Willkommen in der Spielwelt von Catan!

Sieh' da, die Welt Catan, die bisher unzähligen Fans Spaß und beste Unterhaltung am Spieltisch beschert hat, hat nun auch den Bildschirm der Computer erreicht.
Eingeschworene Freunde des Brettspieles „Die Siedler von Catan" werden Verrat wittern – Klaus Teuber wechselt die Seiten, er ist zu den Computerspielern übergelaufen. Aber – dem ist nicht so.
In den letzten zwanzig Jahren hat sich auch das Spielen verändert. Viele der Brettspiele, die heute angeboten werden, haben ein Niveau erreicht, das früher undenkbar gewesen wäre. Sie sind komplexer geworden und anspruchsvoller. Diese Entwicklung ist nicht zuletzt auf den zunehmenden Einfluss der Computerspiele zurückzuführen, die farbenprächtige, lebendige Welten bieten können.
Wahr ist, dass einige dieser Computerspiele auch mich fasziniert haben. Und so kam es, dass schon bei der Entwicklung meiner Welt Catan der Gedanke durch meinen Kopf geisterte, irgendwann diese schöne, friedliche Welt auch am Computer erleben zu können.
Jetzt endlich ist es so weit und ich muss sagen, auch diese Welt gefällt mir sehr. Catan lebt: Ähren wiegen sich im Wind, Schiffe schaukeln im Wasser und Schafe blöken. Hautnah kann ich den Überfall der Räuber erleben, wenn auch um den Verlust eines Rohstoffes. Vulkane brechen aus und Bauern arbeiten auf dem Feld – all das gehört zu dieser Welt.
Ich habe völlig neue Spielpartner gefunden, die immer und jederzeit Lust auf ein Spielchen haben. Ich kann mich mit meinen neuen Mitspielern unterhalten und sie reden auch mit mir. Sie zeigen Gefühle, wenn ich sie ärgere und sie freuen sich, wenn sie mir ein Schnippchen schlagen konnten. Manche von ihnen spielen sehr intelligent und so habe ich am Bildschirm schon einige Niederlagen einstecken müssen.
Trotz aller Technik, „Die erste Insel" verleugnet niemals ihre Herkunft. Immer schimmert die Basis des Brettspieles durch. Und ich meine, das ist auch gut so. Natürlich haben wir „mehr" in dieses Spiel gepackt – mehr als in einem Brettspiel möglich wäre. Sie können alleine spielen, mal schnell ein Stündchen für ein Szenario; Sie können sich aber auch einfangen lassen und sich durch die ganze Kampagne würfeln. Catan hat Freunde in der ganzen Welt gefunden, und so können Sie am PC über das Internet weltumspannend „siedeln".

Viele nette Leute haben mitgeholfen, dieses Spiel zu realisieren. Mein besonderer Dank gilt deshalb den Jungs von Funatics in Mülheim und Reinhold – sie alle haben Tolles geleistet und dabei sprichwörtlich „Blut und Wasser" geschwitzt.

Und jetzt sind Sie dran – ich hoffe, Ihre neuen Mitspieler bringen Ihnen viel Spaß und vielleicht kommen auch Sie dabei mal richtig ins Schwitzen.

Klaus Teuber

3 **Vorwort**

4 5 **Inhaltsverzeichnis**

6 7 **Die Geschichte Catans**

8 9 **Worum geht es auf Catan?**

10 11 **Start des Spieles**
Startmenü
Spieler wählen / Neuer Spieler
Hauptmenü

12 **Die Einführungs-Spiele**
Einführung Basisspiel 1: Reduziertes Basisspiel
Einführung Basisspiel 2: Komplettes Basisspiel
Einführung Seefahrer 1: Reduzierte Seefahrer-Erweiterung
Einführung Seefahrer 2: Komplette Seefahrer-Erweiterung

13 **Der erste Schritt ins Spiel: Einführungsspiel starten**

14–16 **Erklärung des Funktionsmenüs**

19 **Jetzt spielen Sie: Erklärung der Aktionsmöglichkeiten**
Start-Siedlungen gründen
So würfeln Sie die Rohstofferträge aus
So bauen Sie
So handeln Sie
26 So kommunizieren Sie mit Ihren Mitspielern

27 **„7“ gewürfelt**

28 **Mitspieler wählen**

29 **Die Kampagne**
Die erste Insel
Die neuen Inseln
Ewiger Nebel
Goldrausch
Weites Land
Handelsrouten
Eiszeit
Monopole

Wüstenräuber
Landflucht
Catlantis
37 Weltwunder

38 **Szenarien**
Zu neuen Ufern
Die vier Inseln
Ozeanien
Durch die Wüste
Große Überfahrt
Groß-Catan
Die Wüstenreiter
Das Atoll
43 Überraschungs-Szenario

44 **Party-Spiel**

45 46 **Variables Spiel**
Basis-Regeln
Basis-Regeln mit Seefahrer-Erweiterung
Groß-Catan
Vulkane
Immer bauen

47–50 **Netzwerk-Spiel**

51 **Das Menü „Einstellungen“**

52 **Spielstand speichern**

53 **Installation des Spieles**

54 **Anhang:** Das Regelwerk
Regeln des Basisspieles
60 Regeln der Seefahrer-Erweiterung

61 62 **Credits**

67 **Tastaturbelegung**

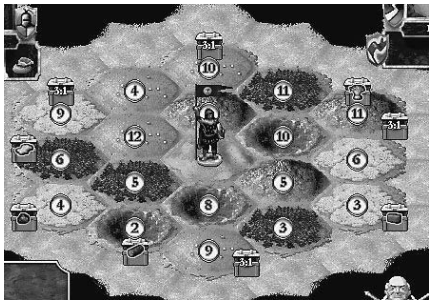
68 **Kurz-Spielhilfe**

69 **Baukostentabelle** (als Übersicht)

Die Geschichte Catans

Vor langer Zeit lebte an den Küsten der alten nördlichen Länder ein friedliches Seefahrervolk. Mit ihren wendigen und flinken Schiffen bezwangen die Menschen dieses Volkes das raue Nordmeer, um mit Fischfang ihren Nahrungsbedarf zu decken oder mit den Menschen der südlichen Länder Handel zu treiben. Es war ein karges und entbehrungsreiches Leben, doch die Menschen waren zufrieden.
Dann brach eine Zeit an, in der ein mächtiges Reitervolk, getrieben von Hunger und Beutegier, die Steppen des Kontinents verließ und ein Volk nach dem anderen unterjochte. Bald standen die Reiterhorden auch vor den Grenzen der alten nördlichen Länder. Das Seefahrervolk fühlte sich in seiner Existenz bedroht, denn die Steppenreiter kannten keine Gnade mit Besiegten, ihr Hunger nach Land und Beute schien unersättlich.
In dieser bedrohlichen Situation erinnerte sich der weise König der Seefahrer an alte Geschichten seines Volkes. Jenseits des großen Meeres, weit im Westen, sprach die Sage von einer großen, unbewohnten Insel, die mit fruchtbarem Ackerland und saftigen Weidegründen gesegnet sei und ein reiches Leben ohne Hunger versprach. Die alten Sagen des Volkes gaben der Insel den Namen Catan.
Der König rief seine Fürsten zu sich und drei Tage lang hielten sie Rat. Am Ende des dritten Tages hatten sie einen Entschluss gefasst. Werkzeuge, Saatgut und Proviant wurden gesammelt und die kräftigsten Schafe wurden zusammengetrieben. Sorgfältig beluden die tapferen Seefahrer ihre Schiffe mit den wenigen Habseligkeiten, die ihnen einen Neubeginn in einem fremden Land ermöglichen sollten. Zuletzt bestiegen die Frauen, Männer und Kinder die Boote. Fast alle waren dem Ruf ihres Königs gefolgt, denn ihre Hoffnung lag auf dem Meer, weit hinter dem westlichen Horizont.
Viele Tage lang währte die Fahrt über den großen Ozean, und viele Schiffe überstanden die schweren Stürme nicht. Als das Meer eines Tages das Boot ihres Königs verschlang und auch die Vorräte aufgebraucht waren, verwandelte sich die Hoffnung der Überlebenden in Verzweiflung.
Doch dann, am vierzigsten Tag, ging die Sonne nicht mehr über der trostlosen Linie des Meereshorizontes auf, sondern über einem Land mit hohen Bergen, sattgrünen Wäldern und saftigen Weiden. Die Menschen jubelten und umarmten sich, denn sie hatten das Land ihrer Hoffnung gefunden: Catan!
Die Fürsten scharten die Menschen ihrer Sippen um sich, entluden ihre Schiffe, suchten und fanden geeignete Plätze für ihre ersten Häuser.

Schnell waren die ersten Siedlungen erbaut und die Menschen stellten glücklich fest, dass ihr neues Land äußerst fruchtbar war. In der schwarzen Erde gebar ein Weizenkorn hundert neue Körner und zur Erntezeit rumpelten die Erntewagen reich beladen über die Straßen des sonnigen Landes.
Auf den saftigen Weiden vermehrten sich rasch die wenigen mitgebrachten Schafe und versorgten die Siedler mit frischem Fleisch und Wolle für ihre Kleidung. Die Menschen hatten eine neue Heimat gefunden und dankbar über ihr Schicksal schworen sie, dieses Land niemals durch Krieg zu entehren.
Die Siedlungen wuchsen, in den Niederlassungen am Rande der Gebirge wurden tiefe Stollen in die Berge getrieben. Das geförderte Erz verwandelten die fleißigen Siedler in neue Werkzeuge. Wer in waldreichen Gegenden wohnte, schlug wertvolles Baumaterial. Was eine Siedlung nicht hatte, tauschte sie mit der anderen, ein reger Tauschhandel entstand.
Doch leider gab es auch auf Catan bald Räuberbanden, die den braven Siedlern die Früchte ihrer Arbeit raubten.
Gerade hat die Besiedlung der Insel begonnen. Welche Zukunft wird unsere Siedler erwarten?
Wie die Würfel fallen, bestimmt das Schicksal, was Sie aus dem Schicksal machen, bestimmen Sie!

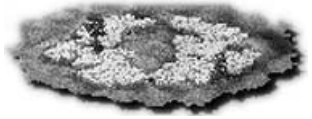


Im Jahre 1995 erschien das Brettspiel „Die Siedler von Catan“. Der geniale Wurf des Autors Klaus Teuber wurde unangefochten zum „Spiel des Jahres“ gewählt und hat seitdem Millionen von Menschen in seinen Bann gezogen.

Die Insel Catan besteht aus 19 Landfeldern, rundum vom Meer umgeben. Ihre erste Aufgabe ist es, diese Insel zu besiedeln.

Es gibt auf Catan eine unfruchtbare Wüste und fünf verschiedene Landschaften. Jede davon wirft andere Rohstoff-Erträge ab:

Wald = Holz =
Weideland = Wolle =


Ackerland = Getreide =
Hügelland = Lehm =
Gebirge = Erz =
Wüste = keine Erträge

Zu Beginn des Spieles bauen Sie zwei Siedlungen und zwei Straßen. Siedlungen auf den Kreuzungen, Straßen an den Kanten der sechseckingen Landfelder. Mit den zwei Siedlungen besitzen Sie bereits zwei Siegpunkte. Um das Spiel zu gewinnen, müssen weitere Siegpunkte her.

Um zu weiteren Siegpunkten zu kommen, müssen Sie Straßen bauen, neue Siedlungen gründen und sie zu Städten erweitern. Eine Stadt ist schon zwei Siegpunkte wert. Aber – wer bauen will, benötigt dazu natürlich Rohstoffe.

Zu Rohstoffen kommen Sie ganz einfach: Jedes Mal, wenn ein Spieler an die Reihe kommt, wird ermittelt, welche Landfelder Erträge abwerfen. Das geschieht mit zwei Würfeln – und deshalb liegt über jedem Feld eine Zahl zwischen 2 und 12. Wird zum Beispiel eine „3“ gewürfelt, werfen alle Felder Erträge ab, auf denen eine „3“ liegt.

Erträge erhalten aber nur die Spieler, die mit einer Siedlung oder Stadt an diese Landfelder grenzen. Nun grenzt eine Siedlung oder Stadt meist an mehrere Landfelder an und kann deshalb – je nach Würfelzahl – verschiedene Rohstoffe „ernten“.

Nun sind Sie ein fleißiger Siedler und horten Ihre Erträge. Aber da Sie nicht überall Siedlungen stehen haben, müssen Sie auf Erträge dieser oder jener Art verzichten. Das wäre schlecht, denn für das Errichten neuer Bauwerke benötigen Sie ganz bestimmte Rohstoffkombinationen.

Aus diesem Grunde können Sie mit Ihren Mitspielern handeln. Sie machen Ihnen Tauschangebote oder lassen sich welche machen, sie feilschen und tauschen. Und wenn es klappt, dann haben Sie am Ende die Rohstoffe zusammen, die Sie zum Bauen benötigen.

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

Aber überlegen Sie genau, wohin Sie Ihre Siedlung bauen. Die Ziffern auf den Feldern geben gleichzeitig Auskunft darüber, ob die Wahrscheinlichkeit hoch oder niedrig ist, dass die Zahl gewürfelt wird. Die großen, roten Zahlen 6 und 8 werden vermutlich häufiger gewürfelt als die kleinen Zahlen 2 und 12. Es gilt: Je häufiger eine Zahl gewürfelt wird, desto öfter erhalten Sie Erträge an Rohstoffen.

Start des Spiels

Das Spiel startet automatisch, wenn die CD-ROM eingelegt ist und Autostart aktiviert ist.

Sie können das Spiel aber auch durch einen Doppelklick auf CATAN.EXE (im Verzeichnis Catan bzw. in dem Verzeichnis, das Sie bei der Installation angegeben haben) starten. Die Titelgrafik verlassen Sie durch einen Klick mit der linken Maustaste (Linksklick) auf das Bild.

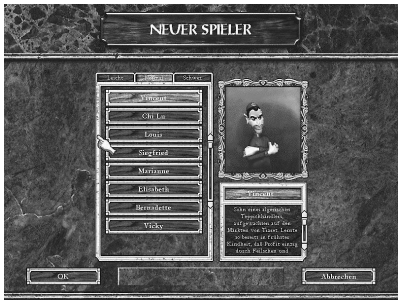
STARTMENÜ

Sie landen im Startmenü, in dem Sie unter den folgenden Punkten auswählen können:

- Catan spielen
- Einstellungen
- Catan online
- Credits
- Spiel beenden

Wir gehen natürlich davon aus, dass Sie jetzt spielen wollen und mit einem Linksklick „Catan spielen“ wählen.
Da Sie zuerst eine Figur bestimmen müssen, mit der Sie spielen wollen, und dafür noch keine Spielfigur vorhanden ist, landen Sie nun im ...

MENÜ „NEUER SPIELER“



Wählen Sie jetzt Ihr virtuelles Ebenbild aus! Klicken Sie auf einen der Namen. Ein Bild plus Beschreibung des zugehörigen Charakters erscheint. Klicken Sie so lange Namen an, bis Sie einen Charakter gefunden haben, der Ihnen gefällt.
Klicken Sie dann auf das Feld unter dem Bild, löschen Sie den alten Namen und geben Sie den gewünschten, eigenen Namen ein.
Klicken Sie auf OK, wenn Ihr Ebenbild fertig ist. Die Einstufungen „Leicht“, „Normal“ und „Schwer“ haben hierbei nichts zu bedeuten. Hier finden Sie grafische Varianten der Charaktere.

Wichtig: Das Programm speichert alle Ihre Spielstände unter diesem Namen. Löschen Sie einen Spieler, so werden auch seine Spielstände gelöscht. Spielstände werden automatisch pro Mission oder Szenario nach jedem Würfeln gespeichert. Das übernimmt das Programm für Sie. Wenn Sie ein Spiel später fortsetzen wollen, wählen Sie in den jeweiligen Kartenauswahl-Menüs den Menüpunkt „Fortsetzen“. Und schon kann es weitergehen.

Sie können auf diese Art weitere menschliche Spieler erschaffen. Das ist dann sinnvoll, falls andere Familienmitglieder eigene Spielstände speichern wollen.

Danach landen Sie mit einem Linksklick auf „OK“ im Menü „Spieler wählen“ und bestätigen dort Ihre Auswahl nochmals mit „OK“. Danach landen Sie im ...

