

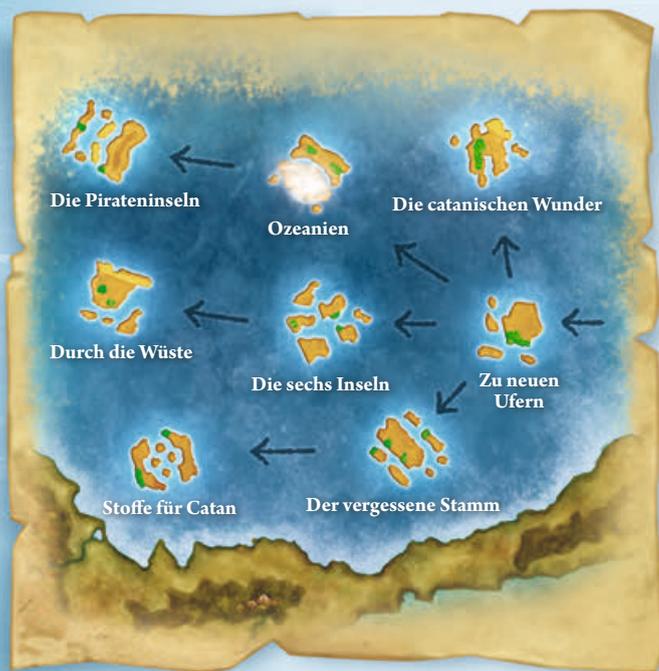
CATAN

— ERGÄNZUNG 5 – 6 SPIELER —

SEEFÄHRER

Entdeckungsfahrten auf Catan

Entdecken Sie die Seefahrt auf Catan mit Hilfe dieser berühmten „Seereisen“ aus der Geschichte Catans. Auf der untenstehenden Karte finden Sie die 8 Schauplätze, die im Laufe dieser Entdeckungsfahrten angesteuert wurden. Erleben auch Sie die Geschichte Catans! Die Kampagne besteht aus 8 Szenarien. Die ersten vier Szenarien orientieren sich an den Grundregeln der Seefahrer-Erweiterung. Sie sind einfach zu spielen. Die Szenarien 5 bis 8 sind komplexer und es kommen neue Regeln hinzu. Sie sollten daher unbedingt die Szenarien in der angegebenen Reihenfolge durchspielen. Szenario 9 ist für das freie Spiel nach eigenen Ideen gedacht.



SPIELMATERIAL

- 2 Rahmenteile
- 7 Meerfelder
- 3 Landschaftsfelder
- 2 x Goldfluss
- 1 x Wüste
- 1 Wollhafen
- 6 Baukostenkarten
- 30 Catan-Chips
- 15 braune Schiffe
- 15 grüne Schiffe
- 1 Spielanleitung

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.

REGELÄNDERUNGEN BEI 5 & 6 SPIELERN

HINWEIS ZUM STAND DER REGEL

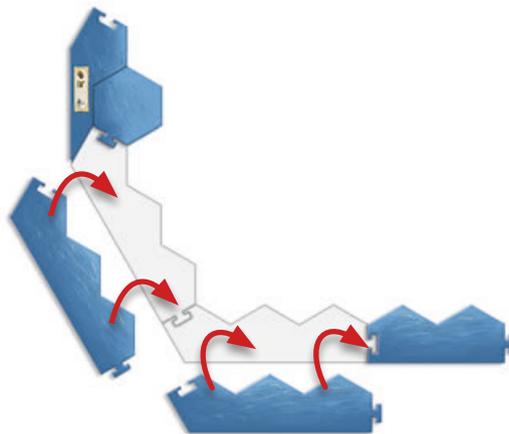
Die Regeln der CATAN-Erweiterung-Seefahrer und der zugehörigen 5-6 Spieler-Ergänzung wurden Anfang 2009 überarbeitet. Bei einigen Szenarien wurde der Spielaufbau geändert, teilweise wurden auch die zum Sieg benötigten Siegpunkte und die zu erringenden Sonder-Siegpunkte verändert. In den einzelnen Szenarien wird auf die Änderungen hingewiesen. Sollten Sie eine Seefahrer-Ausgabe der Editionen vor 2010 besitzen, so können Sie sich die aktualisierten Regeln auf catan.de herunterladen.

