

# **DIE SIEDLER — VON CATAN —**

## **Kleiner Siedler-Almanach**

**Ausführliche Regelerläuterung  
und Beispiele zu  
DIE SIEDLER VON CATAN**

**Dies ist nicht die Spielanleitung!**



*Dieser Almanach enthält ausführliche Beispiele und Details zu den Regeln von „Die Siedler von Catan“. Sie müssen die ganzen Details nicht vor dem ersten Spiel lesen. Spielen Sie einfach nach der Spielanleitung los. Falls dann Fragen auftauchen, können Sie hier unter dem entsprechenden Stichwort (alphabetisch geordnet) nachschlagen.*

Spielmaterial

37 Sechseckfelder mit Landschaften:

- Wald (4)

Weideland (4)

Ackerland (4)

Hügelland (3)
- Gebirge (3)

Meer (9 mit und 9 ohne Hafen)

Wüste (1)

95 Rohstoffkarten (je 19):

- Holz

→ Baumstämme

aus Wald
- Wolle

→ Schaf

aus Weideland
- Getreide

→ Ährenbündel

aus Ackerland
- Bausteine

→ Lehmziegel

aus Hügelland
- Erz

→ Erzgestein

aus Gebirge

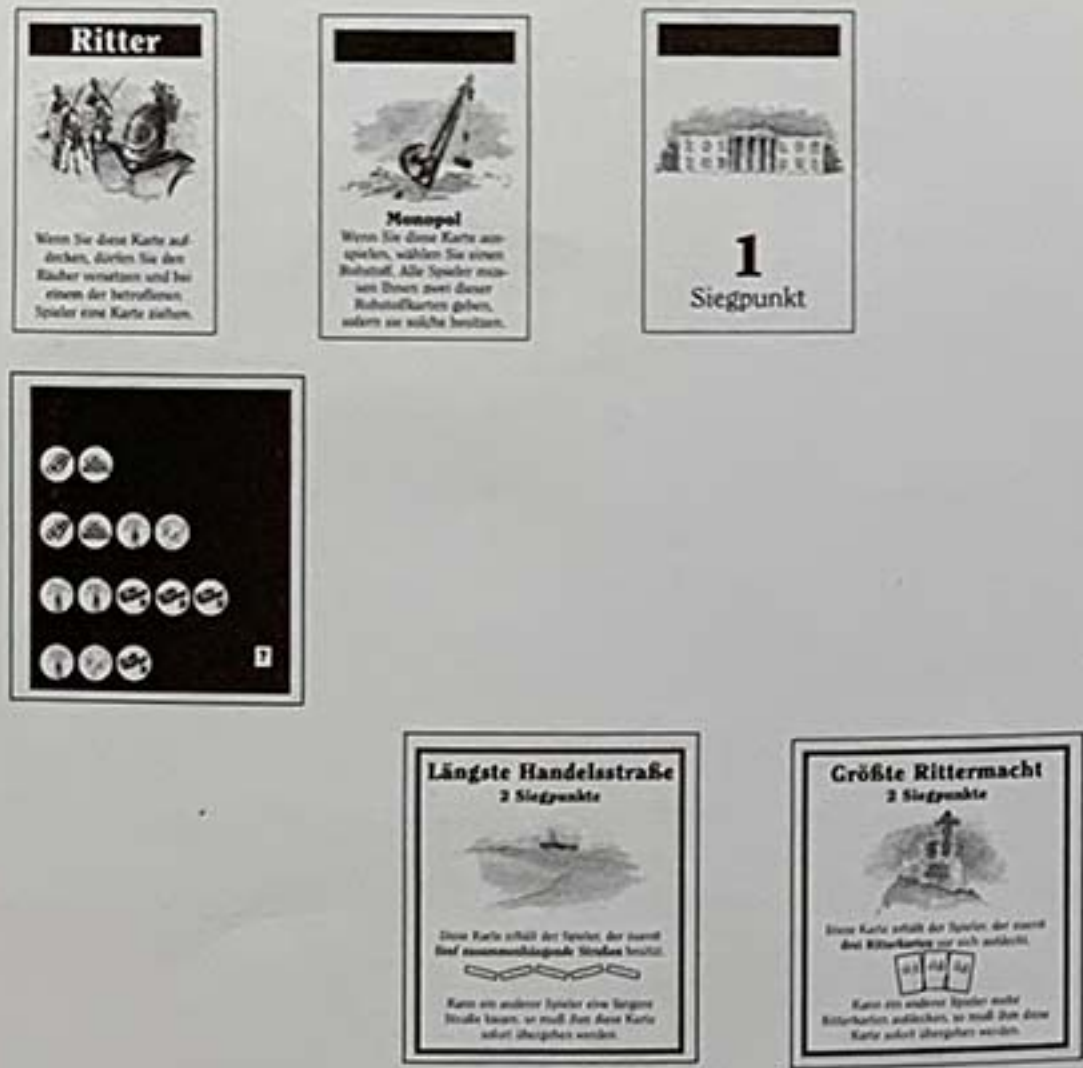
25 Entwicklungskarten:

- Ritter (14)

Fortschritt (6)

Siegpunkte (5)
- 

4 Karten „Baukosten“



2 Sonderkarten:

- Längste Handelsstraße
- Größte Rittermacht

Spielfiguren (in vier Farben):

- 16 Städte (Kirchen)
- 20 Siedlungen (Häuser)
- 60 Straßen (Stäbchen)

- 18 Zahlenchips
- 2 Würfel



Stichwortverzeichnis

- Abstandsregel

Aufbau, Variabler

Bauen

Baukosten

Binnenhandel

Entwicklungskarte spielen

Fortschrittskarten

Größte Rittermacht

Gründungsphase

Hafenstandort

Handel

Kreuzung
- Längste Handelsstraße

Räuber

Ritter

Rohstofferträge

Rohstoffkarten

Seehandel

Sieben gewürfelt

Siedlung

Siegpunkte

Siegpunktkarte

Spielablauf

Spielende
- Stadt

Startaufstellung für Einsteiger

Straße

Taktik

Wege

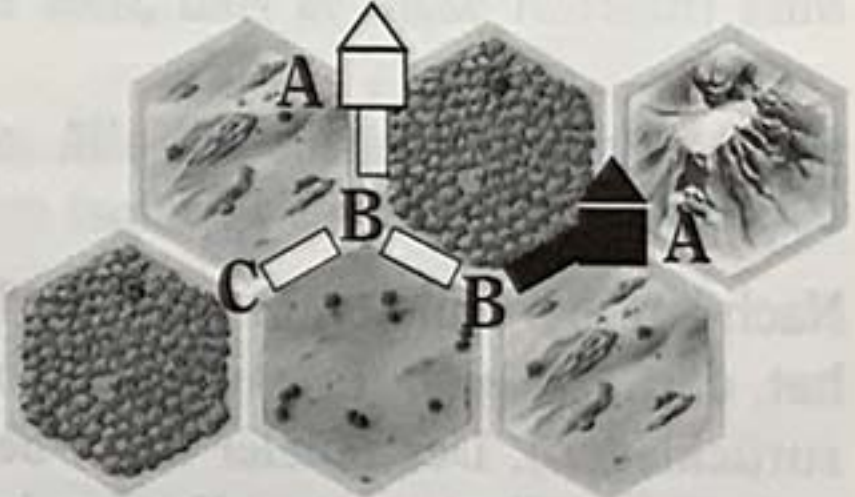
Wüste

Zahlenchips

Abstandsregel

Eine Siedlung darf nur dann auf einer freien Kreuzung gegründet werden, wenn die drei benachbarten Kreuzungen **nicht** mit einer Siedlung oder Stadt bebaut sind.

Beispiel: Die mit A markierten Siedlungen sind bereits gegründet. Die mit B markierten Kreuzungen dürfen nicht mit Siedlungen bebaut werden. Auf der mit C markierten Kreuzung darf eine Siedlung errichtet werden.



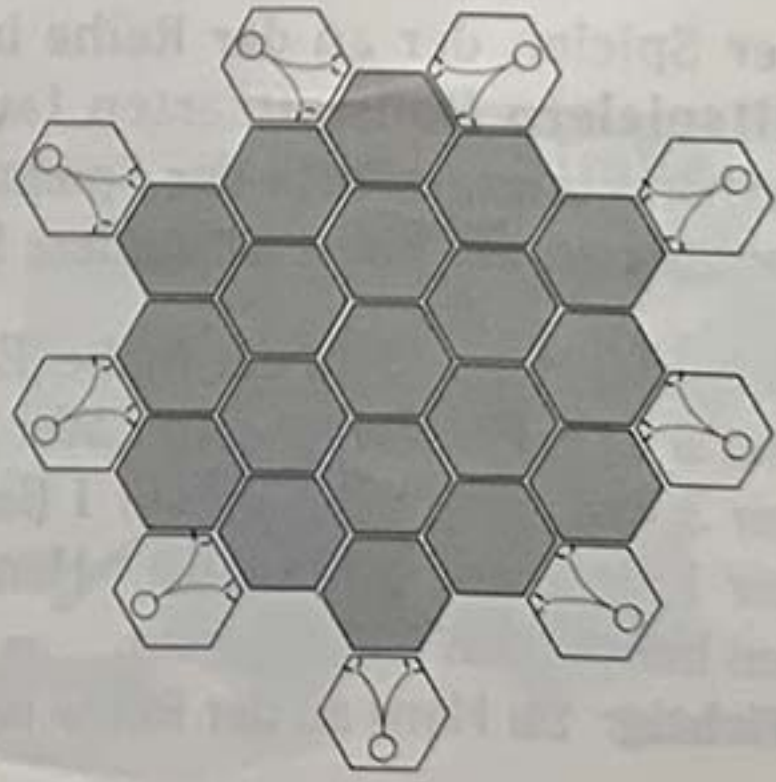
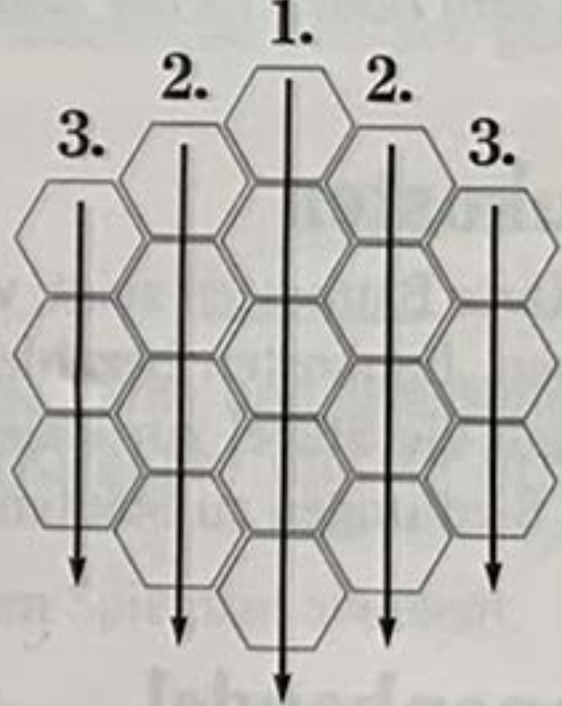
Aufbau, Variabler

