

DIE FISCHER VON CATAN

Zusätzliches Material:



DIE VORBEREITUNG

Die beiden Seen ersetzen die beiden Wüsten. Die Seen dürfen nicht am Rand der Insel (Küste) ausgelegt werden. Die zusätzlichen Fischkärtchen werden zusammen mit den Fischkärtchen aus der 3/4-Version gemischt und bereitgelegt. Auf jede freie Spitze des Rahmens wird ein Fischgrund gelegt.

DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

In der außerordentlichen Bauphase dürfen keine Fischkärtchen eingesetzt werden. Ansonsten entsprechend dem Szenario für 3/4 Spieler.

DIE FLÜSSE VON CATAN

Zusätzliches Material:



DIE VORBEREITUNG

Bauen Sie den Rahmen auf und legen Sie die drei Flüsse wie nebenstehend abgebildet aus. Von den Landfeldern des Basisspiels bzw. der Ergänzung für 5/6 Spieler zum Basisspiel werden folgende Felder aussortiert:

3 x Gebirge, 2 x Hügel-land, 3 x Weideland, 2 x Wüste. Mit den verbliebenen Landfeldern wird der Rest der Insel aufgebaut. Sie benötigen alle Zahlenplättchen der 5/6-Ergänzung und legen diese aus. Die Regelung, das Zahlenplättchen „2“ zur „12“ zu legen, entfällt.



DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

In der außerordentlichen Bauphase darf kein Gold zum Kauf von Rohstoffen eingesetzt werden.

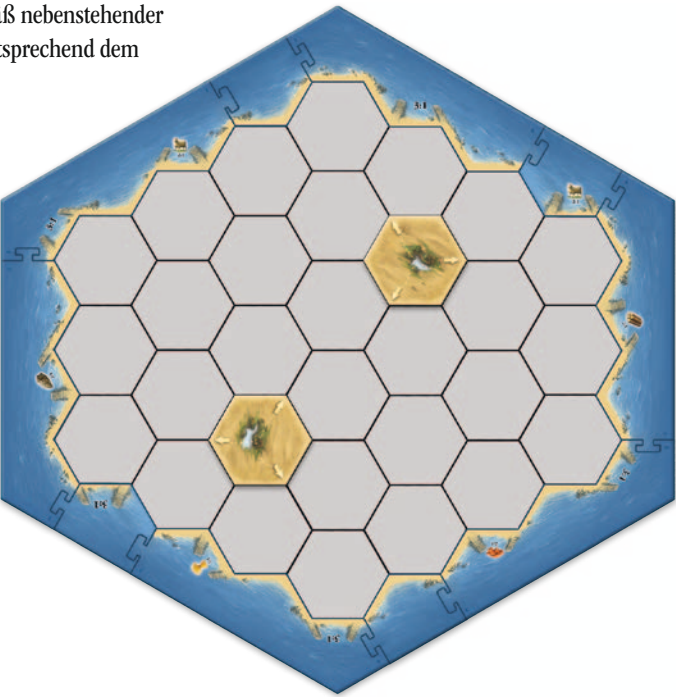
DER ZUG DER KARAWANEN

Zusätzliches Material:



DIE VORBEREITUNG

Bauen Sie das Spielfeld gemäß nebenstehender Abbildung auf. Ansonsten entsprechend dem Szenario für 3/4 Spieler.



DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Gründet ein Spieler nach der Gründungsphase in seinem Zug eine oder mehrere Siedlungen oder baut er eine oder mehrere Siedlungen zu einer Stadt aus, wird nach Beendigung seines Zuges **vor der außerordentlichen Bauphase** nach den bekannten Regeln genau 1 Kamel eingesetzt. Gründen ein oder mehrere Spieler **in der außerordentlichen Bauphase** eine oder mehrere Siedlungen bzw. bauen diese eine oder mehrere Siedlungen zu einer Stadt aus, wird **nach Beendigung der gesamten außerordentlichen Bauphase** nach den bekannten Regeln genau 1 weiteres Kamel eingesetzt.