DIE SPIELVORBEREITUNG

Grundsätzlich verfahren Sie, wie im Regelheft der Seefahrer-Erweiterung beschrieben. Eine genaue Übersicht der jeweils benötigten Teile finden Sie unter dem Stichwort „Material“.

Hinweis: Damit sich das Material der verschiedenen CATAN-Sets bei Bedarf wieder gut voneinander trennen lässt, sind die Sechseckfelder der „Seefahrer Ergänzung 5-6 Spieler“ mit diesem Symbol markiert:  Es befindet sich auf der Vorderseite in der linken unteren Ecke.

HINWEIS: Der Zusammenbau des Rahmens geht ganz leicht, wenn Sie die Rahmenteile aus „Catan – Das Spiel“ von oben in die Rahmenteile der Seefahrer-Erweiterung einsetzen! Wenn Sie umgekehrt vorgehen, ist eine größere Kraftanstrengung erforderlich, die aber die Rahmenteile beschädigen kann.



SZENARIO 1: ZU NEUEN UFFERN



DER SPIELABLAUF

Gespielt wird nach den Regeln von „Catan – Das Spiel“ und der „Seefahrer-Erweiterung“. Allerdings gibt es für alle Spielvarianten zu fünf oder zu sechst eine 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 gebaut, beginnt die „außerordentliche Bauphase“. Alle anderen Spieler dürfen nun reihum ebenfalls bauen und Entwicklungskarten kaufen.

In der Praxis sieht das so aus:

Spieler A beendet seine Runde. Bevor er den Würfel an seinen linken Nachbarn weitergibt, der 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 der „außerordentlichen Bauphase“ dürfen Spieler nur Siedlungen, Straßen, Städte, Schiffe bauen und/oder Entwicklungskarten kaufen. Sie dürfen keine Karten tauschen, jede Form von Handel (also Binnen- und Seehandel) ist in dieser Phase verboten. Außerdem dürfen keine Schiffe versetzt werden.

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 diesen 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 Schnippchen schlagen.

1. MATERIAL

Hauptinsel:	Sechseckfelder									Gesamt		
	Anzahl	14	2	-	6	5	5	6	6	44		
	Zahlenchips											Gesamt
	Anzahl	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	28
Kleine Inseln:	Sechseckfelder									Gesamt		
	Anzahl	2	-	3	1	2	2	1	1	12		
	Zahlenchips											Gesamt
	Anzahl	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10

Häfen:

6 x Spezialhafen
(Wollhafen 2x)
5 x 3:1-Hafen

Zusätzliches Material:

48 Catan-Chips

2. DIE VORBEREITUNG

Die Hauptinsel wird nach den Regeln von „CATAN – Ergänzung für 5-6 Spieler – Das Spiel“ aufgebaut. Die kleinen Inseln werden entsprechend der Abbildung aufgebaut.

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Es gelten die Regeln entsprechend des Szenarios für 3-4 Spieler – mit folgenden Änderungen zur den Editionen von vor 2010: Für die jeweils erste Siedlung eines Spielers auf einer der kleinen Inseln gibt es 2 Sonder-

Siegpunkte. Das Spiel endet, sobald ein Spieler an der Reihe ist und 14 Siegpunkte erreicht hat.

4. VARIABLER AUFBAU

Die Hauptinsel wird variabel ausgelegt. Die Sechseckfelder der kleinen Inseln (eingerahmte Gebiete) werden verdeckt gemischt, zufällig ausgelegt und dann aufgedeckt. Danach werden die Zahlenplättchen ebenfalls zufällig platziert. Achten Sie darauf, dass die beiden roten Plättchen nicht nebeneinander zu liegen kommen.

