiffen nach Nordwesten gesegelt und haben neue Inseln entdeckt, die sie Ozeanien nennen. Zwischen den Inseln erstreckt sich ein geheimnisvolles Meer, das meist von dichtem Nebel bedeckt ist. Die unerschrockenen Seefahrer, die sich in das

Sechseckfelder	Anzahl
Meer	18
Wüste	-
Goldfluss	2
Hügelland	4
Wald	5
Weideland	5
Ackerland	4
Gebirge	4
Gesamt	**42**

Zahlenchips	Anzahl
2	-
3	3
4	2
5	3
6.	3
8	3
9.	3
10	2
11	3
12	2
Gesamt	**24**



Häfen:
5x Spezialhafen
3x 3:1 Hafen

Aufbau

Baut die beiden großen Startinseln (mit Häfen) und das Meer wie gezeigt auf. Mischt die Sechseckfelder, die übrig geblieben und für das unentdeckte Land vorgesehen sind, und legt sie verdeckt auf die freien Plätze. Die Zahlenchips für diese Landschaftsfelder werden ebenfalls gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.

Zusätzliche Regeln

Gründungsphase

Gründet eure beiden Startsiedlungen auf den großen Hauptinseln. Wer in der Gründungsphase eine der beiden Siedlungen an die Küste setzt, sollte statt einer Straße ein Schiff an die Siedlung setzen.

Seeräuber/Räuber

Dieses Szenario wird sowohl mit dem Räuber als auch dem Seeräuber gespielt. Der Räuber startet auf dem Feld mit der „12“. Stellt den Seeräuber auf das mit X markierte Meerfeld.

Nebelmeer gewagt haben, berichten von fruchtbaren Inseln und sagenhaftem Gold. Abenteuerlustig beladet ihr eure Schiffe mit Proviant und Saatgut und brecht auf zum geheimnisvollen Nebelmeer. Was werdet ihr im Nebel entdecken?

Sechseckfelder	Anzahl
Meer	15
Wüste	-
Goldfluss	2
Hügelland	5
Wald	5
Weideland	5
Ackerland	5
Gebirge	5
Gesamt	**42**

Zahlenchips	Anzahl
2	1
3	3
4	3
5	3
6.	3
8	3
9.	3
10	3
11	3
12	2
Gesamt	**27**



Häfen:
5x Spezialhafen
4x 3:1 Hafen

Neue Gebiete entdecken

Setzt ihr ein Schiff oder eine Straße auf einen Weg, an dessen Ende ein Nebelfeld liegt, dreht ihr es um und entdeckt, was darunter verborgen ist. Handelt es sich um Meer, passiert nichts weiter. Verbirgt sich hier jedoch ein Landschaftsfeld, legt ihr den obersten Zahlenchip vom verdeckten Stapel darauf. Wer das Landschaftsfeld entdeckt hat, erhält sofort eine Rohstoffkarte dieses Landschaftsfelds.

Spielende

Sobald jemand an der Reihe ist und dabei 12 Siegpunkte erreicht, gewinnt diese Person und das Spiel endet.

Variabler Aufbau

Die Umrisse der Hauptinseln sollten nicht verändert werden. Innerhalb der Umrisse könnt ihr die Landschaftsfelder, Häfen und Zahlenchips beliebig neu verteilen. Sollten 2 rote Zahlenchips nebeneinander liegen, ist dies ausnahmsweise erlaubt.

Szenario 4: Durch die Wüste

Weit draußen wurde eine große Insel entdeckt. Da im Nordwesten ein breiter Wüstengürtel die Insel in zwei Teile trennt, wurde sie „Wüsteninsel“ genannt. Bald nach Gründung der ersten Siedlungen im größeren Teil der Insel entdeckten Kundschafter jenseits des Wüstengürtels ebenfalls fruchtbares

Sechseckfelder	Anzahl
Meer	10
Wüste	3
Goldfluss	2
Hügelland	3
Wald	5
Weideland	4
Ackerland	4
Gebirge	4
Gesamt	**35**

Zahlenchips	Anzahl
2	1
3	2
4	3
5	3
6.	3
8	3
9.	3
10	2
11	1
12	1
Gesamt	**22**



Häfen:
5 x Spezialhafen
3 x 3:1 Hafen

Zusätzliches Material:
24 Siegpunkt-Chips

Aufbau

Spielt ihr zu dritt, baut das Szenario wie auf dieser Seite gezeigt auf. Im Spiel zu viert baut ihr das Spiel nach der Abbildung auf der nächsten Seite auf.

