

KLAUS TEUBER

CATAN

3D EDITION

Liebe Siedler!

Herzlich willkommen auf der Insel CATAN! Ich begrüße Sie zu einer außergewöhnlichen Entdeckungsreise in die dreidimensionale CATAN-Welt.

Dies ist ein besonderes Projekt für mich: Ich habe die original Sechseckfelder selbst von Hand modelliert. Somit erscheint endlich wieder eine neue, moderne 3D Ausgabe, die sich an die limitierte 3D Edition des 10-jährigen Jubiläums anlehnt, aber doch anders ist.

Ich hoffe, dass Sie und Ihre Freunde viele Abenteuer auf CATAN erleben werden. Ich wünsche viel Spaß dabei, diese besondere Insel gemeinsam zu besiedeln!



- Klaus Teuber -

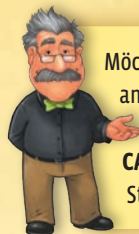
SPIELANLEITUNG

Vor dem ersten Spiel

Damit der Einstieg in das Spiel so leicht wie möglich fällt, verwenden wir das 3-teilige CATAN Regelsystem: Spielübersicht, Spielanleitung und Almanach.

Lesen Sie bitte zuerst die kurze einführende Spielübersicht auf den Seiten 2 und 3. Danach lesen Sie die Spielanleitung ab Seite 4 und beginnen schon direkt mit dem Spiel. Alle wichtigen Informationen, die Sie für das Spiel benötigen, sind in der Spielanleitung enthalten.

Tauchen während des Spielens Fragen auf, ziehen Sie den Almanach zu Rate. Die ausführlichen Erklärungen finden Sie unter dem jeweiligen Stichwort, das mit einem Pfeil (→) markiert ist. Das alphabetische Inhaltsverzeichnis auf Seite 1 führt Sie schnell zum jeweiligen Stichwort.



Möchten Sie CATAN erklärt bekommen, anstatt die Anleitung zu lesen? Dann können Sie sich **kostenlos** den **CATAN Assistent** im entsprechenden Store herunterladen.



Mehr Informationen zu CATAN finden Sie unter catan.de

KOSMOS

CATAN – 3D Edition

SPIELÜBERSICHT

1 Vor Ihnen liegt die Insel Catan. Sie besteht aus 19 Landfeldern mit Meer rundherum. Ihre Aufgabe ist es, diese Insel zu besiedeln.

2 Es gibt auf Catan eine Wüste und fünf verschiedene Landschaften: Jede davon wirft andere Erträge an Rohstoffen ab.



3 Sie beginnen das Spiel mit 2 Siedlungen und 2 Straßen. Mit den 2 Siedlungen besitzen Sie bereits 2 Siegpunkte, denn jede Siedlung zählt 1 Siegpunkt. Wer zuerst 10 Siegpunkte erreicht, hat das Spiel gewonnen.

4 Um zu Siegpunkten zu kommen, müssen Sie neue Straßen und Siedlungen bauen und Siedlungen zu Städten erweitern. Eine Stadt ist 2 Siegpunkte wert. Wer bauen will, braucht dazu Rohstoffe.

5 Wie kommen Sie zu Rohstoffen? Ganz einfach: In jedem Zug wird ermittelt, welche Landfelder Erträge abwerfen. Das geschieht mit den 2 Würfeln. Wird zum Beispiel eine „3“ gewürfelt, werfen alle Felder mit einem Zahlenchip „3“ Erträge ab – in der Abbildung rechts also Wald (Holz) und Gebirge (Erz).

Startaufstellung

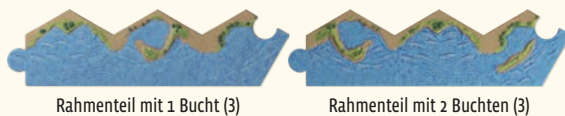


SPIELMATERIAL

19 bemalte Landfelder



6 bemalte Rahmenteile



9 bemalte Häfen



18 Zahlenchips



95 Rohstoffkarten (je 19 Stück)



25 Entwicklungskarten



für Einsteiger



6 Erträge können aber nur die Spieler erhalten, die mit einer Siedlung oder Stadt an diese Landfelder grenzen. In der Abbildung grenzt eine weiße Siedlung (D) an den 3er-Wald. Außerdem eine blaue Siedlung (B) und eine orange Siedlung (C) an das 3er-Gebirge. Bei einer gewürfelten „3“ erhält deshalb Spieler Weiß 1 Holz und die Spieler Blau und Orange erhalten jeweils 1 Erz.

