

Die Piratenfestung kostet:



je 2 Plättchen Holz, Wolle, Ananas und Säbel

Achtung: Bauregeln!

Ein Piratenlager dürft ihr nur auf einem freien Bauplatz bauen, der auch vom Schiff über **den Steg erreichbar** ist.

Auf jedem Bauplatz darf immer nur 1 Piratenlager gebaut werden.

Der **Kapitän** darf die **Piratenfestung** erst errichten, wenn er **alle seine Lager gebaut** hat und die notwendigen „Dies und Das“-Plättchen für die schwarze Festung gesammelt hat.



TAUSCHEN

Der Kapitän hat nicht die passenden Plättchen, um etwas zu bauen oder Coco um Hilfe zu bitten? Kein Problem, denn er darf in **der Bau- und Tauschphase** beliebig oft **2 eigene**, beliebige Plättchen **gegen 1 beliebiges** Plättchen einer **anderen** Sorte aus dem allgemeinen Vorrat tauschen. Die beiden eigenen Plättchen müssen nicht zur selben Sorte gehören.

Achtung: In der **Ertragsphase WÜRFELN**, **PLÄTTCHEN SAMMELN** und **SCHIFF VORSETZEN** darf der Plättchenvorrat nicht durch Tauschen oder Bauen reduziert werden.

COCO UM HILFE BITTEN

Der clevere Papagei Coco hat eine Menge Tricks auf Lager. Wollt ihr Coco um Hilfe bitten, müsst ihr folgende Plättchen in den allgemeinen Vorrat abgeben:

Kosten Coco-Karte:



je 1 Plättchen Holz und Wolle



Dafür nimmt sich der Kapitän 1 Coco-Karte vom Stapel und setzt diese **sofort** ein. Je nach Karte hilft euch Coco mit folgenden Tricks:

„Dies und Das“ nehmen

Nimm dir 2 Plättchen aus dem allgemeinen Vorrat. Dies können 2 unterschiedliche oder gleiche „Dies und Das“-Sorten sein. Beachte dabei die Plättchen-Vorratsregel!



Schiff versetzen

Versetz das Piratenschiff auf ein beliebiges andere Schiffsfeld. Du darfst dir dann 1 „Dies und Das“-Plättchen eines angrenzenden Landschaftsfeldes nehmen.



Käpt'n Klau vertreiben

Versetz Käpt'n Klau auf ein beliebiges anderes Landschaftsfeld und nimm dir 2 „Dies und Das“-Plättchen der dem Landschaftsfeld entsprechenden Sorte aus dem allgemeinen Vorrat.



Achtung: Genutzte Coco-Karten legt ihr auf einen gemeinsamen Ablagestapel. Wurde die letzte Karte verwendet, mischt ihr die Coco-Karten des Ablagestapels und legt sie wieder als Ziehstapel verdeckt neben den Spielplan.

SPIELEND

Sobald der Kapitän alle seine Piratenlager gebaut und anschließend die schwarze Piratenfestung errichtet hat, endet das Spiel und dieser Pirat gewinnt die Partie.

Autoren: Klaus und Benjamin Teuber
Lizenz: Catan GmbH © 2019, catan.de
Illustration und Grafik: Annette Nora Kara, anoka.de
Gestaltung: Michaela Kienle
3-D-Grafik: Andreas Resch
Redaktion: Katja Ermitsch

© 2019 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH und 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.: 711474



CATAN Junior

Land in Sicht! Mit einem schwarzen Piratenschiff fahrt ihr übers Meer. Ihr entdeckt neue Inseln, sammelt so „Dies und Das“ und baut Piratenlager. Doch Vorsicht vor Käpt'n Klau! Wo er auftaucht, macht er euch das Leben schwer. Wer von euch wird der mächtigste Pirat?

DAS SPIELMATERIAL



SPIELVORBEREITUNG

- ✗ Löst **vor dem ersten Spiel** alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln und steckt die Figur „Käpt'n Klau“ in den **Standfuß**.
- ✗ Puzzelt **vor jedem Spiel** den dreiteiligen Spielplan zusammen und legt ihn in die Tischmitte. Es gibt eine A- und eine B-Seite. Mit der **A-Seite** spielt ihr im Spiel **zu dritt** und **zu viert**, mit der **B-Seite** im Spiel **zu zweit**.