Zusätzliche Regeln

Gründungsphase

Die Hauptinsel ist durch einen Wüstengürtel in einen schmalen Landstreifen (siehe rote Umrahmung links oben) und die größere Hauptinsel darunter getrennt. Alle müssen ihre beiden ersten Siedlungen auf der größeren Hauptinsel gründen – rechts bzw. unterhalb des Wüstengürtels. Die kleinen Inseln (ebenfalls rot umrahmt) und der Landstreifen im Nordwesten gelten als „fremde“ Inseln.

Seeräuber/Räuber

Dieses Szenario wird sowohl mit dem Räuber als auch dem Seeräuber gespielt. Der Räuber startet auf einer der drei Wüsten. Stellt den Seeräuber auf das mit X markierte Meerfeld.



Land. Gleichzeitig entdeckten Schiffe im Osten kleinere Inseln mit Goldvorkommen und reichen Erzlagern. Die Wagemutigsten wählen den Weg durch die gnadenlose Wüste, andere dagegen versuchen, als Erste die kleinen Inseln zu erreichen, um dort Siedlungen zu errichten.

Sechseckfelder	Anzahl
Meer	12
Wüste	3
Goldfluss	2
Hügelland	5
Wald	5
Weideland	5
Ackerland	5
Gebirge	5
Gesamt	**42**

Zahlenchips	Anzahl
2	1
3	3
4	3
5	3
6.	3
8	3
9.	3
10	3
11	3
12	2
Gesamt	**27**



Häfen:
5x Spezialhafen
4x 3:1 Hafen

Zusätzliches Material:
32 Siegpunkt-Chips

Sondersiegpunkte

Für die jeweils erste Siedlung, die du auf einer fremden Insel baust, erhältst du 2 Siegpunkt-Chips. Lege die Chips als Kennzeichnung unter die Siedlung (Siedlungswert insgesamt: 3 Siegpunkte). Bei dieser „ersten Siedlung“ spielt es keine Rolle, ob auf dieser Insel schon Siedlungen in anderen Farben gegründet wurden oder nicht.

Spielende

Sobald jemand an der Reihe ist und dabei 14 Siegpunkte erreicht, gewinnt diese Person und das Spiel endet.

Variabler Aufbau

Die Landschaftsfelder, Häfen und Zahlenchips der Hauptinsel (ohne die 3 Landschaftsfelder links des Wüstengürtels) können beliebig neu ausgelegt werden. Ihr könnt auch die Landschaftsfelder und Zahlenchips der kleinen Inseln und des abgetrennten und markierten Landstreifens hinter dem Wüstengürtel neu auslegen. Rote Zahlen sollten jedoch nicht nebeneinander oder auf einem Goldfluss liegen.



Szenario 5: Der vergessene Stamm

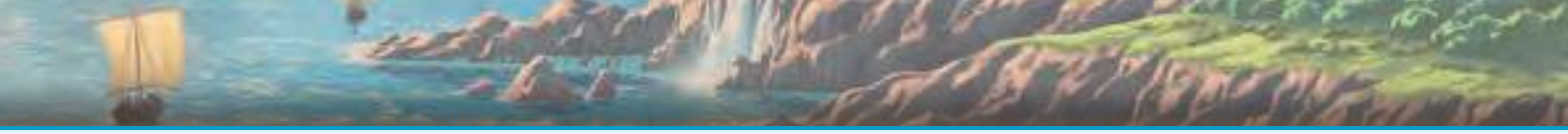
Weit im Süden wurde eine lange, schmale Insel entdeckt. Bald schon sind die ersten Siedlungen entstanden und bei der Erkundung der umgebenden Gewässer stoßt ihr auf kleine bewohnte Inseln. Bei den ersten Begegnungen zeigt es sich, dass die Fremden eine ähnliche Sprache sprechen und die gleichen Legenden kennen wie ihr. Bald stellt sich heraus, dass es sich bei dem fremden Volk um die Nachfahren einer Gruppe von Menschen handelt, deren Schiff verloren ging. Ein Schiff aus der Flotte, die vor Jahrhunderten erstmalig Catan erreichte. Groß ist nun die Freude über das Wiedersehen mit den catanischen Verwandten und diese geizen nicht mit nachbarschaftlicher Hilfe und Geschenken.

Sechseckfelder	Anzahl
Meer	19
Wüste	3
Goldfluss	2
Hügelland	5
Wald	5
Weideland	5
Ackerland	5
Gebirge	5
Gesamt	**49**

Zahlenchips	Anzahl
2	1
3	2
4	2
5	2
6.	2
8	2
9.	2
10	2
11	2
12	1
Gesamt	**18**



Häfen: 5x Spezialhafen, 1x 3:1 Hafen
Zusätzliches Material: 4 Enwicklungskarten, 8 Siegpunkt-Chips



Aufbau

Baut das Spielfeld wie links gezeigt zusammen.