7 Die meisten Siedlungen grenzen an mehrere Landfelder (maximal 3) und „ernten“ so – je nach Würfelzahl – verschiedene Rohstoffe. In unserem Beispiel grenzt die blaue Siedlung (B) an 3 Felder: Wald, Gebirge und Hügelland.

8 Da Sie nicht an allen Landfeldern und Zahlenchips Siedlungen haben können, erhalten Sie manche Rohstoffe möglicherweise nur selten – oder gar nicht. Zum Errichten neuer Bauwerke benötigen Sie aber ganz bestimmte Rohstoffkombinationen.

9 Aus diesem Grund dürfen Sie mit Ihren Mitspielern handeln. Sie machen ihnen Tauschangebote oder lassen sich welche machen. Und wenn es klappt, dann haben Sie vielleicht den Rohstoff, der Ihnen zum Bau einer neuen Siedlung fehlt.

10 Eine neue Siedlung dürfen Sie auf einer freien Kreuzung bauen. Vorausgesetzt, eine Ihrer eigenen Straßen führt dorthin – und die nächste Siedlung ist mindestens 2 Kreuzungen weit entfernt.

11 Aber überlegen Sie genau, wohin Sie Ihre Siedlung bauen. Die Ziffern auf den Zahlenchips sind unterschiedlich groß dargestellt. Das soll verdeutlichen, dass größer abgebildete Zahlen häufiger gewürfelt werden als kleiner abgebildete, ebenso zeigen dies die Punkte unter den Zahlen. Je mehr Punkte, umso höher die Wahrscheinlichkeit, dass diese Zahl gewürfelt wird. Die roten Zahlen 6 und 8 sind am größten dargestellt und werden wahrscheinlich am häufigsten gewürfelt. Fazit: Je häufiger eine Zahl gewürfelt wird, desto öfter erhalten Sie Erträge an Rohstoffen.



<p>Getreide Erz</p>		<p>4 Baukostenkarten</p>				<p>Längste Handelsstraße Größte Rittermacht</p>		<p>2 Kartenhalter</p>		<p>1 Almanach</p>	
<p>Ritter (14) Fortschritt (je 2)</p>		<p>96 Spielfiguren (in 4 Farben), 1 Set besteht aus: 15 Straßen 5 Siedlungen 4 Städte</p>				<p>Straße (15) Siedlung (5) Stadt (4)</p>		<p>1 Räuber-Figur</p>		<p>2 Würfel</p>	

VORBEREITUNG

Startaufstellung für Einsteiger

Für die ersten Spiele empfehlen wir eine Einsteiger-Aufstellung, um schnell und einfach in die Welt von CATAN zu starten.

Bauen Sie das Spielfeld entsprechend der Abbildung auf den Seiten 2 und 3 auf: Stecken Sie zunächst die 6 Rahmenteile zusammen. Die Rahmenteile bilden die Küstenlinie von CATAN und halten die Landfelder zusammen. Bitte beachten Sie, dass es zwei Arten von Rahmenteilen gibt: Rahmenteile mit einer Bucht und Rahmenteile mit zwei Buchten. Stecken Sie die beiden Arten immer abwechselnd zusammen (also 1-Bucht, 2-Buchten, 1-Bucht, usw.) wie in der Abbildung auf den Seiten 2 und 3 abgebildet.

Setzen Sie die Häfen in alle Buchten auf die Rahmenteile. Denken Sie daran, die Schiffe so zu platzieren, dass die Stege in Richtung der beiden Hafenkreuzungen zeigen (wie hier abgebildet).



Dann legen Sie die sechseckigen Landfelder in den Rahmen und platzieren auf diesen die Zahlenchips (→) entsprechend der Abbildung auf den Seiten 2 und 3.

- Jeder Spieler erhält eine Baukostenkarte (→) und alle Spielfiguren einer Farbe:



5 Siedlungen (→) 4 Städte (→) 15 Straßen (→)

- Jeder Spieler platziert 2 Straßen und 2 Siedlungen auf dem Spielfeld gemäß der Abbildung auf den Seiten 2 und 3. Seine übrigen Spielfiguren legt jeder Spieler vor sich ab. Spielen nur 3 Spieler, werden alle roten Spielfiguren aus dem Spiel genommen.

