

Bitte zuerst diese Spielübersicht lesen!
Die Spielregel folgt auf der nächsten Seite!

7 Erträge können aber nur die Spieler erhalten, die mit einer Siedlung oder Stadt an diese Landfelder grenzen. In unserem Beispiel links grenzen an das Ackerland mit der „9“ eine rote Siedlung (A) und eine blaue (B). An das Gebirge mit der (9) grenzt eine grüne Siedlung (C). Wird eine „9“ gewürfelt, so erhalten die Spieler Rot und Blau je 1 Getreide, Spieler Grün erhält 1 Erz, während Spieler Schwarz leer ausgeht.

8 Toll ist, dass eine Siedlung (oder Stadt) immer an mehrere Landfelder grenzt (maximal 3) und so – je nach Würfelzahl, verschiedene Rohstoffe erntet. In unserem Beispiel grenzt die rote Siedlung A an Wald und an Ackerland, die blaue Siedlung B an Ackerland, Wald und Hügelland. Spieler Blau hat mit dieser Siedlung Zugang zu 3 Rohstoffen, Spieler Rot nur zu 2. Allerdings sitzt die rote Siedlung A auf einem Hafenfeld und deshalb darf der Spieler seine Rohstoffe günstiger tauschen (3 zu 1 statt 4 zu 1).

9 Nun sind Sie ein fleißiger Siedler und horten Ihre Erträge. Aber: Da Sie ja nicht überall Siedlungen stehen haben, müssen Sie auf Erträge dieser oder jener Art verzichten. Das wäre ungünstig, denn zum Errichten neuer Bauwerke benötigen Sie ganz bestimmte Rohstoffkombinationen.

10 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 die Rohstoffkarte, die Ihnen zum Bau einer neuen Siedlung fehlt.

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

12 Aber überlegen Sie genau, wohin Sie Ihre Siedlung bauen. Die Ziffern auf den Zahlenkreisen sind unterschiedlich groß dargestellt. Das soll verdeutlichen, dass es wahrscheinlicher ist, dass groß abgebildete Zahlen gewürfelt werden. Die roten Zahlen „6“ und „8“ sind am größten dargestellt und werden wahrscheinlich am häufigsten gewürfelt. Und je öfter eine Zahl gewürfelt wird, desto öfter erhalten Sie Rohstoffe.

1 Diese Probierversion des berühmten Brettspiels „Die Siedler von Catan“ besteht aus vorgedruckten Spielplänen, auf denen mit Hilfe von Farbstiften „gespielt“ wird. Zu dem vorhandenen Material benötigen Sie also zusätzlich pro Spieler einen Farbstift (je 1 x rot, grün, blau, schwarz) und zwei ganz normale Augenzwürfel.

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

3 Es gibt auf Catan eine Wüste und 5 verschiedene Landschaften. Jede Landschaft wirft andere Rohstoff-Erträge ab:

- Wald = Holz (Baumstämme)
- Weideland = Wolle (Schafe)
- Ackerland = Getreide (Ährenbündel)
- Hügelland = Lehm (Bausteine)
- Gebirge = Erz (Erzgestein)
- (Wüste = bringt keine Erträge)

4 Sie beginnen das Spiel mit 2 Siedlungen und mit 2 Straßen. Auf den 4 Spielplänen sind die Startstraßen und Startsiedlungen bereits vorgegeben. Mit den 2 Siedlungen besitzen Sie bereits 2 Siegpunkte. Wer zuerst 7 Siegpunkte schafft, hat das Spiel gewonnen.

5 Um zu Siegpunkten zu kommen, müssen Sie neue Straßen und Siedlungen bauen und Siedlungen zu Städten erweitern. Eine Stadt ist schon 2 Siegpunkte wert. Wer bauen will, braucht dazu natürlich Rohstoffe. Gebaut wird, indem ein Spieler die vorgedruckten Symbole auf dem Spielfeld mit dem Farbstift seiner Farbe ausmalt und für jeden Siegpunkt einen Haken (✓) in sein Siegpunktfeld setzt. Zwei Haken sind ja bereits angeedeutet.