> *Wichtig: Die kleinen Inseln bleiben alle **ohne** Zahlenchip.*

Legt 8 Siegpunkt-Chips auf die markierten Küstenlinien. Mischt die 6 Häfen verdeckt und legt sie auf die markierten Plätze. Dreht sie anschließend um. Nehmt die obersten 4 Karten vom gemischten Stapel mit den Entwicklungskarten und legt diese verdeckt auf die markierten Plätze.

Zusätzliche Regeln

Gründungsphase

Ihr gründet eure ersten beiden Siedlungen nach den Regeln von *CATAN – Das Spiel* auf der Hauptinsel. Gründet ihr Siedlungen an der Küste, dürft ihr anstelle einer Straße auch ein Schiff an die Siedlung setzen. Auf den kleinen Inseln rundum darf niemals eine Siedlung gegründet werden, sie werfen auch keine Erträge ab.

Seeräuber/Räuber

Dieses Szenario wird sowohl mit dem Räuber als auch dem Seeräuber gespielt. Der Räuber startet auf einer beliebigen Wüste. Stellt den Seeräuber auf das mit X markierte Meerfeld.

Bei einer gewürfelten „7“ kann entweder der Räuber oder der Seeräuber versetzt werden. Der Räuber darf nicht auf die kleinen Inseln versetzt werden. Hat er die Startwüste verlassen, darf er nicht mehr dorthin zurückgesetzt werden.

Geschenke

Die Geschenke des fremden Volkes bestehen aus Siegpunkt-Chips, Entwicklungskarten und den offen ausliegenden Häfen.

Sondersiegpunkte

Wer zuerst eine kleine Insel erreicht und ein Schiff auf einer Kante mit einem Siegpunkt-Chip baut oder an eine solche Kante versetzt, darf den Chip nehmen und vor sich auslegen. Die Siegpunkt-Chips zählen 1 Siegpunkt. Ist ein Chip erbeutet, wird er nicht nachgefüllt.

Entwicklungskarten

Wer ein Schiff auf eine Kante baut oder an eine Kante versetzt, an der eine Entwicklungskarte liegt, darf diese an sich nehmen. Sie zählt wie eine in diesem Zug erworbene Entwicklungskarte.

Häfen

Baust oder versetzt du ein Schiff auf eine Kante, an der ein Hafen liegt, nimmst du diesen zu dir.

Besitzt du eine Küstensiedlung ohne Hafen, musst du den Hafen sofort an diese anlegen. Hast du mehrere eigene Küstensiedlungen, darfst du selbst wählen, an welche du den Hafen anlegst.

An eine Küstensiedlung darf nur 1 Hafen angelegt werden.

Besitzt du keine Küstensiedlung, die für den Hafen in Frage kommt, bewahrst du ihn auf, bis du eine Küstensiedlung baust, die noch keinen Hafen hat.

Hast du einen Hafen errichtet, darfst du ihn sofort benutzen.

Spielende

Sobald jemand an der Reihe ist und dabei 13 Siegpunkte erreicht, gewinnt diese Person und das Spiel endet.

Variabler Aufbau

Die Landschaftsfelder und Zahlenchips der Hauptinsel können beliebig neu angeordnet werden. Allerdings solltet ihr darauf achten, dass die 3 rechten Landschaftsfelder nicht zu gute Zahlenchips erhalten (also keine 5, 6, 8, 9).



Szenario 6: Stoffe für Catan

Ihr stoßt auf weitere Inseln, die von Mitgliedern des „Vergessenen Stammes“ bewohnt werden. Prächtige Stoffe und herrliche Gewänder ziehen euch in ihren Bann. Der Stamm hat im Laufe der Jahrhunderte die Kunst der Herstellung von Stoffen perfektioniert. Da eure Kleidung bei Weitem nicht so hochwertig ist, beginnt ein reger Tauschhandel um die schönsten Stoffe.

Sechseckfelder	Anzahl
Meer	18
Wüste	2
Goldfluss	2
Hügelland	3
Wald	4
Weideland	4
Ackerland	5
Gebirge	4
Gesamt	**42**