- Die Sonderkarten Längste Handelsstraße (→) und Größte Rittermacht (→) werden neben dem Spielfeld bereitgelegt, ebenso die 2 Würfel. Der Räuber wird auf die Wüste gestellt.



- Die Rohstoffkarten (→) werden nach Sorten getrennt in 5 Stapel sortiert und offen in die Fächer der Kartenhalter gelegt. Die Kartenhalter werden neben dem Spielfeld bereitgestellt.



- Die Entwicklungskarten (→) werden gemischt und verdeckt in das freie Fach des Kartenhalters gelegt.

- Zuletzt erhält jeder Spieler für die mit einem Buchstaben markierte Siedlung (siehe S. 2/3) die ersten Rohstofferrträge: Für jedes Landfeld, das an diese Siedlung angrenzt, nimmt er sich eine entsprechende Rohstoffkarte vom Stapel.

Beispiel: Blau erhält für seine Siedlung (B) je 1 Rohstoffkarte Holz, Erz und Lehm; Orange erhält für seine Siedlung (C) 1 Erz und 2 Getreide.



- Seine Rohstoffkarten hält jeder Spieler verdeckt in der Hand.
- Der älteste Spieler beginnt.

Startaufstellung für Fortgeschrittene

Nach ein oder zwei Spielen können Sie das Spielfeld variabel aufbauen und die Positionen der Startansiedlungen wählen. Alle Infos dazu finden Sie im Almanach unter den Stichwörtern Aufbau, Variabler (→) und Gründungsphase (→).

DER SPIELABLAUF IM ÜBERBLICK

Wer an der Reihe ist, hat in der nachstehend genannten Reihenfolge die folgenden Aktions-Möglichkeiten:

- Er muss die Rohstofferrträge (→) dieses Zuges auswürfeln (das Ergebnis gilt für alle Spieler).
- Er kann handeln (→): Rohstoffe tauschen – auch mit seinen Mitspielern.
- Er kann bauen (→): Straßen (→), Siedlungen (→), Städte (→) und/oder Entwicklungskarten (→) kaufen.

Zusätzlich: Er kann zu einem beliebigen Zeitpunkt seines Zuges (auch vor dem Würfeln) eine seiner Entwicklungskarten (→) ausspielen. Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe; dieser setzt das Spiel mit Aktion 1 fort.

DER SPIELABLAUF IM EINZELNEN

1. Rohstofferrträge

Der Spieler am Zug wirft beide Würfel: Die addierte Gesamt-Augenzahl bestimmt die Landfelder, die Erträge erbringen.

- Jeder Spieler, der eine Siedlung an einem Feld mit der gewürfelten Zahl stehen hat, nimmt sich für die Siedlung 1 Rohstoffkarte dieses Feldes. Hat ein Spieler 2 oder 3 Siedlungen um ein ausgewürfeltes Landfeld stehen, erhält er für jede Siedlung 1 Rohstoffkarte. Hat ein Spieler eine Stadt an einem Feld mit der gewürfelten Zahl stehen, erhält er für die Stadt 2 Rohstoffkarten.



Beispiel: Wird eine „8“ gewürfelt, erhält Spieler Rot 2 Erz für seine beiden Siedlungen. Spieler Weiß erhält 1 Erz. Beim Wurf einer „10“ erhält Spieler Weiß 1 Wolle. Wäre die weiße Siedlung eine Stadt, so würde Spieler Weiß beim Wurf einer „10“ 2 Wolle erhalten.



2. Handel

Danach darf der Spieler Handel treiben, um Rohstoffkarten zu tauschen. Er darf so lange und so oft tauschen, wie es seine Rohstoffkarten (auf der Hand) zulassen. Es gibt zwei Arten von Handel:

a) Binnenhandel (Handel mit Mitspielern) (→):

Der Spieler kann mit allen Spielern Rohstoffkarten tauschen. Er kann mitteilen, welche Rohstoffe er benötigt und was er bereit ist, dafür abzugeben. Er kann sich aber auch die Vorschläge seiner Mitspieler anhören und Gegenangebote machen.

Wichtig: Mitspieler dürfen nur mit dem Spieler tauschen, der an der Reihe ist. Die Mitspieler dürfen nicht untereinander tauschen.

b) Seehandel (Handel mit dem Vorrat) (→):

Der Spieler kann auch ohne Spielpartner tauschen.