6 Wie kommen Sie zu Rohstoffen? Ganz einfach: In jeder Runde wird ermittelt, welche Landfelder Erträge abwerfen. Das geschieht mit 2 Würfeln – und deshalb sind auf jedem Landfeld auch die Kreise mit den Zahlen zu sehen. Wird zum Beispiel eine „9“ gewürfelt, werfen alle Felder mit der „9“ Erträge ab – in der Abbildung rechts Gebirge (Erz) und Ackerland (Getreide).



Platz für Straße
Platz für Siedlung (Kreuzung)

Blau hat Siedlung und Straße gebaut.

Rot hat seine Siedlung zu einer Stadt erweitert.

Baukosten:

Straße	0 SP	← Strich
Siedlung	1 SP	← Kreis
Stadt	2 SP	← Kreuz

Den Bau markieren durch:
(in der Spielerfarbe)

Ackerland (Ährenbüschel)

Hügelland (Bausteine)

Gebirge (Erzgestein)

Wald (Baumstämme)

Weideland (Schafe)

SPIELANLEITUNG

Diese Spielregel enthält alle wichtigen Informationen, die Sie für die einfache Einstiegsversion des Spieles brauchen!

Spielmaterial

- 4 fertige Spielpläne (A, B, C, D), alle mit einer vorgegebenen Startaufstellung.
- 100 Rohstoffkarten mit den Symbolen Erz, Getreide, Holz, Wolle, Lehm
- 1 Räuberfigur (2 Steckteile aus Karton)
- Zusätzlich benötigt werden 2 Würfel und vier Farbstifte (am besten rot, blau, grün, schwarz)

Vorbereitung

- Für das erste Spiel wird Spielplan A verwendet, der Beispiele wegen.
- Jeder Spieler wählt einen der 4 Farbstifte und markiert das Siegfunktfeld in seiner Ecke, indem er einen Rahmen in seiner Spielfarbe rundum malt. Auch die beiden Haken werden in der Spielfarbe nachgezogen. Jeder Haken bedeutet 1 Siegfunkt. Und da Sie mit 2 Siedlungen beginnen, fangen Sie mit 2 Siegfunkten an.
- Beteiligten sich nur 3 Spieler, wird eine Farbe nicht verwendet. Die Siedlungen und Straßen bleiben aber stehen. Sie können von anderen Spielern nicht überbaut werden.
- Die Rohstoff-Karten werden vorsichtig aus den Stanzbögen gelöst und in 5 Stapel sortiert. Die 5 Kartenstapel werden neben dem Spielplan abgelegt.
- Der Räuber (2 Teile) wird aus dem Kartonbogen gelöst und über Kreuz zusammen gesteckt. Die Räuberfigur wird zu Beginn auf die Wüste gestellt.
- Zuletzt erhält jeder Spieler seine Startrohstoffe: Jeder nimmt sich je 1 Karte Lehm, Erz und Wolle.
- Seine Rohstoff-Karten hält jeder Spieler verdeckt in der Hand.

Der Spielablauf im Überblick

Es beginnt der älteste Spieler. Wer an der Reihe ist, hat in der **nachstehend genannten Reihenfolge** folgende Aktionsmöglichkeiten:

1. Er muss die **Rohstoff-Erträge** dieses Zuges auswürfeln (das Ergebnis gilt für alle Spieler).
2. Er kann **handeln**: Rohstoffe tauschen - auch mit seinen Mitspielern.
3. Er kann **bauen**: Straßen, Siedlungen und Städte.

Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe; er setzt das Spiel mit Aktion 1 fort.

Der Spielablauf im Einzelnen

Rohstofferträge

- Der Spieler beginnt seinen Zug, indem er beide Würfel wirft: Die addierte Gesamt-Augenzahl bestimmt die Landfelder, die Erträge erbringen!
- **Jeder Spieler**, der auf einer Kreuzung eine **Siedlung** stehen hat, die an eines der ausgewürfelten Landfelder grenzt, nimmt sich dafür **eine** Rohstoff-Karte dieses Feldes.
- Hat er 2 oder 3 Siedlungen um das ausgewürfelte Landfeld stehen, erhält er natürlich für jede Siedlung 1 Rohstoff-Karte.