SZENARIO 2: DIE SECHS INSELN



1. MATERIAL

Alle Inseln:	Sechseckfelder									Gesamt	Häfen: 6 x Spezialhafen (Wollhafen 2x) 5 x 3:1-Hafen		
	Anzahl	24	-	-	6	6	6	7	7			56	
	Zahlenchips											Gesamt	Zusätzliches Material: 60 Catan-Chips
	Anzahl	2	3	4	4	4	3	4	4	2	2		

2. DIE VORBEREITUNG

Bauen Sie das Szenario wie auf dieser Seite abgebildet auf. Die Häfen werden zufällig verteilt.

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Es gelten die Regeln entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler – mit folgenden Änderungen zu den Editionen von vor 2010: Der Räuber startet auf dem Weideland mit dem Zahlenchip 12. Für die jeweils erste Siedlung eines Spielers auf einer fremden Insel gibt es **2** Sonder-Siegpunkte (Siedlungswert insgesamt: 3 Siegpunkte). Das Spiel endet, sobald ein Spieler an der Reihe ist und **13** Siegpunkte erreicht hat.

4. VARIABLER AUFBAU

Die Umrisse der sechs Inseln sollten nicht verändert werden. Innerhalb der Umrisse können die Landschaften, die Häfen und die Zahlenchips beliebig verteilt werden. Achten Sie darauf, dass Wald- und Weidelandchaften nicht zu schlechte Zahlenchips erhalten.

SZENARIO 3: OZEANIEN



1. MATERIAL

Startinseln:	Sechseckfelder									Gesamt		
	Anzahl	14	-	-	5	5	4	5	5	38		
	Zahlenchips											Gesamt
	Anzahl	1	2	3	2	3	3	3	3	2	2	24
Ozeanien:	Sechseckfelder									Gesamt		
	Anzahl	3	1	3	2	2	3	2	2	18		
	Zahlenchips											Gesamt
	Anzahl	2	2	1	2	1	1	1	2	1	14	

Häfen:
6 x Spezialhafen (Wollhafen 2x)
5 x 3:1-Hafen

Zusätzliches Material:
-

2. DIE VORBEREITUNG

Die beiden großen Startinseln und das Meer werden wie gezeigt aufgebaut. Die obere Tabelle enthält das Material für die Startinseln. Die grauen Felder bleiben frei, sie werden erst im weiteren Spielverlauf entdeckt. Ansonsten entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler (Hinweis: In der Edition 2003 hieß dieses Szenario „Die Nebelinsel“).

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Es gelten die Regeln entsprechend des Szenarios für 3-4 Spieler – mit

folgenden Änderungen zu den Editionen von vor 2010: Alle Spieler gründen ihre beiden Start-Siedlungen auf den großen Hauptinseln. Der Räuber startet auf dem Ackerland mit dem Zahlenchip 12.

4. VARIABLER AUFBAU

Der Umriss der Hauptinseln sollte nicht verändert werden. Innerhalb dieses Umrisses können die Landschaften und die Zahlenchips beliebig verteilt werden. Sollten 2 rote Zahlenchips nebeneinander zu liegen kommen, ist dies ausnahmsweise erlaubt.

SZENARIO 4: DURCH DIE WÜSTE



1. MATERIAL

Hauptinsel:	Sechseckfelder									Gesamt		
	Anzahl		16	5	-	4	5	4	4	4	42	
Zahlenchips												Gesamt
	Anzahl		1	2	2	2	2	3	3	2	2	21
Kleine Inseln/ jenseits der Wüste:	Sechseckfelder									Gesamt		
	Anzahl	4	-	3	3	2	3	3	3	21		
Zahlenchips												Gesamt
	Anzahl		2	2	2	2	2	1	1	2	1	17

Häfen:
6 x Spezialhafen
5 x 3:1-Hafen

Zusätzliches Material:
60 Catan-Chips

2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler. Setzen Sie zum Schluss die Hafentafeln zufällig ein.