- Trennen Sie die Landfelder von den Meerfeldern.

Mischen Sie die verdeckten Landfelder. Vom verdeckten Stapel nehmen Sie nacheinander jeweils das oberste Sechseck und legen es wie nachfolgend beschrieben auf den Tisch.
1. Legen Sie 5 Landfelder untereinander in die Tischmitte.

2. Schließen Sie rechts und links je 1 Reihe zu je 4 Landfeldern an.

3. Daran schließen sich rechts und links je 3 Landfelder an.
4. Sortieren Sie die 9 Meerfelder mit den Hafenstandorten aus. Plazieren Sie jetzt rundherum die Meerfelder mit den Hafenstandorten, lassen Sie aber dazwischen immer ein Feld frei. Es spielt keine Rolle, in welcher Reihenfolge die Hafenstandorte liegen.



**Wichtig:** Die Sechsecke müssen so an ein Landfeld angelegt werden, daß beide Hafenstandorte (Halbkreise) an Land grenzen.

Dies ist nicht die Spielanleitung!

5. Füllen Sie dann die Lücken mit Meerfeldern ohne Hafenstandorte.

#### 6. Plazieren der Zahlenchips.

- Legen sie die Zahlenchips neben dem Spielplan bereit, mit den Buchstabenseiten nach oben.
- Legen Sie jetzt die Chips in alphabetischer Reihenfolge auf den Spielplan. Beginnen Sie auf einem beliebigen **Eckfeld**, und setzen Sie die nächsten Chips entgegen dem Uhrzeigersinn ab. Siehe Beispiel.

**Achtung:** Die *Wüste* bleibt ohne Chip!

- Sind alle Chips verteilt, werden sie umgedreht: die Zahlen sind jetzt zu sehen.

Weiter geht es mit der *Gründungsphase* (→).

## Bauen

Nachdem der Spieler, der an der Reihe ist, die Rohstoffträge ausgewürfelt und Handel getrieben hat, darf er bauen. Er muß dazu bestimmte Rohstoffkarten-Kombinationen abgeben (auf die Stapel zurücklegen). Der Spieler kann **beliebig viele** Bauwerke errichten und Entwicklungskarten kaufen, so lange er Karten zum Kaufen hat und so lange der Vorrat an Karten und Material reicht. Siehe auch Baukosten (→), Straßen (→), Siedlung (→), Stadt (→), Entwicklungskarte (→).

Nach dem Bauen ist der Zug des Spielers beendet, sein linker Nachbar setzt das Spiel fort.

## Baukosten

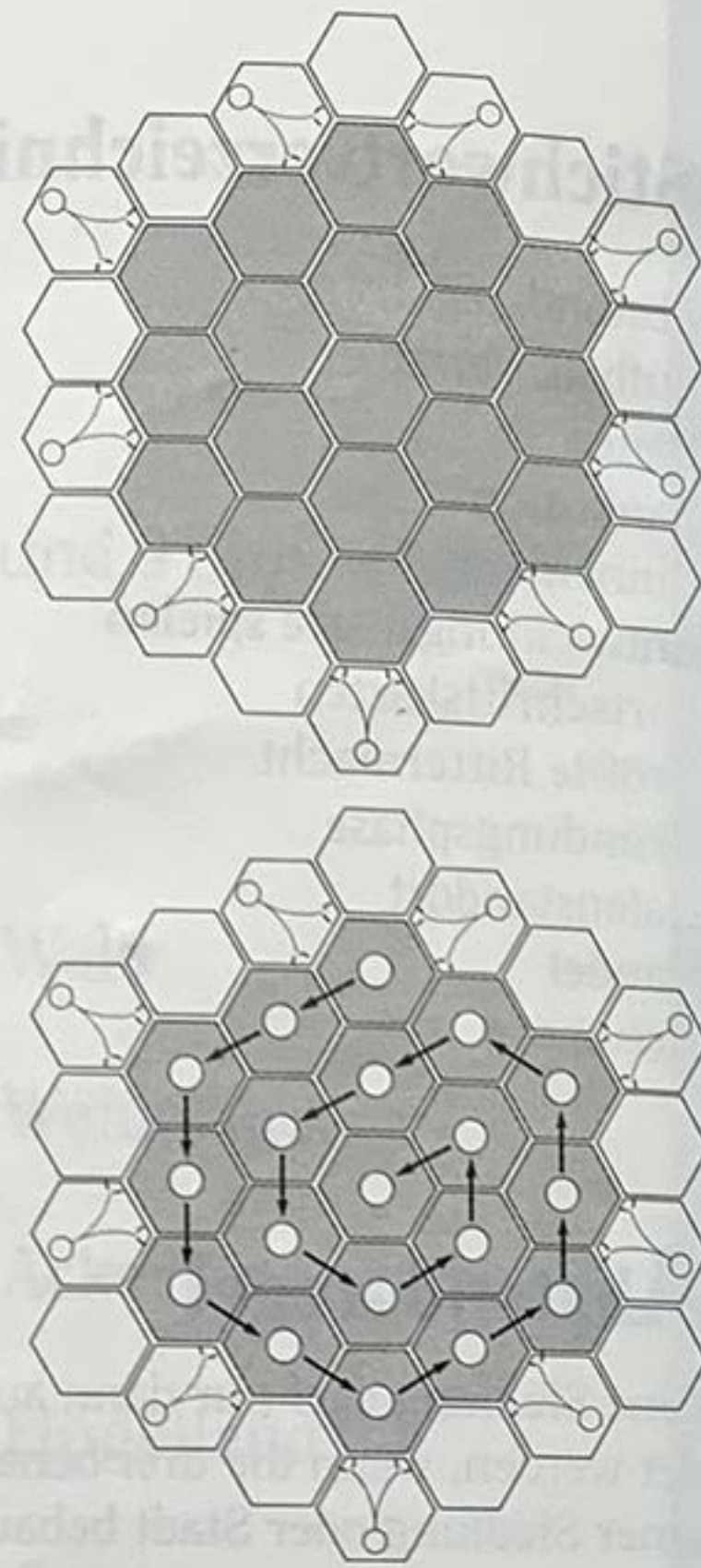
Die Karte Baukosten zeigt, was gebaut werden kann und welche Rohstoffkarten dafür gezahlt werden müssen. Baukosten bezahlen heißt immer, daß der Spieler die verlangten Rohstoffkarten abgeben und auf die Stapel zurücklegen muß. Der Spieler kann Siedlungen (→) und Straßen (→) bauen. Er kann Siedlungen zu Städten (→) erweitern und er kann Entwicklungskarten (→) kaufen.

## Binnenhandel

Der Spieler, der an der Reihe ist, darf (nach dem Auswürfeln der Rohstoffträge) **mit seinen Mitspielern** Rohstoffkarten tauschen. Die Tauschbedingungen - wie viele wofür - sind dem Verhandlungsgeschick der Spieler überlassen. Wichtig: Es darf nur mit dem Spieler getauscht werden, der an der Reihe ist. Andere Spieler untereinander dürfen jetzt nicht tauschen.

**Beispiel:** Hans ist an der Reihe. Er benötigt zum Bau einer Straße 1 Baustein, er selbst besitzt 2 Holz und 3 Erz. Hans fragt laut: „Wer gibt mir 1 Baustein, ich biete 1 Erz.“ Werner antwortet: „Wenn du mir 3 Erz gibst, gebe ich Dir 1 Baustein.“ Gabi ruft dazwischen: „Du bekommst 1 Baustein, wenn Du mir 1 Holz und 1 Erz gibst.“ Hans entscheidet sich für Gabis Angebot und tauscht für Holz und Erz den benötigten Baustein ein.

**Wichtig:** Da Hans an der Reihe ist, darf Werner nicht mit Gabi tauschen.



## Entwicklungskarte spielen

Es gibt drei verschiedene Entwicklungskarten: Ritter (→), Fortschritt (→), Siegpunkte (→). Jeder Spieler hält seine Entwicklungskarten bis zu ihrem Einsatz geheim; nach Möglichkeit so, daß die Mitspieler keine Schlüsse daraus ziehen können.