HAUPTMENÜ

Sie können wählen:

- Einführung
- Kampagne
- Einzelnes Szenario
- Variables Spiel
- Netzwerkspiel
- Partyspiel
- Helden von Catan

Hinweise:

Wenn Sie „Die erste Insel“ zum ersten Mal spielen, sollten Sie unbedingt jetzt mit einem Linksklick „Einführung“ wählen, um das Spiel kennen zu lernen.
Szenarien können Sie erst dann mit Genuss spielen, wenn Sie wissen, wie das Spiel bedient werden muss.

Im Anhang finden Sie die Regeln für das Basisspiel und für die Seefahrer-Erweiterung. Sie sollten diese Regeln zumindest einmal kurz überfliegen. Falls Sie dann einmal nicht weiterkommen, können Sie dort Nachschlagen oder in der Hilfe (Taste F1 drücken) nachsehen.

Bevor Sie beginnen, hier ein kurzer Überblick über die vier Einführungs-Spiele:

Einführung Basisspiel 1: Reduziertes Basisspiel
Wenn Sie zum allerersten Mal spielen, sollten Sie auf jeden Fall bei dieser „Einführung“ beginnen. In diesem „Lernspiel“ lernen Sie Schritt für Schritt die Funktionen der einzelnen Menüs und die Regeln des Spiels.
Hilfe erhalten Sie jederzeit durch Drücken der Taste F1!
Ihre Aufgabe:
Ihre ersten beiden Siedlungen sind bereits vorhanden. Ihre Aufgabe ist es, neue Straßen nach Norden zu bauen, hin zu den Erzfeldern. Sie erreichen die „Längste Handelsstraße“ (2 Siegpunkte wert), wenn Sie mindestens fünf zusammenhängende Straßen errichtet haben. Und Sie tauschen Rohstoffe mit den Mitspielern und mit der Bank. Hier dienen Ihre Computergegner nur als Tauschpartner, sie greifen kaum ins Spiel ein. Das Einführungsspiel endet, sobald Sie an einem Erzfeld eine Siedlung gegründet haben.

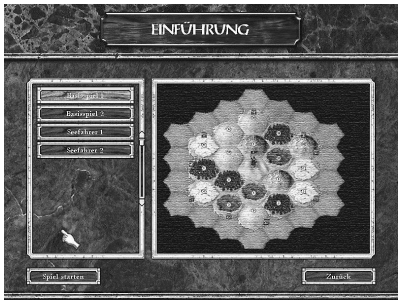
In dieser Einführung 1 können Sie, weil es kein Erz gibt, weder Städte bauen noch Entwicklungskarten kaufen. Auch Häfen gibt es noch nicht.

Einführung Basisspiel 2: Komplettes Basisspiel
Diese Einführung enthält alle Handlungsmöglichkeiten des Siedler-Basis-Spieles.
Ihre Aufgabe:
Gründen Sie Ihre beiden Startsiedlungen, wenn Sie an der Reihe sind. Achten Sie darauf, möglichst gute Plätze zu wählen (verschiedene Rohstoffe, unterschiedliche Zahlen, gute Zahlenwerte). Jetzt gibt es auch Häfen, die günstigere Tauschmöglichkeiten (3:1 und 2:1) erlauben. Das Spiel endet, wenn Sie zwei Städte errichtet haben und wenn Sie mindestens eine Ritterkarte gekauft und eingesetzt haben.

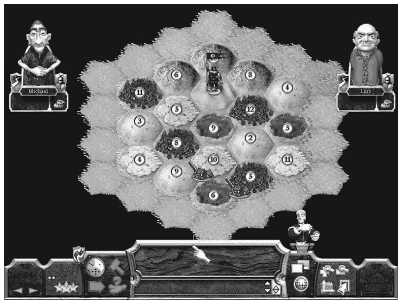
Einführung Seefahrer 1: Basisspiel mit Seefahrer-Erweiterung
Diese Einführung enthält einen ersten Teil der Seefahrer-Regeln.
Ihre Aufgabe:
Gründen Sie Ihre beiden Startsiedlungen auf der kleinen Insel im Süden. Lernen Sie die Seefahrt kennen und erreichen Sie die Goldinsel im Norden. Sobald Sie dort eine Siedlung gegründet haben, endet das Spiel.

Einführung Seefahrer 2: Basisspiel mit Seefahrer-Erweiterung
Hier lernen Sie die kompletten Seefahrer-Regeln kennen.
Ihre Aufgabe:
Finden Sie den Tempel der Urväter Catans, der irgendwo im Norden liegt, verborgen von dichten Nebelfeldern. Ihr verfügt nun über Gold als Tauschware. Baut Schiffe und fahrt nach Norden, lichtet die Nebel dort. Aber hütet Euch vor den habgierigen Piraten!

Starten Sie ein Einführungs-Spiel!



Sie klicken also zum Beispiel die „Einführung Basisspiel 1“ an und die erste Insel erscheint.

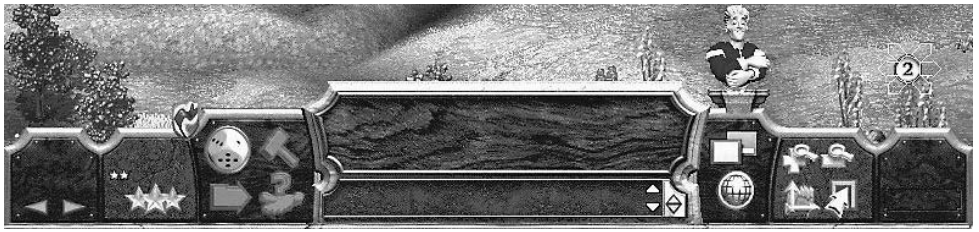


Sie sehen die Insellandschaft verkleinert und haben so den ganzen Spielplan im Blick.

Verschieben (scrollen) Sie den Bildschirmausschnitt, indem Sie mit der rechten Maustaste auf das Spielfeld klicken und mit gedrückter Taste die Maus bewegen.

Sie sehen am oberen Rand Ihre lieben Mitspieler und -spielerinnen. In der Mitte liegt das für Catan übliche Spielfeld mit seinen sechseckigen Feldern. Auf einem Feld steht der Räuber und auf jedem Landfeld ist eine Zahl zu sehen. Um die Insel herum liegt das Meer.

Am unteren Spielfeldrand finden Sie das Funktionsmenü, mit dem wir uns zuerst beschäftigen.



Die Symbole werden immer mit einem Klick der linken Maustaste betätigt. Aktiv sind aber nur Smbole, die hell leuchten, dunkle Symbole können nicht benutzt werden.
In der Abbildung rechts ist nur der Würfel hell (aktiv), die drei anderen Symbole (Hammer, Hand, Ende-Pfeil) können nicht betätigt werden.

Klicken Sie ein helles Symbol mit der linken Maustaste an, so wird seine Funktion ausgelöst.

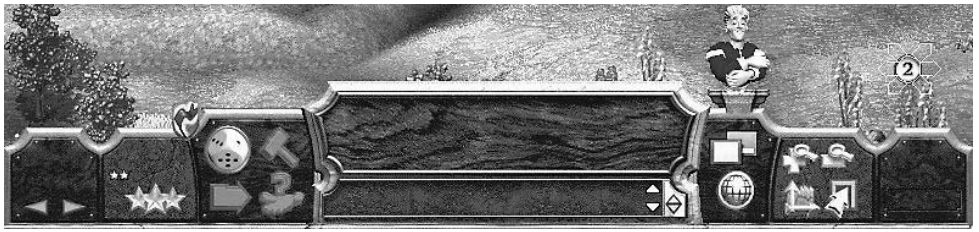
Beginnen wir mit dem Würfelsymbol!
Immer wenn der Würfel hell leuchtet, sind immer Sie selbst mit dem Würfeln an der Reihe! Die gelb-rote Flagge taucht auf, wenn Sie an der Reihe sind.

Würfeln müssen Sie, um die Rohstofferträge zu ermitteln.
- Klicken Sie den Würfel mit der linken Maustaste an, oder, wenn Sie das Glück ein wenig beeinflussen wollen ...
- Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Würfel, halten sie gedrückt und bewegen die Maus. Lassen Sie dann die Taste los und die Würfel rollen.

Erst nachdem Sie gewürfelt haben, stehen Ihnen weitere Aktionsmöglichkeiten offen. Wie diese Abbildung hier zeigt, werden weitere Symbole aktiviert:

Das Bausymbol – der Hammer!
Nach dem Würfeln folgt die zweite Spielphase: Sie können bauen oder handeln, auch abwechselnd.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Hammer, so öffnet sich das Baumenü und Sie können bauen. Nach dem Bauen klicken Sie erneut auf den Hammer und das Baumenü schließt sich.
Weitere Informationen im Kapitel „So bauen Sie“.



Das Handelssymbol – die geöffnete Hand
Wenn Sie handeln möchten, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Hand – das Handelsmenü öffnet sich. Nach dem Handeln schließen Sie das Handelsmenü mit einem erneuten Klick auf die Hand.

Weitere Informationen im Kapitel „So handeln Sie“.

Ihren Zug beenden – der Ende-Pfeil
Wenn Sie alle Ihre Bauvorhaben abgeschlossen haben und auch nicht mehr handeln möchten, so beenden Sie Ihren Zug mit einem Linksklick auf diesen Pfeil. Die gelb-rote Fahne wandert dann weiter zu dem Spieler, der nach Ihnen an der Reihe ist.

Als Spieler sind Sie dann nicht mehr aktiv; Sie können zwar jederzeit mit allen Mitspielern kommunizieren, aber tätig werden können Sie nur, wenn einer Ihrer Mitspieler einen Handel anbietet.
Ausnahme: Bei fünf und sechs Spielern dürfen reihum alle Spieler bauen – jedes Mal, wenn ein Spieler seinen Zug beendet hat.

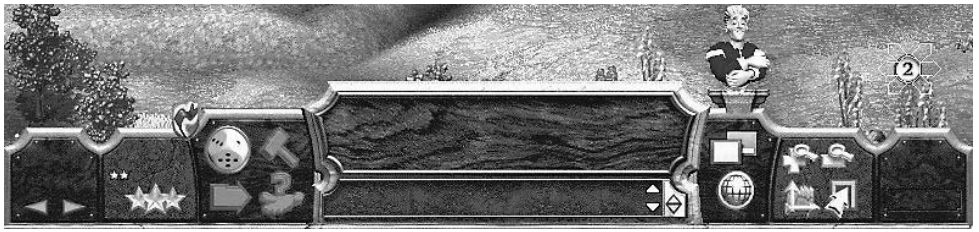
Informations-Box

In diesem Feld erhalten Sie zwei Informationen. Sie sehen oben (kleine Sternchen) die Anzahl der Siegpunkte, die notwendig ist, um dieses Spiel zu gewinnen. Die Siegpunkte, die Sie bisher erreicht haben, leuchten heller. Ein Klick mit der linken Maustaste auf die drei großen Sterne darunter öffnet ein Menü mit dem aktuellen Stand des Spieles. Ein erneuter Klick auf die drei Sterne schließt das Menü wieder.

Entwicklungskarten-Box

In diesem Feld tauchen die Entwicklungskarten auf, die Sie gekauft haben.
Im Feld sind mehrere Karten zu sehen; ganz oben ein Ritter.
Beachten Sie: Wenn Sie eine Karte kaufen, dürfen Sie sie erst in Ihrer nächsten Runde einsetzen. Nicht ein-

satzfähige Karten sind dunkel, einsatzbereite Karten dagegen hell.
Mit den Pfeiltasten können Sie alle Ihre Karten durchblättern. Jedes Mal, wenn Sie an der Reihe sind, können Sie eine Ihrer Karten einsetzen. Durch einen Doppelklick auf die ausgewählte (helle) Karte oder einen Rechtsklick und Wahl des Menüpunktes „Ausführen“ wird sie aktiviert.



Das Spiel beenden
Der rechteckige Knopf mit Pfeil rechts unten beendet das Spiel.

Zoomen – die Lupe

Die beiden Lupen dienen dem Verkleinern und Vergrößern der Spielfeldansicht. In der Nahansicht können Sie das Leben auf Catan im Detail betrachten.
Es gibt drei Zoomstufen – und natürlich können Sie in jeder Stufe spielen.

Tipp:
In der Nahansicht sollten Sie die „Übersicht“ einschalten – siehe Absatz unten.

Spielstatistik – der Koordinaten-Knopf

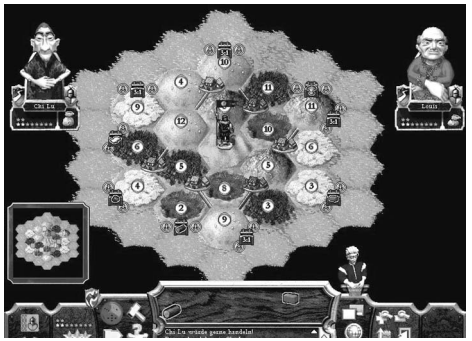
Dieser Knopf mit den beiden Pfeilen bringt Sie zu der stets aktuellen Spielstatistik. In verschiedenen Übersichts-Menüs erhalten Sie Informationen zum laufenden oder gerade beendeten Spiel.

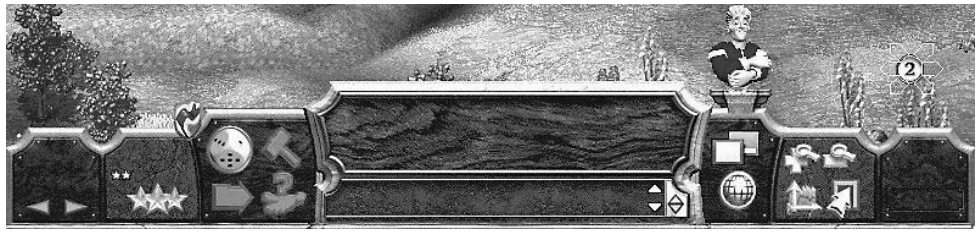
Mitspieler-Info

Mit einem Linksklick auf diesen Knopf können Sie die Informationsfelder unter Ihren Computer-Mitspielern wegklappen – Sie haben dann einen freieren Blick auf das Spielfeld. Erneutes Anklicken bringt die Informationen wieder zurück.

Übersicht
Ein Klick auf diese Weltkugel bringt ein verkleinertes Bild des Spielplanes auf den Bildschirm.

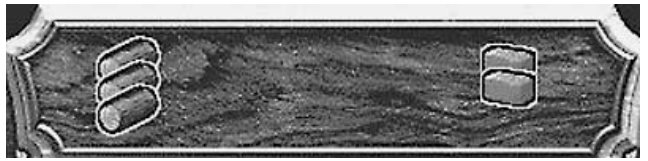
Klicken Sie dann auf eine beliebige Stelle des kleinen Bildes, ⟶ so wird der Bildschirm auf diese Stelle zentriert. Ein erneutes Anklicken der Weltkugel schließt das kleine Bild.





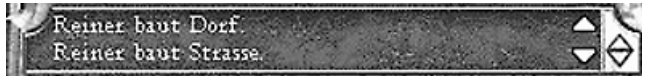
Über dem Feld mit der Weltkugel wird immer Ihr Bild angezeigt. Ihre Kleidung wird immer in Ihrer Spielerfarbe eingefärbt (wie Ihre Siedlungen, Straßen usw.).

Ihr Rohstoff-Lager



In diesem Feld werden die Rohstoffe angezeigt, die Sie aktuell besitzen. Gezeigt wird die Art (also Getreide, Lehm, Erz, Holz, Wolle) und die Menge. Erhalten Sie Rohstoffe, so werden sie automatisch zu Ihrem Vorrat hinzugefügt. Geben Sie Rohstoffe aus (durch Bauen), so werden die verbrauchten Rohstoffe entfernt.
Sie können Ihre Rohstoffe auch selbst anders anordnen.

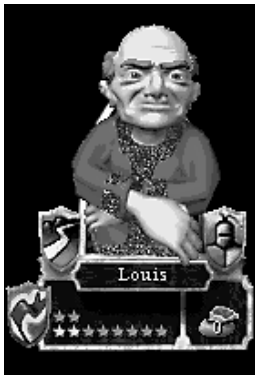
Text-Box



Dieses Feld zeigt jeweils als Text an, was Sie und Ihre Mitspieler gerade unternommen haben. Mit einem Linksklick auf den Doppelpfeil ganz rechts außen können Sie die Text-Box vergrößern. Mit dem

inneren Doppelpfeil (Linksklick) können Sie durch diese Nachrichten blättern und so das Spielgeschehen (über einen begrenzten Zeitraum) zurück verfolgen. Hier erhalten Sie auch die Nachricht, wer gerade an der Reihe ist!