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Es gelten die Regeln entsprechend des Szenarios für 3-4 Spieler – mit folgenden Änderungen zu den Editionen von vor 2010: Der Räuber startet auf einer der 5 Wüsten. Für **seine** jeweils **erste** Siedlung, die ein Spieler auf „fremdem“ Gebiet gründet, erhält er **2** Sonder-Siegpunkte. Das Spiel endet, sobald ein Spieler an der Reihe ist und 14 Siegpunkte erreicht hat.

4. VARIABLER AUFBAU

Hauptinsel: Mischen Sie die Landfelder der Hauptinsel und legen Sie diese zufällig aus, ebenso die Zahlenplättchen. Rote Zahlenplättchen sollten nicht nebeneinander liegen.

Kleine Inseln: Die Sechseckfelder der eingerahmten Gebiete werden, inklusive der vier Meerfelder, verdeckt gemischt, zufällig ausgelegt und dann aufgedeckt. Danach werden die Zahlenplättchen ebenfalls zufällig platziert. Achten Sie darauf, dass die beiden roten Plättchen nicht nebeneinander oder auf einer Goldfluss-Landschaft zu liegen kommen.

SZENARIO 5: DER VERGESSENE STAMM



1. MATERIAL

Alle Inseln:	Sechseckfelder									Gesamt	Häfen: 5 x Spezialhafen 3 x 3:1-Hafen
	Anzahl	22	4	3	7	7	6	7	7	63	
Zahlenchips											Gesamt
Anzahl	1	4	4	4	3	3	3	3	3	1	29

2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

4. VARIABLER AUFBAU

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.



SZENARIO 6: STOFFE FÜR CATAN



1. MATERIAL

Alle Inseln:	Sechseckfelder									Gesamt	Häfen: 6 x Spezialhafen (Wollhafen 2x) 5 x 3:1-Hafen	
	Anzahl	24	4	2	6	4	5	5	6			56
	Zahlenchips											Gesamt Zusätzliches Material: 70 Catan-Chips als Stoffballen
	Anzahl	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	

2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler. Es werden 12 Dörfer gebaut und zu jedem Dorf 5 Chips gelegt. 10 Chips dienen als „allgemeiner Vorrat“. Der Räuber startet auf dem Ackerland links oben mit der 11.

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

4. VARIABLELER AUFBAU

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

SZENARIO 7: DIE PIRATENINSELN



1. MATERIAL

Alle Inseln:	Sechseckfelder									Gesamt	Häfen: 5 x Spezialhafen 4 x 3:1-Hafen	
	Anzahl	26	5	4	5	4	7	6	6	63		
	Zahlenchips											Zusätzliches Material: 18 Catan-Chips
	Anzahl	1	4	4	4	4	4	3	3	4	1	

2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler. Es werden 6 Piratenfestungen gebaut (je 3 Catan-Chips).

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler. Für das mit „!“ markierte Meerfeld gilt: Endet der Zug des Piratenschiffes auf diesem Feld, sind eventuell angrenzende Siedlungen automatisch von einem Piratenüberfall geschützt. Beim Spiel zu fünf entfallen die Spielfiguren der braunen Farbe.

4. VARIABLELER AUFBAU

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

SZENARIO 8: DIE CATANISCHEN WUNDER



1. MATERIAL

Alle Inseln:	Sechseckfelder									Gesamt		
	Anzahl	24	4	3	6	6	6	7	7		63	
	Zahlenchips											Gesamt
	Anzahl	2	3	4	4	4	4	4	4	4	2	

Häfen:
6 x Spezialhafen (Wollhafen 2x)
5 x 3:1-Hafen

Zusätzliches Material:
7 Wunderkarten
18 Catan-Chips

2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler. Es stehen 7 Wunder (5 aus der Erweiterung „Seefahrer“) zum Bau zur Verfügung. Die 2 fehlenden Wunderkarten finden Sie hier.

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.
Der Räuber startet auf einer der 4 Wüsten.

4. VARIABLER AUFBAU

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

Zusatzmaterial für Szenario 8 „Die Catanischen Wunder“:
Wunderkarten zum Kopieren.