Zahlenchips	Anzahl
2	2
3	3
4	3
5	3
6.	3
8	3
9.	3
10	3
11	3
12	2
Gesamt	**28**



Häfen:
5 x Spezialhafen
4 x 3:1 Hafen

Zusätzliches Material:
50 Stoffballen-Chips

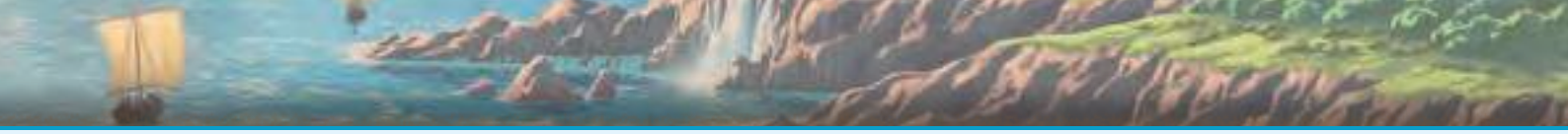
Aufbau

Baut das Spielfeld wie oben gezeigt zusammen. Mischt die Häfen und legt sie zufällig aufgedeckt an die abgebildeten Positionen. Auf die 4 kleinen Inseln legt ihr je 2 Zahlenchips, genau auf die Kreuzung (jeder Zahlenchip stellt ein Dorf dar). Zu jedem der 8 Dörfer werden 5 Stoffballen gelegt. Die restlichen 10 Stoffballen werden als allgemeiner Vorrat neben dem Spielplan bereitgelegt.

Zusätzliche Regeln

Gründungsphase

Eure ersten beiden Siedlungen gründet ihr nach den Regeln von *CATAN – Das Spiel* auf den beiden Hauptinseln oben und unten. Haben alle ihre 2. Siedlung gesetzt, beginnt die letzte Person, die eine Siedlung gesetzt hat, und gründet eine 3. Siedlung. Für eure 3. Siedlung erhaltet ihr die Startrohstoffe. Gründet ihr Siedlungen an der Küste, dürft ihr anstelle einer Straße auch



ein Schiff an die Siedlung setzen. Auf den 4 kleinen Inseln in der Mitte dürft ihr keine Siedlungen gründen.

Stoffhandel

Sobald du eine Schiffslinie zwischen einer eigenen Siedlung und einem Dorf des Vergessenen Stammes hergestellt hast, unterhältst du eine Handelsbeziehung zu diesem Dorf. Hast du eine Handelsbeziehung aufgebaut, darfst du dir sofort 1 Stoffballen vom Vorrat dieses Dorfes nehmen.

Wird im weiteren Spielverlauf die Zahl des Dorfes gewürfelt, darfst du dir 1 weiteren Stoffballen nehmen. Haben 2 oder mehr Personen eine Handelsbeziehung zum gleichen Dorf geschlossen, dürfen sich alle 1 Stoffballen nehmen, die an das Dorf angeschlossen sind. Reicht der Stoffballenvorrat eines Dorfes nicht für alle Beteiligten aus, werden die fehlenden Stoffballen aus dem allgemeinen Vorrat entnommen.

Wird die Zahl eines Dorfes gewürfelt, dessen Stoffballen bereits aufgebraucht sind, erhält niemand mehr Stoffballen von diesem Dorf – auch nicht aus dem allgemeinen Vorrat.

2 Stoffballen sind 1 Siegpunkt wert. Dreht für eine bessere Übersicht jeden zweiten Stoffballen, den ihr erhalten habt, auf die Siegpunkt-Seite um.

Schiffe versetzen

Sobald du eine Schiffslinie zwischen einer eigenen Siedlung und einem Dorf des Vergessenen Stammes hergestellt hast, gilt die Schiffslinie als geschlossen. Das heißt, dass aus dieser Schiffslinie kein Schiff mehr versetzt werden darf. Das gilt auch dann, wenn der Chipsvorrat des Dorfes erschöpft ist.

Seeräuber/Räuber

Dieses Szenario wird sowohl mit dem Räuber als auch dem Seeräuber gespielt. Der Räuber startet auf dem Ackerland mit der „12“, er darf jedoch die Inseln des Vergessenen Stammes nicht betreten. Stellt den Seeräuber auf das mit X markierte Meerfeld.

In diesem Szenario gelten folgende Ausnahmen: Der Seeräuber darf nur von Personen versetzt werden, die mindestens 1 Dorf mit einer Schiffslinie erreicht haben. Versetzt du den Seeräuber, darfst du wahlweise 1 Rohstoffkarte ziehen oder einen Stoffballen von einer Person rauben, die an dem Feld mit dem Seeräuber ein Schiff stehen hat.

Längste Handelsroute

Die „Längste Handelsroute“ entfällt in diesem Szenario, die „Größte Rittermacht“ könnt ihr jedoch weiterhin erlangen.

Spielende

Es gibt 2 Möglichkeiten:

Sobald jemand an der Reihe ist und dabei 14 Siegpunkte erreicht, hat diese Person gewonnen.

Oder sobald sich nur noch in 3 Dörfern Stoffballen-Chips befinden, endet das Spiel. Es gewinnt, wer am meisten Siegpunkte erreicht hat. Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Stoffballen besitzt.

Variabler Aufbau

Die Landschaftsfelder und Zahlenchips der beiden Hauptinseln könnt ihr beliebig neu anordnen. Position und Zahlenchips der 4 Inseln in der Mitte sollten nicht verändert werden. Der Räuber startet auf einem der beiden Felder mit der „12“.