Handel

Danach darf der Spieler, der an der Reihe ist, Handel treiben, um die Rohstoff-Karten einzutauschen, die ihm fehlen! Es gibt 2 Arten von Handel:

Binnenhandel

Der Spieler, der an der Reihe ist, kann **mit allen Spielern** Rohstoff-Karten 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.

Seehandel

- Ein Spieler, der an der Reihe ist, kann auch ohne Spiel-Partner tauschen!
- Er kann grundsätzlich 4:1 tauschen, indem er **vier gleiche** Rohstoff-Karten auf den Stapel zurücklegt und sich dafür eine Rohstoff-Karte seiner Wahl nimmt.
- Hat er eine Siedlung an einem **Hafenstandort** errichtet, kann er **günstiger** tauschen: Entweder im Verhältnis 3:1 oder gar 2:1 in Spezialhäfen (mit einem Rohstoff-Symbol).

Wichtig: Der Tausch 4:1 ist immer möglich, auch ohne eine Siedlung an einem Hafenstandort.

Bauen

- Schließlich kann der Spieler, der an der Reihe ist, bauen, um die Anzahl seiner Siegfunkte zu erhöhen!
- Um zu bauen, muss er bestimmte Kombinationen von Rohstoff-Karten (siehe Feld **Baukosten**, auf dem Spielplan) abgeben; danach zeichnet der Spieler mit dem Stift seiner Farbe entsprechend viele Straßen, Siedlungen und Städte auf dem Spielfeld ein.



Straße: erfordert: Lehm + Holz

- Eine neue Straße muss immer an einer **eigenen** Straße, Siedlung oder Stadt anschließen.
- Auf jedem Weg kann nur 1 Straße gebaut werden.
- Eine Straße wird auf dem Spielplan als gerader Strich eingezeichnet.



Siedlung: erfordert: Lehm + Holz + Wolle + Getreide

- Eine Siedlung wird auf dem Spielplan als runder Kreis eingezeichnet.
- Jeder Spieler darf auf höchstens 5 Bauplätzen Siedlungen bauen! Da jeder Spieler mit 2 Siedlungen anfängt, dürfen Sie

jeweils nur noch 3 Siedlungen bauen. Für weitere Siegfunkte müssen Siedlungen zu Städten ausgebaut werden (s.u.).

- **Wichtig beim Bau** - die Abstandsregel: Eine Siedlung darf nur dann auf einer Kreuzung gegründet werden, wenn die **drei angrenzenden Kreuzungen** NICHT von Siedlungen besetzt sind, egal wem sie gehören.
- Eine Siedlung **muss** an mindestens einer eigenen Straße anschließen.
- Für jede Siedlung erhält der Besitzer Rohstoff-Erträge aus angrenzenden Landfeldern: je 1 Rohstoff-Karte, falls Erträge erwürfelt werden.

Jede Siedlung zählt **einen Siegfunkt**, der mit einem Haken der eigenen Farbe markiert wird.



Stadt: erfordert 3 x Erz + 2 x Getreide

- Eine Stadt wird auf dem Spielplan durch ein Kreuz dargestellt, das in den Kreis einer Siedlung gezeichnet wird. Denn: Eine Stadt kann nur durch den Ausbau einer Siedlung zu einer Stadt errichtet werden!
- Für eine Stadt erhält der Besitzer doppelt so viele Rohstoff-Erträge aus angrenzenden Landfeldern: je 2 Rohstoff-Karten, falls Erträge erwürfelt werden.

Jede Stadt zählt **2 Siegfunkte**. Daher wird für den Ausbau einer Siedlung zu einer Stadt **1 weiterer Haken** in das eigene Siegfunktfeld gemalt.