Die Mitspieler



Am oberen Spielfeldrand sehen Sie Ihre Gegner – mit Bild und Namen.

- In dem großen Feld darunter wird die jeweilige Anzahl ihrer Siegpunkte angezeigt.
- Ist ein Mitspieler an der Reihe, so leuchtet links neben dem großen Feld die gelb-rote Flagge auf.
- Links außen neben der Figur ist das Symbol für die „Längste Handelsstraße“ zu sehen, rechts außen das Symbol für die „Größte Rittermacht“. Hat einer der Mitspieler eines dieser Ziele erreicht, so ist das Symbol hell erleuchtet – das sind zwei Siegpunkte, die automatisch addiert werden.
- Der Sack rechts stellt das Lager des Mitspielers dar, in den seine Rohstoffe wandern. Die Zahl zeigt an, wie viele Rohstoffe der Spieler aktuell besitzt.
- Ein Linksklick auf den Sack zeigt Ihnen die Anzahl der Entwicklungskarten an, die der Mitspieler auf der Hand hält.
- Ein Linksklick auf das Namensfeld des Mitspielers schaltet ihn stumm. Ein erneuter Klick und er spricht wieder.

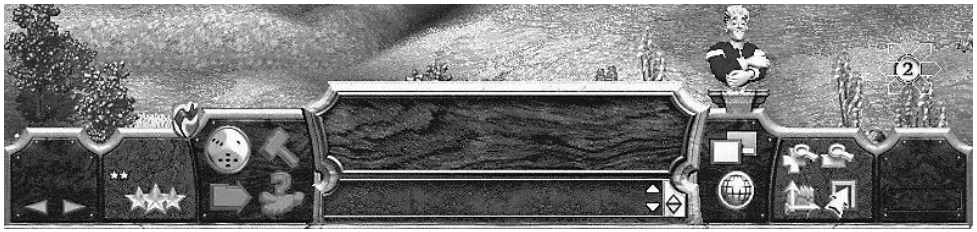
Das Spielfeld ist normalerweise zu Beginn eines Spieles leer – Siedlungen sind nicht zu sehen. Zuerst müssen also die Startsiedlungen gegründet werden!

Jeder Spieler gründet zwei Siedlungen und setzt zwei Straßen an. Dafür muss er keine Rohstoffe zahlen.

- Die Startreihenfolge wird vom Programm ausgelost. Achten Sie also auf die Nachrichten in der Text-Box oder bei welchem Ihrer Mitspieler die gelb-rote Flagge zu sehen ist.
- Taucht die Flagge über Ihrem Funktionsmenü auf, so sind Sie an der Reihe.
- Wenn Sie an der Reihe sind, suchen Sie sich eine freie Kreuzung für Ihre Siedlung aus. Bauen Sie dort die erste Siedlung – Beschreibung siehe unter „So bauen Sie“.
- Setzen Sie sofort an diese Siedlung eine Straße.
- Beenden Sie Ihren Zug.
- Sollten Sie der letzte Spieler beim Bau der ersten Siedlung gewesen sein, so sind Sie sofort noch einmal an der Reihe. Achten Sie also auf die gelb-rote Flagge. Wenn Sie erneut an der Reihe sind, bauen Sie Ihre zweite Siedlung und eine zweite Straße. Dafür erhalten Sie sofort Ihre Rohstoffe (aus den angrenzenden Feldern). Beenden Sie Ihren zweiten Zug.

Danach beginnt das eigentliche Spiel! Je nach Auslosung ist zuerst einer Ihrer Mitspieler an der Reihe oder Sie selbst. Gehen wir davon aus, dass Sie an der Reihe sind.

Die gelb-rote Fahne steht über dem Menü und der Würfel leuchtet.



GANZ WICHTIG: Die Reihenfolge Ihres Zuges!

1. ***Würfeln*** – Sonst bleiben die Symbole für die folgenden Aktionen „Bauen“ und „Handeln“ dunkel – Sie können nicht betätigt werden.
2. ***Bauen und Handeln –*** (in beliebiger Reihenfolge)
3. ***Zug beenden –*** (Ende – Pfeil anklicken)

1. So würfeln Sie die Rohstofferträge aus

- Würfeln Sie, indem Sie den Würfel anklicken.
  Sie können die Würfel auch richtig „werfen“, wenn Sie die Würfel mit der linken Maustaste anklicken und mit gedrückter Taste die Maus bewegen.
- Die gewürfelte Zahl auf den Feldern leuchtet auf. Alle Spieler, die an einem dieser Felder eine Siedlung gebaut haben, erhalten (automatisch) einen Rohstoff des jeweiligen Feldes.

Jetzt leuchten die anderen Symbole auf! Sie dürfen jetzt in beliebiger Reihenfolge bauen und/oder handeln!

2. So bauen Sie

(Eine Übersicht, was Sie bauen können und welche Rohstoffe dies kostet, finden Sie auf Seite 65!)

Siedlungen:
Siedlungen dürfen nur auf Kreuzungen gegründet werden. Beachten Sie die Abstandsregel, die besagt, dass zwischen zwei Siedlungen immer eine Kreuzung frei bleiben muss. Eine Siedlung ist einen Siegpunkt wert und bringt einen Rohstoff ein, falls Erlöse fällig werden.
Achten Sie bei der Auswahl Ihres Bauplatzes auf die folgenden Kriterien:
– Zugang zu möglichst allen Rohstoff-Arten.
– Möglichst verschiedene Zahlen auf den Feldern.
– Platz zum Ausbreiten auf dem Spielplan.
– Möglichst „gute“ Zahlenwerte (die rote 6 und 8 sind am Besten, danach 5 und 9 usw. Am schlechtesten sind die 2 und die 12).

Städte:
Eine Stadt kann nur durch den Ausbau einer Siedlung entstehen. Eine Stadt ist zwei Siegpunkte wert und bringt zwei Rohstoffe ein, falls Erlöse fällig werden.

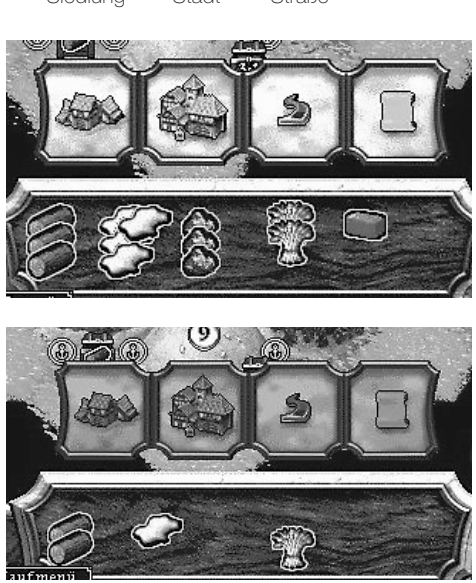
Straßen:
Straßen werden auf den Grenzen zwischen zwei Feldern gebaut, auch an der Küste entlang.
– Auf jeder Grenze darf nur eine Straße gebaut werden.
– Wer zuerst fünf aneinander hängende Straßen gebaut hat, erringt die „Längste Handelsstraße“ und damit zwei Siegpunkte (die können wieder verloren gehen).

Schiffe:
Schiffe werden auf Grenzen zwischen zwei Meeresfeldern gesetzt – oder zwischen Meer und Land (Küste).
– Auf jeder Grenze darf nur ein Schiff stehen.
– Im Gegensatz zu Straßen können Schiffe versetzt werden.
– Schiffe werden bei der Ermittlung der „Längsten Handelsstraße“ mitgezählt.

Neu: Die Fahne
Später, beim Bauen, werden Sie eine Fahne zu sehen bekommen. Das Setzen der Fahne kostet keine Rohstoffe – Sie können damit den Mitspielern einmal pro Runde Ihren Gebietsanspruch demonstrieren.

Sie können auf zwei verschiedene Arten bauen:

a) Ein Linksklick auf das Bau-Symbol „Hammer“:



- Ein Menü erscheint, in dem alle Baumöglichkeiten zu sehen sind. Bauvorhaben, die Sie sofort verwirklichen können, leuchten hell (das heißt, Sie besitzen die Rohstoffe, die Sie für das jeweilige Bauvorhaben benötigen).

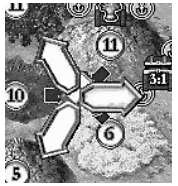
- Ist keines der Bauvorhaben hell, so können Sie nichts bauen. Versuchen Sie es mit Handel – siehe unten.

- Klicken Sie eines der hell leuchtenden Symbole an und fahren mit dem Cursor über das Spielfeld, so wird das ausgewählte Symbol am Cursor (hier ein Schiff) sichtbar.

- Fahren Sie mit dem Symbol am Cursor über den Spielplan, so leuchten alle Bauplätze auf, an denen Sie bauen können (hier die Stadt).

- Haben Sie Ihren Bauplatz gefunden, so errichten Sie ein Bauwerk mit einem Linksklick – die dazu benötigten Rohstoffe werden autmatisch abgebucht.

- Beim Bau einer Straße müssen Sie zuvor noch die Richtung wählen, in der Sie die Straße errichten wollen. Pfeile in den möglichen Richtungen leuchten auf – klicken Sie den Pfeil Ihrer Wahl an.



b) Alternatives Bauen: Cursor über Spielplan bewegen
Wenn das Bausymbol „Hammer“ erleuchtet ist, fahren Sie mit dem Cursor über das Spielfeld. Wenn Sie über einen möglichen Bauplatz fahren und die Rohstoffe dafür besitzen, leuchtet das Bausymbol am Cursor auf. Ein Linksklick auf das Bausymbol zeigt Ihnen, was Sie dann bauen können – wiederum mit einem Linksklick auf das entsprechende Symbol führen Sie den Bau aus.

3. So handeln Sie
Während Sie an der Reihe sind, können Sie (nach dem Würfeln) jederzeit handeln; das heißt, Rohstoffe mit der Bank oder mit Ihren Mitspielern tauschen.

a) Sie selbst bieten Handel an
Mit einem Linksklick auf die geöffnete Hand klappen Sie das Handelsmenü auf.

- Das linke Feld nimmt die Rohstoffe auf, die Sie abgeben möchten. Klicken Sie den Rohstoff in Ihrem Lager mit der linken Maustaste an und ziehen Sie ihn mit gedrückter Maustaste in dieses Feld. Dort lassen Sie die Maustaste los. Statt den Rohstoff zu ziehen, können Sie auch mit einem Doppelklick den Rohstoff versetzen. Möchten Sie weitere Rohstoffe dazugeben (maximal vier), so verfahren Sie ebenso.

- Das rechte Feld (mit dem nach unten zeigenden Pfeil) ist für die Rohstoffe, die Sie haben möchten (maximal vier). Klicken Sie den gewünschten Rohstoff direkt über dem Feld an und ziehen Sie mit gedrückter Maustaste in das Wunschfeld darunter – oder per Doppelklick.

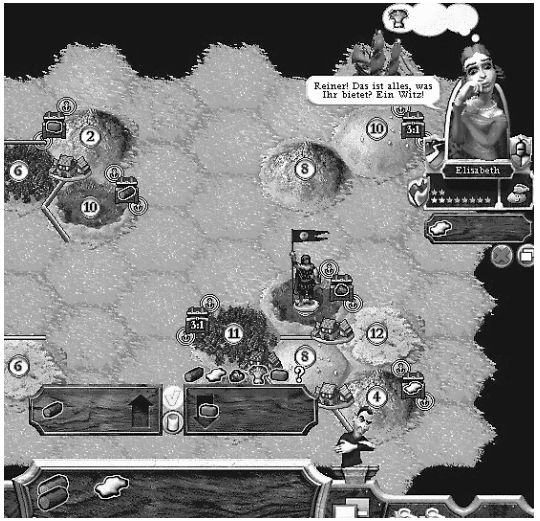
- Mit einem Linksklick auf das Feld mit dem grünen Häkchen teilen Sie den Mitspielern mit, dass Sie Ihr Angebot zusammengestellt haben und handeln möchten.

- Ein Linksklick auf den hellgrauen Korb darunter löscht Ihr Angebot – Ihre Rohstoffe gehen zurück ins Lager.

- Nun werden Ihnen die Mitspieler (eventuell) Tauschvorschläge machen. Unter einem tauschwilligen Gegner erscheint ebenfalls ein Tauschfeld. Es enthält Rohstoffe, die er abgeben möchte.
- Der Rohstoff, den sich der Gegner wünscht, erscheint in einer Gedankenblase neben seinem Kopf.
- Ist ein Angebot dabei, das Ihnen zusagt, so übernehmen Sie das Angebot mit einem Linksklick auf das weiße Feld außen.
- Danach verändert sich das weiße Feld – ein grünes Häkchen erscheint. Mit einem Linksklick darauf akzeptieren Sie das Tauschgeschäft.
- Das Häkchen wird gelb und der Handel ausgeführt.
- Wenn Sie den Handel ablehnen wollen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das rote Kreuz.

Verändern Ihres Angebotes

- Verändern Sie ein einmal gemachtes Angebot, so müssen Sie danach wieder auf Ihr Häkchenfeld klicken, um so den neuen Stand Ihren Mitspielern mitzuteilen.
- Den Handel brechen Sie ab, indem Sie erneut auf das Handelssymbol klicken und das Handelsmenü schließen.



Handel mit der Bank

- Wenn Sie handeln möchten und über genügend viele Rohstoffe der gleichen Sorte verfügen, so bietet sich automatisch die Bank als Partner an – mit einem Tauschmenü am rechten Rand.
- Ziehen Sie wie üblich den Rohstoff in das Tauschfeld, den Sie abgeben möchten und den gesuchten Rohstoff in das andere Feld. (Schneller geht's per Doppelklick)

- In einer Gedankenblase zeigt die Bank, wie viele Rohstoffe sie haben möchte. Sagt Ihnen das Angebot zu, dann übernehmen Sie das Angebot der Bank mit einem Linksklick auf das weiße Feld außen. Automatisch wandern weitere Rohstoffe in Ihr Angebotsfeld – und aus dem weißen Feld der Bank wird ein grünes Häkchen.
- Mit einem Linksklick auf das grüne Häkchen stimmen Sie dem Tausch zu, der dann sofort ausgeführt wird.

b) Ein Mitspieler bietet Handel an

Auch Mitspieler möchten Handel treiben. Ist ein Gegner an der Reihe (gelb-rote Fahne), der handeln möchte, so erscheint unter ihm das Tauschfeld mit seinem Angebot. Was er sich wünscht, taucht in der Gedankenblase auf.

Auch die anderen Mitspieler werden bei Interesse Gegenangebote machen.

Sie können sich in diesen Handel einschalten, indem Sie Ihr Handelsmenü öffnen und wie oben beschrieben verfahren. Schneller geht es, wenn Sie auf das weiße Feld beim Mitspieler klicken (Ihr Handelsmenü öffnet sich automatisch). Aus dem weißen Feld wird ein grünes Häkchen. Ein erneuter Linksklick, das Häkchen wird gelb und der Handel wird ausgeführt. Natürlich können Sie dem Mitspieler auch über das Handelsmenü Gegenangebote unterbreiten.

Wichtig:

Macht ein Mitspieler ein Tauschangebot, an dem Sie gar kein Interesse haben, so müssen Sie den Handel ablehnen – mit einem Linksklick auf das rote Kreuz.

Sie können jederzeit während des gesamten Spieles mit Ihren Mitspielern kommunizieren.

In die Runde sprechen
Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf Ihre eigene Spielfigur, so erscheinen in einer Liste einige Kommentare zur Auswahl. Befindet sich ein kleiner Pfeil am rechten Rand des Feldes, so können Sie weitere Details auswählen. Mit einem Linksklick auf ein Feld lassen Sie jetzt den gewählten Spruch an alle Mitspieler los.

Einen Mitspieler gezielt ansprechen
Klicken Sie mit der rechten Maustaste direkt auf einen der Mitspieler, so erscheinen in einer Liste ebenfalls Kommentare. Mit diesen Kommentaren können Sie diesen Mitspieler direkt ansprechen.