Wird nach der außerordentlichen Bauphase ein Kamel eingesetzt, so eröffnet ebenfalls der Spieler, der seinen Spielzug gerade beendet hat, die Bietrunde. Dieser Spieler darf auch das Kamel setzen, sollte es nach den bekannten Kriterien zu keiner Mehrheit eines oder mehrerer Spieler kommen.

Es gibt nun zwei Oasen, von denen aus insgesamt 6 Karawanen starten können. Beim Einsetzen eines neuen Kamels ist es den Spielern vollkommen frei gestellt, an welcher Oase sie eine Karawane starten lassen bzw. welche Karawane durch das neue Kamel verlängert wird.

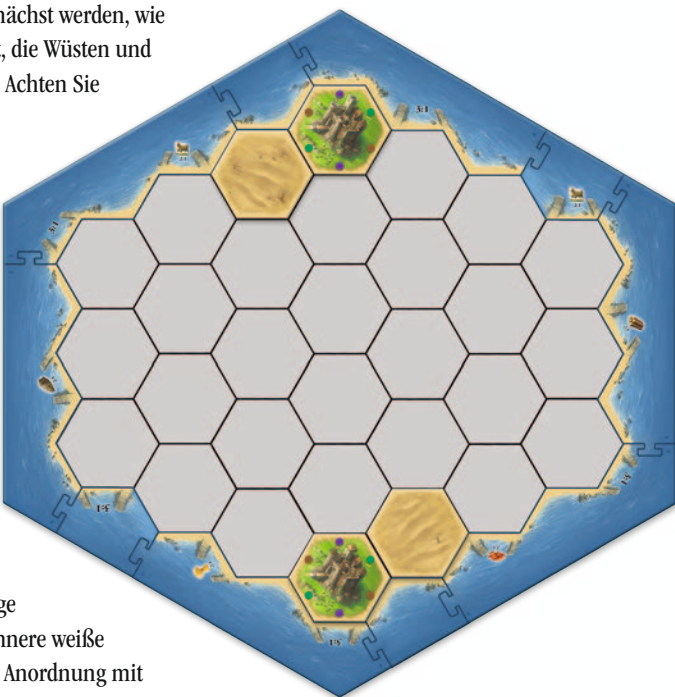
DER BARBARENÜBERFALL

Zusätzliches Material:



DIE VORBEREITUNG

► Landfelder auslegen: Zunächst werden, wie nebenstehend abgebildet, die Wüsten und die Burgfelder ausgelegt. Achten Sie bei der Ausrichtung der Burgfelder darauf, dass beide Burgfelder gleich ausgerichtet sind, die farbigen Punkte also dieselben Kanten bezeichnen. Im äußeren grauen Kreis werden in zufälliger Anordnung ausgelegt: 3 x Wald, 3 x Hügel, 2 x Weideland, 2 x Gebirge und 2 x Ackerland. Die innere weiße Fläche wird in zufälliger Anordnung mit 2 x Wald, 2 x Hügel, 3 x Weideland, 3 x Gebirge und 4 x Ackerland belegt. Je eine der Wald- und der Weidelandfelder wird nicht benötigt.



► Zahlenchips platzieren: Nachdem die Landfelder ausgelegt wurden, werden die Zahlenchips nach dem nebenstehenden abgebildeten Schema platziert. Je ein 2er- und ein 12er-Chip werden nicht benötigt. ► Der Farbwürfel wird auf eines der Burgfelder gelegt. ► Ansonsten entsprechend dem Szenario für 3/4 Spieler.



DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Barbaren landen auf Catan

- An der Küste sind die Zahlenchips „5“ und „9“ je zweimal vorhanden. Wird beim Einwürfeln der Barbaren eine „5“ bzw. eine „9“ gewürfelt, so landet auf jedem der beiden Felder ein Barbar an. Es wird dennoch dreimal gewürfelt. Es können so also pro Barbarenangriff bis zu 5 Barbaren nach Catan kommen.