Ein Spieler, der an der Reihe ist, darf in seinem Zug immer nur 1 Karte ausspielen: Entweder 1 Ritter- oder 1 Fortschrittskarte. Der Zeitpunkt des Ausspielens ist beliebig; es darf aber keine Karte sein, die er erst in dieser Runde gekauft hat. Ausnahme: Kauft ein Spieler eine Karte mit seinem 10. Siegpunkt, darf er sofort aufdecken und hat das Spiel gewonnen.

Siegpunkt-Karten - eine oder mehrere - werden erst am Ende des Spiels aufgedeckt, wenn ein Spieler 10 Punkte erreicht und damit das Spiel beendet.

## Fortschrittskarten

Fortschrittskarten sind eine Gruppe der Entwicklungskarten. Es gibt je zweimal:

- Straßenbau: Wer diese Karte ausspielt, darf sofort 2 neue Straßen (nach dem üblichen Regeln) auf den Spielplan legen.
- Erfindung: Wer diese Karte ausspielt, darf sich sofort 2 beliebige Rohstoffkarten von den jeweiligen Stapeln nehmen. Hat der Spieler die Bauphase noch vor sich, darf er diese Karte(n) zum Bauen verwenden.
- Monopol: Wer diese Karte ausspielt, wählt einen Rohstoff aus. Alle Mitspieler müssen ihm alle Rohstoffkarten geben, die sie von dieser Sorte in der Hand halten (sofern sie welche besitzen).

## Größte Rittermacht

Wer an der Reihe ist und als erster seine dritte Ritterkarte vor sich aufdeckt, erhält diese Sonderkarte, die 2 Siegpunkte zählt. Die Sonderkarte Größte Rittermacht legt der Besitzer offen vor sich ab. Kann ein anderer Spieler **eine Ritterkarte mehr** aufdecken als der augenblickliche Besitzer, geht die Sonderkarte sofort an ihn.

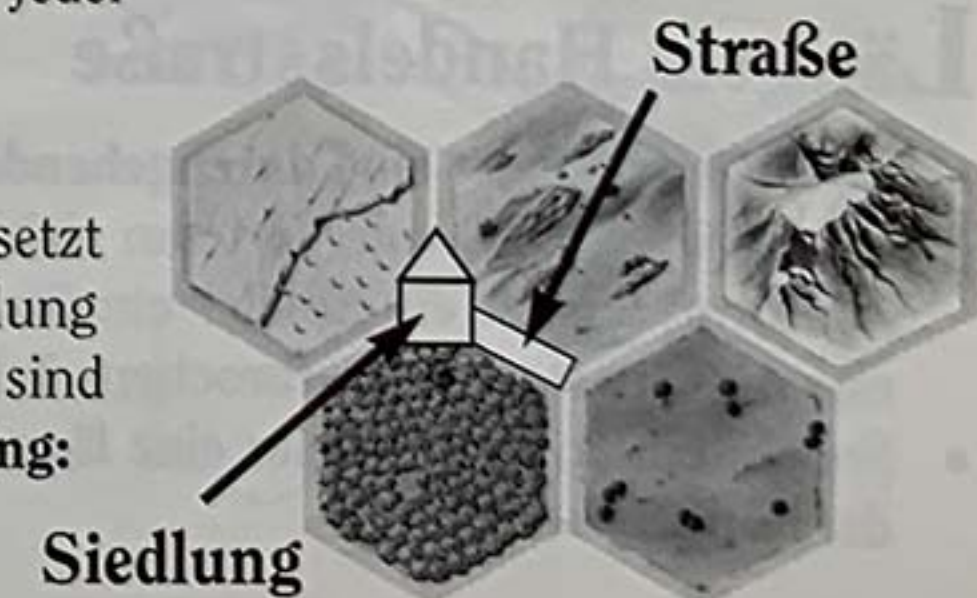
## Gründungsphase

- Nachdem der variable Spielplan aufgebaut ist, wählt jeder Spieler eine Farbe und erhält die entsprechenden Spielfiguren: 5 Siedlungen (Häuschen), 4 Städte (Kirchen) und 15 Straßen (Stäbchen) und dazu eine Übersichtskarte Baukosten.
- Die Rohstoffkarten werden sortiert und in fünf Stapeln offen neben dem Spielplan abgelegt.
- Die beiden Sonderkarten und die Würfel werden bereitlegt.
- Der Räuber wird auf die Wüste gesetzt.

Die Gründungsphase erstreckt sich über zwei Runden, in der jeder Spieler 2 Straßen und 2 Siedlungen baut.

### 1. Runde

Wer die höchste Augenzahl erreicht, beginnt. Der Spieler setzt eine Siedlung auf eine Kreuzung seiner Wahl. An die Siedlung schließt er in beliebiger Richtung eine Straße an. Danach sind im Uhrzeigersinn die anderen Spieler an der Reihe. **Achtung:** Beim Setzen aller weiteren Siedlungen muß die Abstandsregel (→) beachtet werden!



## 2. Runde

Haben alle Spieler ihre erste Siedlung errichtet, so startet der Spieler, der zuletzt an der Reihe war, die 2. Runde: Er darf jetzt zuerst seine 2. Siedlung setzen und seine 2. Straße anschließen. Achtung: Die anderen Spieler folgen jetzt **entgegen** dem Uhrzeigersinn; der Startspieler ist also zuletzt dran.

Die zweite Siedlung kann völlig unabhängig von der ersten gesetzt werden, auf eine beliebige Kreuzung, wobei die Abstandsregel (→) beachtet werden muß. Die zweite Straße muß an die zweite Siedlung anschließen, aber wiederum in beliebiger Richtung.

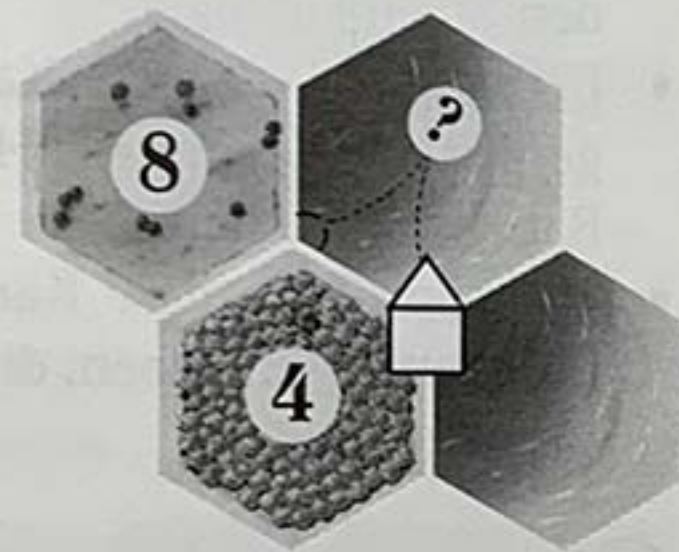
3. Jeder Spieler erhält **sofort** nach der Gründung seiner **zweiten** Siedlung erste Rohstoffträge: Für **jedes Landfeld**, das an diese zweite Siedlung angrenzt, nimmt er sich 1 entsprechende Karte vom Vorrat.

*Der Spieler, der zuletzt seine zweite Siedlung gebaut hat, beginnt mit dem Spiel: Er würfelt die Rohstoffträge des ersten Zuges aus.*

*Hilfreiche Hinweise über das Vorgehen bei der Gründung finden Sie unter Taktik (→).*

## Hafenstandort

Um in den Besitz eines Hafens zu kommen, muß ein Spieler eine Siedlung an der Küste bauen - auf einer Kreuzung, die durch einen Hafenstandort (Halbkreis) gekennzeichnet ist. In Häfen lassen sich Rohstoffe günstiger eintauschen, siehe unter Seehandel (→).



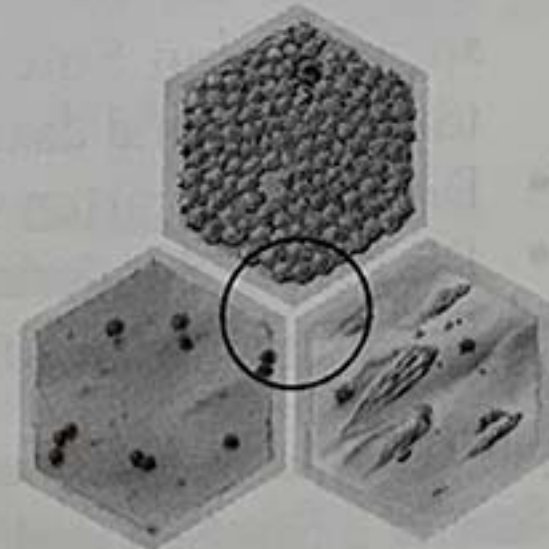
## Handel

Nachdem der Spieler, der an der Reihe ist, die Rohstoffträge für diese Runde ausgewürfelt hat, darf er Handel treiben: Er darf **mit seinen Mitspielern** Rohstoffkarten tauschen (Binnenhandel →), er darf aber auch **ohne Mitspieler** tauschen (Seehandel →), indem er eigene Rohstoffkarten gegen Karten aus dem Vorrat umtauscht.

Der Spieler, der an der Reihe ist, darf so lange und so oft tauschen, wie es seine Rohstoffkarten auf der Hand zulassen.

## Kreuzung

Kreuzungen sind die Schnittpunkte, an denen sich drei Felder treffen. Nur auf Kreuzungen dürfen Siedlungen errichtet werden. Da Kreuzungen aus der Berührung dreier Felder entstehen, erstreckt sich der Einfluß der darauf erbauten Siedlungen und Städte auch auf diese drei Felder.