Oft handelt es sich um kombinierte Sprüche: Nach dem Anklicken eines Spruches erscheint ein weiteres Feld mit Zusätzen. Mit einem erneuten Linksklick lassen Sie dann den gesamten Kommentar los.

Kommentare zum Handel
Sie können auch auf die Gedankenblase eines Mitspielers klicken, wenn dieser einen Tausch anbietet. Es erscheinen Kommentare, die handelsspezifisch sind.

TIPP: Versuchen Sie doch einmal einem Spieler Ihre Meinung zu sagen. Ein kleines Lob wirkt manchmal (Handels-) Wunder, eine Drohung bringt den Mitspieler vielleicht dazu, einzulenken – übrigens auch, wenn es sich „nur“ um Computergegner handelt.

„7“ gewürfelt
Würfelt der Spieler, der an der Reihe ist, eine „7“, so erhält keiner der Spieler Rohstoffe. Wer mehr als sieben Rohstoffe besitzt, muss die Hälfte davon abgeben.

- Wenn Sie mehr als sieben Rohstoffe besitzen, wählen Sie die Hälfte ihrer Rohstoffe aus: sie werden automatisch entfernt. Bei ungeraden Zahlen wird abgerundet. Klicken Sie auf die Rohstoffe, die Sie abgeben wollen.
- Danach muss der Spieler, der an der Reihe ist, den Räuber versetzen. Wenn Sie das sind, klicken Sie auf das Feld, auf das der Räuber gehen soll.
- Haben Sie den Räuber versetzt, so dürfen Sie nun dem Mitspieler, der an diesem Feld eine Siedlung oder Stadt stehen hat, einen Rohstoff stehlen. Sind es mehrere Mitspieler, so wählen Sie einen davon aus. Klicken Sie auf den Körper des Spielers, den Sie berauben wollen. Es öffnet sich ein Fenster mit verdeckten Rohstoffen (in Form von Fragezeichen). Klicken Sie einen davon an (Doppelklick), der gestohlene Rohstoff wandert zu Ihrem Vorrat.
- Der Räuber blockiert das von ihm besetzte Feld. Angrenzende Siedlungen und Städte erhalten so keine Rohstoffe mehr.

Mitspieler auswählen

Wenn Sie die Einführungsspiele erfolgreich abgeschloßen haben, steht Ihnen die ganze „Erste Insel“ zur Verfügung. Dazu benötigen Sie Mitspieler, die natürlich das Programm liefert.

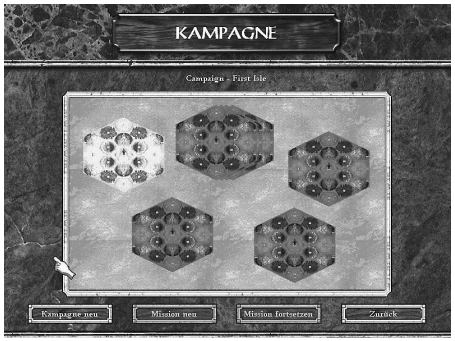
Sie haben Ihre eigene Spielfigur gewählt und wollen dann zum Beispiel ein Szenario spielen. Sie wählen aus der angezeigten Liste eines aus – das Menü „Mitspielerauswahl“ erscheint.

Das Menü zeigt eine Liste der zur Verfügung stehenden Mitspieler.
In der linken Spalte sehen Sie so viele Bilder, wie Mitspieler in diesem Szenario benötigt werden.

Zunächst ist das Bild des ersten Mitspielers hell – und sein Name. Wenn Sie einen anderen Mitspieler wünschen, so klicken Sie auf dessen Namen und sein Bild erscheint.
Wenn Sie den zweiten und weitere Mitspieler ändern möchten, klicken Sie auf das Bild in der entsprechenden Reihe (es muß hell werden) und wählen dann einen anderen Namen.
Mit einem Rechtsklick löschen Sie das Bild eines Mitspielers.
Mit Leicht / Mittel / Schwer können Sie andere Mitspieler auswählen.

Haben Sie Ihre Auswahl abgeschlossen, so starten Sie das Spiel mit einem Linksklick auf den entsprechenden Button.

Die Kampagne



In der Kampagne erleben Sie die Geschichte Catans von Anbeginn an. Sie betreten die Welt der „Siedler“, die Sie immer wieder vor neue, andere Aufgaben stellt.
In vielen, aufeinander folgenden Einzelmissionen können Sie diese Welt entdecken und ihr Schicksal mitbestimmen. Nur wenn Sie eine Mission erfolgreich abgeschlossen haben, erhalten Sie Zutritt zur nächsten Aufgabe.

Am Anfang beschäftigt Sie der Rohstoffmangel. Haben Sie gelernt, damit fertig zu werden, geht es hinaus auf das Meer. Unbesiedelte Inseln warten auf Sie. Beherrschen Sie die Seefahrt, wagen Sie sich hinaus in Gewässer, in denen vor Ihnen noch kein Cataner war. Sie werden ein echter Entdecker sein. Schließlich wird Gold gefunden und Sie beteiligen sich an dem Rennen nach dem schnellen Glück. Die Inselwelt von Catan birgt viele Schätze. Was werden Sie finden?
Irgendwann werden im blühenden Catan die Rohstoffe knapp und Sie erfahren, wie ganze Landstriche verarmen und keine Rohstoffe mehr liefern können. Schützen Sie Catan vor der drohenden Hungersnot. Bald entwickeln sich neuartige Handelslinien, die die Versorgung der Bevölkerung sichern müssen. Der immer mehr in den Mittelpunkt rückende Handel begünstigt die Entstehung von Monopolen. Wie werden Sie mit diesem Problem fertig? Damit nicht genug: Vom Reichtum Catans angelockt, stürmen aus der Wüste Räuberhorden heran, die ganze Landstriche überrennen. Können Sie Ihre Macht behaupten?

Erleben Sie, wie alle Ihre Fähigkeiten gefordert werden und wie Sie neue Fähigkeiten entwickeln, um Naturgewalten zu trotzen und die Kräfte des aufstrebenden Catans zu zügeln und in die richtigen Bahnen zu lenken. Werden Sie zum Herrscher von Catan!

Wie das Kampagnenspiel funktioniert

Wenn Sie zum ersten Mal die Kampagne spielen, müssen Sie natürlich mit der ersten Mission beginnen. Haben Sie diese Mission erfolgreich geschafft, so wird die zweite Mission freigeschaltet und Sie können die Kampagne fortsetzen.

Manche Missionen werden nach erfolgreichem Ende als Szenario freigeschaltet!

Das heißt, das Sie dann dieses Szenario jederzeit spielen können – als Einzelszenario, im Netzwerk oder im – Partyspiel.
Es ist allerdings nicht möglich, innerhalb der Kampagne zurückzuspringen. Wer sich zum Beispiel in der achten Mission befindet, kann die Missionen 1 bis 7 in dieser Kampagne nicht mehr aufrufen; das geht nur als Einzelszenario.
Sie können die Kampagne noch einmal von Anfang an starten, dazu genügt ein Linksklick auf „Kampagne neu“.

1 Die erste Insel
Ihre Heimat haben Sie hinter sich zurückgelassen. Vor Ihnen liegt die Insel, die Sie Catan genannt haben – Ihre neue Heimat. Die Besiedlung Catans beginnt. Sie beginnen mit zwei Siedlungen und zwei Straßen. Natürlich haben Sie mit dem Grundproblem aller Cataner zu kämpfen, dem Rohstoffmangel. Sie sammeln Ihre Rohstoffe und versuchen, fehlende möglichst günstig einzutauschen.
Bauen Sie neue Straßen, um Platz für weitere Siedlungen zu schaffen.
Gründen Sie neue Siedlungen und bauen Sie diese baldmöglichst zu Städten aus. Jede neue Siedlung bringt einen Siegpunkt mehr, jede Stadt sogar zwei.
Erreichen Sie das Ziel – 10 Siegpunkte – als erster Spieler, so ist die erste Etappe geschafft: Sie sind der Herrscher von Catan!

Vier Spieler
Ziel: 10 Siegpunkte

2 Die neuen Inseln
Nun, jetzt kennen Sie Catan und wissen um die Macht des Handels – und hier beginnt das nächste Abenteuer. Es lockt das Meer mit seinen Inseln. An den Küsten entstehen Siedlungen, die mit ihren Häfen Seefahrt ermöglichen. Sie bauen Schiffe (je ein Holz und ein Wolle), mit denen Sie Schifffahrtslinien zu den neu entdeckten Inseln errichten. Jede Siedlungsgründung auf einer der Inseln bringt Ihnen einen zusätzlichen Siegpunkt ein. Schifffahrtslinien zählen mit, wenn es um die „Längste Handelsstraße“ geht.
Auf einigen der Inseln finden Sie einen neuen Rohstoff – Gold! Gold ist etwas Besonderes – eine reine Tauschwährung. Erhalten Sie Gold, so dürfen Sie sich einen beliebigen Rohstoff Ihrer Wahl nehmen. Brechen Sie auf zu neuen Ufern!

Vier Spieler
Ziel: 13 Siegpunkte

3 Ewiger Nebel
Die neuen Inseln in der Nachbarschaft haben Sie glücklich erreicht! Jetzt starten Sie auf einem schmalen Landstreifen, der Basis für Ihre neuen Entdeckungen. Wieder zieht es Sie hinaus auf’s Meer, denn dort warten neue Abenteuer. Ein dichter Nebel liegt über dem Wasser. Erst, wenn Sie näher heran gesegelt sind, lichtet sich der Schleier: Sehen Sie nur Wasser, muss die Fahrt weitergehen; stoßen Sie auf Land, so erhalten Sie einen Rohstoff gratis. Nehmen Sie das Land in Besitz und gründen Sie Siedlungen.

Aber Vorsicht: nun haben sich auch die Räuber von Catan aufs Meer gewagt; bei einer gewürfelten „7“ können Sie es nun auch mit einem Piraten zu tun bekommen. Aber Sie kann kein Pirat schrecken, Sie entdecken die Inselwelt Catans!

Vier Spieler
Ziel: 12 Siegpunkte

4 Goldrausch
Ein einheimischer Fischer erzählt Ihnen von einer sagenhaften Goldinsel weit oben im Norden.
Aber der Weg sei gefährlich und schon viele Schiffe seien gesunken. Deshalb wären sicher auch im Meer viele Schätze zu finden.
Schon bald haben Sie eine bemerkenswerte, lang gestreckte Insel entdeckt. Im Norden dieser Insel trennt ein großer Wüstenstreifen ein kleines Stück Land ab.
Besiedeln Sie zunächst den fruchtbaren, südlichen Teil. Machen Sie sich dann auf den Weg und versuchen Sie Ihr Glück – Gold und Meeresschätze warten auf Sie!

Drei Spieler
Ziel: Als Erster eine Siedlung auf der Goldinsel im Norden zu gründen.

5 Weites Land
Ein neuer Anfang auf Catan. Gründen Sie Ihre Siedlungen und sorgen Sie für stabiles Wachstum. Erreichen Sie die Küste und brechen Sie auf zu den übrigen Inseln – das neue Land lockt!
Mit dem Gold kommt der Wohlstand nach Catan.
Sind jetzt schon die Grenzen des Wachstums erreicht? Bald werden Sie feststellen, dass Catan verarmt. Nach und nach trifft es immer mehr Landschaften – sie liefern keine Rohstoffe mehr.
Haben Sie rechtzeitig den Sprung zu den Inseln geschafft? Entgehen Sie und die Ihren der Armut auf Catan?

Die Regel „Verarmtes Land“:
Die Felder auf den kleinen Inseln tragen zunächst keine Ertrags-Zahlen. Erst

wenn Sie eine Insel erreichen, taucht eine Zahl auf und Sie erkennen den Ertrag der Landschaft. Aber – irgendwann kommt keine Zahl mehr. Stattdessen werden Sie aufgefordert, eine Zahl von einem Feld der Hauptinsel zu entfernen. Mit Hilfe eines Doppelklicks auf diese Zahl wird sie auf das neue Feld versetzt.

- Zahlen, die Sie wegnehmen dürfen, blinken. Sie dürfen nämlich nur Zahlen entfernen, an denen Sie selbst eine Siedlung oder Stadt besitzen.
- Jeder Siedlung oder Stadt muss mindestens ein Zahlenfeld verbleiben.
- Haben Sie nur noch Siedlungen/Städte mit einem Zahlenfeld, so dürfen Sie Zahlen auch bei Siedlungen/Städten anderer Spieler wegnehmen.
- Ist auch das nicht mehr möglich, so dürfen auch von den neuen Inseln Zahlen weggenommen werden.
- Auch auf den Inseln dürfen rote Zahlen nicht nebeneinander liegen.

Vier Spieler
Ziel: 18 Siegpunkte

6 Handelsrouten
Catan ist ein großes Reich. Besiedeln Sie das Land. In vielen verschiedenen Gebieten werden die Rohstoffe produziert. Der Handel erhält eine immer größere Bedeutung. Nehmen Sie Kontakt auf zu den anderen Fürsten und sorgen Sie dafür, dass Handelsrouten entstehen. Bauen Sie Schiffslinien über das Meer auf und schließen Sie Siedlungen und Straßen der anderen Fürsten an. Nur wenn der Austausch der Güter funktioniert, können Sie die Versorgung Ihrer Bevölkerung sichern.
Auf den pfiffigsten Handelsherrn wartet reiche Belohnung.

Vier Spieler
Ziel: 13 Siegpunkte

7 Eiszeit
Harte Zeiten auf Catan. Ein ungewöhnlich langer Winter verhindert das Wachsen des Getreides. Hunger droht! Nur in abgelegenen Ecken des Reiches gedeiht das Getreide: Ein aktiver Vulkan sorgt dafür, dass die angrenzenden Felder Nahrung liefern. Auch Schafe sind arg knapp geworden. Brechen Sie auf zum Land der Vulkane und sichern Sie sich die Ernte und damit das Überleben Catans. Aber rechnen Sie auch immer damit, dass der unberechenbare Vulkan ausbricht und Ihre Siedlungen und Städte zerstört. Aber ohne Risiko winkt auch auf Catan nur selten Erfolg!

Vier Spieler
Ziel: 10 Siegpunkte

8 Monopole
Erleben Sie, wie sich Cataner spezialisieren, um Rohstoffabbau und Ertrag zu sichern. Gründen Sie Ihre Siedlungen, aber nicht auf der mittleren Insel. Die Art der Landschaften um Ihre Siedlungen und Städte herum gewinnt eine neue Bedeutung. Jede Landschaft um eine Siedlung bringt Ihnen einen Spezialistenpunkt ein – aber getrennt nach Landschaftsarten, jede Stadt sogar zwei Punkte.
Nach jedem abgeschlossenen Bauvorhaben wird der Titel eines „Spezialisten“ vergeben – und zwar für jede Rohstoffart. Wer die meisten Spezialistenpunkte einer Rohstoffart besitzt, wird „Spezialist“ und gewinnt damit einen Siegpunkt. Aber Titel und Siegpunkt können auch wieder verloren gehen.
Schaffen Sie es, die meisten Titel zu erringen?

Neu in diesem Szenario:
Sie können „Fähren“ über Wasser bauen, die in der Funktion Straßen entsprechen (1 Holz, 1 Lehm, 1 Erz).

Vier Spieler
Ziel: 15 Siegpunkte

9 Wüstenräuber
Reichtum und Wohlstand kann nicht nur positive Folgen haben. In dem westlich gelegenen Wüstengürtel sammeln sich, angelockt vom Reichtum Catans, räuberische Nomaden. Jederzeit können sie in Catan einfallen und plündern und zerstören.
Mit jeder Siedlungsgründung und jedem Stadtausbau sammeln sich mehr Räuber auf den Wüsten im Westen. Sie fallen über benachbarte Landschaften her, wenn deren Zahl gewürfelt wird.
Zunächst hilft nur kluges Taktieren. Weichen Sie auf Inseln aus. Sammeln Sie Ihre Ritter und schlagen Sie gnadenlos zurück!

Vier Spieler
Ziel: 13 Siegpunkte

Neue Regeln: Wüstenreiter
Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Siedlung gründet oder eine Siedlung zu einer Stadt ausbaut, betreten drei Wüstenreiter den Wüstengürtel. Sobald dort 18 Wüstenreiter versammelt sind, beginnt ihr Eindringen in die fruchtbaren Gebiete.