Ritter bewegen / Vertreibung der Barbaren

- Die Bewegung der Ritter findet nach der Handels- und Bauphase am Ende des Spielzugs statt. Nach der Überprüfung, ob die Voraussetzungen für einen Sieg über die Barbaren erfüllt sind, folgt die außerordentliche Bauphase.

Außerordentliche Bauphase

- Entwicklungskarten / Ritter: Wie in der Version für 3/4 Spieler werden gekaufte Entwicklungskarten nach Kauf sofort aufgedeckt und ausgeführt. Darf der Spieler in der außerordentlichen Bauphase einen Ritter mittels Ritterweihe einsetzen, so muss dieser Ritter im Anschluss an die Aktivitäten dieses Spielers in der außerordentlichen Bauphase vom Burgfeld weg bewegt werden, bevor der nächste Spieler in der außerordentlichen Bauphase an die Reihe kommt. Kauft ein Spieler mehrere Karten und erhält er dadurch mehrere Ritter durch Ritterweihe, setzt er zunächst alle Ritter ein, bevor diese bewegt werden. Es dürfen aber nur die durch Ritterweihe neu eingesetzten Ritter bewegt werden. Der genaue Ablauf eines Bauzugs eines Spielers in der außerordentlichen Bauphase ist demnach:
 - Spieler baut Straßen, Siedlungen, Städte (Barbaren einsetzen!) und kauft / nutzt Karten.
 - Spieler bewegt durch Ritterweihe eingesetzte Ritter vom Burgfeld weg (bis zur maximalen Bewegungsweite, Einsatz von Getreide möglich).
 - Spieler führt durch Einsetzen oder Bewegung ausgelöste Kämpfe durch.
- Gold: In der außerordentlichen Bauphase darf kein Gold zum Kauf von Rohstoffen eingesetzt werden.

Sieg über Barbaren

- Es wird nach jedem Spielzug eines Spielers und nach jedem Bauzug eines Spielers in der außerordentlichen Bauphase geprüft, ob die Voraussetzungen für einen Sieg über die Barbaren erfüllt sind. Die Überprüfung beginnt beim Feld links von einem der beiden Burgfelder und dann weiter im Uhrzeigersinn. Sind alle Felder auf dieser Seite der Insel überprüft, beginnt man die zweite Überprüfung beim Feld links vom anderen der beiden Burgfelder. Es ist nicht von Bedeutung, bei welchem Burgfeld begonnen wird.

HÄNDLER & BARBAREN

Zusätzliches Material:



DIE VORBEREITUNG

- Bauen Sie den Rahmen wie auf S. 6 abgebildet unter Verwendung der beiden neuen Rahmenteile auf.
- Legen Sie dann die 3 Marmorsteinbrüche, die 3 Glashütten, die 2 Wüsten und die neue Burg gemäß der Abbildung aus. Die neuen Marmorsteinbrüche und Glashütten sind etwas anders gestaltet als die entsprechenden Felder in der 3/4-Version. Die neuen Felder erlauben es, auch entlang der Küste Straßen und Siedlungen zu gründen. Dies ist notwendig, da sonst einzelne Häfen nicht erreicht

werden können. Achten Sie beim Auslegen darauf, dass diese Felder dort platziert werden, wo Häfen liegen. Es sollten alle Häfen erreichbar sein, wie untenstehend abgebildet.