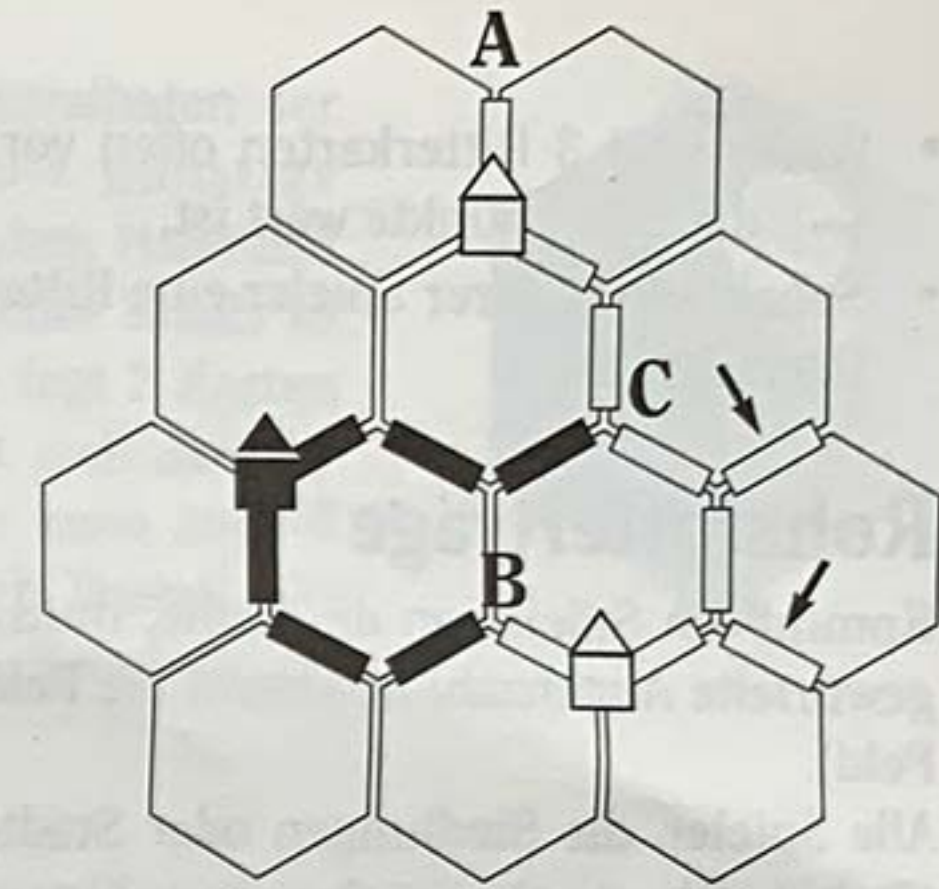
## Längste Handelsstraße

- Sobald ein Spieler eine **durchgehende** Handelsstraße aus mindestens 5 einzelnen Straßen besitzt, nimmt er diese Sonderkarte an sich und legt sie vor sich ab. Diese Karte ist 2 Siegpunkte wert. Achtung: Besitzt ein Spieler ein Straßennetz mit Abzweigungen, so wird für diese Sonderkarte nur das längste, ununterbrochene Teilstück gewertet.
- Sobald ein anderer Spieler eine **längere** Handelsstraße gebaut hat, erhält er die Sonderkarte vom derzeitigen Besitzer.

*Beispiel:* Der Spieler Weiß hat zwischen den Kreuzungen A und B eine durchgehende Straßenreihe mit 7 Straßen. Die beiden Abzweigungen (siehe Pfeile) zählen nicht mit. Spieler Weiß erhält die Sonderkarte Längste Handelsstraße.

- **Eine Handelsstraße kann unterbrochen werden!**

Sollte es Spieler Schwarz aber gelingen, auf der Kreuzung C eine Siedlung zu bauen (was möglich ist), wäre die Handelsstraße von Weiß unterbrochen. Dann müßte Weiß die Sonderkarte an Schwarz abgeben, da dieser jetzt die längste Handelsstraße besitzt.



Haben nach einer Unterbrechung zwei Spieler gleich lange Handelsstraßen, so wird die Sonderkarte weggelegt. Sie kommt erst wieder ins Spiel, wenn ein Spieler allein die längste Handelsstraße besitzt.

## Räuber

Der Räuber (schwarze Spielfigur) steht zu Beginn des Spiels auf der Wüste (→). Er wird nur bewegt, wenn ein Spieler eine Ritterkarte (→) aufdeckt oder wenn eine Sieben gewürfelt (→) wird.

Steht der Räuber auf einem Landfeld, so verhindert er die Produktion dieses Rohstoffes. Spieler, die Siedlungen oder Städte an diesem Landfeld besitzen, erhalten für dieses Feld keine Rohstoffträge, solange der Räuber auf diesem Feld steht.

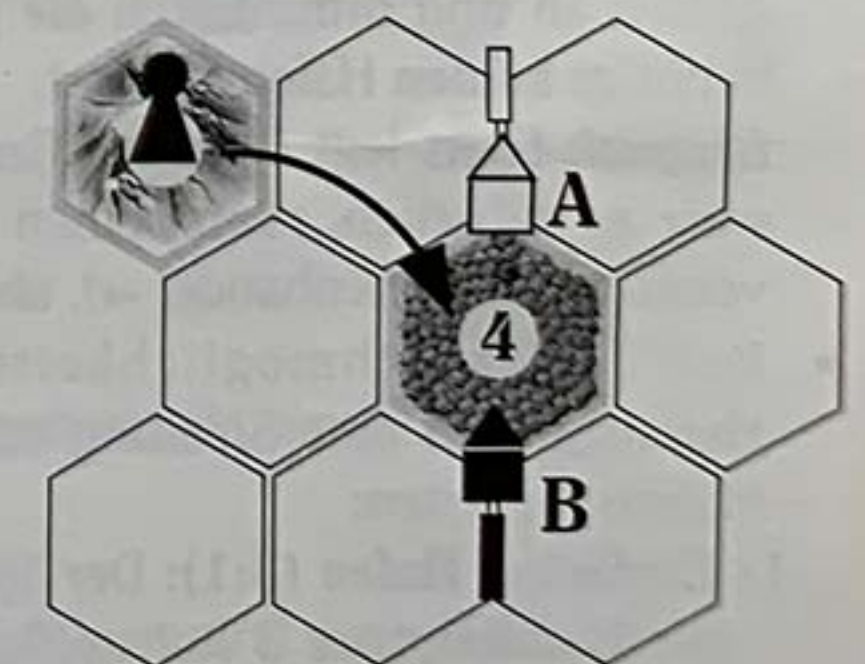


## Ritter

Deckt ein Spieler während seines Zuges eine Entwicklungskarte Ritter auf, muß er sofort den Räuber (→) versetzen.

- Der Spieler nimmt den Räuber und setzt ihn auf den Zahlenchip eines beliebigen, anderen Landfeldes.
- Dann darf er dem Spieler eine Rohstoffkarte rauben (und selbst behalten), der eine Siedlung oder Stadt an diesem Landfeld stehen hat. Sind es zwei oder mehr Spieler, darf er sich einen davon aussuchen. Der Spieler, der beraubt wird, bekommt die Rohstoffkarte aus der verdeckten Hand gezogen.

*Beispiel:* Hans ist an der Reihe und deckt eine Ritterkarte auf. Er muß sofort den Räuber versetzen, der auf einem Gebirgsfeld steht. Hans setzt ihn auf das Waldfeld mit der „4“. Hans darf jetzt entweder von Spieler A oder B eine Rohstoffkarte aus deren verdeckter Hand ziehen. Sollte in den nächsten Zügen bei der Rohstoffermittlung eine 4 gewürfelt werden, erhalten die Besitzer der Siedlungen A und B keine Rohstoffkarte Holz. Dies gilt so lange, bis der Räuber versetzt wird - durch Ausspielen einer neuen Ritterkarte oder den Wurf einer „Sieben“.



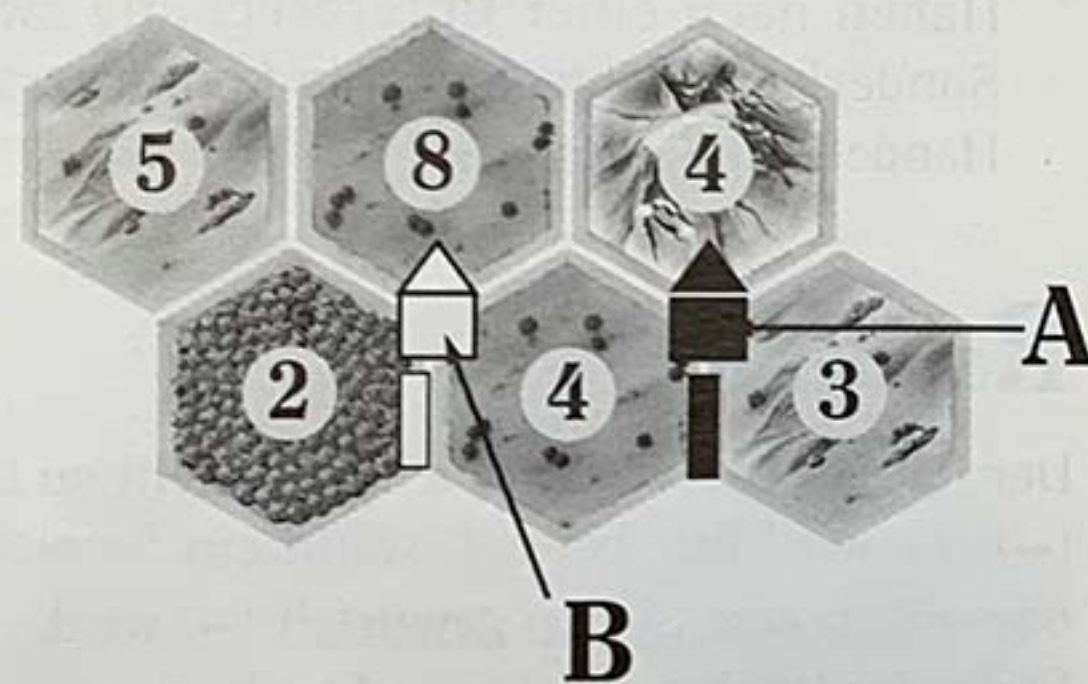
- Wer zuerst 3 Ritterkarten offen vor sich liegen hat, erhält die Sonderkarte Größte Rittermacht (→), die 2 Siegpunkte wert ist.
- Sobald ein anderer Spieler eine Ritterkarte mehr aufdeckt, erhält er diese **Sonderkarte** vom derzeitigen Besitzer.