- Jedes Mal, wenn eine Zahl gewürfelt wird, die einem Feld mit Wüstenreiter benachbart ist, erobert ein Wüstenreiter dieses Feld. Sind sogar zwei Felder mit der gewürfelten Zahl benachbart, werden beide von Wüstenreitern besetzt.

- Wie der Räuber auch, blockiert der Wüstenreiter das von ihm besetzte Feld. Angrenzende Siedlungen und Städte erhalten solange keine Rohstoffe mehr.
- Liegen Straßen zwischen zwei von Wüstenreitern besetzten Feldern, so sind sie entwertet. Entwertete Straßen zählen bei der „Längsten Handelsstraße“ nicht mit.
- Sobald eine Siedlung oder Stadt in ihrer Nachbarschaft kein unbesetztes Landfeld mehr hat, wird sie von den Wüstenreitern eingenommen. Ihre Siegpunkte zählen nicht mehr.

Um in diesem Spiel zu bestehen, müssen Sie auf den Inseln neue Siedlungen gründen, Sie sollten aber auch die Wüstenreiter bekämpfen.
- Wer einen Ritter einsetzt, vertreibt damit einen Wüstenreiter (die „Größte Rittermacht“ gibt es deshalb in diesem Spiel nicht).
- Befreite Landfelder und Straßen erhalten ihre ursprünglichen Funktionen zurück.
- ***Sondersiegpunkt:*** Der Spieler, der zuerst zwei Wüstenreiter vertrieben hat, erhält einen Sondersiegpunkt.

10 Landflucht
Unzufriedene Bürger haben die umliegenden Inseln verlassen und sind verschwunden. Natürlich ist auch der Rohstoffnachschub von diesen Inseln versiegt.
Nun seid Ihr selbst gezwungen, zu diesen Inseln aufzubrechen und sie zu besiedeln. Ihr müsst Schiffslinien einrichten, um die Güter zu transportieren. Ein Netz aus Handelswegen quer durch Catan entsteht. Könnt Ihr mithalten im Duell der Händler?

Sechs Spieler
Ziel: 20 Siegpunkte

11 Catlantis
Erklären kann es niemand, aber der Meeresspiegel in Catan steigt. Zuerst nur unmerklich, aber bald mehr und mehr. Lange wird es nicht mehr dauern, bis die ersten Landschaften an der Küste überflutet werden.
Als letzte Rettung müssen Dämme her, um die Fluten abzuhalten. Hoffentlich haben Sie vorgesorgt und sich gut gesichert. Aber, alles scheint vergeblich, schon reißen die Fluten die Dämme wieder davon. Wann versinkt Ihre erste Siedlung im Meer?

Vier Spieler
Ziel: Bei Spielende über die meisten Siegpunkte zu verfügen. Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Rohstoffe übrig hat.

Neue Regeln:
Bis ein Spieler 10 Siegpunkte erreicht hat, verläuft das Spiel wie gehabt. Dieser Spieler, im weiteren Verlauf „Victor“ genannt, hat noch nicht gewonnen! Zuerst werden noch eine Deichrunde und danach vier Sturmflut-Runden gespielt.

Die Deichrunde
Der Spieler, der nach Victor an der Reihe ist, beginnt die Deichrunde. Auch hier wird nach den normalen Regeln gespielt. Aber zusätzlich können ab jetzt Deiche gebaut werden, mit denen die Landfelder zeitweise vor der Sturmflut geschützt werden können.
- Ein Deich kostet ein Lehm und eine Wolle.
- Ein Deich kann nur auf einem Landfeld gebaut werden, an dem der bauende Spieler entweder eine Siedlung oder eine Stadt hat.
- Ein Deich wird auf einem Landfeld mit einer Zahl gebaut (also nicht auf Meer- oder Wüstenfeldern).
- Auf einem Feld darf sich höchstens ein Deich befinden.
- Landfelder, die durch einen Deich geschützt werden, produzieren keine Rohstoffe.
- Die Deichrunde endet, sobald Victor seine Deichrunde beendet hat.

Die Sturmflut-Runden
Wiederum beginnt der Spieler, der nach Victor an der Reihe ist. Nun werden vier Sturmflut-Runden gespielt.
In der Phase „Rohstofferträge auswürfeln“ wird zunächst normal gewürfelt und die Aktivitäten durchgeführt. Sofern keine „7“ gewürfelt wurde, bricht danach die Sturmflut über alle Landfelder mit der gewürfelten Zahl herein. Dazu wählt der Spieler, der gewürfelt hat, ein Landfeld aus, dessen Zahl mit dem Würfelwurf übereinstimmt.

- Bevor ein Landfeld im Meer versinkt, erhalten alle Spieler mit Siedlungen oder Städten an diesem Feld dafür noch einmal Rohstoffe.
- Befindet sich auf solch einem Landfeld ein Deich, so wird er von der Sturmflut zerstört.
- Wird das Landfeld nicht von einem Deich geschützt, so wird das betroffene Land überflutet:

Die Folgen der Überflutung:
- Befindet sich der Räuber auf diesem Feld, zieht er sich in die Wüste zurück.
- Die Zahl verschwindet.
- Das Landfeld versinkt im Meer: Es gilt fortan als Meerfeld, das natürlich keinen Rohstoff mehr produziert.

- Da die Rohstoff-Erträge vor dem Untergang eines Feldes ausgeteilt werden, erhalten die Spieler zunächst die Rohstoffe; erst danach versinkt das Feld im Meer.
- Sämtliche Straßen, Siedlungen und Städte, die nun ausschließlich von Meerfeldern umgeben sind, versinken im Meer. Durch Überflutung von Straßen kann es zu einer Änderung im Besitz der längsten Handelsstraße kommen!
- Gibt es kein Landfeld mehr, bei dem Zahl und Würfelwurf übereinstimmen, richtet die Sturmflut keinen Schaden an.
- Isolierte Straßen (ohne Anschluss an eine gleichfarbige Siedlung oder Stadt) verschwinden; an ihnen kann nicht mehr weitergebaut werden.
- Schiffe gehen natürlich nicht unter. Neue Schiffe dürfen wieder gebaut werden, um den Anschluss wieder herzustellen. Allerdings müssen die neu gebauten Schiffe wie üblich einen Anschluss an eine eigene Stadt bzw. Siedlung haben.

Während der Sturmflut-Runden wird der Handel ohne Veränderung gespielt. Beim Bauen können (während der Sturmflut-Runden) weiterhin Straßen, Schiffe, Siedlungen, Städte, Entwicklungskarten und Deiche erworben werden. Beim Erwerb eines Deiches gilt weiterhin, dass der Deich sofort zu bauen ist. Das Spiel endet, nachdem Victor zum dritten Mal an der Reihe war.

12 Weltwunder

Catan hat jetzt alle Katastrophen glücklich überstanden. Glücklich über die Rettung Catans beschließt Ihr, ein einzigartiges Weltwunder zu errichten. Euer Vorhaben findet nicht nur Zustimmung. Neid und Missgunst keimt in den mächtigen Fürsten Catans auf. Sie beschließen, es Euch gleich zu tun und ebenfalls ein Weltwunder zu bauen. Nur dem Ersten wird Ehre und Anerkennung zuteil – also bauen Sie schnell und mit allen Kräften!

Fünf Spieler
Ziel: Als erster Spieler ein Weltwunder fertig zu stellen.

Neue Regeln:
Es gewinnt, wer zuerst ein „Catanisches Wunder“ gebaut hat. Oder: Wer zehn Siegpunkte erreicht und mit dem Bau seines Weltwunders am weitesten fortgeschritten ist.

Ein Spieler kann mit dem Bau eines Wunders erst beginnen, wenn eine vom jeweiligen Wunder abhängige Bedingung erfüllt ist.
Jedes Wunder gliedert sich in fünf Stufen. Jede Stufe kostet die gleichen Rohstoffe.
Hat ein Spieler die erste Stufe eines Wunders gebaut, ist ein Fünftel des Wunders sichtbar – jetzt muss es der Spieler zu Ende bauen.
Hat eine Spieler die erste Stufe eines Wunders gebaut, können die anderen Spieler dieses Wunder nicht mehr bauen.

- Das große Theater
Bedingung: Zwei Städte
Rohstoffkosten pro Stufe: 2 x Wolle, 1 x Lehm, 1 x Getreide

- Die große Mauer
Bedingung: Siedlung oder Stadt muss an Ödland grenzen.
Rohstoffkosten pro Stufe: 2 x Lehm, 1 x Holz, 1 x Getreide

- Der Gigant von Catan
Bedingung: Stadt an einem Hafen
Rohstoffkosten pro Stufe: 2 x Erz, 1 x Holz, 1 x Getreide

- Die große Brücke
Bedingung: Siedlung an einem der roten Punkte
Rohstoffkosten pro Stufe: 2 x Holz, 1 x Wolle, 1 x Getreide

- Die Kathedrale
Bedingung: Stadt
Rohstoffkosten pro Stufe: 2 x Erz, 1 x Lehm, 1 x Getreide

1 Zu neuen Ufern

Spieler:	3 oder 4	5	6
Ziel:	13 Siegpunkte	13 Siegpunkte	13 Siegpunkte

Fahren Sie zur See! Gründen Sie Ihre beiden Start-Siedlungen auf der großen Hauptinsel. Wenn Sie eine Siedlung an der Küste gründen, die den kleinen Inseln zugewandt ist, sollten Sie statt einer Straße ein Schiff bauen.

Neue Regel: Sondersiegpunkte
Für seine jeweils erste Siedlung, die ein Spieler auf einer kleinen Insel baut, erhält er einen zusätzlichen Siegpunkt! Dabei spielt es keine Rolle, ob dort schon ein anderer Spieler eine Siedlung stehen hat.

2a Die vier Inseln

Spieler:	3	5	6
Ziel:	10 Siegpunkte	10 Siegpunkte	12 Siegpunkte

Sie befinden sich mitten in der Inselwelt Catans! Gründen Sie Ihre beiden Start-Siedlungen auf beliebigen Inseln. Setzen Sie beide Siedlungen auf eine Insel, so ist das Ihre Heimatinsel, alle anderen sind „fremde“ Inseln. Besiedeln Sie gleich zwei Inseln, so haben Sie zwei Heimatinseln, alle anderen sind „fremd“.
Wer eine Siedlung an der Küste gründet, die den anderen Inseln zugewandt ist, sollte statt einer Straße ein Schiff bauen.

Neue Regel: Sondersiegpunkte
Für seine erste Siedlung, die ein Spieler auf der ersten „fremden“ Insel gründet, erhält er einen Siegpunkt zusätzlich.
Für jede weitere „erste“ Siedlung auf anderen „fremden“ Inseln erhält er jeweils zwei Siegpunkte zusätzlich.

2b Die fünf Inseln

Spieler:	5	6
Ziel:	10 Siegpunkte	12 Siegpunkte

Inhalt und Regeln wie oben.

3 Ozeanien

Spieler:	3	4	5	6
Ziel:	12 Siegpunkte (bei allen Varianten)			

Entdecken Sie unbekanntes Gebiet, dass von dichtem Nebel verdeckt wird. Gründen Sie Ihre beiden Start-Siedlungen auf der großen Hauptinsel. Wer eine Siedlung an der Küste gründet, die dem unbekannten Gebiet zugewandt ist, sollte statt einer Straße ein Schiff bauen.
Bauen Sie Schiffe und dringen Sie zu dem Nebelgebiet vor: Erst dann verschwindet der Nebel und gibt den Blick frei. Auf reiches Land? Oder wieder nur Wasser?

Neue Regel:
Wer auf ein bisher unentdecktes Landfeld stößt, erhält zur Belohnung sofort einen Rohstoff dieses Landfeldes.

Keine Sondersiegpunkte

4 Durch die Wüste

Spieler:	3	4	5	6
Ziel:	12 Siegpunkte (bei allen Varianten)			

Ein Wüstengürtel auf der Hauptinsel trennt einen kleineren Inselteil ab. Der abgetrennte, kleinere Teil der Hauptinsel und die kleinen Inseln gelten als „fremd“. Gründen Sie Ihre beiden Start-Siedlungen auf dem größeren Teil der Hauptinsel.
Wer eine Siedlung an der Küste gründet, die den anderen Inseln zugewandt ist, sollte statt einer Straße ein Schiff bauen.

Neue Regel: Sondersiegpunkte
Für seine jeweils erste Siedlung, die ein Spieler auf einer fremden Insel oder einem Inselteil baut, erhält er einen zusätzlichen Siegpunkt! Dabei spielt es keine Rolle, ob dort schon ein anderer Spieler eine Siedlung stehen hat.

5 Die große Überfahrt

Spieler:	4
Ziel:	13 Siegpunkte

Errichten Sie mit Ihren Schiffen Handelslinien zwischen den beiden lang gestreckten Inseln – zwischen Catanien und Transcatanien. Gründen Sie Ihre

Start-Siedlungen auf einer der Inseln – auf Catanien oder auf Transcatanien. Die Gründungsinsel ist Ihre Heimatinsel, die andere ist Ihre Nachbarinsel. Wer eine Siedlung an der Küste gründet, die der Nachbarinsel zugewandt ist, sollte statt einer Straße ein Schiff bauen.

Neue Regel: Sondersiegpunkte für Handelslinien
Eine Handelslinie entsteht, wenn zwischen den beiden Inseln eine durchgehende, ununterbrochene Verbindung geschaffen ist. Dafür gibt es unterschiedliche Möglichkeiten:

a) Direkte Handelslinie: Ein Siegpunkt zusätzlich
- Schafft ein Spieler eine direkte Schiffs-Verbindung von einer eigenen Siedlung/Stadt zu der gegenüberliegenden Insel, auf der er dann eine neue Siedlung gründet, so ist diese durchgehende Verbindung aus eigenen Schiffen eine direkte Handelslinie.
- Schafft ein Spieler eine direkte Schiffs-Verbindung von einer eigenen Siedlung/Stadt zu der gegenüberliegenden Insel und schließt dort an eine gegnerische Siedlung oder Stadt an, so ist auch dies eine direkte Handelslinie. Diese Linie darf aber nur aus eigenen Schiffen bestehen.

b) Indirekte Handelslinie: Ein Siegpunkt zusätzlich für den Spieler, der mehr Einheiten (Schiffe und/oder Straßen) zu der Handelslinie beisteuert.
- Schafft ein Spieler eine Schiffs-Verbindung von einer eigenenSiedlung/Stadt zu der gegenüberliegenden Insel und schließt dort an eine gegnerische Straße an, so ist dies eine indirekte Handelslinie. Richtig: Hier ist der Anschluss von Straße zu Schiff erlaubt!
- Schafft ein Spieler eine Schiffs-Verbindung von einer eigenen Siedlung/Stadt auf das Meer und schließt dort an ein gegnerisches Schiff an, so ist dies eine indirekte Handelslinie.
- Verzweigungen sind erlaubt. Baut ein Spieler eine verzweigte Schiffslinie, die an zwei Siedlungen/Städte anschließt, so hat er damit zwei Handelslinien geschaffen.
- Eine Handelslinie kann aber in keinem Fall über die erste Siedlung hinausgehen, die an einer der Küsten angeschlossen ist.
- Haben beide Spieler gleich viele Einheiten (Schiffe und/oder Straßen) zu einer Handelslinie beigetragen, so erhält der Spieler den Siegpunkt, der die Handelslinie schließt.
- Achtung: Wenn die Schiffslinien zweier Spieler gemeinsam eine Handelslinie bilden, gelten sie als offene Schiffslinie. Hierbei ist jeder Spieler berechtigt, das vorderste Schiff seiner Linie zu entfernen.

6 Groß-Catan

Spieler:	**4**	**5 / 6**
Ziel:	**18 Siegpunkte**	**18 Siegpunkte**

Catan ist größer geworden – und das bringt Probleme! Gründen Sie Ihre beiden Startsiedlungen auf der großen Hauptinsel. Wenn Sie eine Siedlung an der Küste bauen, können Sie statt einer Straße auch ein Schiff setzen. Bauen Sie dann Schiffe und fahren Sie hinaus zu den kleinen Inseln.
Zunächst wissen Sie nicht, wie ergiebig die neuen Inseln sind. Erst wenn Sie eine Insel erreichen, zeigt sich die Ergiebigkeit (in Form einer Zahl). Aber bald droht Unheil: Um eine neue Insel mit einer Zahl auszustatten, müssen Sie eine Zahl von einem Feld der Hauptinsel entfernen – und zwar immer ein Feld, an dem Sie selbst eine Siedlung oder Stadt stehen haben.
Auch wenn Sie deshalb zuhause auf der Hauptinsel bleiben, das Problem der Verarmung kommt auf Sie zu. Wie werden Sie damit fertig?