- Er kann immer 4:1 tauschen, indem er 4 gleiche Rohstoffkarten auf den Stapel zurücklegt und sich dafür 1 Rohstoffkarte seiner Wahl nimmt.
- Besitzt er eine Siedlung an einem Hafenstandort (→), kann er günstiger tauschen: An einem 3:1-Hafen tauscht man 3 gleiche Rohstoffkarten in 1 Rohstoffkarte nach Wahl, an einem Spezialhafen tauscht man 2 Rohstoffkarten des angegebenen Rohstoffs in 1 Rohstoffkarte nach Wahl.



Seehandel 4:1 ohne Hafen



Seehandel 3:1 mit 3:1-Hafen



Seehandel 2:1 mit Spezialhafen Holz

3. Bauen

Schließlich kann der Spieler bauen, um seine Rohstoffträge zu erhöhen und um die Anzahl seiner Siegpunkte (→) zu erhöhen.

- Um zu bauen, muss er bestimmte Kombinationen von Rohstoffkarten (siehe Baukostenkarte) abgeben und setzt entsprechend Straßen, Siedlungen oder Städte aus seinem Vorrat auf das Spielfeld. Abgegebene Rohstoffkarten werden in die jeweiligen Fächer der Kartenhalter zurückgelegt.

a) Straße (→): erfordert Holz + Lehm



- Straßen werden auf Wegen gebaut. Auf jedem Weg (→) darf nur 1 Straße gebaut werden.

- Eine Straße darf nur an eine Kreuzung angelegt werden, an die eine eigene Straße, Siedlung oder Stadt grenzt und auf der keine fremde Siedlung oder Stadt steht.

Spieler Orange darf eine neue Straße auf den grün markierten Wegen bauen – nicht aber auf dem rot markierten Weg.

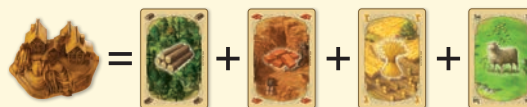


- Sobald ein Spieler einen durchgehenden Straßenzug (Abzweigungen zählen nicht) aus mindestens 5 Einzelstraßen besitzt, der nicht von einer fremden Siedlung oder Stadt unterbrochen wird, erhält er die Sonderkarte Längste Handelsstraße (→). Gelingt es einem anderen Spieler, eine längere Straße als der aktuelle Besitzer zu bauen, erhält dieser sofort die Sonderkarte. Der Besitz der Längsten Handelsstraße ist 2 Siegpunkte wert.

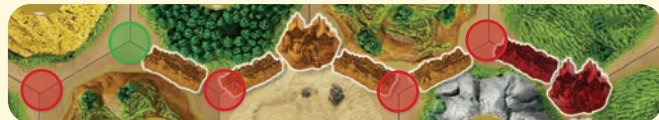


Spieler Rot besitzt einen 6 Straßen langen, durchgehenden Straßenzug (die Abzweigung zählt nicht mit) und hat somit die Längste Handelsstraße. Die 7 Straßen von Spieler Orange werden durch die rote Siedlung in einen zwei und einen fünf Straßen langen Straßenzug getrennt.

b) Siedlung (→): erfordert Holz + Lehm + Getreide + Wolle



- Die Siedlung muss auf einer Kreuzung gebaut werden, zu der mindestens 1 eigene Straße führt. Dabei muss die Abstandsregel beachtet werden.
- **Abstandsregel (→):** Eine Siedlung darf nur dann auf einer Kreuzung (→) gebaut werden, wenn die drei angrenzenden Kreuzungen NICHT von Siedlungen oder Städten besetzt sind – egal wem sie gehören.



Spieler Orange darf eine Siedlung auf der grün markierten Kreuzung bauen – wegen der Abstandsregel jedoch nicht auf den rot markierten Kreuzungen.