Sonderfälle

Sieben gewürfelt – Räuber wird aktiv

Würfelt der Spieler, der an der Reihe ist, eine „7“, so erhält keiner der Spieler Rohstoff-Erträge. **Alle Spieler**, die **mehr als 7** Rohstoff-Karten besitzen, wählen die **Halbte** ihrer Rohstoff-Karten aus und legen sie ab - auf die jeweiligen Vorratsstapel. Bei ungeraden Zahlen wird abgerundet. Danach **muss** der Spieler den Räuber versetzen. Gehen Sie so vor, wie nachfolgend unter Punkt 1. + 2. beschrieben.



1. Der Spieler muss den Räuber sofort auf den Zahlenkreis eines beliebigen, anderen Landfeldes versetzen.
2. Dann raubt er dem Mitspieler, der eine Siedlung oder Stadt an **diesem** Landfeld stehen hat, **eine** Rohstoff-Karte. Der Spieler, der beraubt wird, hält dabei seine Rohstoff-Karten

verdeckt in der Hand. Haben mehrere Spieler dort Siedlungen oder Städte stehen, darf er sich einen Spieler aussuchen und ihm eine Karte rauben.

Wichtig: Wird das Feld gewürfelt, auf dem der Räuber steht, erhalten die Besitzer angrenzender Siedlungen und Städte **KEINE Rohstoff-Erträge**. Der Räuber wird sofort auf die Wüste gesetzt.

Spielende

Das Spiel endet in dem Zug, in dem eine Spieler **an der Reihe ist** und mindestens **7 Siegfunkte** besitzt oder erreicht.

Anmerkungen

Weitere Informationen und Szenarien, bei denen Sie Ihre Start-siedlungen selbst gründen können, finden Sie auf:

www.info.catan.de

DAS ORIGINAL



Wenn Ihnen diese Probierversion gefallen hat, sollten Sie unbedingt das Original-Brettspiel „Die Siedler von Catan“ kennen lernen.

Das Spielfeld wird dort bei jedem Spiel neu aus einzelnen Landschaftsfeldern zusammen gesetzt und so nimmt jedes Spiel einen anderen Verlauf. Außerdem entscheidet jeder Spieler selbst, wo er seine ersten beiden Start-siedlungen einsetzt. Weiter kommen neue Karten ins Spiel: Mit Ritterkarten können Sie den Räuber in die Flucht schlagen und Fortschrittskarten enthalten viele Überraschungen, manchmal sogar einen Siegfunkt.

Seit nun mehr 10 Jahren genießen Millionen von Menschen immer wieder echten Spielspaß mit den „Siedlern von Catan“. Zum Jubiläum gibt es das erfolgreiche Brettspiel zum besonders günstigen Preis.

Wollen Sie sofort wissen, wie das Brettspiel „Die Siedler von Catan“ vollständig gespielt wird? Dann besuchen Sie meine Webseite

www.profeasy.de

und schauen Sie Marlene, Vicky und Siegfried beim Spielen zu.



Ihr Prof. Easy



Rohstoffkärtchen:

Drucken Sie diese und die folgende Seite auf möglichst starkem Papier oder dünner Pappe (280 g) aus. Schneiden Sie dann die Rohstoffkärtchen entlang der roten Linien aus.

Räuber:

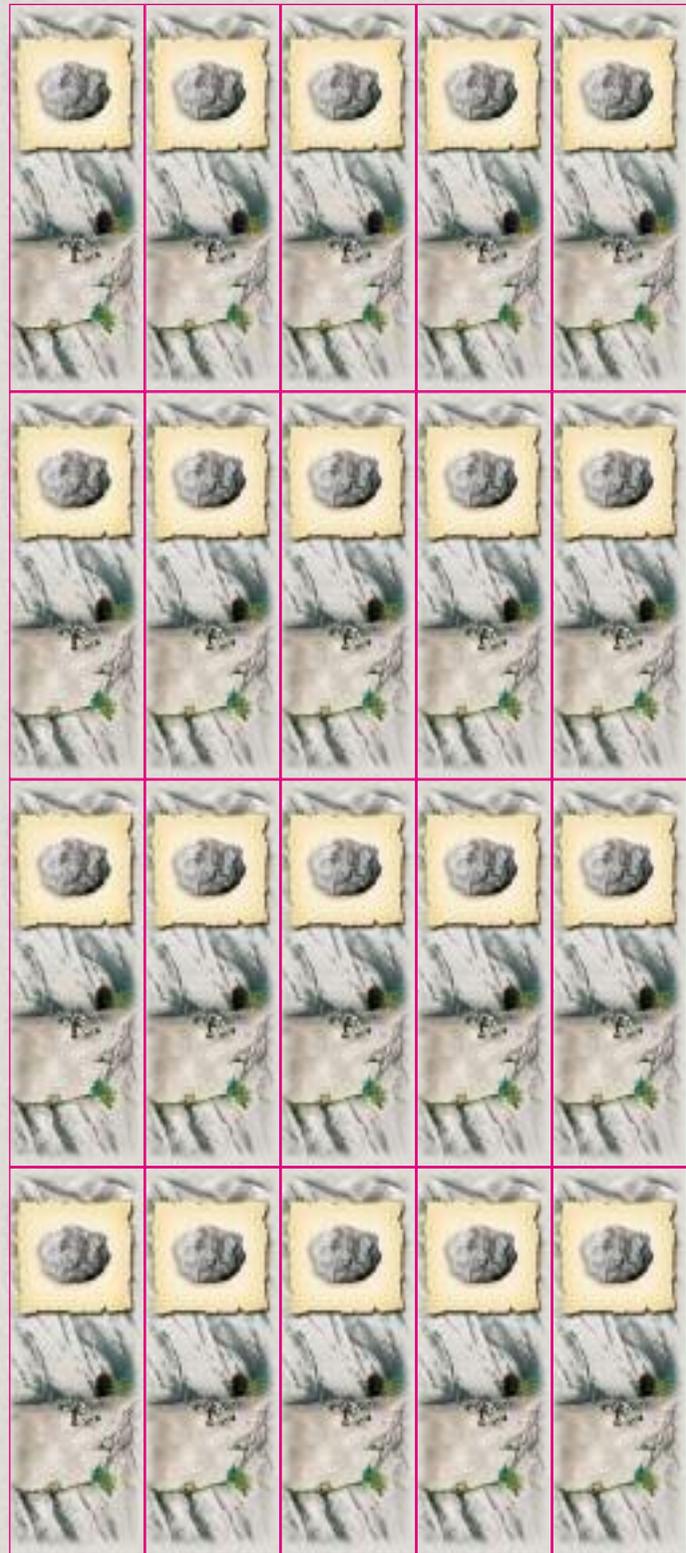
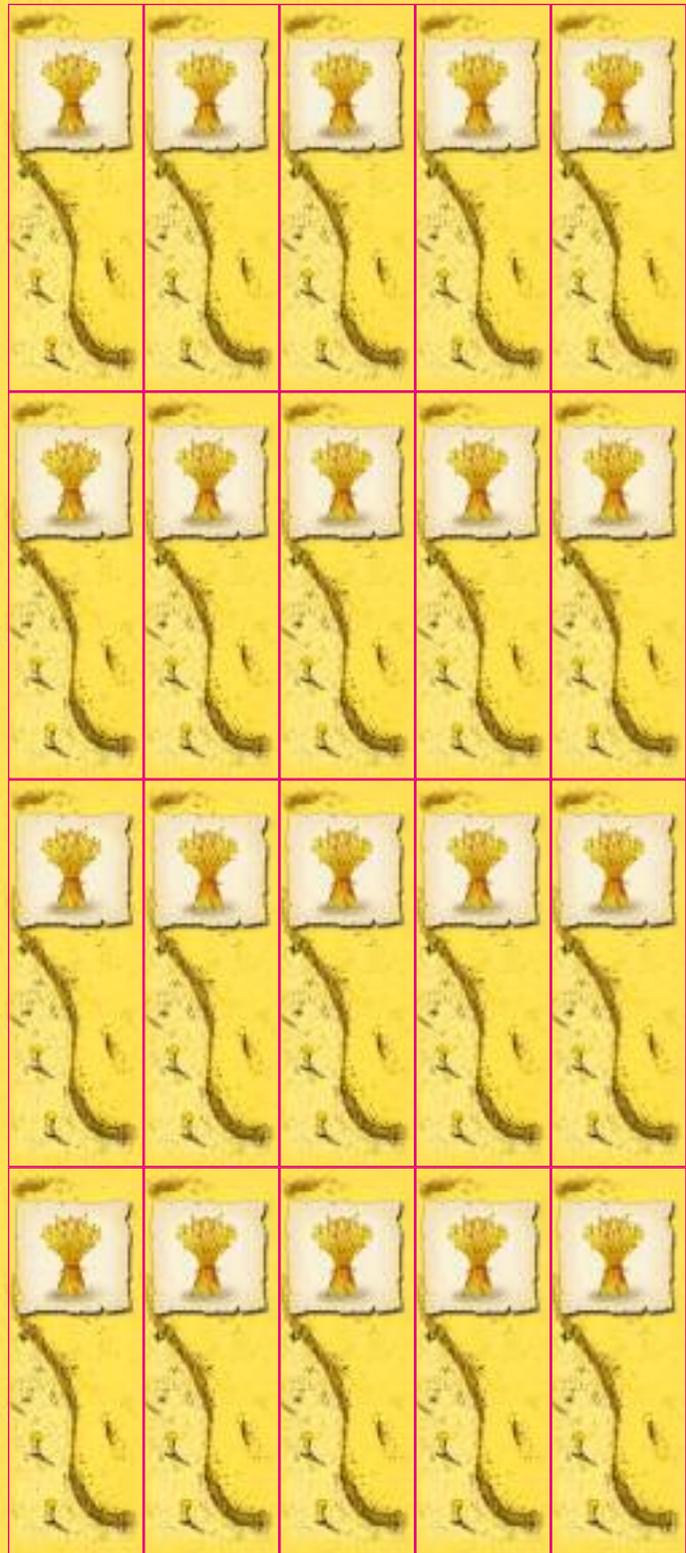
Kleben Sie zunächst Vorder- und Rückseite (A) aus und kleben Sie diese zusammen. Dann schneiden Sie die Teile (B) aus und kleben auch diese Teile zusammen. Schneiden Sie die weißen Schlitz aus und schieben Sie die beiden Teile ineinander. Wenn Ihnen das zu umständlich ist, verwenden Sie eine Münze oder einen Knopf als Räuber.