- ✗ Schaut euch den Spielplan und die „Dies und Das“-Plättchen an: Es gibt **5 verschiedene Arten von Landschaftsfeldern**, auf denen ihr **4 verschiedene Sorten „Dies und Das“-Plättchen** bekommen könnt:



Am Goldfluss erhaltet ihr 1 „Dies und Das“-Plättchen eurer Wahl.



✘ An die Landschaftsfelder grenzen **Schiffsfelder für das Piratenschiff** und **Bauplätze für die Piratenlager** an.



✘ **Wählt eure Spielfarbe und bereitet das Startfeld vor.**

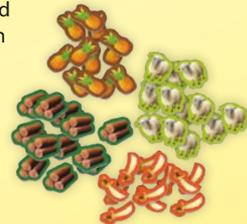
Im Spiel zu viert und zu dritt sucht sich jeder von euch einen der 4 Spielfarben-Marker aus und nimmt sich 3 Piratenlager-Plättchen in der entsprechenden Farbe. Das erste Piratenlager-Plättchen dürft ihr auf das Startfeld eurer Farbe legen. In eurem Vorrat befinden sich noch 2 Piratenlager-Plättchen.

Im Spiel zu dritt spielt eine Farbe nicht mit. Besetzt das Startfeld dieser Farbe und einen beliebigen freien Bauplatz mit der neutralen Seite der nicht Mitspielenden Piratenlager-Plättchen. Diese Felder können im Spiel nicht genutzt werden.

Im Spiel zu zweit spielt ihr mit den Farben Gelb und Violett. Euer erstes Piratenlager ist bereits auf eurem Startfeld eingezeichnet. In eurem Vorrat befinden sich noch 3 Piratenlager-Plättchen.



✘ Sortiert die 48 „Dies und Das“-Plättchen und legt sie getrennt voneinander als **allgemeinen Vorrat** neben den Spielplan.



✘ Dann nimmt sich jeder von euch **2 „Dies und Das“-Plättchen**. Welche Sorte Plättchen ihr nehmen dürft, seht ihr über den Zahlen auf den beiden Landschaftsfeldern, die an euer Startfeld angrenzen.



Beispiel: Das Start-Piratenlager von Gelb steht zwischen Wald und Bergwerk. Gelb nimmt sich 1 Holz und 1 Säbel.

✘ Mischt verdeckt die **6 Coco-Karten** und legt sie als Stapel mit der Coco-Seite nach oben neben den Spielplan.

✘ Legt den Würfel und die schwarze Piratenfestung bereit und stellt **Käpt'n Klau** auf den **Vulkanfels** in der Mitte des Spielplans.



WORUM GEHT'S?

Euer Ziel ist es zunächst, so schnell wie möglich **alle** eure **Piratenlager** zu **bauen**. Wer dann danach als Erster die **schwarze Piratenfestung** auf dem Vulkanfels errichtet, ist der mächtigste Pirat und gewinnt das Spiel.



WIE WIRD GESPIELT?

Ihr seid nacheinander als Kapitän an der Reihe. Der jüngste Pirat ist der erste Kapitän. Er beginnt das Spiel und stellt das schwarze Schiff auf das Schiffsfeld vor seinem Piratenlager.



Ein Spielzug besteht aus zwei Phasen:

1. ERTRAGSPHASE: WÜRFELN, PLÄTTCHEN SAMMELN, SCHIFF VORSETZEN

WÜRFELN UND PLÄTTCHEN SAMMELN

✘ **Zeigt der Würfel eine Zahl zwischen 1 und 5?** Das Würfelergebnis des Kapitäns gilt für alle Spieler. Jeder, der ein **Piratenlager** an einem **Landschaftsfeld** mit der **gewürfelten Zahl** gebaut hat, erhält **1 „Dies und Das“-Plättchen** aus dem allgemeinen Vorrat. Für zwei Piratenlager an einem Landschaftsfeld der gewürfelten Zahl bekommt ihr 2 Plättchen der entsprechenden Sorte. Welches Plättchen ihr erhaltet, zeigen euch die Abbildungen über den Zahlen der Landschaftsfelder (siehe Seite 1).

