

Spielregeln „Die Siedler von Cattan“

Ziel:

Jeder Spieler versucht, 10 Punkte zu erreichen. Dies kann man durch den Neubau von Dörfern und anschließendem Wachsen zu Städten, dem Bau von langen Straßen, der Unterhaltung einer Armee oder durch Entwicklungskarten erreichen. Zu Beginn muß erst einmal der Spielplan aus den Sechsecken aufgebaut werden. In der Grundversion ist der Aufbau der Insel Catan immer gleich, in der erweiterten Spielversion kann man dieses jedoch beliebig ändern.

Jeder Spieler bekommt eine Spielfarbe und entsprechende Spielfiguren/-steine (Häuser, Kirchen und Straßen). Die Entwicklungskarten werden gut gemischt und neben dem Spielplan abgelegt, die Rohstoffkarten werden jeweils nach den einzelnen Rohstoffen sortiert (es gibt Holz, Wolle, Ährenbündel, Lehmziegel und Erzgestein) und ebenfalls neben den Spielplan gelegt. Schließlich erhält jeder Spieler noch eine Baukostenkarte, auf der die einzelnen Kosten für verschiedene Aktionen abgebildet sind. Jeder Spieler startet mit zwei Siedlungen und zwei Straßen, die am Beginn (in der einfachen Version) gleich festliegen. Dann bekommt jeder Spieler für jedes Landfeld, an das eine eigene Siedlung grenzt, jeweils eine entsprechende Rohstoffkarte. Eine Siedlung kann immer an drei Gebiete grenzen, wobei in der Mitte des Spielfeldes z.B. eine Wüste ist, die keine Erträge abliefern und an den äußeren Enden jeweils Wasser ist, wo man ggf. an einigen Stellen Außenhandel treiben kann. Mit Hilfe der Rohstoffkarten kann man Siedlungen, Städte oder Straßen bauen und Entwicklungskarten kaufen. Kein anderer Spieler sollte diese Karten sehen.

Ein Startspieler fängt an und würfelt mit beiden Würfeln. Die gewürfelte Zahl gibt an, welche Felder diese Runde Erträge abwerfen. Auf jedem Landfeld (außer dem mittleren Wüstenfeld) liegt ein Chip mit einer Zahl von 2-12 (außer der Zahl 7), welcher angibt, bei welcher Zahl dieses Feld abgeerntet werden kann. Haben Spieler ein Gebäude (Siedlung bzw Stadt) dort angrenzen, bekommen sie jeweils eine (bzw zwei Karten wenn man eine Stadt hat) Rohstoffkarte dieser Kategorie. Danach darf man, wenn man möchte, mit seinen Mitspielern laut handeln (es muß aber immer mit dem am Zug befindlichen Spieler gehandelt werden) oder, wenn man keinen Partner findet, Außenhandel betreiben (dort gibt es verschiedene Möglichkeiten).

Abschließend darf ein Spieler noch etwas bauen, sofern er die richtigen Rohstoffkarten besitzt oder eine bzw mehr Entwicklungskarten kaufen. Danach ist der nächste Spieler am Zug.

Wird eine "7" gewürfelt, die sich ja nicht auf dem Plan befindet, gibt es diese Runde keine Erträge. Dafür darf der am Zug befindliche Spieler einen Räuber versetzen und so ein beliebiges Feld blockieren, auf dem dann keine Erträge mehr erzielt werden können, bis der Räuber wieder weitergesetzt wird. Ferner sorgt der Räuber für Wirbel unter allen Spielern, die mehr als 7 Rohstoffkarten besitzen, da er denen die Hälfte der Karten klaut.

Spielende: So geht das Spiel Runde um Runde weiter, bis ein Spieler 10 Punkte erreicht und das Spiel beendet. Dies kann durch Bau von genügend Städten und Siedlungen geschehen, wie auch durch Punkte durch Entwicklungskarten (so kann man bei drei gezogenen Ritter-Karten eine Sonderkarte "Größte Rittermacht" und so 2 Siegpunkte bekommen) oder durch geschicktes Bauen von Straßen die "Längste Handelsstrasse" errichten und eine entsprechende Sonderkarte kriegen (ebenfalls 2 Siegpunkte).