Szenario 7: Die Pirateninseln

Piraten sind in euer Inselreich eingedrungen. Schnell sind die catanischen Handelsschiffe von den kampferprobten Freibeutern versenkt und die Siedlungen auf den westlichen Inseln erobert. Nach dem Ausbau der eroberten Siedlungen zu Festungen setzen die Piraten ihre Raubzüge fort. Immer wieder überfallen sie mit ihrer Flotte die Siedlungen an der Küste. Um dem dreisten Treiben der Piraten Einhalt zu gebieten, beschließt ihr, eine Kriegsflotte zu bauen.

Sechseckfelder	Anzahl
Meer	19
Wüste	3
Goldfluss	2
Hügelland	5
Wald	5
Weideland	5
Ackerland	5
Gebirge	5
Gesamt	**49**

Zahlenchips	Anzahl
2	1
3	2
4	3
5	3
6.	3
8	3
9.	3
10	3
11	2
12	1
Gesamt	**24**



Häfen: 5 x Spezialhafen, 3 x 3:1 Hafen
Zusätzliches Material: 12 Piratenfestungen, 4 Chips in Spielfarben

Aufbau

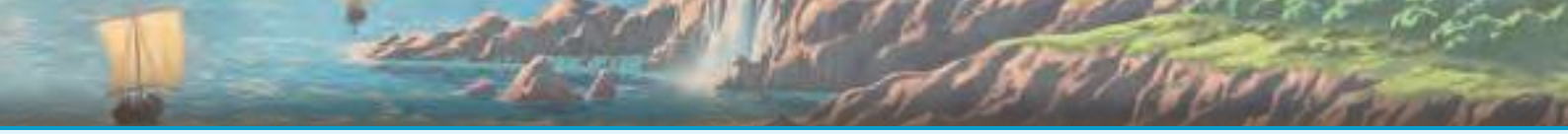
Baut das Spielfeld wie oben gezeigt zusammen. Mischt die Häfen und legt sie zufällig aufgedeckt an die abgebildeten Positionen.

Wichtig: Das Weideland der unteren Insel in der Mitte und die Hügelländer der linken Inseln bleiben ohne Zahlenchip und bringen keine Erträge.

Stellt die Spielfiguren wie abgebildet auf der östlichen Insel auf. Auf dieser Insel könnt ihr wie immer normal bauen, alle anderen Inseln sind Pirateninseln.

An der Küste der westlichen Inseln setzt ihr wie abgebildet 4 Piratenfestungen ein. Jede Piratenfestung besteht aus 3 gleichfarbigen Piratenfestungs-Chips, auf die jeweils 1 Siedlung derselben Farbe gesetzt wird, wie auf der Abbildung gezeigt.

Legt die Chips in Spielfarben auf die abgebildeten Kreuzungen.



Wichtig: Spielt ihr zu dritt, entfällt Weiß als Spielfarbe. Lasst diese Figuren in der Schachtel. Sortiert im Spiel zu dritt die Siegpunktkarten aus dem Entwicklungskartenstapel aus und legt sie ebenfalls zurück in die Schachtel. Spielt ihr zu viert, bleiben die Siegpunktkarten im Spiel, zählen aber als Ritterkarten.

„Längste Handelsroute“ und „Größte Rittermacht“ entfallen.

Siegpunktkarten und Ritter aus dem Entwicklungskartenstapel bekommen in diesem Szenario eine neue Funktion und können nicht als Siegpunkte bzw. Ritter gespielt werden.

Zusätzliche Regeln

Gründungsphase

Zusätzlich zu der bereits eingesetzten Siedlung setzt ihr jeweils eure ersten beiden Siedlungen nach den Regeln von *CATAN – Das Spiel* auf der östlichen Insel ein. Nach Abschluss der Gründungsphase besitzt ihr also 3 Siedlungen auf der östlichen Insel sowie 1 Piratenfestung, die jedoch nicht als Siedlung zählt.

Seeräuber/Räuber

Das Seeräuber-Floß stellt in diesem Szenario die Piratenflotte dar. Stellt sie auf das mit X markierte Meerfeld. Es gibt keinen Räuber.

Schiffsbau

Du darfst in diesem Szenario nur 1 Schiffslinie zu den westlichen Inseln bauen. Diese beginnt an deiner Küstensiedlung auf der östlichen Insel und führt über die Kreuzung mit deinem Chip in Spielfarbe zur Piratenfestung in deiner Farbe. Die Schiffslinie darf sich nicht verzweigen und auch nicht über die Piratenfestung hinaus gebaut werden. Sie muss auf dem kürzesten Weg gebaut werden und darf andere Schiffslinien nicht blockieren.

An der Ostküste der östlichen Insel können weitere Schiffslinien gebaut werden.