✘ **Zeigt der Würfel die Zahl 6?** Achtung, der Kapitän vertreibt den bösen **Käpt'n Klau** und muss ihn auf ein beliebiges anderes Landschaftsfeld **versetzen!** Zur Belohnung bekommt der Kapitän **2 Plättchen** aus dem allgemeinen Vorrat. Diese müssen der Sorte des Landschaftsfelds entsprechen, auf das er die Figur versetzt hat.
Beispiel: Rot ist der Kapitän und würfelt eine 6. Da er dringend Wolle benötigt, versetzt er Käpt'n Klau auf eine Schafweide und nimmt sich 2 Wolle-Plättchen aus dem allgemeinen Vorrat.

Versetzt der Kapitän Käpt'n Klau auf einen Goldfluss, darf er sich **eine Sorte** aussuchen, von der er sich 2 Plättchen nimmt.

Die **übrigen Spieler** bekommen in diesem Zug **keine Plättchen**.

Achtung: Käpt'n Klau behindert euch! Solange Käpt'n Klau auf einem Landschaftsfeld steht, ist dieses Feld gesperrt. Ihr bekommt für eure Piratenlager an diesem Landschaftsfeld **keine Plättchen**, wenn die Zahl dieses Landschaftsfelds gewürfelt wird!



✘ SAMMELT „DIES UND DAS“!

Bekommt ihr „Dies und Das“-Plättchen, legt ihr sie vor euch ab. Damit könnt ihr Piratenlager bauen oder Coco um Hilfe bitten, wenn ihr als Kapitän an der Reihe seid.

Plättchen-Vorratsregel: Jeder Spieler darf **maximal 3** „Dies und Das“-Plättchen **einer Sorte** in seinem Vorrat lagern.

Beispiel: Hat ein Spieler bereits 2 Holz-Plättchen in seinem Vorrat und würde durch den Würfelwurf 2 weitere erhalten, darf er sich nur 1 weiteres Holz-Plättchen aus dem allgemeinen Vorrat nehmen, unabhängig davon, ob er der Kapitän oder ein anderer Spieler ist.

SCHIFF VORSETZEN

Als Nächstes setzt der Kapitän das Schiff entsprechend der gewürfelten Augenzahl vor. Dabei **bewegt** er das **Schiff** von Schiffsfeld zu Schiffsfeld entlang der eingezeichneten Pfeile. Der Kapitän darf sich dann aus dem allgemeinen Vorrat **1 „Dies und Das“-Plättchen** entsprechend einem angrenzenden Landschaftsfeld nehmen.



Beispiel: Der Kapitän hat eine 1 gewürfelt. Nach der Ausgabe der entsprechenden „Dies und Das“-Plättchen setzt er nun das Schiff um 1 Feld vor. Er steht jetzt zwischen den Landschaften Schafweide, Wald und Plantage. Er darf sich nun aus dem allgemeinen Vorrat entweder 1 Wolle-, 1 Holz-, oder 1 Ananas-Plättchen nehmen.

Achtung: Ist ein Landschaftsfeld durch Käpt'n Klau blockiert, darf von diesem Feld kein „Dies- und Das“-Plättchen genommen werden.

2. BAU- UND TAUSCHPHASE: BAUEN, TAUSCHEN, COCO UM HILFE BITTEN

In Phase 2 eures Spielzugs könnt ihr in beliebiger Reihenfolge Folgendes tun:

BAUEN

Wer Kapitän ist, darf ein oder mehrere Piratenlager bauen. Dafür muss er bestimmte Plättchen abgeben und sie in den allgemeinen Vorrat legen.

✘ **Ein Piratenlager kostet:**



je 1 Plättchen Holz, Wolle, Ananas und Säbel