A



B





Spielplan A

DIE SIEDLER VON CATAN

⊗	2 SP	Stadt
○	1 SP	Siedlung
—	0 SP	Straße

⊗	2 SP	Stadt
○	1 SP	Siedlung
—	0 SP	Straße



—	0 SP	Straße
○	1 SP	Siedlung
⊗	2 SP	Stadt

—	0 SP	Straße
○	1 SP	Siedlung
⊗	2 SP	Stadt

Spielplan B

DIE SIEDLER VON CATAN

☒	2 SP	Stad
○	1 SP	Siedlung
—	0 SP	Straße

☒	2 SP	Stad
○	1 SP	Siedlung
—	0 SP	Straße

—	0 SP	Straße
○	1 SP	Siedlung
☒	2 SP	Stadt

—	0 SP	Straße
○	1 SP	Siedlung
☒	2 SP	Stadt



Spielplan C

DIE SIEDLER VON CATAN

☒	2 SP	Stad
○	1 SP	Siedlung
—	0 SP	Straße

☒	2 SP	Stad
○	1 SP	Siedlung
—	0 SP	Straße

—	0 SP	Straße
○	1 SP	Siedlung
☒	2 SP	Stad

—	0 SP	Straße
○	1 SP	Siedlung
☒	2 SP	Stad



Spielplan D

DIE SIEDLER VON CATAN

☒	2 SP	Stadt
○	1 SP	Siedlung
—	0 SP	Straße

☒	2 SP	Stadt
○	1 SP	Siedlung
—	0 SP	Straße

—	0 SP	Straße
○	1 SP	Siedlung
☒	2 SP	Stadt

—	0 SP	Straße
○	1 SP	Siedlung
☒	2 SP	Stadt