Kriegsschiffe

Deckst du eine Ritterkarte (im Spiel zu viert auch Siegpunktkarte) auf, darfst du jeweils das hinterste „normale“ Schiff deiner Schiffslinie in ein Kriegsschiff umwandeln. Um es als Kriegsschiff zu markieren, legst du das Schiff auf die Seite. Die aufgedeckte Entwicklungskarte kommt auf einen Ablagestapel.

Wichtig: Ist der Stapel mit den Entwicklungskarten leer, können keine neuen Entwicklungskarten mehr gekauft werden.

Piratenflotte

Die Piratenflotte umrundet die beiden Wüsteninseln im Uhrzeigersinn. Immer, wenn jemand würfelt, wird zuerst die Piratenflotte bewegt. Die Zugweite entspricht dem Würfel mit der niedrigeren Augenzahl. Bei gleicher Augenzahl auf den Würfeln zählt diese. Die Piratenflotte wird so viele Felder weitergezogen, wie die Zahl auf dem Würfel zeigt. Erst danach nehmt ihr euch eure Rohstofferträge.

Piratenüberfall

Endet der Zug der Piratenflotte auf einem Meerfeld, an das eine Siedlung/Stadt grenzt, wird diese Siedlung/Stadt sofort überfallen – noch bevor ihr euch Rohstofferträge nehmt bzw. die Auswirkung einer „7“ berücksichtigt wird.

- Die Stärke des Piraten ergibt sich aus der Zahl des Würfels mit der kleineren Augenzahl.
- Die Stärke der Person, deren Siedlung/Stadt angegriffen wird, ergibt sich aus der Anzahl ihrer Kriegsschiffe.
- Ist der Pirat stärker, verliert die Person 1 Rohstoffkarte und 1 weitere für jede Stadt, die sie besitzt. Die Karten werden der Person von jemand anders aus der verdeckten Kartenhand gezogen und zum Vorrat zurückgelegt.
- Ist die überfallene Person stärker, darf sie sich eine beliebige Rohstoffkarte vom Vorrat nehmen.
- Bei Gleichstand geschieht nichts.

Bau einer Siedlung auf der Pirateninsel

Erreichst du die Kreuzung mit deinem Farbchip, darfst du die Baukosten zahlen und hier eine Siedlung bauen. Diese dürfen auch zu Städten ausgebaut werden. Ihr dürft nur auf markierten Kreuzungen auf den Pirateninseln bauen.



Wichtig: Der Bau dieser Siedlungen kann auch gefährlich sein, da sich die Wahrscheinlichkeit erhöht, dass euch die Piratenflotte überfällt.

„7“ gewürfelt

Es gibt keinen Räuber. Wird eine „7“ gewürfelt, müssen alle die Hälfte ihrer Karten abgeben, die mehr als 7 Rohstoffkarten besitzen. Anschließend darf die Person, die gewürfelt hat, bei einer beliebigen Person 1 Karte stehlen.

Eroberung einer Piratenfestung

Erreichst du mit deiner Schiffslinie die Piratenfestung in deiner Farbe, kannst du sie angreifen. Ermittle mit einem Würfel die Stärke der Piraten.

- Ist die Anzahl deiner Kriegsschiffe größer als die gewürfelte Zahl, hast du gewonnen und darfst einen Chip unter der Piratenfestung entfernen.
- Ist die Anzahl deiner Kriegsschiffe kleiner, verlierst du den Kampf und entfernst deine beiden vordersten Schiffe.
- Bei einem Unentschieden verlierst du dein vorderstes Schiff.

Nach einem Kampf ist dein Zug beendet. Es ist nicht möglich, eine Piratenfestung in einem Zug mehrmals anzugreifen. Hast du Schiffe verloren, musst du später erneut 1 bzw. 2 Schiffe bauen, um die Piratenfestung angreifen zu können.
Hat eine Piratenfestung alle 3 Chips verloren, sind die Piraten vertrieben und die Siedlung ist zurückerobert. Ab jetzt erhältst du die Erträge und den Siegpunkt für diese Siedlung.

Spielende

Wer zuerst die Piratenfestung erobert und 10 Siegpunkte besitzt, gewinnt und das Spiel endet sofort. Sollten alle Piratenfestungen erobert sein, bevor jemand 10 Siegpunkte erreicht, wird die Piratenflotte entfernt.

Variabler Aufbau

Das Szenario ist nur mit dem vorgegebenen Aufbau ausgewogen und sollte nicht variiert werden.