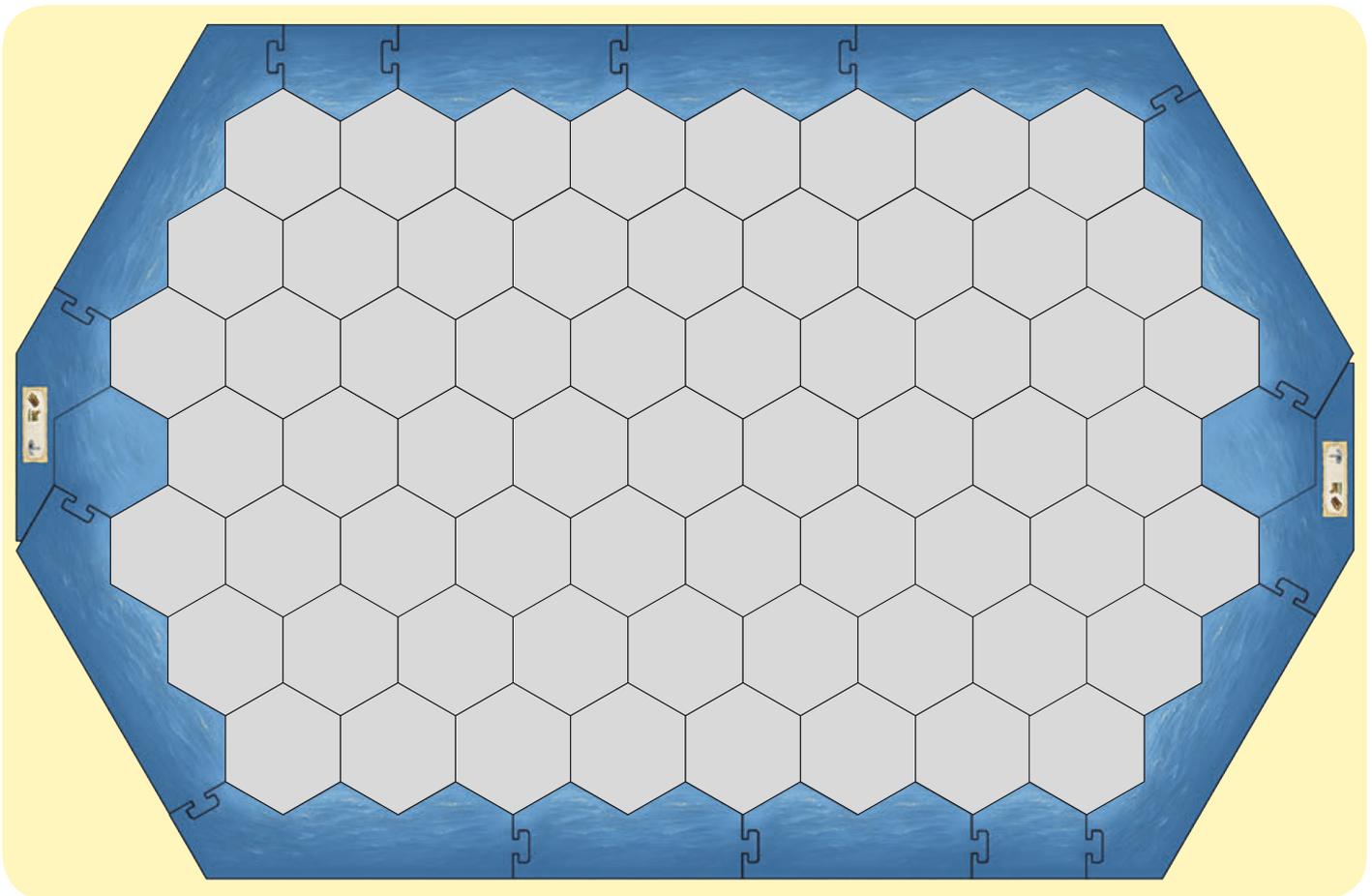
GROSSE BRÜCKE

Bedingung:
Siedlung an der Meerenge im Norden (violetter Punkt)