## Rohstofferträge

Kommt ein Spieler an die Reihe, muß er zuerst die Rohstofferträge für diesen Zug auswürfeln. Die gewürfelte Augenzahl bestimmt die Felder, die Erträge abwerfen (bei „2“ und „12“ ist es jeweils nur 1 Feld).

Alle Spieler, die Siedlungen oder Städte an den betroffenen Feldern stehen haben, erhalten Erträge (Rohstoffkarten) von den jeweiligen Feldern. Jede Siedlung bringt 1 Rohstoffkarte, jede Stadt 2 Rohstoffkarten ein.

*Beispiel:* Der Spieler mit der Siedlung A hat eine „4“ gewürfelt. Seine Siedlung grenzt an zwei Felder mit dem Chip „4“: an ein Gebirgsfeld und an Weideland. Der Spieler nimmt sich von den Vorratsstapeln je eine Karte Erz und 1 Karte Wolle. Der Spieler mit der Siedlung B nimmt sich 1 Karte Wolle. Wäre die Siedlung B eine Stadt, würde der Spieler 2 Karten Wolle erhalten.



## Rohstoffkarten

Es gibt 5 verschiedene Rohstoffkarten (→ Spielmaterial). Die Spieler erhalten diese Karten als Rohstofferträge (→), sozusagen als Einnahmen von Landfeldern, an denen sie Siedlungen oder Städte stehen haben.

Jeder Spieler muß seine Rohstoffkarten **verdeckt** in seiner Hand halten.

Reichen die Karten des Vorratsstapels in einer Runde **nicht** für alle Spieler, so erhält keiner Rohstoffkarten.

## Seehandel

Ist ein Spieler an der Reihe, so kann er in der Handelsphase auch ohne Partner Rohstoffkarten tauschen: der Seehandel ermöglicht ihm das.

- Bei der einfachsten (und ungünstigsten) Tauschvariante 4:1 legt der Spieler 4 **gleiche** Rohstoffkarten ab und nimmt sich die gewünschte Karte von dem entsprechenden Stapel. Der Spieler benötigt **keinen** Hafenstandort.

*Beispiel:* Hans legt 4 Karten Erz auf den Stapel zurück und nimmt sich 1 Holzkarte. Sinnvoller wäre es natürlich, zuerst einen günstigeren Tausch mit den Mitspielern zu versuchen (Binnenhandel →), aber wenn die nicht wollen ...

- Bessere Tauschmöglichkeiten hat ein Spieler, wenn er an einem Hafenstandort eine Siedlung oder Stadt errichtet hat. Es gibt 2 Arten von Hafenstandorten:

- 1) **Einfacher Hafen (3:1):** Der Spieler, der an der Reihe ist, darf während seiner Handelsphase 3 Rohstoffkarten einer beliebigen Art ablegen und sich dafür 1 beliebige Rohstoffkarte vom Vorrat nehmen. *Beispiel:* Hans legt 3 Holzkarten zurück auf den Vorratsstapel Holz und nimmt sich 1 Karte Erz.



- 2) **Spezialhafen (2:1):** Jetzt ist wichtig, in welchem Spezialhafen der Spieler seine Siedlung oder Stadt stehen hat. Die günstige Tauschmöglichkeit 2:1 gilt nur für den Rohstoff, der auf dem Hafenfeld abgebildet ist. *Beispiel:* Der Spieler hat eine Siedlung (oder Stadt) in dem Spezialhafen errichtet, der Wolle zeigt. Der Spieler legt 2 Karten Wolle zurück auf den Vorratsstapel Wolle und nimmt sich dafür 1 Karte Erz (oder eine beliebige andere Rohstoffkarte). Er kann auch 4 Karten Wolle gegen 2 andere Karten tauschen - je nach Vorrat. Ein Spezialhafen berechtigt nicht zum Tausch der anderen Rohstoffe im Verhältnis 3:1.



## Sieben gewürfelt - Räuber wird aktiv

- A) Würfelt ein Spieler in seiner Phase Rohstofferträge (→) eine „Sieben“, so erhält **kein Spieler** Erträge. Im Gegenteil: Alle Spieler zählen ihre Rohstoffkarten in ihrem Besitz. Wer **mehr als 7** Karten hat (also 8, 9 usw.), muß die Hälfte davon auswählen und ablegen - zurück auf den oder die Vorratsstapel.

*Beispiel:* Hans würfelt eine „7“. Er hat nur 6 Karten auf der Hand, Benni hat 7 Karten und Wolfgang 11. Wolfgang muß 5 Karten (immer abrunden) ablegen. Wolfgang wählt 3 Karten Holz und 2 Karten Wolle und legt sie auf die entsprechenden Vorratsstapel zurück.

- B) Dann nimmt der Spieler, der an der Reihe ist, den Räuber und versetzt ihn auf den Zahlenchip eines beliebigen, anderen Landfeldes.

Außerdem darf er dem Spieler eine Rohstoffkarte rauben (und selbst behalten), der eine Siedlung oder Stadt an diesem Landfeld stehen hat. Sind es zwei oder mehr Spieler, darf er sich einen davon aussuchen. Der Spieler, der beraubt wird, hält dabei seine Rohstoffkarten verdeckt in der Hand.

Siehe Beispiel Ritter (→).

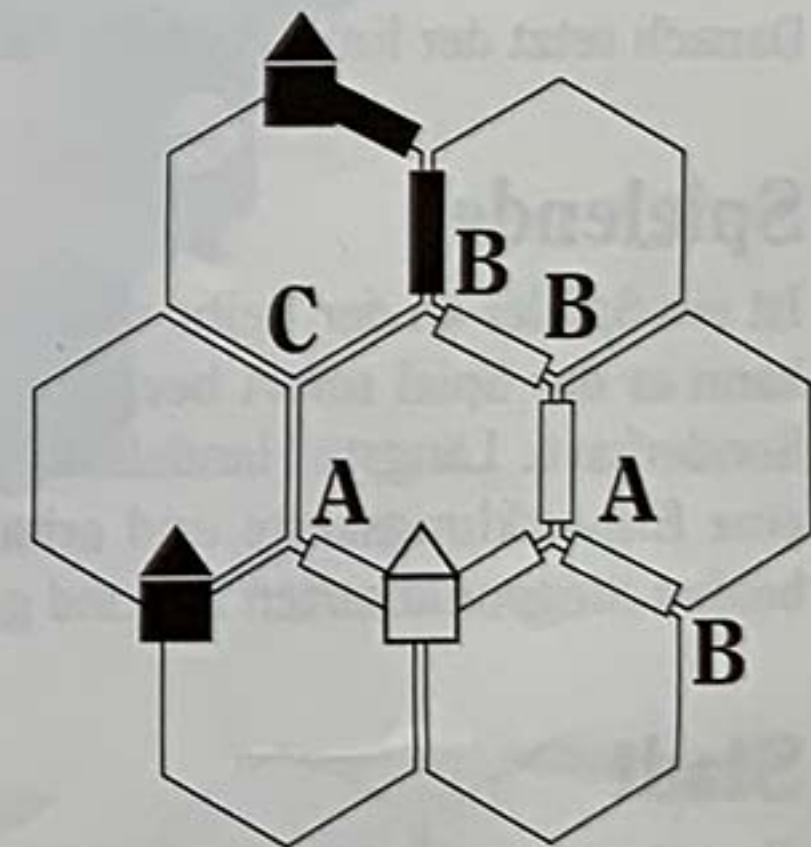
*Der Spieler setzt das Spiel mit seiner Handelsphase fort.*

## Siedlung

Eine Siedlung zählt 1 Siegpunkt. Siedlungen werden auf Kreuzungen errichtet, am Schnittpunkt von 3 Feldern. Wer eine Siedlung besitzt, kann für alle angrenzenden Landfelder Rohstofferträge (→) erhalten.

Beim Bau einer Siedlung müssen folgende zwei Punkte beachtet werden:

- Die Siedlung muß immer an eine eigene Straße angeschlossen werden.
- Die Abstandsregel (→) muß beachtet werden. *Beispiel:* Spieler Weiß möchte eine neue Siedlung bauen. Er darf dies an allen Kreuzungen, die mit „B“ markiert sind. Nicht erlaubt ist der Bau auf „A“, da die Abstandsregel verletzt würde, sowie auf „C“, da keine weiße Straße zu dieser Kreuzung führt.



Hinweis: Hat ein Spieler seine fünf Siedlungen errichtet, so muß er zuerst eine Siedlung in eine Stadt umwandeln, bevor er eine weitere Siedlung bauen kann.

## Siegpunkte

Wer zuerst 10 Siegpunkte erreicht, gewinnt das Spiel. Siegpunkte erhält ein Spieler für:

|                        |              |
|------------------------|--------------|
| 1 Siedlung:            | 1 Siegpunkt  |
| 1 Stadt:               | 2 Siegpunkte |
| Längste Handelsstraße: | 2 Siegpunkte |
| Größte Rittermacht:    | 2 Siegpunkte |
| Siegpunktkarte:        | 1 Siegpunkt  |

Jeder Spieler beginnt mit 2 Siedlungen, hat also von Anfang an schon 2 Siegpunkte. Es gilt also, nur noch 8 Siegpunkte dazuzugewinnen...