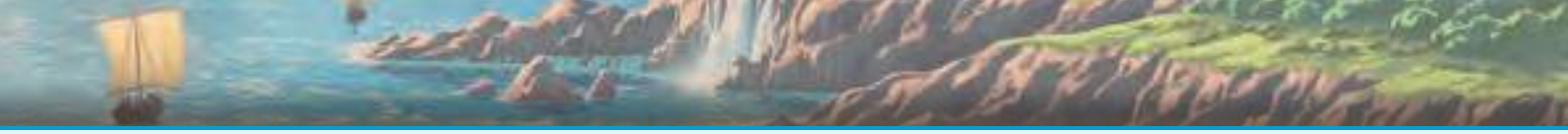
Szenario 8: Die Catanischen Wunder

Sechseckfelder	Anzahl
Meer	19
Wüste	3
Goldfluss	2
Hügelland	5
Wald	5
Weideland	5
Ackerland	5
Gebirge	5
Gesamt	**49**

Zahlenchips	Anzahl
2	2
3	3
4	3
5	3
6.	3
8	3
9.	3
10	3
11	3
12	1
Gesamt	**27**



Häfen: 5 x Spezialhafen, 4 x 3:1 Hafen
Zusätzliches Material: 5 Catanische Wunder, 5 Große-Mauer-Chips, 2 Große-Brücke-Chips, 4 Chips in Spielfarbe



Nachdem ihr die Piraten endgültig besiegt habt, beginnt eine Zeit des Wohlstands und des Friedens auf den catanischen Inseln. So beschließt ihr, die zuletzt entdeckte nördliche Inselgruppe mit großartigen Bauwerken zu verschönern. Bald entsteht daraus ein Wettstreit. Wer wird zuerst ein catanisches Wunder vollenden?

Aufbau

Baut das Spielfeld wie links gezeigt zusammen. Mischt die Häfen und legt sie zufällig aufgedeckt an die abgebildeten Positionen. Legt die 5 Wunderplättchen Große Mauer, Große Brücke, Monument, Großes Theater und Burg bereit sowie die Chips in Spielfarben. Legt die Große-Mauer-Chips auf ihre Markierungen (oben an den Wüstenfeldern) und die Große-Brücke-Chips ebenfalls auf ihre Markierungen (unten an der Meerenge).

Zusätzliche Regeln

Gründungsphase

Auf den kleinen Inseln und den mit Chips markierten Kreuzungen dürfen in der Gründungsphase keine Siedlungen errichtet werden. Auch die Kreuzungen mit den roten Ausrufezeichen sind in der Gründungsphase tabu.

Sondersiegpunkte

Gründest du im Laufe des Spieles eine Siedlung auf einer kleinen Insel, erhältst du 1 Siegpunkt-Chip. Lege den Chip unter diese Siedlung.

Bau der Catanischen Wunder

Wer zuerst mit dem Bau eines Wunders beginnt, kann frei unter allen fünf Wundern auswählen. Wer erst später anfängt, ein Wunder zu bauen, muss mit den Wundern vorliebnehmen, die noch übrig sind.

Du kannst mit dem Bau eines Catanischen Wunders erst beginnen, wenn du die vom jeweiligen Wunder abhängige Bedingung erfüllst (siehe Wunderplättchen). So kannst du beispielsweise nur dann mit dem Bau des Theaters beginnen, wenn du bereits 2 Städte gebaut hast.

Hast du die Bedingung für ein Wunder erfüllt, legst du den Chip in deiner Spielfarbe auf das entsprechende Wunderplättchen (am besten auf den unteren Teil mit dem Text). Nun musst du dieses Wunder auch bauen.

Jedes Wunder gliedert sich in vier Stufen. Jede Stufe kostet die auf dem entsprechenden Wunderplättchen angegebenen 5 Rohstoffe.

Sobald du die die Rohstoffe für die erste Stufe deines Wunders abgegeben hast, legst du zur Kennzeichnung, dass die erste Stufe gebaut wurde, deinen Chip auf Feld „1“ des Wunderplättchens. Hast du die zweite Stufe vollendet, schiebst du den Chip auf Feld „2“ usw.

Verfügst du über genügend Rohstoffe, kannst du während deines Zuges auch mehrere Stufen deines Wunders bauen.

Seeräuber/Räuber

Der Räuber startet auf einer beliebigen Wüste. Der Seeräuber ist nicht im Spiel.

Spielende

Es gibt 2 Möglichkeiten zu gewinnen:
Sobald jemand ein Catanisches Wunder vollendet (Stufe 4 gebaut) oder wenn jemand an der Reihe ist, 10 Siegpunkte besitzt und eine höhere Stufe beim Bau des Catanischen Wunders erreicht hat als die anderen.

Variabler Aufbau

Die Landschaftsfelder und Zahlenchips der großen Insel können innerhalb der vorgegebenen Form beliebig neu ausgelegt und kombiniert werden. Hierbei sollten jedoch die beiden Landschaftsfelder, die an die Wüsten grenzen, keine guten Zahlenwerte erhalten (weder 6 noch 8).