Neue Regeln: Verarmtes Land
Die Felder auf den kleinen Inseln tragen zunächst keine Ertrags-Zahlen. Erst wenn Sie eine Insel erreichen, taucht eine Zahl auf und Sie erkennen den Ertrag der Landschaft. Aber – irgendwann kommt keine Zahl mehr.
Stattdessen werden Sie aufgefordert, eine Zahl von einem Feld der Hauptinsel zu entfernen. Mit Hilfe eines Doppelklicks auf diese Zahl wird sie auf das neue Feld versetzt.
- Zahlen, die Sie wegnehmen dürfen, blinken. Sie dürfen nämlich nur Zahlen entfernen, an denen Sie selbst eine Siedlung oder Stadt besitzen.
- Jeder Siedlung oder Stadt muss mindestens ein Zahlenfeld verbleiben. Haben Sie nur noch Siedlungen/Städte mit einem Zahlenfeld, so dürfen Sie Zahlen auch bei Siedlungen/Städten anderer Spieler wegnehmen.
- Ist auch das nicht mehr möglich, so dürfen auch von den neuen Inseln Zahlen weggenommen werden.
- Auch auf den Inseln dürfen rote Zahlen nicht nebeneinander liegen: Zwei rote Felder nebeneinander wären zu stark, weil sie die höchsten Ertrags-Chancen haben.

7 Die Wüstenreiter

Spieler:	**3**	**4**	**5**	**6**
Ziel:	**13 Siegpunkte (bei allen Varianten)**			

Der Reichtum Catans lockt Feinde an! Von jenseits der Wüste stürmen die Wüstenreiter heran. Bereiten Sie sich vor, sichern Sie sich einen Fluchtweg

zu den Inseln mit Hilfe einer Schiffslinie. Wüstenreiter können das Meer nicht überqueren. Ihre erste Start-Siedlung müssen Sie an der Küste gründen und ein Schiff einsetzen. Die zweite Start-Siedlung dürfen Sie dann im Inland bauen.

Neue Regeln: Wüstenreiter
Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Siedlung gründet oder eine Siedlung zu einer Stadt ausbaut, betreten drei Wüstenreiter den Wüstengürtel (3 Wüstenreiter bei 4 oder 6 Spielern, sonst 2 Wüstenreiter). Sobald dort 18 Wüstenreiter versammelt sind, beginnt ihr Eindringen in die fruchtbaren Gebiete (26 Wüstenreiter bei 5 oder 6 Spielern).

- Jedes Mal, wenn eine Zahl gewürfelt wird, die einem Feld mit Wüstenreiter benachbart ist, erobert ein Wüstenreiter dieses Feld. Sind sogar zwei Felder mit der gewürfelten Zahl benachbart, werden beide von Wüstenreitern besetzt.
- Wie der Räuber auch, blockiert der Wüstenreiter das von ihm besetzte Feld. Angrenzende Siedlungen und Städte erhalten solange keine Rohstoffe mehr.
- Liegen Straßen zwischen zwei von Wüstenreitern besetzten Feldern, so sind sie entwertet. Entwertete Straßen zählen bei der „Längsten Handelsstraße“ nicht mit.
- Sobald eine Siedlung oder Stadt in ihrer Nachbarschaft kein unbesetztes Landfeld mehr hat, wird sie von den Wüstenreitern eingenommen. Ihre Siegpunkte zählen nicht mehr.

Um in diesem Spiel zu bestehen, müssen Sie auf den Inseln neue Siedlungen gründen, Sie sollten aber auch die Wüstenreiter bekämpfen.

- Wer einen Ritter einsetzt, vertreibt damit einen Wüstenreiter (die „Größte Rittermacht“ gibt es deshalb in diesem Spiel nicht).
- Befreite Landfelder und Straßen erhalten ihre ursprünglichen Funktionen zurück.

8 Das Atoll

Spieler: 4 5
Ziel: 12 Siegpunkte

Atolle haben ihre besonderen Probleme: Viel Wasser und wenig Land – ideal für Räuber und Piraten. Mit diesem Problem müssen Sie auch hier fertig werden. Gründen Sie Ihre erste Start-Siedlung auf dem kleinen Atoll in der Mitte, die zweite auf dem großen Atoll außen.

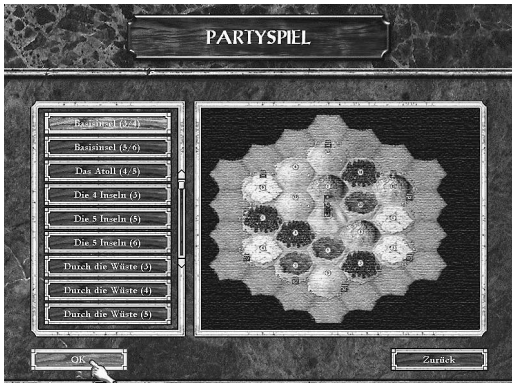
Neue Regeln: Sondersiegpunkte
Für jede geschlossene Schiffslinie zwischen kleinem und großen Atoll (oder umgekehrt) erhält der Spieler einen Sondersiegpunkt. Abzweigungen sind zwar möglich, bringen aber keinen weiteren Siegpunkt mehr ein. Von einer Siedlung oder Stadt können mehrere Schiffslinien abgehen, aber jede davon bringt nur einen Sondersiegpunkt ein, wenn damit ein anderes Ziel (Siedlung oder Stadt) erreicht wird.
Eine einmal geschlossene Schiffslinie gilt als geschlossen; keines dieser Schiffe darf mehr versetzt werden.
Schiffslinien dürfen auch an fremde Siedlungen/Städte angeschlossen werden.

Wird eine „7“ gewürfelt oder ein Ritter eingesetzt, so wird der Räuber versetzt, aber noch kein Rohstoff geraubt. Das Piratenschiff zieht dann immer ein Feld im Uhrzeigersinn weiter. Kann der Spieler, der an der Reihe ist, mit Hilfe des Piraten einem angrenzenden Mitspieler (Schiffslinie) einen Rohstoff rauben, so muss er das tun.
Ist dies nicht möglich, darf er einen Rohstoff mit Hilfe des bereits versetzten Räubers stehlen.

9 Überraschungs-Szenario

Spieler: 4
Ziel: **???????**

Nun, hier verraten wir noch nichts! Probieren Sie dieses Szenario einfach mal aus!



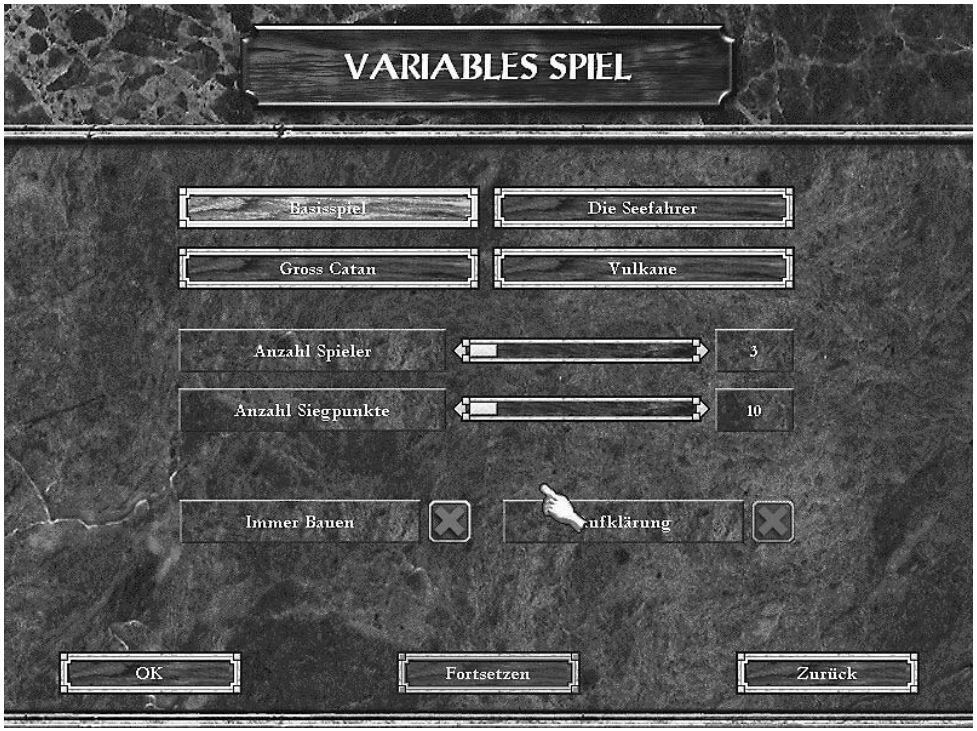
Im „Partyspiel“ können mehrere Menschen und nach Wunsch Computerspieler gleichzeitig gegeneinander antreten.
Mit einem Linksklick wählen Sie eines der Szenarien aus.

Mit OK kommen Sie zum nächsten Bildschirm.

Je nach Szenario ist die Anzahl der Mitspieler verschieden. Mit einem Linksklick auf ein Bild in der linken Bilderreihe können Sie diesen Spieler umschalten – dann übernimmt der Computer die Rolle dieses Spielers. Mit einem Linksklick auf das Bild rechts daneben bestimmen Sie, welchen Charakter der Computer spielen soll.

Soll außer Ihnen noch ein weiterer Mensch mitspielen, so lassen Sie das linke Bild (Symbol für menschlichen Spieler) stehen und wählen rechts, welchen Charakter er spielen soll. Jetzt können Sie mit einem Linksklick das „Spiel starten“...

Bei dieser Spielart müssen Sie besonders darauf achten, wer an der Reihe ist. Im Spiel müssen Sie auf den Spieler „umschalten“, der an der Reihe ist. Dazu doppelklicken Sie auf diesen Spieler. Auf Computerspieler muss nicht umgeschaltet werden.
Achten Sie also während des Spiel immer sehr genau darauf, wer an der Reihe ist. Besonders wichtig ist das zum Beispiel beim Handel oder wenn eine „7“ gewürfelt wurde (eventuell muss ein menschlicher Spieler Rohstoffe abgeben).



Im „Variablen Spiel“ können Sie nach Belieben unterschiedliche Regelkomponenten miteinander kombinieren. Nicht in allen Kombinationen sind alle Regeln anwendbar.

Basis-Regeln

Sie können nach den Regeln des Basisspieles spielen. Dann können Sie die Optionen „Anzahl der Spieler“ und „Anzahl der Siegpunkte“ (wenn Sie ein längeres Spiel wünschen – immer in einem gewissen Rahmen) einstellen, sowie die Option „Immer Bauen“ einschalten.
Diese Option erlaubt es Ihnen, die Sonderregel zu verwenden, die sonst nur bei fünf und sechs Spielern möglich ist: Immer, wenn ein Spieler seinen Zug beendet hat, dürfen reihum alle anderen Spieler bauen – aber nur bauen.

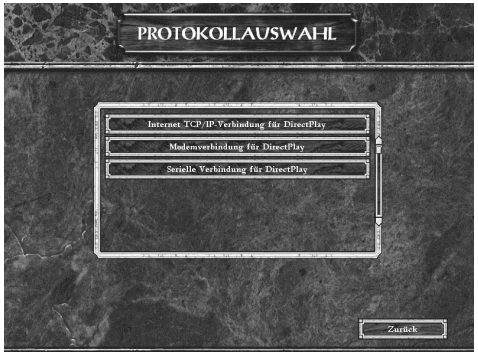
Basis-Regeln mit Seefahrer-Erweiterung
Sie können nach den Regeln der „Seefahrer-Erweiterung“ spielen. Hier kann die Option „Aufklärung“ hinzukommen. Aufklärung heißt, dass zu Beginn des Spieles ein Teil des Spielfeldes von Nebel verdeckt wird. Dieser Nebel verschwindet erst, wenn Sie den Rand eines Nebelfeldes erreichen – mit einem Schiff oder mit einer Straße.

Groß-Catan
Hier gilt die Regel „Verarmtes Land“: Zunächst sind die kleinen Inseln rund um Catan ohne Zahlen. Eine Zahl taucht erst dann auf (und erst damit erkennen Sie, wie ertragreich dieses Feld ist), wenn Sie mit einem Schiff oder einer Straße dieses Feld erreichen.
Ist eine bestimmte Anzahl an Inseln sozusagen entdeckt worden, kommen keine Zahlen mehr – Sie werden aufgefordert, eine Zahl von der Hauptinsel zu bestimmen (erlaubte Zahlen blinken), die dann sofort auf das neue Feld wandert. Felder ohne Zahlen liefern natürlich keine Erträge mehr.

Vulkane
An die Hänge eines Vulkans zu bauen kann lohnend, aber auch gefährlich sein.
Wird die Zahl des Vulkanfeldes gewürfelt, so erhält jeder Spieler, der eine Siedlung an diesem Feld besitzt, einen Rohstoff seiner Wahl (bei einer Stadt zwei Rohstoffe).
Ein Vulkan bricht aus, wenn die inverse Zahl des Vulkanfeldes gewürfelt wird. Jeweils inverse Zahlen sind 8 und 6, 9 und 5, 10 und 4, 11 und 3 sowie 12 und 2.
Beim Ausbruch des Vulkans sind die Siedlungen und Städte an einem der sechs Hänge des Vulkans in Gefahr. Besitzt man dort eine Stadt, wird diese zur Siedlung abgewertet. Ist dort eine Siedlung, wird diese zerstört.

Achtung:
Wird eine Siedlung zerstört, welche die Verbindung zwischen einer Straße und einem Seeweg gebildet hatte, wird die nun „regelwidrig“ verbundene Strecke bei der Berechnung der längsten Handelsstraße wie zwei getrennte Teile behandelt! Sie müssen erst wieder eine neue Siedlung an der Verbindungsstelle bauen, um daraus „ein Stück“ zu machen.
Auf einen Vulkan darf kein Räuber gesetzt werden!

Netzwerkspiel
Netzwerk heißt, dass die Computer über ein lokales Netzwerk oder über das Internet miteinander verbunden sind.



In einem Netzwerkspiel können bis zu sechs Teilnehmer (menschliche und Computer-Spieler) spielen.

Wenn Sie „Netzwerkspiel" angeklickt haben, erscheint der Bildschirm „Protokollauswahl". Hier sehen Sie die Verbindungsmöglichkeiten, für die Ihr Computer eingerichtet ist.

Internet TCP/IP-Verbindung für DirectPlay – Verbindung über das Internet.

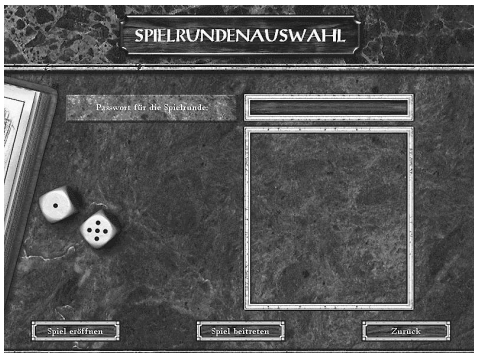
IPX-Verbindung für DirectPlay – über Internet oder LAN (Local Area Network – ein lokales Netzwerk).

Modemverbindung für DirectPlay – Verbindung über ein Modem. Die Modemgeschwindigkeit sollte mindestens 28,8 Kbps betragen.

Serielle Verbindung für DirectPlay – Spielverbindung über eine direkte serielle Verbindung (Nullmodem).

Informationen über das Herstellen der jeweiligen Verbindung finden Sie in der Dokumentation Ihres Computers oder Ihrer Kommunikations-Software.

Spielrundenauswahl
Der Initiator der Spielrunde („Host") muss das Spiel „eröffnen", alle anderen Mitspieler müssen „beitreten". Egal, welche Verbindung Sie angeklickt haben, danach müssen Sie die „Spielrunde" auswählen.

