

CATAN

— ERGÄNZUNG 5-6 SPIELER —

STÄDTE & RITTER

VOR DEM ALLERERSTEN SPIEL:

Lösen Sie die vorgestanzten Marker und Tableaus aus den Rahmen!

SPIELMATERIAL

- 2 Stadtausbau-Tableaus mit 30 Markern
- 18 Karten Handelswaren (6 Tuch, 6 Münzen, 6 Papier)
- 2 Karten Siegpunkte
- 6 Stadtmauern
- 12 Ritter und 12 Ritterhelme
- 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.

VORBEREITUNG DES SPIELS

- Sie benötigen: 1 x „CATAN – Das Spiel“
+ 1 x „CATAN – Ergänzung für 5-6 Spieler – Das Spiel“
+ 1 x „CATAN – Erweiterung – Städte & Ritter“
+ diese „CATAN – Ergänzung für 5-6 Spieler – Städte & Ritter“.

VARIABLER AUFBAU DES SPIELFELDES

Zuerst wird der Rahmen zusammengesetzt, der aus 10 Teilen besteht: 6 Rahmenteile aus dem Basisspiel, 4 Teile (blau) aus dem Ergänzungs-Set für 5-6 Spieler. Legen Sie die großen Rahmenteile aus dem Basisspiel in beliebiger Folge mit den aufgedruckten Häfen nach oben aus, dazwischen wie gezeigt die kleinen Rahmenteile.

Die Insel wird nun aus insgesamt 30 Landteilen (aus „Das Spiel“ und Ergänzungs-Set) zusammengesetzt.

- Mischen Sie alle verdeckten Landteile und bilden Sie daraus einen verdeckten Stapel. Nehmen Sie dann immer das oberste verdeckte Landteil und legen es offen nach folgendem Schema aus: 6 Landteile nebeneinander in die Mitte; schließen Sie darüber und darunter jeweils 1 Reihe zu je 5 Landteilen an. Daran schließen oben und unten zwei Reihen zu je 4 Landteilen an. Den Abschluss bilden zwei Reihen zu je 3 Landteilen.
- Legen Sie jetzt die 28 Zahlenchips (nur die aus der Ergänzung „Das Spiel“) mit der Buchstabenseite nach oben bereit. Beginnen Sie in einer Ecke (mit Buchstaben A) und führen Sie die Reihe spiralförmig nach innen zum Zentrum (B, C usw.). Drehen Sie die Chips dabei auf die Zahlenseite um. Die beiden Wüsten bleiben ohne Chips.
- Der Räuber startet beliebig auf einer der beiden Wüsten.
- Legen Sie das Feld für die Barbarenflotte direkt neben den Spielplanrahmen.



DER SPIELABLAUF

Gespielt wird, wie immer bei 5 und 6 Spielern, mit der „außerordentlichen Bauphase“.

Hat ein Spieler, der an der Reihe ist, seinen Zug beendet (gewürfelt, gehandelt und gebaut), so dürfen nun reihum alle anderen Spieler ebenfalls bauen.

Das heißt, jeder Spieler, der in dieser „außerordentlichen Bauphase“ an die Reihe kommt, darf:

- Siedlungen, Städte und Straßen bauen (der Kauf von Entwicklungskarten entfällt, sie gibt es nicht mehr);
- Stadtmauern bauen;
- „Einfache Ritter“ bauen (aufstellen);
- Ritter aktivieren;
- Ritter aufwerten;
- mit „Handelswaren“ Städte ausbauen;

Nicht erlaubt ist in der „außerordentlichen Bauphase“:

- Es darf nicht gehandelt werden,
- es dürfen mit Rittern keine Aktionen (versetzen, vertreiben) ausgeführt werden und
- es dürfen auch keine Fortschrittskarten ausgespielt werden.

Besonderer Vorteil durch „außerordentliche Bauphase“: Ritter aktivieren

Da ein Spieler in der „außerordentlichen Bauphase“ eigene Ritter aktivieren kann, darf er mit diesem Ritter bereits in seinem nächsten, eigenen Zug mit einem solchen Ritter eine Aktion ausführen.

Beispiel: Gabi beendet ihren Zug. Es folgt die „außerordentliche Bauphase“. Peter baut eine Siedlung und aktiviert einen Ritter. Nach Abschluss der „außerordentlichen Bauphase“ kommt Peter mit seinem Zug an die Reihe. Peter darf nun sofort mit seinem Ritter (den er in der „außerordentlichen Bauphase“ aktiviert hat) eine Aktion ausüben.

Autor: Klaus Teuber
Lizenz: Catan GmbH © 2002, catan.de
Illustration: Michael Menzel
Gestaltung: Michaela Kienle, 3D-Grafik: Andreas Resch
Design der Spielfiguren: Andreas Klobler
Redaktion der Edition 2015: Arnd Fischer
Redaktion: Reiner Müller, Sebastian Rapp

© 1998, 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pflzerstr. 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.: 695514