- Auch für jede neue Siedlung kann der Besitzer Rohstoffträge aus angrenzenden Landfeldern erhalten: je 1 Rohstoffkarte, wenn die Zahl des Feldes gewürfelt wird.
- Jede Siedlung zählt 1 Siegpunkt.


c) Stadt (→): erfordert 2x Getreide + 3x Erz




- Eine Stadt kann nur durch den Ausbau einer Siedlung zu einer Stadt gebaut werden.
- Baut der Spieler eine seiner Siedlungen zur Stadt aus, so legt er die Siedlung zu seinem Vorrat zurück und ersetzt diese durch eine Stadt.
- Für eine Stadt erhält der Besitzer doppelt so viele Rohstoffträge aus angrenzenden Landfeldern: je 2 Rohstoffkarten, wenn die Zahl des Feldes gewürfelt wird.
- Jede Stadt zählt **2 Siegpunkte**.


d) Entwicklungskarte (→): erfordert Getreide + Wolle + Erz



- Wer eine Entwicklungskarte kauft, zieht die oberste Entwicklungskarte vom Stapel.
 - Es gibt drei verschiedene Arten dieser Karten, die alle unterschiedliche Auswirkungen haben:
- 

Ritter (→),
Fortschritt (→),
Siegpunkte (→).






1 Siegpunkt
- Gekaufte Entwicklungskarten hält man bis zur Verwendung geheim.

4. Sonderfälle

a) Sieben gewürfelt (→): Räuber (→) wird aktiv

- Würfelt der Spieler, der an der Reihe ist, eine „7“, so erhält kein Spieler Rohstoffträge.
- 
- Alle Spieler, die mehr als 7 Rohstoffkarten besitzen, wählen die Hälfte ihrer Rohstoffkarten aus und legen diese zurück in die jeweiligen Fächer der Kartenhalter. Bei ungeraden Zahlen wird zu Gunsten des betroffenen Spielers abgerundet (wer z. B. 9 Karten hat, muss 4 davon abgeben).
 - Danach muss der Spieler den Räuber versetzen:
 1. Der Spieler muss den Räuber auf ein anderes Landfeld versetzen.
 2. Dann raubt er einem Mitspieler, der eine Siedlung oder Stadt an dem Landfeld besitzt, auf welches der Räuber gestellt wurde, 1 Rohstoffkarte. Der Spieler, der beraubt wird, hält dabei seine Rohstoffkarten verdeckt in der Hand.
 3. Danach setzt der Spieler seinen Zug mit der Handelsphase fort.

Wichtig: Wird das Feld gewürfelt, auf dem der Räuber steht, erhalten die Besitzer angrenzender Siedlungen und Städte KEINE Rohstoffträge.

b) Entwicklungskarte spielen (→)

Ein Spieler, der an der Reihe ist, darf zu einem beliebigen Zeitpunkt seines Zuges 1 Entwicklungskarte ausspielen – auch vor dem Würfeln. Das darf aber NICHT eine Karte sein, die er in diesem Zug gekauft hat.

Ritter (→):



- Wer eine Ritterkarte ausspielt, versetzt den Räuber. Siehe Punkte 1. + 2. im vorherigen Abschnitt.
- Ausgespielte Ritterkarten bleiben offen vor ihrem Besitzer liegen.

- Wer zuerst 3 Ritterkarten offen vor sich liegen hat, erhält die Sonderkarte Größte Rittermacht (→), die 2 Siegpunkte wert ist.



- Sobald ein anderer Spieler mehr Ritterkarten offen vor sich liegen hat als der aktuelle Besitzer der Größten Rittermacht, erhält er sofort die Sonderkarte und die damit verbundenen 2 Siegpunkte.

Fortschritt (→):



Wer eine Fortschrittskarte spielt, führt die Anweisung des Textes aus. Danach wird die Karte aus dem Spiel entfernt.

Siegpunkte (→):



Karten mit Siegpunkten werden grundsätzlich geheim gehalten. Sie werden erst aufgedeckt, wenn ein Spieler insgesamt 10 Siegpunkte erreicht hat.

SPIELENDE (→)

Das Spiel endet mit dem Zug, in dem ein Spieler **10 oder mehr Siegpunkte (→)** erreicht. Um zu gewinnen, muss ein Spieler an der Reihe sein und in seinem Zug mindestens **10 Siegpunkte** erreichen/besitzen.



Siegpunkt-Symbol

Impressum

Autor: Klaus Teuber
 Lizenz: Catan GmbH © 2021
 Illustration: Michael Menzel
 Gestaltung: Michaela Kienle, Pete Fenlon, Ron Magin
 © 2021 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
 Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart
 Tel.: +49 711 2191 - 0, Fax: + 49 711 2191 - 199
 catan@kosmos.de, kosmos.de

Copyright © 2021 CATAN GmbH – CATAN, das CATAN-Logo, die CATAN-Sonne und das CATAN-Brandlogo sind eingetragene Marken der CATAN GmbH (catan.de). Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN CHINA
 Art.-Nr.: 682262