## Siegpunktkarte

Siegpunktkarten gehören zu den Entwicklungskarten (→), die die Spieler kaufen können. Siegpunktkarten stellen wichtige kulturelle Errungenschaften dar, die sich in bestimmten Gebäuden widerspiegeln. Hat ein Spieler eine Siegpunktkarte gekauft, bewahrt er sie verdeckt auf. Hat ein Spieler **insgesamt 10** Siegpunkte erreicht, deckt er seine Siegpunktkarte (auch mehrere auf einmal erlaubt) auf.

Tip: Diese Karten so aufbewahren, daß die Mitspieler keine Schlüsse daraus ziehen können. Wer vor sich immer eine Karte verdeckt liegen hat und sie nicht einsetzt, nährt den Verdacht, daß es eine Siegpunktkarte sein könnte.

## Spielablauf

Aufbau, Variabler (→)

Vorbereitung: Gründungsphase (→)

Der Startspieler beginnt. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, absolviert nacheinander 3 Spielphasen:

- Rohstoffträge auswürfeln (→)
- Handel treiben (→)
- Bauen (→)

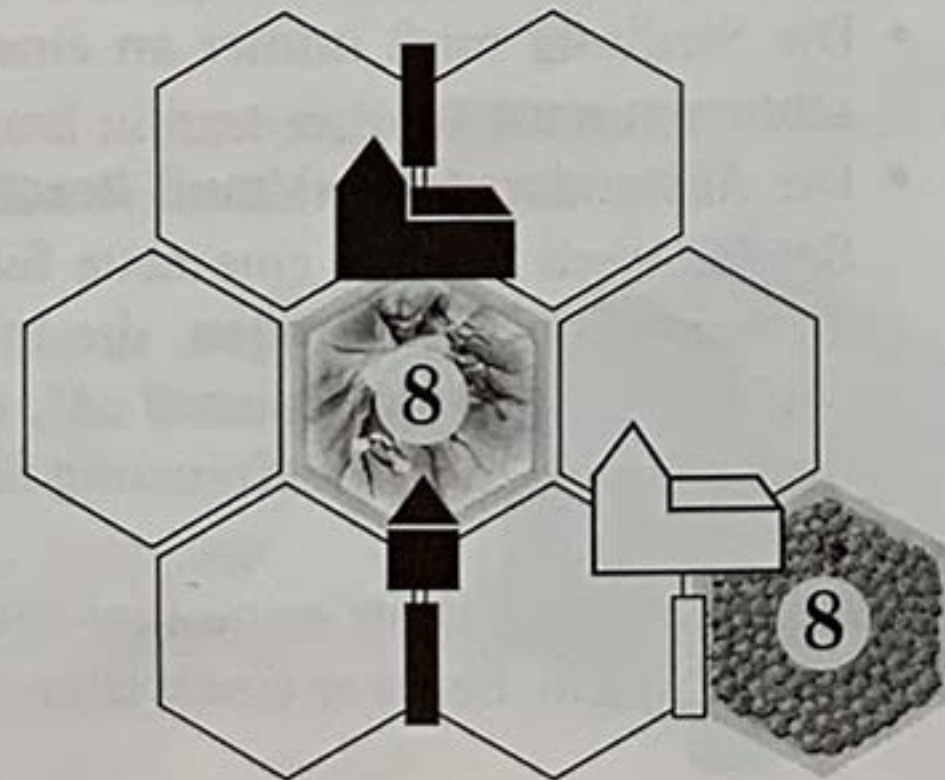
Danach setzt der linke Nachbar das Spiel fort, die Spielphasen wiederholen sich.

## Spielende

Ist ein Spieler an der Reihe und hat er 10 Siegpunkte erreicht (oder er erreicht sie in diesem Zug), so kann er das Spiel sofort beenden: er gewinnt. Beispiel: Ein Spieler hat 2 Siedlungen (2 Punkte), die Sonderkarte Längste Handelsstraße (2 Punkte), 2 Städte (4 Punkte) und 1 Siegpunktkarte. Er kauft eine Entwicklungskarte und erhält eine weitere Siegpunktkarte (1 Punkt). Der Spieler deckt seine **beiden** Siegpunktkarten auf und gewinnt das Spiel.

## Stadt

Nur eine bestehende Siedlung kann zu einer Stadt ausgebaut werden. Der Spieler, der an der Reihe ist, bezahlt die verlangten Rohstoffe, nimmt das Siedlungshäuschen wieder an sich und stellt dafür die Kirche (Stadt) auf die Kreuzung. Jede Stadt zählt 2 Siegpunkte und ihr Besitzer erhält für jedes angrenzende Landfeld doppelte Rohstoffträge (je 2 Karten). *Beispiel:* Als Rohstofftrag wurde die „8“ gewürfelt. Spieler Schwarz erhält 3 Karten



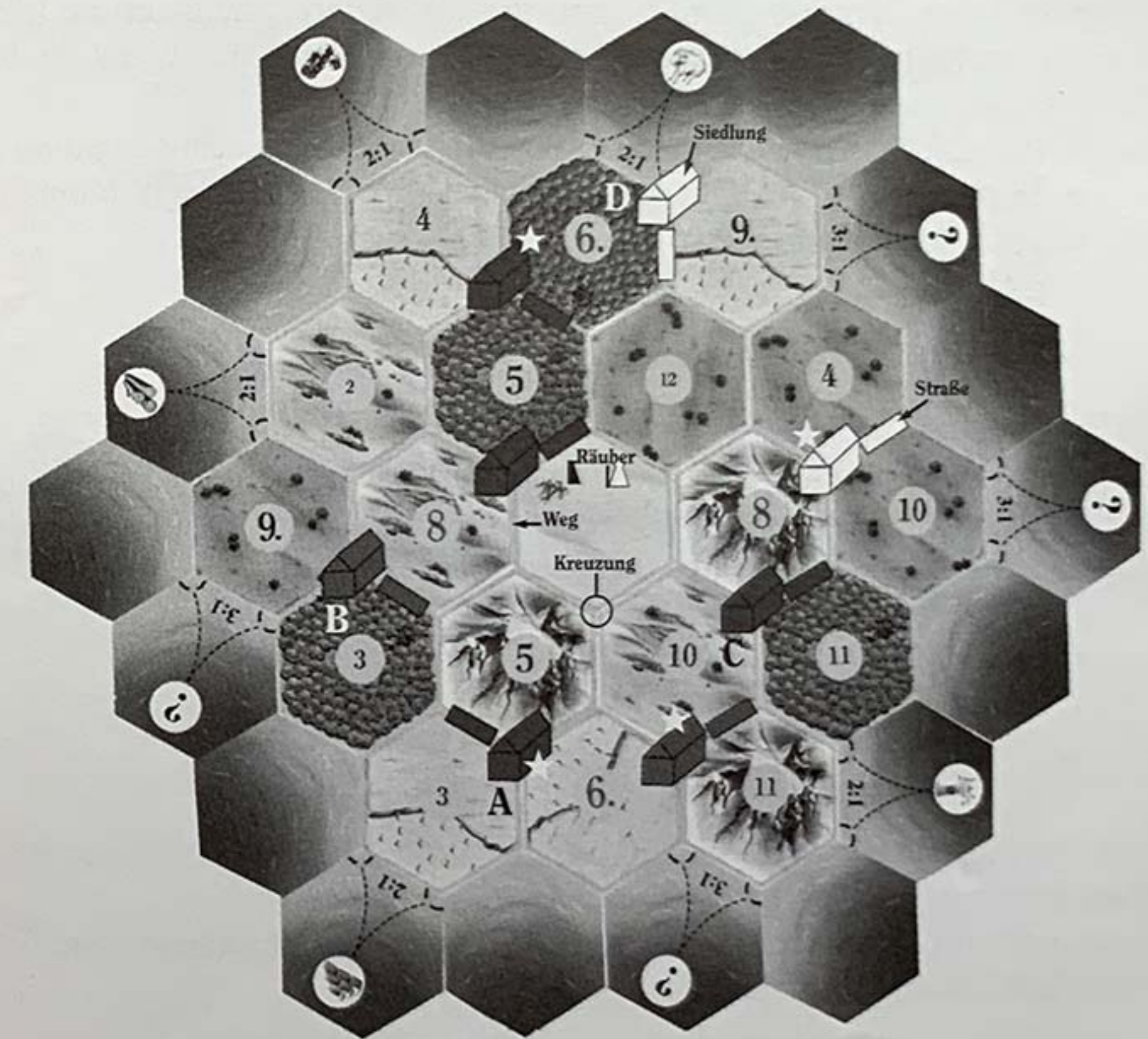
Erz (1 x für die Siedlung, 2 x für die Stadt). Spieler Weiß erhält für seine Stadt 2 x Holz.

Tip: Ohne den Ausbau von Siedlungen zu Städten (2 Siegpunkte) ist das Spiel kaum zu gewinnen. Da jeder Spieler nur 5 Siedlungen zur Verfügung hat, kann er damit auch nur 5 Siegpunkte erhalten.