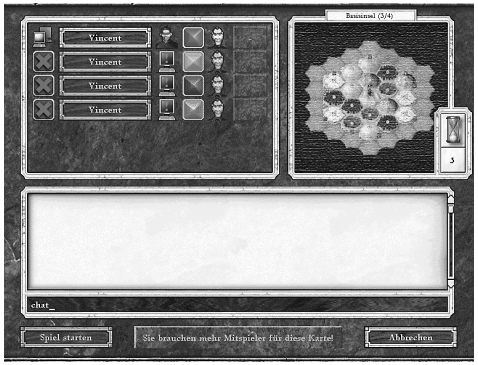


Der Initiator der Netzwerk-Spielrunde muss allen Spielern das erforderliche Passwort mitteilen, falls mit Passwort gespielt wird (dann kann nur ein geschützter Teilnehmerkreis mitmachen). Dieses Passwort muss hier eingegeben werden – mit „Return" beenden.

Spiele ganz ohne Passwort sind ebenfalls möglich.

Spiel eröffnen
Der Initiator der Spielrunde muss zunächst das Szenario auswählen, das gespielt werden soll. Danach erscheint bei ihm der „Spielbildschirm".

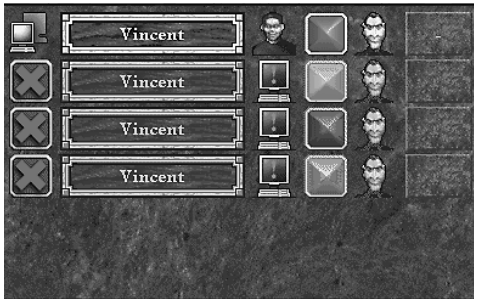
Der Spielleiter ist bereits eingetragen; er wartet nun darauf, dass die Mitspieler „beitreten".



Das große, helle Feld ist das Kommunikationsfeld. Hier erscheinen alle Vorgänge und Nachrichten der Spieler.

Das schmale, dunkelbraune Feld ist das Eingabefeld für den Spieler selbst. Hier kann er seine Kommentare eingeben und an seine Mitspieler schicken („chatten").

Sie tippen einfach Ihren Kommentar ein und schicken ihn mit der Return-Taste ab.



In der ersten Zeile ist immer der Spielleiter eingetragen.

In den Zeilen darunter folgen die Spieler, die dem Spiel beitreten.

Mit einem Linksklick auf ein rotes X kann ein Computerspieler eingeschaltet werden, falls nicht genügend Spieler beisammen sind.

Wichtig: Wenn ein menschlicher Spieler sein Netzwerkspiel beendet, spielt der Computer sozusagen automatisch weiter. Das heißt, dass ein Netzwerkspiel regulär beendet werden kann!

Für einen Computerspieler kann, mit einem Linksklick auf dessen Namen, ein anderer Computerspieler gewählt werden.

Ein Linksklick auf die Spalte mit den Farben kann den Mitspielern andere Spielerfarben zuweisen.

Ganz rechts in den dunklen Feldern wird die Geschwindigkeit der Verbindung angezeigt. Bei einem Wert größer als 1000 kann es Probleme im Spiel geben – die Farbe wechselt dann auf rot.

TIPP: Wenn Sie mit der Maus über einen Namen fahren, erscheint die IP-Adresse des Spielers.

Spiel beitreten
Mitspieler müssen die Option „Spiel beitreten" wählen.

In das Feld „IP Adresse" muss jeder von Ihnen die Adresse (Nummer) des Spielleiters eingeben (nicht bei LAN – da wird sie automatisch gefunden).

Das Programm merkt sich die IP-Adressen von Teilnehmern in einer Liste, aus der man dann auch direkt auswählen kann.

Mit einem Linksklick auf „Einfügen" können Sie eine vorhande IP-Adresse übernehmen.

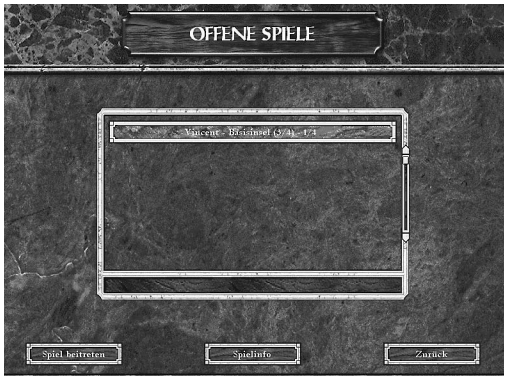
Mit einem Linksklick auf OK landet der Mitspieler dann im Menü „Offene Spiele".

TIPP: Falls Sie selbst ein Spiel leiten möchten, finden Sie Ihre eigene IP-Adresse wie folgt (nur Windows ® 95/98): Linksklick auf die Schaltfläche START, dann Linksklick auf AUSFÜHREN. Dort geben Sie ein: WINIPCFG und klicken auf OK. Unter anderem wird dann Ihre IP-Adresse angezeigt.

Für Einsteiger in das Gebiet der Netzwerkspiele haben wir auf unseren Webseiten leicht verständliche Informationen zusammengestellt.

Offene Spiele

Der Spieler klickt ein offenes Spiel an, wählt dann „Spiel beitreten" und landet schließlich in der von ihm gewählten Spielrunde.



Wird statt der TCP/IP-Verbindung eine andere Verbindung gewählt, so tauchen entsprechend andere Menüs bezüglich der Verbindung auf:

Modem-Verbindung

Wählen Sie Ihr Modem aus und geben Sie die Telefonnummer des Spielleiters (Host) ein. Das Programm merkt sich eingegebene Telefonnummern.

Serielle Verbindung

(nur für zwei Computer möglich) Prüfen Sie, ob Ihr Nullmodemkabel funktionsfähig ist. Achten Sie darauf, dass auf beiden Rechnern identische Werte eingestellt sind.

Ansonsten entspricht das weitere Vorgehen dem Ablauf, wie er unter TCP/IP beschrieben wurde.

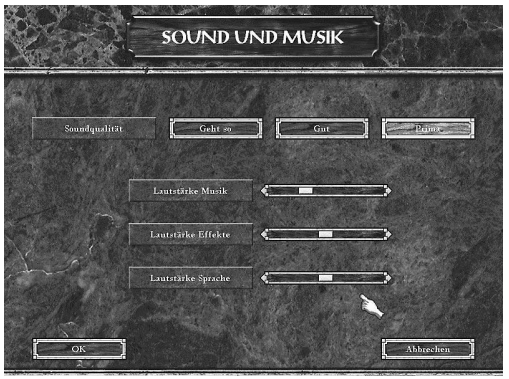
Menü Einstellungen

Sie können hier:

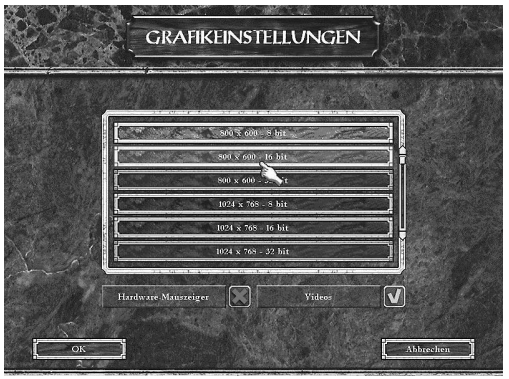
- Einen Spieler wählen
- Grafik einstellen
- Sound und Musik einstellen

und natürlich wieder zurück.

Das Menü Sound und Musik



Das Menü Grafikeinstellungen



Spielstand speichern
Sobald Sie einen neuen Spieler erschaffen haben, merkt sich das Programm die Erfolge (Spielstände) dieses Spielers unter seinem Namen. Löschen Sie einen Spieler, so werden auch alle seine Spielstände komplett gelöscht.

Spielstände werden automatisch pro Mission oder Szenario nach jedem Würfeln gespeichert.

Gehen Sie beruhigt auf die Toilette, telefonieren Sie, essen Sie zu Abend: Selbst wenn eine Katastrophe geschieht und Sie den untreuen Rechner neu starten müssen, fehlt Ihnen maximal eine Würfelrunde.

Erschaffen Sie mehrere „menschliche“ Spieler – nicht nur für die anderen Familienmitglieder, sondern auch für Ihre Karriere unter einem Inkognito.

In den Spielen wird ein „absoluter Erfolg“ ermittelt, den Sie auch unter den „HELDEN CATANS“ wieder finden. Der ermittelte und angezeigte Wert ist ein wirklicher Vergleich, wie gut Sie nicht nur in diesem Spiel, sondern in der ganzen Spielwelt der Ersten Insel abgeschnitten haben. Besonders hohe Werte sollten Sie uns vielleicht einmal mitteilen.

Installation, Programmstart und Deinstallation

Um das Programm zu installieren, müssen Sie zuerst die CD-ROM einlegen. Es erscheint dann ein Fenster. Klicken Sie dort auf **<Installieren>**, um die Installation zu starten. Nach der Installation kann das Programm über den entsprechenden Eintrag im Startmenü gestartet werden. Sie finden ihn in der Programmgruppe **<Navigo>**.

Sollte beim Einlegen der CD-ROM nicht automatisch ein Fenster erscheinen, ist auf Ihrem Computer die Autostartfunktion des CD-ROM-Laufwerks deaktiviert. Sie müssen dann aus dem Startmenü den Befehl **AUSFÜHREN** wählen und **»D:\Autorun.exe«** eingeben. Wenn Ihr Computer über mehrere Festplatten verfügt, ändert sich der Buchstabe des CD-ROM-Laufwerks entsprechend.

Nach der Installation erscheint beim Einlegen der CD-ROM wiederum ein Fenster. Klicken Sie hier auf **<Starte Catan>**, um das Programm zu starten. Sollte dieses Fenster nicht erscheinen, können Sie das Programm auch über das Startmenü aufrufen. Es befindet sich in der Programmgruppe **<Navigo>**.

Deinstallieren können Sie das Programm über den entsprechenden Eintrag im Startmenü. Sie finden ihn in der Programmgruppe **<Navigo>**.

DIE BASIS: Das Regelwerk

Grundsätzlich gilt:

Anders als beim Brettspiel lässt das Programm „falsche“ Züge nicht zu, Sie können also nicht gegen Regeln verstoßen! Wenn Sie eine Aktion durchführen möchten und der Computer macht das nicht, so wird Ihre Aktion wahrscheinlich nicht den Regeln entsprechen!

Falls Sie das Brettspiel nicht kennen oder sich nicht mehr genau erinnern, hier die wichtigsten Regeln.

Die Regeln des Basisspieles

Spielstart: Gründen von Siedlungen

- Der Startspieler beginnt. Er setzt seine erste Siedlung auf eine freie Kreuzung. Dann legt er an diese Siedlung eine Straße an – in eine Richtung seiner Wahl.
- Dann ist sein linker Nachbar an der Reihe. Er gründet ebenfalls eine Siedlung und setzt eine Straße.
  Achten Sie beim Gründen einer Siedlung auf die folgenden Punkte: Versuchen Sie, möglichst zu allen Rohstoffen Zugang zu haben. Versuchen Sie, an möglichst unterschiedliche Zahlen Siedlungen zu gründen. Und die Zahlen sollten möglichst „gut“ sein. Zur Erinnerung: Am Besten sind die roten 6er und 8er, dann folgen die 5er und 9er. Amschlechtesten sind die Zahlen 2 und 12.
- Der linke Nachbar dieses Spielers verfährt ebenso.
- Der letzte Spieler verfährt genauso. Aber nun wechselt die Richtung: weiter geht es gegen den Uhrzeigersinn. Der letzte Spieler ist also noch einmal an der Reihe: Er setzt seine zweite Siedlung und eine zweite Straße. Für diese zweite Siedlung erhält er sofort seine ersten Rohstoffe: Einen Rohstoff von jedem Feld, das an diese zweite Siedlung angrenzt.
- Dann ist sein rechter Nachbar an der Reihe usw., bis zurück zum Startspieler. Alle verfahren wie beschrieben.

Der Startspieler beginnt. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, hat die folgenden Aktionsmöglichkeiten:

1. Er muss würfeln – und so die Rohstofferträge ermitteln.
2. Er kann handeln – also Rohstoffe tauschen.
3. Er kann bauen – Straßen, Siedlungen, Städte oder Entwicklungskarten kaufen.

Und: Zu einem beliebigen Zeitpunkt kann eine in einer vorhergehenden Runde gekaufte Entwicklungskarte ausgespielt werden. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

1. Rohstofferträge auswürfeln

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt. Die gewürfelte Zahl (auf den Feldern leuchtet auf) und alle Spieler, die an einem dieser Felder eine Siedlung gebaut haben, erhalten (automatisch) einen Rohstoff des jeweiligen Feldes. Für eine Stadt erhält der Spieler zwei Rohstoffe.

Nun können Sie in beliebiger Folge bauen und handeln.

2. BAUEN

Straße bauen

- Der Bau einer Straße kostet ein Lehm und ein Holz.
- Straßen können nur auf den Grenzen zwischen Landschaftsfeldern gebaut werden.
- Eine Straße muss immer an eine eigene Siedlung, Straße oder Stadt angesetzt werden.
- Sobald ein Spieler eine durchgehende Straße (Abzweigungen zählen nicht) aus mindestens fünf Einzelstraßen besitzt, hat er die „Längste Handelsstraße“ errungen und damit zwei Siegpunkte. Gelingt es einem anderen Spieler, eine längere Straße zu bauen, so erhält er die „Längste Handelsstraße“ und damit die Siegpunkte.

Schiff bauen (nur Seefahrer-Szenarien)

- Siehe „Seefahrer-Regeln“

Siedlung gründen

- Der Bau einer Siedlung kostet ein Lehm, eine Holz, eine Wolle und ein Getreide.
- Siedlungen können nur auf Kreuzungen gegründet werden. Diese Kreuzungen können auch an der Küste liegen – dadurch werden die Rohstoff-Einnahmen natürlich niedriger, da sie nur noch von zwei oder gar einem Feld kommen.
- Siedlungen können nur unter Beachtung der Abstandsregel gegründet werden: Die drei angrenzenden Kreuzungen dürfen nicht von Siedlungen besetzt sein, egal, wem sie gehören.
- Mit Ausnahme der beiden Startsiedlungen (die zu Beginn eines Spieles gesetzt werden), darf eine Siedlung nur gegründet werden, wenn sie an eine eigene Straße anschließt.
- Für jede Siedlung erhält der Besitzer Rohstofferträge aus angrenzenden Landfeldern – je einen Rohstoff, falls Erträge fällig werden.
- Jede Siedlung ist einen Siegpunkt wert.
- Ein Spieler kann höchstens fünf Siedlungen bauen.

Stadt bauen

- Der Bau einer Stadt kostet drei Erz und zwei Getreide.
- Eine Stadt kann nur durch den Ausbau einer eigenen Siedlung zu einer Stadt entstehen.
- Für eine Stadt erhält der Besitzer doppelt so viele Rohstofferträge aus angrenzenden Landfeldern – je zwei Rohstoffe, falls Erträge fällig werden.
- Jede Stadt ist zwei Siegpunkte wert.
- Ein Spieler kann höchstens vier Städte bauen.

Hinweis: In vielen Szenarien werden Sie auf neue Dinge stoßen, die Sie bauen können.

Entwicklungskarte kaufen

- Der Kauf einer Entwicklungskarte kostet ein Erz, eine Wolle und ein Getreide.
- Wer eine Karte kauft, erhält per Zufall eine Karte aus dem Vorrat, die dann in seinem eigenen Stapel auftaucht.
- Es gibt drei verschiedene Arten von Entwicklungskarten:

Siegpunkt: Jede Karte ist einen Siegpunkt wert (wird unsichtbar für die Mitspieler sofort addiert).

Ritter: Ein Ritter kann ab der nächsten Runde eingesetzt werden, um damit den Räuber zu vertreiben. Wer zuerst drei Ritter eingesetzt hat, erringt die „Größte Rittermacht“, die zwei Siegpunkte wert ist. Setzt ein anderer Spieler mehr Ritter ein, als der augenblickliche Inhaber, so gehen Siegpunkte und Rittermacht an den anderen Spieler über.

Fortschritt: Es gibt drei verschiedene Karten, die frühestens in der nächsten Runde nach dem Kauf eingesetzt werden können:

Straßenbau: Erlaubt den Bau von zwei Straßen (nach den üblichen Regeln), ohne dafür Rohstoffe zu bezahlen.

Erfindung: Der Spieler darf sich zwei beliebige Rohstoffe seiner Wahl nehmen.

Monopol: Der Spieler wählt eine Rohstoffsorte aus. Alle Mitspieler müssen ihm alle Rohstoffe dieser Sorte geben, die sie besitzen.