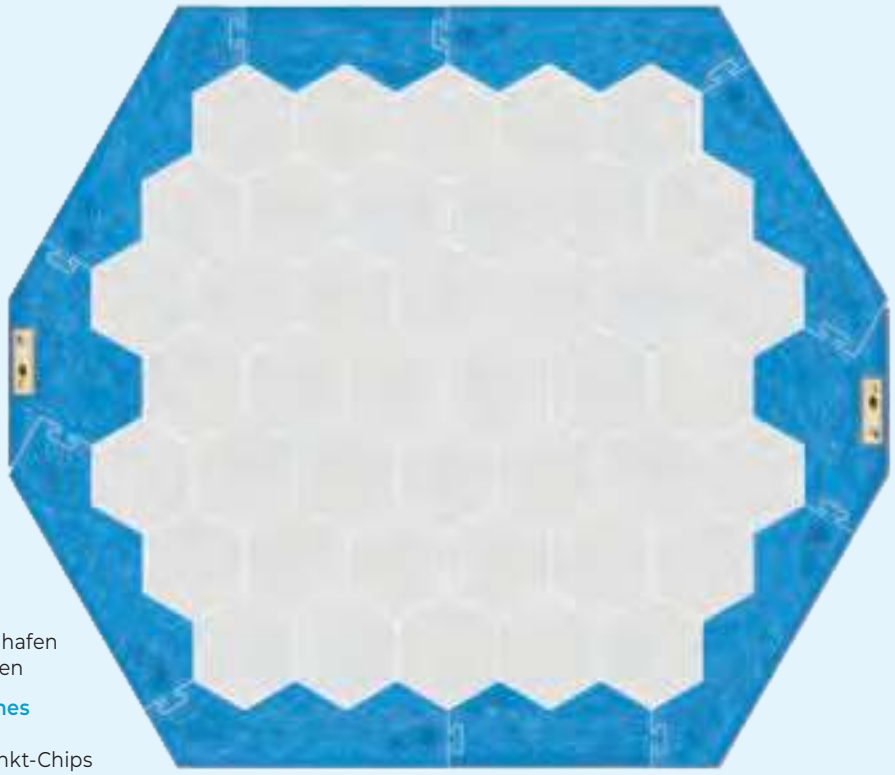


Neue Welt (freies Spiel)

Lust auf neue Abenteuer? Kein Problem! Spielt nach unserer kurzen Anleitung oder entwickelt selbst eigene Szenarien und nehmt Freunde oder Familie mit zu neuen Abenteuern auf Catan und entdeckt die Insel im freien Spiel!

Sechseckfelder	Anzahl
Meer	19
Wüste	-
Goldfluss	-
Hügelland	4
Wald	5
Weideland	5
Ackerland	5
Gebirge	4
Gesamt	**42**

Zahlenchips	Anzahl
2	1
3	3
4	3
5	3
6.	2
8	2
9.	3
10	3
11	2
12	1
Gesamt	**23**



Häfen:
5x Spezialhafen
5x 3:1 Hafen

Zusätzliches Material:
16 Siegpunkt-Chips

Aufbau

Setzt den Rahmen wie im Bild gezeigt zusammen. Mischt alle Sechseckfelder verdeckt und legt sie offen nacheinander im Rahmen aus. Verfahrt mit den Zahlenchips ebenso. Achtet darauf, dass rote Zahlen nicht nebeneinander liegen.

Mischt die Häfen verdeckt und bildet daraus einen verdeckten Stapel. Beginnend bei der ältesten Person legen nun alle reihum Häfen an ein Landschaftsfeld ihrer Wahl, bis der Stapel aufgebraucht ist. An einer Kreuzung darf nie mehr als 1 Hafen liegen.

Der Räuber startet auf dem Feld mit der „12". Stellt den Seeräuber auf ein beliebiges Feld auf dem Rahmen.

Zusätzliche Regeln

Gründungsphase

Gründet eure ersten beiden Siedlungen an beliebigen Plätzen. Zu Beginn habt ihr also alle eine oder zwei Heimatinseln. Die anderen Inseln sind fremde Inseln.

Sondersiegpunkte

Für die jeweils erste Siedlung, die du auf einer fremden Insel baust, erhältst du 1 Siegpunkt-Chip zusätzlich.

Spielende

Sobald jemand an der Reihe ist und dabei 12 Siegpunkte erreicht, gewinnt diese Person und das Spiel endet.

Weitere Anpassungsmöglichkeiten

Seid ihr mit der Auslage der Felder nicht zufrieden, dürft ihr Veränderungen vornehmen, wenn alle damit einverstanden sind. Ihr könnt auch jederzeit eigene Szenarien entwickeln und ausprobieren. Spielt ihr mit Goldfluss-Landschaftsfeldern, achtet darauf, dass auf diesen keine roten Zahlen liegen.