## Startaufstellung für Einsteiger

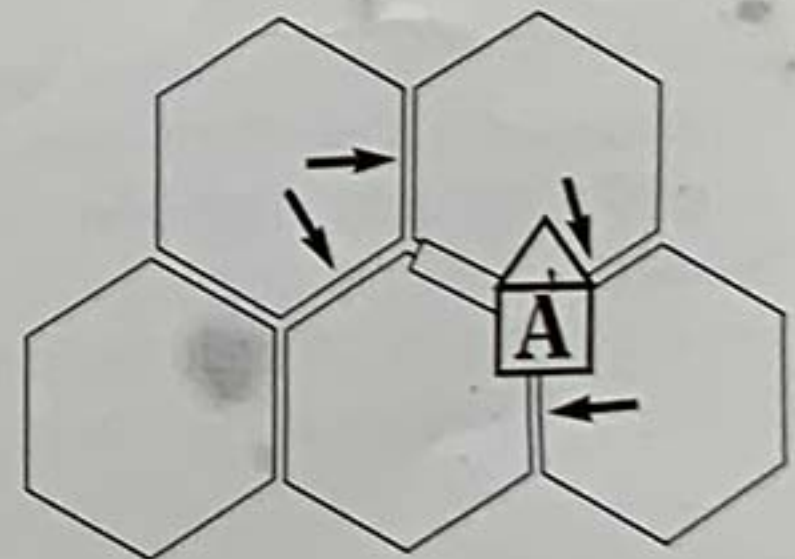
Wenn Sie nach der vorgegebenen Startaufstellung für Einsteiger spielen wollen, bauen Sie den Spielplan wie folgt auf:

- Legen Sie die Landfelder genau nach der Abbildung aus.
- Legen Sie rundherum die Meeresteile, genau nach Plan. Achten Sie darauf, daß sich Meeresteile mit und ohne Hafen abwechseln.
- Legen Sie dann die runden Zahlenchips auf die Landfelder, genau nach der Abbildung.
- Zum Schluß werden pro Farbe 2 Siedlungen und 2 Straßen aufgebaut - genau nach Abbildung.



## Straße

Straßen sind die Verbindungen zwischen den eigenen Siedlungen oder Städten. Straßen werden auf Wegen (→) errichtet. Ohne den Bau neuer Straßen können auch keine neuen Siedlungen errichtet werden. Straßen verhelfen nur dann zu Siegpunkten, wenn man die Sonderkarte Längste Handelsstraße (→) besitzt. *Beispiel:* Der Spieler mit der Siedlung „A“ möchte eine Straße bauen. Er darf seine Straße auf den Wegen bauen (anlegen), die mit Pfeilen markiert sind. Auf jedem Weg darf natürlich immer nur eine Straße gebaut werden. Zwischen zwei Meerfeldern darf keine Straße gebaut



werden, wohl aber an der Küste entlang.

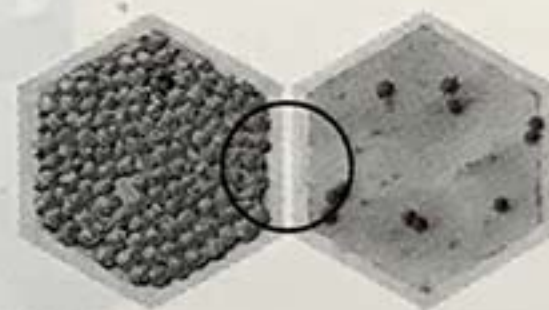
## Taktik

Da dieses Spiel auf einem variablen Spielplan gespielt wird, ist die Ausgangssituation für jedes Spiel anders. Taktische Überlegungen sollten das immer berücksichtigen. Dennoch gibt es ein paar Punkte, die jeder Spieler beachten sollte:

1. Bausteine und Holz sind zu Beginn des Spieles die wichtigsten Rohstoffe. Man benötigt beides für den Bau von Straßen und Siedlungen. Jeder Spieler sollte deshalb versuchen, sich mit seinen Siedlungen Zugang zu mindestens einem „guten“ Waldfeld oder Hügelland zu verschaffen. „Gut“ soll heißen, daß das Feld eine Zahl hat, die häufig gewürfelt werden könnte (5, 6, 8, 9).
2. Der Wert der Hafenstandorte sollte nicht unterschätzt werden. Wer zum Beispiel Siedlungen und Städte an ertragreichem Ackerland (Getreide) besitzt, sollte im Verlauf des Spieles versuchen, auf dem Hafenstandort „Getreide“ eine Siedlung zu errichten.
3. Bei der Gründung der beiden ersten Siedlungen sollte man darauf achten, genügend „Hinterland“ zur Verfügung zu haben, um Bewegungsfreiheit für das weitere Wachstum zu haben. So kann zum Beispiel die Inselmitte ein gefährlicher Standort sein - allzusehr schnell sind die Wege von den Straßen der Mitspieler blockiert.
4. Wer viel Handel treibt, hat höhere Gewinnchancen. Auch wenn man selbst nicht an der Reihe ist, sollte man dem Spieler am Zug mal ein Angebot machen. Wenn es klappt, können sich für den nächsten eigenen Zug neue Chancen eröffnen.

## Wege

Als Wege bezeichnet man die Kanten, an denen 2 Felder aneinanderstoßen. Wege verlaufen also auf der Grenze zwischen zwei Landfeldern bzw. zwischen Meer und Landfeldern. Auf jedem Weg kann eine Straße gebaut werden. Zur Unterscheidung: Jeder Weg mündet in eine Kreuzung (→); das ist der Punkt, an dem 3 Felder zusammenstoßen.



## Wüste

Die Wüste ist das einzige Landfeld, das keine Rohstoffe liefert. In der Wüste ist der Räuber zuhause, er startet von dort ins Spiel.

Wer an der Wüste eine Siedlung oder Stadt baut, muß sich darüber im klaren sein, daß er dort nur aus 2 Landfeldern Rohstoffträge erhält.

## Zahlenchips

Diese runden Chips tragen auf der Vorderseite Zahlen von 2 bis 12. Die 2 und die 12 sind nur einmal vorhanden, alle anderen zweimal. Die 7 fehlt ganz (Räuber →).

Je **größer die Zahl abgebildet** ist, desto höher die Wahrscheinlichkeit, daß sie gewürfelt wird. Die häufigsten Zahlen 6 und 8 sind in rot gehalten. Je häufiger eine Zahl gewürfelt wird, desto öfter wirft das dazugehörige Landfeld, auf dem der Chip liegt, Rohstoffträge ab.

Die Buchstaben auf der Rückseite der Zahlenchips sind nur für den Aufbau (→) wichtig.

Lesen Sie bitte die 11 Punkte dieser Einführung der Reihe nach durch!

1

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

2

Es gibt auf Catan eine Wüste und fünf verschiedene Landschaften: Jede davon wirft andere Erträge an Rohstoffen ab.

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

3

Sie beginnen das Spiel mit 2 Siedlungen und mit 2 Straßen. Mit den zwei Siedlungen besitzen Sie bereits 2 Siegpunkte. Wer zuerst 10 Siegpunkte schafft, hat das Spiel gewonnen.

4

Um zu Siegpunkten zu kommen, müssen Sie neue Straßen und Siedlungen bauen und Siedlungen zu Städten erweitern. Eine Stadt ist schon 2 Siegpunkte wert. Wer bauen will, braucht dazu natürlich Rohstoffe.

5

Wie kommen Sie zu Rohstoffen? Ganz einfach: In jeder Runde wird ermittelt, welche Landfelder Erträge abwerfen. Das geschieht mit 2 Würfeln - und deshalb liegen auf jedem Landfeld auch die runden Zahlenchips. Wird zum Beispiel eine „3“ gewürfelt, werfen alle Felder mit der „3“ Erträge ab - in dem Beispiel also Wald (Holz) und Ackerland (Getreide).

6

Erträge können aber nur die Spieler erhalten, die mit einer Siedlung oder Stadt an diese Landfelder grenzen. In unserem Beispiel grenzt eine rote Siedlung (A) an Ackerland, eine orangefarbene (B) an Wald. Bei einer gewürfelten „3“ erhält deshalb der Spieler Rot Getreide, Spieler Orange Holz.

# DIE SIEDLER VON CATAN

## Spielübersicht und Startaufstellung für Einsteiger

7

Toll ist, daß eine Siedlung (oder Stadt) immer an mehrere Landfelder grenzt (maximal 3) und so - je nach Würfelzahl - verschiedene Rohstoffe „erntet“. In unserem Beispiel grenzt Siedlung C an 3 Felder: Wald, Gebirge, Hügelland, während Siedlung D an der Küste nur von 2 Feldern (Wald und Ackerland) Erträge erhält.

8

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

9

Aus diesem Grund dürfen Sie mit Ihren Mitspielern handeln. Sie machen Ihnen Tauschangebote oder lassen sich welche machen. Und wenn es klappt, dann haben Sie vielleicht die Karte, die Ihnen zum Bau einer neuen Siedlung fehlt.

10

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

11

Aber überlegen Sie genau, wohin Sie Ihre Siedlung bauen. Die Ziffern auf den Zahlenchips sind unterschiedlich groß dargestellt. Das soll verdeutlichen, daß es wahrscheinlicher ist, daß groß abgebildete Zahlen gewürfelt werden. Die Zahlen 6 und 8 sind rot dargestellt, da die Wahrscheinlichkeit, daß sie gewürfelt werden, am größten ist. Fazit: Je häufiger eine Zahl gewürfelt wird, desto öfter erhalten Sie Erträge an Rohstoffen.



Ackerland  
(Getreide)



Hügelland  
(Lehm)



Gebirge  
(Erz)



Wald  
(Holz)



Weideland  
(Wolle)

Diese Seite  
enthält die  
komplette

# SPIELANLEITUNG

Studieren Sie zuerst die Übersicht auf der Rückseite. Lesen Sie dann diese kurze Regel komplett durch und starten sofort in das erste Spiel. Benötigen Sie während des Spiels mehr Informationen, so schlagen Sie unter dem jeweiligen Stichwort (→) im Kleinen Siedler-Almanach nach.