Neu: Gebietsanspruch anmelden

In diesem Spiel können Sie den Anspruch auf ein Gebiet anmelden, indem Sie eine Fahne setzen. Das Setzen einer Fahne ist nicht mit Kosten (keine Rohstoffe) verbunden.
Ihre Mitspieler werden, je nach Einstellung und Spielsituation, das Gebiet und die Aktion wohlwollend respektieren, oder mit Missachtung und Ablehnung reagieren.

3. HANDELN

Ist ein Spieler an der Reihe, darf er beliebig Handel treiben (mit der Bank und mit den Mitspielern), um die Rohstoffe einzutauschen, die ihm fehlen.

- Der Spieler, der an der Reihe ist, darf mit allen Mitspielern tauschen. Er kann die Rohstoffe anbieten, die er abgeben will, und die Rohstoffe fordern, die er im Tausch dafür haben möchte. Er kann auch auf Angebote der Mitspieler eingehen und mit ihnen verhandeln.
- Spieler, die nicht an der Reihe sind, dürfen untereinander nicht tauschen – tauschen dürfen sie nur mit demjenigen, der an der Reihe ist.
- Der Spieler, der an der Reihe ist, kann auch mit der Bank tauschen. Die Bank verlangt grundsätzlich vier Rohstoffe der gleichen Sorte für den einen, gewünschten Rohstoff. Der Tausch 4:1 ist immer möglich, auch ohne Hafenstandort.
- Hat ein Spieler eine Siedlung an einem Hafen errichtet, so kann er günstiger tauschen. Entweder im Verhältnis 3:1 (an einem Hafen mit dem Symbol 3:1) oder sogar 2:1 an einem der Spezialhäfen. Wer an einem Spezialhafen eine Siedlung besitzt, kann den dort abgebildeten Rohstoff im Verhältnis 2:1 tauschen.

Tipp: Versuchen Sie doch einmal, einen Mitspieler zu loben. Vielleicht tauscht er dann zu besseren Bedingungen mit Ihnen.

SONDERFÄLLE

a) Sieben gewürfelt – der Räuber wird aktiv.

Würfelt der Spieler, der an der Reihe ist, eine „7“, so erhält keiner der Spieler Rohstoffe.

- Alle Spieler, die mehr als sieben Rohstoffe besitzen, wählen die Hälfte ihrer Rohstoffe aus; sie werden entfernt. Bei ungeraden Zahlen wird abgerundet.
- Danach muss der Spieler, der an der Reihe ist, den Räuber versetzen.

- Nun raubt er dem Mitspieler, der an diesem Feld eine Siedlung oder Stadt stehen hat, einen Rohstoff. Sind es mehrere Mitspieler, so wählt er einen davon aus. Wird das Feld gewürfelt, auf dem der Räuber steht, erhält keine angrenzende Siedlung Rohstoffe, der Räuber bleibt stehen.

b) Entwicklungskarte einsetzen
Der Spieler, der an der Reihe ist, darf zu einem beliebigen Zeitpunkt seines Zuges eine Entwicklungskarte einsetzen.

Sonderfall Ritterkarten:
- Wer einen Ritter einsetzt, muss sofort den Räuber versetzen – siehe oben.
- Eingesetzte Ritter werden angezeigt. Wer zuerst drei Ritter eingesetzt hat, erringt die „Größte Rittermacht“ und damit zwei Siegpunkte.
- Sobald ein anderer Spieler mehr Ritter eingesetzt hat als der augenblickliche Besitzer der „Größten Rittermacht“, so gehen die „Größte Rittermacht“ und damit die beiden Siegpunkte an den anderen Spieler über.

Sonderregel für Szenarien mit fünf und sechs Spielern

Jedes Mal, wenn ein Spieler seinen Zug beendet, haben reihum alle Spieler die Möglichkeit, zu bauen.
Das Bausymbol – der Hammer – leuchtet bei Ihnen auch auf, wenn andere Spieler an der Reihe sind. Wenn Sie über genügend Rohstoffe verfügen und bauen möchten, so melden Sie Ihr Bauvorhaben mit einem Linksklick auf das Bausymbol an. Das Bausymbol wird dann gelb und eine Textmeldung erscheint, dass Sie bauen möchten. Sobald der Spieler an der Reihe seinen Zug beendet, sind Sie dran (gelb-rote Flagge).
Jetzt können Sie bauen. Handel ist jedoch nicht möglich. Haben Sie Ihre Bauvorhaben abgeschlossen, klicken Sie den Ende-Pfeil an und das Spiel wird normal fortgesetzt.

DIE SEEFAHRER-REGELN

Schiffe bauen
Um Meere und Seen zu überqueren, müssen Sie Schiffe bauen.
- Der Bau eines Schiffes kostet ein Holz und eine Wolle.
- Schiffe werden (ähnlich wie Straßen) auf die Grenze zwischen zwei Meerfeldern (Wasserweg) gesetzt oder auf eine Grenze zwischen einem Landfeld und einem Meerfeld (Küste).

- Anders als Straßen können Schiffe aber versetzt werden.
- Ein Schiff muss immer an eine eigene Siedlung oder Stadt anschließen und/oder an ein eigenes Schiff (Verzweigungen sind erlaubt).

Achtung: Ein Schiff darf aber niemals an eine eigene Straße anschließen und umgekehrt auch keine Straße an ein eigenes Schiff. Eine Straße kann nur dann mit einem Schiff fortgeführt werden, wenn dazwischen eine Siedlung oder Stadt gebaut ist. Überlegen Sie daher gut, ob Sie an einer Küste ein Schiff oder eine Straße errichtet wollen.
Mehrere Schiffe hintereinander bilden eine Schiffslinie. Wer mit einer eigenen Schiffslinie wieder ein Landfeld erreicht, darf dort eine neue Siedlung gründen (Abstandsregel beachten). Von dort aus kann er mit Hilfe von Straßen ins Hinterland vorstoßen oder erneut in See stechen.

Schiffe versetzen
- Stehen mehrere Schiffe hintereinander (auf direkt aneinander stoßenden Wegen), so bilden sie eine Schiffslinie. Eine ununterbrochene Schiffslinie zwischen zwei eigenen Siedlungen/Städten ist eine „geschlossene“ Schiffslinie. Aus einer geschlossenen Schiffslinie heraus darf kein Schiff versetzt werden.
  Eine Schiffslinie, die diese Verbindung noch nicht hergestellt hat, ist eine „offene“ Schiffslinie. Nur aus einer offenen Schiffslinie heraus darf ein Schiff versetzt werden – und zwar nur das jeweils vorderste. Es muss aber sofort an anderer Stelle wieder eingesetzt werden.
- Pro Runde darf ein Spieler nur ein Schiff versetzen. Es darf aber kein Schiff versetzt werden, das in dieser Runde erst gebaut wurde.
- Hat eine Spieler mehrere Möglichkeiten (bei zwei Schiffslinien oder bei mehreren offenen Enden), so kann der Spieler wählen, welches seiner Schiffe er versetzt.

Sonder-Siegpunkte (in einzelnen Szenarien)
Für seine jeweils erste Siedlung, die ein Spieler auf einer der kleinen Insel gründet, erhält er einen zusätzlichen Siegpunkt (der automatisch addiert wird).

Längste Handelsstraße
Bei der Ermittlung der „Längsten Handelsstraße“ werden, neben den Straßen, jetzt auch Schiffe mitgezählt. Es gilt jetzt die längste Verbindung aus eigenen Straßen und/oder eigenen Schiffen.

Fortschrittskarte „Straßenbau“
Wer eine dieser Karten einsetzt, darf anstelle der zwei kostenlosen Straßen auch zwei Schiffe bauen oder eine Straße und ein Schiff.

Rohstoff Gold
Ab einer bestimmten Erfahrungsstufe ist die Landschaft „Gold“ im Spiel. Hier wird der Rohstoff Gold gewonnen. Das Gold existiert aber nur als reine Tauschwährung.
Wird die Zahl auf einem Goldfeld gewürfelt, erhält jeder der betroffenen Spieler pro Siedlung einen Rohstoff seiner Wahl (für jede Stadt zwei Rohstoffe).

Der Pirat
Auf dem Meer kreuzt das schwarze Schiff der Piraten. Ähnlich wie der Räuber befindet sich der Pirat immer mitten auf einem Feld. Wenn Sie an der Reihe sind und eine „7“ würfeln, so können Sie wählen, ob Sie den Räuber oder den Piraten versetzen.

Versetzen Sie den Piraten, so dürfen Sie einem Spieler, der ein Schiff an diesem Feld stehen hat, einen Rohstoff rauben.

Solange der Pirat ein Feld besetzt, darf auf den angrenzenden Felderkanten weder ein Schiff eingesetzt noch entfernt werden.

Setzt ein Spieler eine Ritterkarte ein, so kann er wählen, ob er den Räuber oder den Piraten versetzt.

Spielidee	Klaus Teuber
Produzent	Ravensburger Interactive Media GmbH
Umsetzung	Funatics Development GmbH
Konzept und Design	Catan Spiele, Funatics Development
Projektleiter	Thomas Friedmann
Designkoordination	Reinhold Uebbing
Programm	Thomas Häuser, Lars Hammer, Stefan Maton, Michael Zeilfelder
Spielgrafik	Sven Denda, Thorsten Knop, Oliver Mähler, André Quaß
Animationssupervisor	Christian Siecora
Charakteranimationen	Christian Siecora (Bernadette, Chi Lu, Vicky, Vincent)
Charakteranimationen	Virgin Lands (Elisabeth, Louis, Siegfried, Marianne)
Musiken und Vertonung	Matthias Steinwachs
Texte und Dialoge	Michael Bock, Thomas Friedmann, Alexandra Gerb, Reiner Müller, Peter Neugebauer
Sprachproduktion	Samt Records
Sprachregie	Thomas Friedmann, Michael Sapp, Christian Siecora, Reinhold Uebbing
Schnitt und Bearbeitung	Carim Clasmann, Michael Sapp
Sprecher	Frank Albrecht („Vincent“) Dana Cebulla („Marianne“) Carlos Garcia-Piedra („Siegfried“) Christoph Kamcke („Louis“) Sygrun Saberg („Vicky“) Susanna Welsch („Bernadette“) Sanny Wolfart („Elisabeth“) Ralf Wolter („Chi Lu“)
Intro und Rendersequenzen	Virgin Lands, André Quaß

Szenarien	Mark Dinnups, Stefan Maton, Reinhold Uebbing
Handbuchtext	Reiner Müller
Layout	Die Agentur GmbH
Zusätzliche Programmierung	Andreas Nitsche, Jörg Plewe
Test und QA, Best	Boy Mark Dinnups
Presse	Heinrich Hüntelmann
Produktmanagement	Claudius Marianek

Besonderen Dank an ...
Andi, Esther, Markus, Detlef, Ingrid, Rainer, Günter, Birgit, Flo, Stefan, Daniela, Mirco und Max, Tim und Simon, Havva, Ruth, Thorsten, Rolf, Volker, Petra, Sabine und die Jungs und Mädle us'm Schwobaländle; Wolfgang, Detlef, Janosch, Christl, Thomas, Ulla, Nadja, Ralph, Kerstin, Heinrich; Svenja; Doris und Dieter, die Sandters und alle EFFler
Simone, Mone, Holger, Inken, Aldi-Michi, C&mA, Cap, Hansa+Crew, Dr. Schmidt, Anna Lena + Anhang; Christelle Calande und Alexander Maton & den Rest des Maton Clans; Lothar und Gabi;
Stefan Beyer & die Tequila-Gang aus Hamburg; Petra L., Andre Q., Andre G., Marcus M., Kiesel, Michael R., Daniel D., Aydede, Damon, Peshay, Familie Levermann, Laura, Hannelore, Mutti, Horst und Omi; Gabi Stopper; Hardy Gude und Familie Ditt

Muchas gracias a toda la población cubana especialmente a los de Cardenas, Varadero y Matanzas.

Grafischen Dank an Jan/Cosmigo für sein Pro Motion

Besonderen Dank auch an alle unsere Familien, Eltern, Freunde und Bekannte. Hey - wir leben noch! ;o)

Und dann noch... Arena for the music, Bayer for the Aspirin, Cola for the Caffeine, Tetefit for Megadyn, Sven for the Saftschrank, Haribo for the bears, Nudelland for all the Pizza stuff, EDEKA for all the food stuff, Sang for the No. 17 and a special thank to everybody who did trust in us!

Allgemein

F1	Hilfeindex
F2	Sonderregel wiederholen
F3	Briefing wiederholen
F8	nächster Musiktrack
F9	Videos an/aus
F10	Musik lauter
F11	Geräusche + Jingles lauter
F12	Sprachausgabe lauter
CTRL + G	GUI an/aus

Shift + F8	vorheriger Musiktrack
Shift + F10	Musik leiser
Shift + F11	Geräusche + Jingles leiser
Shift + F12	Sprachausgabe leiser

Wenn ein anderer Spieler an der Reihe ist und einen Handel anbietet

CTRL + 1	„Nein, ich tausche nicht“
CTRL + 2	„Nein, ich habe das nicht“
CTRL + 3	„Nein, ich will nicht so viel tauschen“
CTRL + 4	„Nein, ich will lieber was anderes“
CTRL + 5	„Nein, ich will mehr“

An einen aktiven Spieler

CTRL + Q	„Nun macht schon!“
CTRL + W	„Wartet mal ...“
CTRL + E	„Ihr seid ein #“

Spiel starten
Linksklick auf Titelbild
Mit Linksklick „Catan spielen“ wählen
In „Neuer Spieler“ eigenen Charakter erschaffen:
Bild wählen, Namen eingeben, dann OK
Spiel wählen:
Wer Catan-Spezialist ist, kann z.B. gleich „Einzelnes Szenario“ wählen.
Mit Linksklick ein Szenario auswählen, mit „Neu“ starten.
Mit Linksklick (Symbol /Liste) Mitspieler auswählen, je nach Szenario.
„Spiel starten“

Startsiedlungen reihum bauen, auf Aufforderung achten (Textmeldung).

Wenn Sie an der Reihe sind, mit Maus über Spielfeld fahren.
Auf möglichen Bauplätzen erscheint Bausymbol (Hammer).

Linksklick auf gewünschten Bauplatz: Siedlung erscheint.
Mit Linksklick auf Siedlungssymbol: Siedlung bauen.
Nun Linksklick auf gebaute Siedlung: Straße erscheint.
Linksklick auf Straße: Mögliche Straßenbauplätze erscheinen.
Mit Linksklick auf gewünschte Straße: Straße bauen.

Reihum bauen nun die anderen Spieler.
Wenn Sie wieder dran sind, die zweite Startsiedlung gründen.
Wenn alle Startsiedlungen gebaut sind, beginnt das Spiel.

Wenn Sie an der Reihe sind, können Sie:
1. Würfeln – auf Würfel klicken
2. Bauen – auf Hammer klicken und/oder
   Handeln – auf Hand klicken
3. Eigenen Zug beenden – auf Pfeil klicken

Dann ist der nächste Spieler dran.

Straße 0 Siegpunkte (nur über Längste Handelsstraße)

1 x Holz
1 x Lehm

Siedlung 1 Siegpunkt

1 x Holz
1 x Lehm
1 x Getreide
1 x Wolle

Stadt 2 Siegpunkte (nur durch Ausbau einer Siedlung)

3 x Erz
2 x Getreide

Schiff 0 Siegpunkte (nur über Längste Handelsstraße)

1 x Holz
1 x Wolle

Entwicklungskarten

1 x Erz
1 x Wolle
1 x Getreide

Es gibt 3 Arten von Entwicklungskarten:

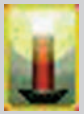
Ritterkarten

Siegpunktkarten

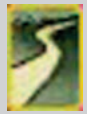
Fortschrittskarten:

Monopol

Erfindung



Straßenbau



Copyright Vermerke

© 2002 Navigo in der United Soft Media Verlag GmbH,
Thomas-Wimmer-Ring 11, 80539 München.

© 2002 Catan GmbH, www.catan-gmbh.de
Ein Spiel von Klaus Teuber, www.klausteuber.de

Alle Rechte vorbehalten.

Uses Miles Sound System.
Copyright © 1991 - 1999 by RAD Game Tools, Inc.

Uses Smacker Video Technology.
Copyright © 1994 - 1999 by RAD Game Tools, Inc.