- Füllen Sie die freien Plätze der Insel zufällig mit Landfeldern auf. Es werden alle Landfelder des Basisspiels und der Ergänzung für 5/6 Spieler benötigt.
- Platzieren Sie die Zahlenchips wie unten abgebildet. (Aufgrund der Vielzahl unbelegter Felder funktioniert die alphabetische Verteilung der Zahlenchips hier nicht.) Es werden alle Zahlenchips der 5/6-Ergänzung benötigt.
- Platzieren Sie die Warenkärtchen der Burg neben dem Spielfeld. Teilen Sie die Warenkärtchen des Marmorsteinbruchs in etwa 3 gleich große Stapel auf und ordnen Sie jedem Marmorsteinbruch einen Stapel zu. Entsprechend verfahren Sie mit den Warenkärtchen der Glashütte. Sollten im Verlauf des Spiels an einem Marmorsteinbruch bzw. an einer Glashütte die Warenkärtchen ausgehen, so darf auch von den beiden anderen Stapeln gezogen werden – die einzelnen Stapel sind keinem Zielfeld zugeordnet.
- Auch zu fünft/sechst sind nur 3 Barbaren im Spiel, sie kommen auf die mit X markierten Wege.



DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Zielfelder

- Auf allen Wegen dürfen nach normalen Regeln Straßen gebaut werden. Der Marmorsteinbruch und die Glashütte aus der 3/4-Version haben 7 bebaubare Wege, die Felder der 5/6-Ergänzung haben 12 bebaubare Wege. Auf der zentralen Kreuzung der Zielfelder darf wie gehabt nie eine Siedlung errichtet werden. Bei den Zielfeldern der 3/4-Version dürfen (unter Beachtung der Abstandsregel) an 4 Landecken (Kreuzungen) Siedlungen/Städte errichtet werden, bei den Zielfeldern der 5/6-Ergänzung an allen 6 Landecken (Kreuzungen) – natürlich ebenfalls unter Beachtung der Abstandsregel.

„2“ und „12“ gewürfelt

- Wer eine „2“ oder „12“ würfelt, wiederholt seinen Würfelwurf nicht – schließlich gibt es hier Felder, die diese Zahlen haben.

Außerordentliche Bauphase

- In der außerordentlichen Bauphase darf kein Gold zum Kauf von Rohstoffen eingesetzt werden.
- In der außerordentlichen Bauphase darf der Trosswagen nicht bewegt (oder anderweitig eingesetzt) werden, natürlich darf der Trosswagen aber aufgewertet werden.

Autor: Klaus Teuber
Lizenz: Catan GmbH © 2008, catan.de
Illustration: Michael Menzel
Gestaltung: Michaela Kienle
Design der Spielfiguren: Andreas Klover
3D-Grafik: Andreas Resch
Redaktion der Edition 2015: Arnd Fischer
Redaktion: Sebastian Rapp

© 2008, 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 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.: 693404

CATAN

ERGÄNZUNG 5-6 SPIELER

HÄNDLER & BARBAREN

SPIELMATERIAL

53 Spielfiguren

- 12 Ritter, 6 pro Spielerfarbe
- 6 Brücken, 3 pro Spielerfarbe
- 2 Trosswagen, 1 pro Spielerfarbe
- 12 Barbaren, bronzefarben
- 10 Münzen, 5 Einer, 5 Fünfer
- 11 Kamele, bronzefarben

24 Spielkarten

4 Kartontableaus mit vorgestanzten Teilen

1 Spielanleitung

INHALTSVERZEICHNIS

Die Kampagne für 5/6 Spieler	Seite 1
Die Fischer von Catan	Seite 2
Die Flüsse von Catan	Seite 2
Der Zug der Karawanen	Seite 3
Der Barbarenüberfall	Seite 4 – 5
Händler & Barbaren	Seite 5 – 6

Allgemeines zu dieser Regel

Benötigt wird immer „CATAN – Das Spiel“, außerdem „CATAN – Ergänzung für 5 – 6 Spieler – Das Spiel“, sowie das Material des entsprechenden Szenarios aus „CATAN – Erweiterung – Händler & Barbaren“ für 2 – 4 Spieler. Im Folgenden wird nur das zusätzliche Material aufgeführt, das aus diesem Ergänzungssset benötigt wird sowie die Änderungen beim Aufbau bzw. an den Regeln des entsprechenden Szenarios.