## Aufbau der Insel

(Bei Startaufstellung für Einsteiger)

Gespielt wird auf einem variablen Spielplan. Wir empfehlen aber, für das erste Spiel die Start-Aufstellung für Einsteiger (→) auf der Rückseite zu übernehmen: Hier sind die Chancen recht ausgewogen. Bauen Sie den Spielplan entsprechend der Abbildung auf. Mehr Spaß bringt natürlich das Spiel mit dem variablen Spielplan. Wer gleich (oder später) damit spielen möchte, findet alle Infos dazu unter Aufbau (→), Gründungsphase (→), Taktik (→).

## Vorbereitung

(Bei Startaufstellung für Einsteiger)

- Jeder Spieler wählt eine Farbe. Straßen und Siedlungen stehen bereits auf dem Spielplan (siehe Rückseite). Die übrigen Siedlungen, Straßen und Städte legt jeder vor sich ab. Beteiligen sich nur 3 Spieler, werden die roten Steine wieder weggeräumt.
- Jeder Spieler erhält eine Karte Baukosten (→).
- Die Sonderkarten Längste Handelsstraße (→) und Größte Rittermacht (→) werden neben dem Spielplan bereitgelegt, ebenso die Würfel.
- Die Rohstoffkarten (→) werden nach Sorten in 5 Stapel sortiert und offen neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Die Entwicklungskarten (dunkle Rückseite) werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.
- Zuletzt erhält jeder Spieler für die mit einem Stern markierte Siedlung die ersten Rohstoffträge (→): Für **jedes Landfeld**, das an diese Siedlung angrenzt, nimmt er sich **eine** entsprechende Rohstoffkarte vom Stapel. *Beispiel (siehe Rückseite):* Blau erhält für seine Siedlung ganz oben 2 x Holz und 1 x Getreide.
- **Rohstoffkarten werden immer verdeckt in der Hand gehalten.**

## Der Spielablauf im Überblick

Es beginnt der älteste Spieler. Wer an der Reihe ist, hat in der **angegebenen Reihenfolge** folgende Aktions-Möglichkeiten:

1. Er **muß** die **Rohstoffträge** (→) dieses Zuges auswürfeln (das Ergebnis gilt für alle Spieler).
2. Er **kann handeln** (→): Mit seinen Mitspielern Rohstoffe tauschen.
3. Er **kann bauen** (→): Straßen (→), Siedlungen (→) oder Städte (→), und/oder Entwicklungskarten (→) kaufen.

**Zusätzlich:** Der Spieler, der an der Reihe ist, **kann eine Entwicklungskarte** (→) ausspielen - zu einem beliebigen Zeitpunkt seines Zuges.

Danach setzt sein linker Nachbar das Spiel fort.

# DIE SIEDLER — VON CATAN —

## Der Spielablauf im Einzelnen

### 1. Rohstoffträge

Der Spieler beginnt seinen Zug, indem er beide Würfel wirft: Die Augenzahl bestimmt die Landfelder, die Erträge erbringen!

Jeder Spieler, der auf einer Kreuzung (→) eine Siedlung (→) stehen hat, die an eines der ausgewürfelten Landfelder grenzt, nimmt sich dafür eine Rohstoffkarte dieses Feldes.

*Beispiel Rohstoffträge (→)*

### 2. Handel (→)

Danach darf der Spieler, der an der Reihe ist, **Handel treiben** (beide Arten), um die Rohstoffkarten einzutauschen, die ihm fehlen!

#### a) Binnenhandel (→)

Der Spieler am Zug kann mit **allen Spielern** Rohstoffkarten tauschen. Er kann mitteilen, welche Rohstoffe er benötigt und was er bereit ist, dafür abzugeben. Er kann sich aber auch die Vorschläge seiner Mitspieler anhören und Gegenangebote machen.

**Wichtig:** Es darf nur mit dem Spieler, der an der Reihe ist, gehandelt werden. Andere Spieler dürfen **nicht untereinander** tauschen.

#### b) Seehandel (→)

Der Spieler, der an der Reihe ist, kann auch ohne Partner tauschen!

- Er kann grundsätzlich 4:1 tauschen (auch ohne Hafenstandort), indem er **vier gleiche** Rohstoffkarten auf den Stapel zurücklegt und sich dafür **eine Rohstoffkarte seiner Wahl** nimmt.
- Hat er eine Siedlung an einem Hafenstandort (→) errichtet, kann er günstiger tauschen: Entweder im Verhältnis 3:1 oder in Spezialhäfen (mit Rohstoffsymbol) 2:1.

### 3. Bauen (→)

Schließlich kann der Spieler, der an der Reihe ist, **bauen, um die Anzahl seiner Siegpunkte (→) zu erhöhen!**

Dazu muß er bestimmte Rohstoffkarten-Kombinationen (siehe Karte Baukosten) abgeben; dafür kann er entsprechend viele Straßen, Siedlungen und Städte aus seinem Vorrat nehmen und auf das Spielfeld setzen.

#### a) Straße (→); erfordert: Baustein + Holz

- Eine neue Straße muß immer an einer **eigenen** Straße, Siedlung oder Stadt angelegt werden.
- Auf jedem Weg kann nur 1 Straße gebaut werden.
- Sobald ein Spieler eine durchgehende Straße (Abzweigungen zählen nicht) aus mindestens **fünf** Einzelstraßen besitzt, erhält er die Sonderkarte Längste Handelsstraße (→). Gelingt es einem anderen Spieler, eine längere Straße als der jeweilige Besitzer zu bauen, erhält dieser sofort die Sonderkarte.

#### b) Siedlung (→); erfordert: Baustein + Holz + Wolle + Getreide

- **Wichtig - die Abstandsregel (→):** Eine Siedlung darf nur dann auf einer Kreuzung (→) gegründet werden, wenn die drei angrenzenden Kreuzungen NICHT von Siedlungen besetzt sind - egal wem sie gehören.
- Die Siedlung **muß** an mindestens einer eigenen Straße anschließen.
- Für jede Siedlung erhält der Besitzer Rohstoffträge aus angrenzenden Landfeldern: **1 Karte**, falls Erträge fällig werden.
- Jede Siedlung zählt **einen Siegpunkt**.

#### c) Stadt (→); erfordert 3 x Erz + 2 x Getreide

- Baut der Spieler, der an der Reihe ist, eine seiner Siedlungen zur Stadt aus, so legt er das Siedlungshäuschen zu seinem Vor-

Spielübersicht auf der Rückseite!

Tauchen Fragen auf, schlagen Sie im „Kleinen Siedler Almanach“ nach!

rat zurück und ersetzt sie durch eine Stadt (Kirche).

- Für eine Stadt erhält der Besitzer doppelt so viele Rohstoffträge aus angrenzenden Landfeldern: **2 Karten**, falls Erträge fällig werden.
- Jede Stadt bringt **zwei Siegpunkte**.

#### d) Entwicklungskarte kaufen (→); (erfordert Erz + Wolle + Getreide)

- Wer eine Entwicklungskarte kauft, nimmt sich die oberste Entwicklungskarte vom Stapel.
- Es gibt drei verschiedene Arten, die alle unterschiedliche Auswirkungen haben: Ritter (→); Fortschritt (→); Siegpunkte (→).
- Gekaufte Entwicklungskarten hält man bis zur Verwendung geheim; am besten so, daß kein Mitspieler Schlüsse daraus ziehen kann.

## 4. Sonderfälle

### a) Sieben gewürfelt (→) Räuber wird aktiv

- Würfelt der Spieler, der an der Reihe ist, eine „7“, so erhält keiner der Spieler Rohstoffträge.
- **Alle Spieler**, die mehr als 7 Rohstoffkarten besitzen, wählen die Hälfte davon aus und legen sie ab - auf die jeweiligen Vorratsstapel. Bei ungeraden Zahlen wird abgerundet.
- Danach **muß** der Spieler den Räuber (→) versetzen. Gehen Sie so vor, wie im Abschnitt Ritter, unter Punkt 1+2 beschrieben.

### b) Entwicklungskarte spielen (→)

Ein Spieler, der an der Reihe ist, darf zu einem beliebigen Zeitpunkt **eine** Entwicklungskarte ausspielen. Das darf aber NICHT eine Karte sein, die er in diesem Zug gekauft hat!

#### Ritter: (→)

Deckt der Spieler, der an der Reihe ist, eine Ritterkarte auf, so muß er:

- 1) Den Räuber (→) sofort auf den Zahlenchip (→), eines beliebigen, anderen Landfeldes versetzen.
- 2) Dann raubt er dem Mitspieler (sind es mehrere, darf er sich einen aussuchen), der eine Siedlung oder Stadt an **diesem** Landfeld stehen hat, **eine Rohstoffkarte**. Der Spieler, der beraubt wird, hält dabei seine Rohstoffkarten verdeckt in der Hand.

**Wichtig:** Wird das Feld mit dem Räuber erwürfelt, erhalten die Besitzer angrenzender Siedlungen und Städte **KEINE Rohstoffträge**. Der Räuber bleibt stehen.

#### Ritterkarten:

- Ritterkarten bleiben offen vor ihren Besitzern liegen.
- Wer zuerst drei Ritter vor sich liegen hat, erhält die Sonderkarte Größte Rittermacht (→), die 2 Siegpunkte wert ist.
- Schafft es ein anderer Spieler, mehr Ritterkarten vor sich zu sammeln als der jeweilige Besitzer, so erhält er sofort die Sonderkarte.

#### Fortschritt: (→)

Wer eine solche Karte spielt, führt die Anweisung des Textes aus. Die Karte ist aus dem Spiel (in die Schachtel zurücklegen).

#### Siegpunkte: (→)

Karten mit Siegpunkten sollten tunlichst erst am Ende des Spieles aufgedeckt werden, wenn der Spieler sicher ist, 10 Siegpunkte zu besitzen.

## Spielende (→)

Das Spiel endet mit dem Zug, mit dem ein Spieler 10 oder mehr Siegpunkte erreicht.