GROSSE BIBLIOTHEK

Bedingung:
2 Städte

SZENARIO 9: NEUE WELT



1. MATERIAL

Alle Inseln:	Sechseckfelder									Gesamt	Häfen: 6 x Spezialhafen (Wollhafen 2x) 5 x 3:1-Hafen Zusätzliches Material: 50 Catan-Chips
	Anzahl	21	3	4	7	7	7	7	7	63	
	Zahlenchips										
Anzahl	2	3	4	5	5	5	5	4	4	2	39

2. DIE VORBEREITUNG

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

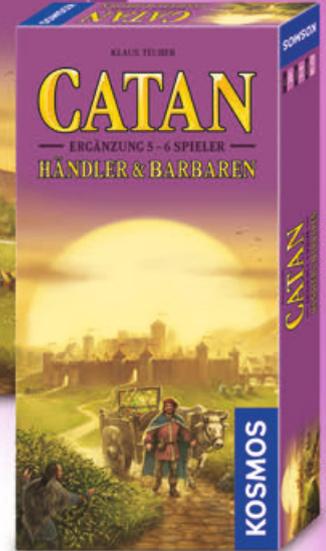
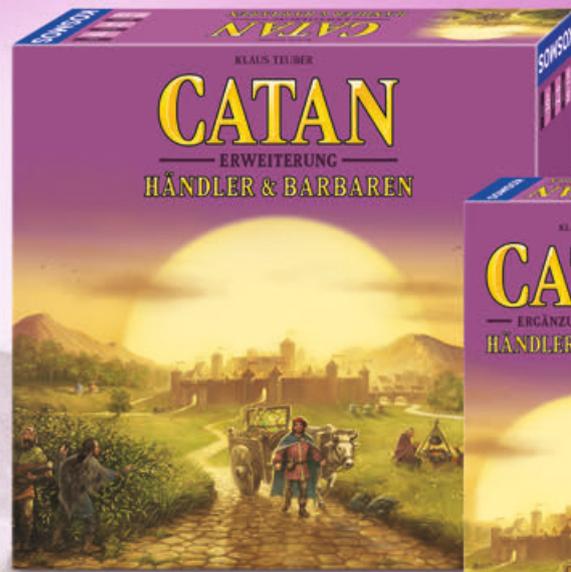
4. VARIABLER AUFBAU

Entsprechend dem Szenario für 3-4 Spieler.

CATAN

ERWEITERUNG

HÄNDLER & BARBAREN

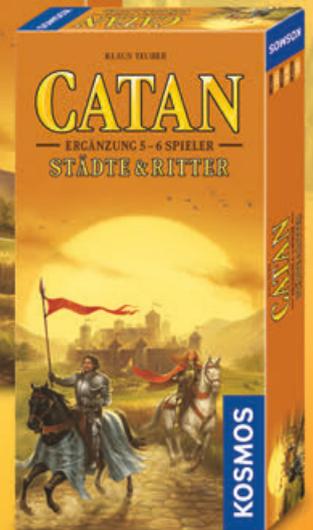


Die dritte Erweiterung mit dem Titel „Händler & Barbaren“ bringt mehrere Abenteuer, die über die ganze Welt Catan verteilt sind, in vollkommen unterschiedlichen Szenarien: So erhalten Meerfelder durch Fischfang eine ganz neue Bedeutung und nun ziehen sich auch Flüsse durch Catan, die nur mit Brücken zu überqueren sind. Neutrale Kamelkarawanen ziehen durch die Insel, aber auch Ihre Trosswagen sind im Einsatz, um von dem wachsenden Handel zu profitieren. Auch die gefürchteten Barbaren tauchen wieder auf – allerdings jetzt mit dem Ziel, die Insel zu erobern.

CATAN

ERWEITERUNG

STÄDTE & RITTER



Das vielleicht intensivste Abenteuer auf Catan – für versierte Spieler – bringt die Erweiterung „Städte & Ritter“. Barbarenhorden kommen immer näher und drohen, die Insel Catan zu überfallen. Die Spieler müssen gemeinsam ihre Ritter aufbieten, um die Barbaren zu bekämpfen.